

Perancangan Papan Permainan Menuju Indonesia Merdeka Sebagai Media Pembelajaran Sejarah

Euolia Yessie¹, Tri Hadi Wahyudi², Nuryadi³

Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Universitas Tarumanagara

euolia.625160104@stu.untar.ac.id, triw@fsrd.untar.ac.id

Abstrak — Pentingnya pendidikan Sejarah Indonesia sangat berpengaruh kepada perkembangan moral dan sifat generasi muda bangsa Indonesia. Berdasarkan observasi, mayoritas anak-anak Sekolah Dasar kurang meminati dan memahami mata pelajaran Sejarah di sekolah yang hanya menggunakan metode ceramah dan kerja kelompok. Untuk meningkatkan minat siswa dalam mempelajari Sejarah Indonesia dibutuhkan media pembelajaran baru. Media pembelajaran baru yang dinilai cocok untuk siswa SD usia 10-11 tahun adalah media *boardgame*. Hasil akhir dari perancangan ini adalah permainan *boardgame* dengan kartu sebagai media pembantunya yang dibuat untuk permainan berkelompok 4-5 pemain, berbasis kolaborasi untuk meningkatkan kerja sama antar siswa. Papan permainan ini akan digunakan sebagai bahan ajar siswa SD kelas V dalam kelas dengan estimasi waktu permainan 45 menit sesuai dengan jam pelajaran yang telah dijadwalkan sekolah.

Kata kunci: *Desain Grafis, Boardgame; Media Edukasi; Sekolah Dasar; Sejarah Indonesia*

I. PENDAHULUAN

Pendidikan Sejarah Indonesia sangatlah penting dalam dunia pendidikan di Indonesia. Menurut Hasan (2012), beberapa tujuan pendidikan sejarah bagi pendidikan dasar (Sekolah Dasar dan Sekolah Menengah Pertama), yaitu untuk mengembangkan pengetahuan dan pemahaman tentang berbagai peristiwa sejarah penting untuk membangun memori kolektif sebagai bangsa, mengembangkan daya berpikir kronologis, kritis dan kreatif, membangun kejujuran; kerja keras; dan tanggung jawab, mengembangkan nilai dan sikap kepahlawanan; kepemimpinan dan inspirasi mengembangkan persahabatan dan kepedulian sosial, mengembangkan kemampuan berkomunikasi, mengembangkan kemampuan mengolah informasi.

Berdasarkan hasil wawancara pada 10 Desember 2019 dengan Romince Simanjutak,

S.Pd, yang merupakan salah satu guru Sekolah Dasar di SDN Penjaringan 03, dan berdasarkan daftar nilai UTS Semester II siswa kelas V-A tahun ajaran 2018/2019 SDN Penjaringan 03 dalam pelajaran IPS yang mengangkat tema Peristiwa Kebangsaan Seputar Proklamasi Kemerdekaan (Tema 7), didapatkan data di mana nilai rata-rata kelas di bawah KKM yaitu 72 dengan nilai rata-rata kelas 64,2. Data yang telah didapatkan menjadi bukti bahwa anak-anak kurang memahami dan memeta pembelajaran Sejarah Indonesia dengan metode ceramah.

Menurut Beetlestoon (2013), metode pembelajaran yang lebih menyenangkan dan bermakna bagi siswa adalah metode pembelajaran yang mengajak siswa belajar sambil melakukan suatu kegiatan contohnya dengan menggunakan media dalam bentuk permainan, diperkuat dengan pendapat

Piaget yang menyatakan bahwa pembelajaran haruslah bermakna dan berorientasi pada kebutuhan dan perkembangan anak. Menurut Fauzia (2014), Anak-anak usia 2-10 tahun masih melihat segala sesuatu sebagai sebuah keutuhan (*holistic*) sehingga pembelajarannya masih bergantung dengan objek – objek konkret yang dialaminya.

Dengan demikian, diperlukan perancangan papan permainan atau *boardgame* Menuju Indonesia Merdeka (MEIKA) sebagai media pembelajaran Sejarah Indonesia Sekolah Dasar untuk membantu meningkatkan minat dan pemahaman siswa Sekolah Dasar dalam pelajaran Sejarah Indonesia tema 7 kurikulum 2017 . Melalui analisis ini, diharapkan dapat menemukan gaya ilustrasi yang cocok untuk media pembelajaran Sejarah Indonesia untuk membantu meningkatkan minat dan pemahaman siswa Sekolah Dasar dalam pelajaran Sejarah Indonesia.

II. METODE

Perancangan ini menggunakan metode kualitatif. Dalam pelaksanaan metode kualitatif, penulis mengacu pada 5 *step of design* oleh Robin Landa (2011:77-95), yaitu :

Orientasi

Dalam tahapan ini penulis mengumpulkan data primer dan data sekunder. Data primer diperoleh dari wawancara dengan Romince

Simanjutak, S.Pd, Sd selaku wali kelas SD kelas V-A di SDN Penjaringan 03 serta observasi proses belajar mengajar di sekolah SDN Penjaringan 03. Data sekunder diperoleh dari studi pustaka dari media cetak maupun *online* yang berkaitan erat dengan tema dan objek analisis serta observasi pesaing yang sudah ada.

A. Analisis dan Strategi

Melakukan analisis dari data-data yang diperoleh untuk membentuk strategi, yang nantinya akan menghasilkan pedoman (*Brief*) dalam perancangan.

B. Konsep Perancangan

Pembentukan konsep terdiri atas 4 tahap, yaitu persiapan untuk menemukan ide dasar (*insight*), kemudian inkubasi dan iluminasi untuk menemukan konsep, dan yang terakhir verifikasi yakni mengevaluasi dan menguji konsep.

C. Pengembangan Desain

Konsep dibuat ke dalam bentuk visual yang jelas untuk dikembangkan ke dalam 3 tahap, yaitu sketsa kecil, sketsa kasar dan komprehensif.

D. Implementasi

Hasil desain dipersiapkan dengan rapi untuk dieksekusi ke dalam bentuk yang dipilih baik itu jenis digital, cetakan, atau lingkungan.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

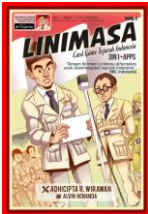
Menurut Yusuf dan Auliya (2011), hasil belajar adalah hasil yang diperoleh dari proses pembelajaran berupa perubahan tingkah laku yang relatif tetap. Anak-anak usia sekolah dasar (7-11 tahun) berada pada tahapan intelektual konkret operasional, artinya dalam belajar memahami suatu konsep masih membutuhkan bantuan benda-benda konkret. Oleh karena itu, sangat tepat bila pembelajaran yang menggunakan alat peraga digunakan sebagai media untuk menjelaskan hal-hal yang bersifat abstrak menjadi konkret.

		an warna yang sedikit berbeda dengan aslinya.	
Buku Cetak Sejarah Indonesia Sekolah Dasar		Ilustrasi yang digunakan berwarna monoton dan jenis ilustrasinya bersifat sketsa memberi kesan serius dan membosankan.	Jenis <i>font</i> yang digunakan adalah <i>sans serif</i> dengan huruf besar untuk seluruh huruf judul.

Sumber : Data Pribadi (2020)

A. Tabel

Tabel 1 : Tabel Analisis Pesaing

Pesaing	Visual	Analisis Ilustrasi	Analisis Tipografi
Linimasa Card Game		Ilustrasi yang digunakan bersifat kartunis namun tetap mirip dengan kejadian riil dan tidak dilebih-lebihkan objek – objeknya.	Tipografi yang digunakan dengan <i>sans serif</i> dengan huruf besar di semua huruf untuk judul memberi kesan simpel dan modern.
Mahardika Boardgame		Ilustrasi yang digunakan lebih serius dan realis, memberi kesan perjuangan dan keseriusan. Menggunakan-	Jenis <i>font</i> yang digunakan adalah <i>sans serif</i> dengan huruf besar untuk seluruh huruf judul.

Dari tabel analisis pesaing di atas, ditemukan bahwa tipografi yang dipakai semua pesaing bersifat *sans serif* yang memberi kesan modern agar tetap relevan dengan zaman modern saat ini. Lewat analisis ilustrasi para pesaing, ilustrasi mengikuti kejadian aslinya tanpa menambahkan objek yang tidak relevan dengan kejadian asli agar anak dapat mengetahui seperti apa tokoh atau kejadian yang asli. Dibutuhkan ilustrasi yang serius untuk memberikan kesan perjuangan agar dapat menyampaikan pesan perjuangan Proklamasi Indonesia bukanlah main-main.

B. Gambar



Gambar 1. *Packaging MEIKA*
Sumber: Pribadi, 2020



Gambar 2: *Boardgame MEIKA*
Sumber: Pribadi, 2020



Gambar 3: *Kartu Tokoh MEIKA*
Sumber: Pribadi, 2020



Gambar 4: *Kartu Peristiwa MEIKA*
Sumber: Pribadi, 2020



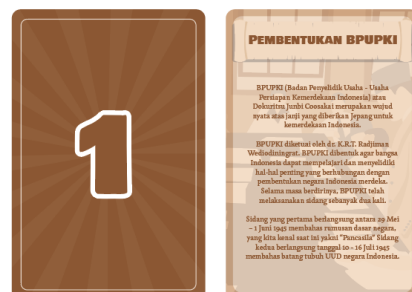
Gambar 5: *Kartu Waktu MEIKA*
Sumber: Pribadi, 2020



Gambar 6: *Koin Petunjuk MEIKA*
Sumber: Pribadi, 2020



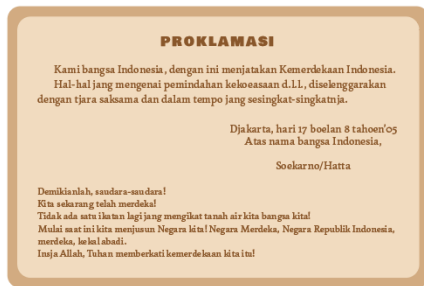
Gambar 7: *Kartu "Jawab Aku" MEIKA*
Sumber: Pribadi, 2020



Gambar 8: *Kartu Cerita MEIKA*
Sumber: Pribadi, 2020



Gambar 9: *Kartu Pemenang MEIKA*
Sumber: Pribadi, 2020



Gambar 10: Kartu Teks Proklamasi MEIKA
Sumber: Pribadi, 2020



Gambar 11: Panduan Permainan MEIKA
Sumber: Pribadi, 2020



Gambar 12: Media Promosi Poster MEIKA
untuk Pengumuman Sekolah
Sumber: Pribadi, 2020

IV. SIMPULAN

Hasil observasi dan wawancara menunjukkan anak-anak kelas V di SDN Penjaringan 03 kurang meminati pelajaran Sejarah Indonesia yang seharusnya ditanamkan dengan baik. Dari hasil observasi, didapatkan bahwa media pembelajaran yang digunakan sangatlah mempengaruhi minat belajar siswa di dalam kelas. Salah satu media pembelajaran yang telah terbukti dapat menarik perhatian dan memotivasi siswa untuk belajar adalah media *boardgame*. Terinspirasi dari sebuah permainan kartu yang telah dibuat dan terbukti berhasil meningkatkan pemahaman anak dalam pendidikan Sejarah, dibuatlah media pembelajaran Sejarah Indonesia berbentuk *boardgame* dikarenakan medianya yang lebih tepat untuk anak usia 10-11 tahun yang masih bergantung dengan hal-hal yang konkret dan belajar untuk bekerja sama dengan sesama. Melalui perancangan ini diharapkan minat siswa dalam mata pelajaran Sejarah Indonesia dapat meningkat.

V. UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis sangat berterima kasih kepada dukungan banyak orang dalam penyusunan tulisan ini, yaitu: para guru di SDN Penjaringan 03 yang telah memberi izin untuk mengumpulkan data, serta Bapak Romince

Simanjutak, S.Pd, Sd yang telah bersedia untuk diwawancarai di tengah kesibukannya. Terima kasih juga kepada akademisi Jayanto G. Warjoyo, S.Sn., M.Ds. dan Dr. Iwan Zahar yang telah memberi kritik dan saran yang membangun untuk menyelesaikan tulisan dan perancangan ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Beetlestone, F. (2013). *Creative Learning: Strategi Pembelajaran Untuk Melesatkan Kreativitas Siswa*. Bandung: Nusa Media.
- Fauzia, R.R. (2014). Cara Belajar Anak Usia Dini diakses pada 11 Januari 2020 dari <https://www.kompasiana.com/ridharf/54f81a45a33311b3618b4a3e/cara-belajar-anak-usia-dini>
- Hasan, S. H. (2012). *Pendidikan Sejarah untuk Memperkuat Pendidikan Karakter*. *Paramita*. 22(1): 87-88.
- Landa, Robin. 2011. *Graphic Design Solutions 4th edition* (hal. 77-95). Boston. C Clark Baxter Publishers.
- Yusuf, Y. dan Auliya, U. (2011). *Sirkuit Pintar : Melejitkan Kemampuan Matematika & Bahasa Inggris dengan Metode Ular Tangga*. Jakarta: Visi Media Pustaka.