BAB I
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan sekolah dasar merupakan fase fundamental dalam pembentukan kemampuan kognitif, kebiasaan belajar, serta sikap eksploratif anak. Pada usia sekolah dasar, peserta didik berada pada tahap operasional konkret, sehingga proses pembelajaran akan lebih efektif apabila didukung oleh media visual, pengalaman langsung, serta aktivitas yang melibatkan keterlibatan aktif siswa (Piaget dalam Sanjaya, 2008). Media pembelajaran visual dan interaktif berperan penting dalam membantu siswa memahami konsep abstrak menjadi lebih konkret, menarik, dan mudah dipahami. Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif, seperti animasi, video, dan permainan edukatif, mampu meningkatkan motivasi, keterlibatan, serta pemahaman konsep siswa sekolah dasar secara signifikan (Arsyad, 2017; Sari & Putra, 2019).

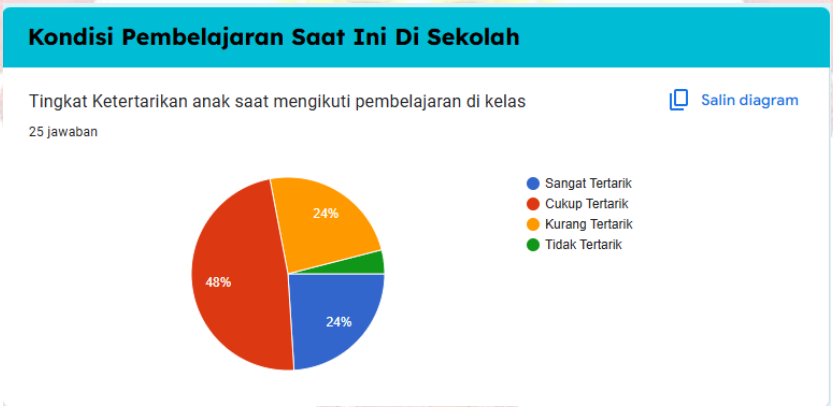
Namun, pada praktiknya, pembelajaran di sekolah dasar masih banyak didominasi oleh metode konvensional yang berfokus pada ceramah dan latihan tertulis. Pola pembelajaran yang kurang variatif ini berpotensi menyebabkan siswa cepat merasa bosan, kehilangan fokus, serta kurang tertarik mengikuti proses pembelajaran. Dewi dan Suryani (2021) menyatakan bahwa pembelajaran yang bersifat pasif berdampak pada menurunnya motivasi dan konsentrasi belajar siswa sekolah dasar. Kondisi ini menunjukkan adanya kesenjangan antara karakteristik perkembangan kognitif siswa dengan pendekatan pembelajaran yang diterapkan di kelas.

Di kota Surakarta, persaingan antar sekolah dasar swasta semakin berkembang seiring meningkatnya kesadaran orang tua terhadap kualitas pendidikan anak sejak usia dini. Sejumlah sekolah dasar swasta seperti SD Kristen Kalam Kudus, SD Pangudi Luhur, dan SD Al-Azhar Syifa Budi Solo dikenal sebagai sekolah unggulan dan menjadi rujukan utama orang tua dalam menentukan pendidikan dasar bagi anak. Hal ini didukung oleh publikasi Peringkat SD Swasta di Solo yang dirilis oleh Klik Pendidikan**,** yang menempatkan sekolah-sekolah tersebut sebagai institusi dengan reputasi baik dalam aspek akademik, pengembangan karakter, serta lingkungan belajar yang kondusif (Klik Pendidikan, 2025). Selain itu, data peringkat sekolah dasar swasta terbaik di Solo yang dipublikasikan oleh (sdn01kotasolok.com) juga menunjukkan bahwa sekolah-sekolah tersebut memiliki daya tarik tinggi bagi masyarakat karena kualitas layanan pendidikan dan pendekatan pembelajaran yang dinilai lebih variatif dan terstruktur (Peringkat SD Swasta Terbaik di Solo, 2024). Kondisi ini menunjukkan bahwa sekolah dasar swasta di Solo telah mulai mengembangkan pendekatan pembelajaran yang lebih beragam dan kompetitif, sehingga menuntut sekolah lain, termasuk SD Kristen Banjarsari Surakarta, untuk terus beradaptasi dan mengembangkan strategi pembelajaran yang relevan dengan kebutuhan peserta didik.

Praktik ini sejalan dengan hasil penelitian yang menyatakan bahwa media pembelajaran visual dan multimedia interaktif di sekolah dasar swasta mampu meningkatkan keterlibatan siswa serta membantu pemahaman materi yang membutuhkan visualisasi konkret (Prasetyo & Lestari, 2021). Berbagai

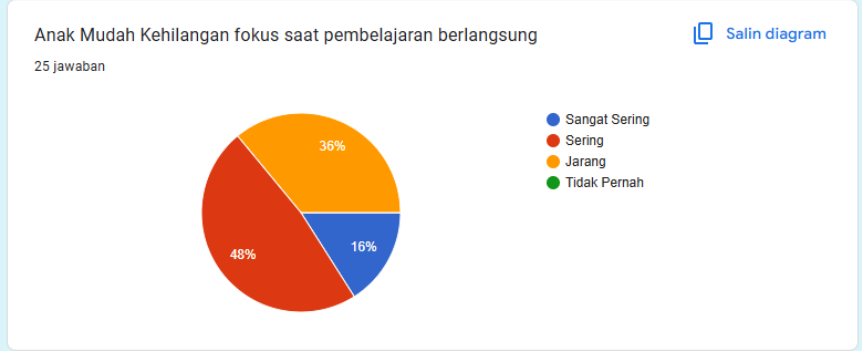
penelitian juga menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran visual dan multimedia interaktif mampu meningkatkan motivasi, fokus, serta hasil belajar siswa secara signifikan, terutama pada materi yang menuntut keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran (Sari & Putra, 2019; Fitriani et al., 2020). Hal ini menunjukkan bahwa sekolah dasar swasta semakin kompetitif dalam menyediakan pengalaman belajar yang inovatif dan ramah anak. Pemanfaatan media pembelajaran visual tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu, tetapi juga menjadi salah satu indikator kualitas pembelajaran dan daya saing sekolah di mata siswa serta orang tua.

Kondisi tersebut menjadi pembanding yang relevan bagi SD Kristen Banjarsari Surakarta sebagai salah satu sekolah dasar swasta yang memiliki komitmen terhadap pembentukan karakter dan nilai-nilai dasar siswa.



Gambar 1. Grafik Ketertarikan Anak Kelas 4-6 saat pembelajaran di kelas (Shaneabel Azarya Utomo, 2025)

Dari gambar diatas menunjukan bahwa sebagian siswa berada pada kategori cukup tertarik hingga kurang tertarik dalam mengikuti pembelajaran, dan kondisi ini menunjukan tidak sepenuhnya anak tertarik pada pembelajaran dari 25 jawaban.



Gambar 2. Grafik Fokus Anak Kelas 4-6 saat pembelajaran di kelas
(Shaneabel Azarya Utomo, 2025)

Selain itu, pada Gambar diatas terlihat bahwa sebagian besar siswa dinilai sering hingga sangat sering kehilangan fokus saat pembelajaran berlangsung. Data ini menunjukkan bahwa pembelajaran yang diterapkan belum sepenuhnya mampu mempertahankan perhatian dan keterlibatan siswa secara optimal.

Gambar 3. Grafik Anak Kelas 4-6 Bosan dengan Pembelajaran Konvensional
(Shaneabel Azarya Utomo, 2025)

Kondisi tersebut diperkuat oleh hasil kuesioner yang ditampilkan pada Gambar diatas, yang menunjukkan bahwa sebagian besar siswa merasa bosan ketika pembelajaran hanya berupa penjelasan guru dan penggunaan buku. Rasa bosan dalam proses pembelajaran menjadi indikator penting bahwa metode yang digunakan kurang sesuai dengan karakteristik belajar siswa sekolah dasar.

Menurut Arsyad (2017), media pembelajaran yang kurang variatif dan tidak melibatkan siswa secara aktif dapat menurunkan motivasi belajar serta menghambat proses pemahaman materi. Selain masalah minat dan fokus belajar, hasil kuesioner juga menunjukkan adanya permasalahan dalam pemahaman materi pelajaran.

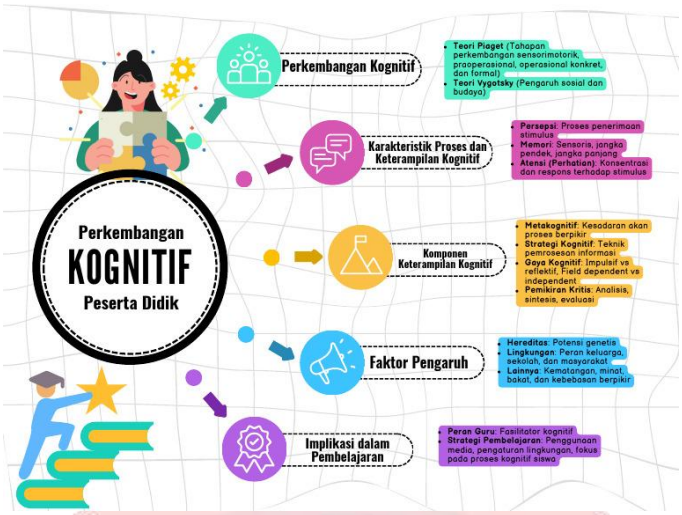
Gambar 4. Grafik Anak Kelas 4-6 kesulitan belajar konvensional (Shaneabel Azarya Utomo, 2025)

Pada Gambar grafik diatas**,** terlihat bahwa sebagian besar siswa mengalami kesulitan atau hanya kadang-kadang mampu memahami materi yang disampaikan melalui metode pembelajaran konvensional. Temuan ini mengindikasikan adanya ketidaksesuaian antara cara penyampaian materi dengan kebutuhan belajar siswa. Hal ini sejalan dengan pendapat Bruner yang menyatakan bahwa anak usia sekolah dasar lebih mudah memahami konsep melalui tahapan enaktif dan ikonik sebelum mencapai tahap simbolik (Sanjaya, 2008). Temuan ini selaras dengan penelitian yang menyebutkan bahwa media visual berperan besar dalam meningkatkan minat dan fokus belajar siswa sekolah dasar (Arsyad, 2017).

Jika ditinjau melalui analisis SWOT, SD Kristen Banjarsari Surakarta memiliki kekuatan pada lingkungan belajar yang kondusif, nilai karakter yang

kuat, serta dukungan orang tua terhadap proses pendidikan. Namun, kelemahan yang masih terlihat adalah keterbatasan variasi media pembelajaran visual dan interaktif dalam kegiatan belajar mengajar. Di sisi peluang, perkembangan teknologi pendidikan serta meningkatnya kebutuhan pembelajaran yang ramah anak membuka ruang bagi pengembangan media pembelajaran visual yang lebih inovatif. Sementara itu, ancaman muncul dari sekolah dasar swasta lain di Surakarta, seperti SD Kalam Kudus, SD Pangudi Luhur, dan SD Al Azhar, yang telah lebih dahulu mengembangkan media pembelajaran interaktif sebagai bagian dari strategi peningkatan kualitas pembelajaran.

Berdasarkan pertimbangan tersebut, SD Kristen Banjarsari Surakarta dipilih sebagai lokasi perancangan karena memiliki kebutuhan nyata terhadap pengembangan media pembelajaran visual yang bisa berpotensi untuk membantu karakteristik kognitif siswa sekolah dasar serta yang aplikatif dan berkelanjutan. Oleh karena itu, penelitian ini berfokus pada perancangan media pembelajaran visual sebagai upaya meningkatkan ketertarikan, fokus, dan efektivitas pembelajaran murid siswa kelas 4-6 di SD Kristen Banjarsari Surakarta.



Gambar 5. Perkembangan Kognitif anak
(Agustina Susi, 2024)

Untuk memperjelas karakteristik perkembangan kognitif peserta didik sekolah dasar, Gambar diatas menunjukkan skema perkembangan kognitif yang meliputi tahapan perkembangan, karakteristik proses berpikir, komponen keterampilan kognitif, faktor-faktor yang memengaruhi, serta implikasinya dalam pembelajaran. Pada jenjang sekolah dasar, peserta didik berada pada tahap operasional konkret, di mana pemahaman konsep masih sangat bergantung pada pengalaman langsung, stimulus visual, dan aktivitas yang melibatkan keterlibatan fisik maupun mental siswa (Piaget dalam Sanjaya, 2008).

Pada tahap ini, proses kognitif anak ditandai dengan kemampuan memproses informasi konkret, rentang perhatian yang relatif pendek, serta kebutuhan akan stimulus yang menarik untuk menjaga fokus belajar. Hal tersebut sejalan dengan karakteristik yang ditampilkan pada bagian karakteristik proses dan keterampilan kognitif dalam skema, yang menekankan pentingnya persepsi, memori, dan perhatian dalam proses belajar anak. Oleh

karena itu, pembelajaran yang minim variasi stimulus cenderung kurang efektif dalam mendukung perkembangan kognitif siswa sekolah dasar.

Pada jenjang SMP dan SMA, siswa telah memasuki tahap perkembangan kognitif yang lebih matang dan mulai mampu berpikir secara abstrak. Namun, kemampuan tersebut tidak terbentuk secara instan, melainkan merupakan hasil dari proses pembelajaran yang dialami sejak jenjang sekolah dasar. Oleh karena itu, sekolah dasar memegang peranan penting sebagai fase transisi awal yang menentukan kualitas perkembangan kognitif siswa di masa depan. Apabila pada tahap ini siswa tidak mendapatkan pengalaman belajar yang sesuai dengan karakteristik perkembangannya, maka hal tersebut berpotensi memengaruhi motivasi belajar, rasa percaya diri, serta keterlibatan siswa dalam pembelajaran pada jenjang berikutnya.

Di sisi lain, perkembangan pendidikan dasar menunjukkan adanya kecenderungan peningkatan penggunaan media pembelajaran visual dan interaktif di sekolah dasar swasta, khususnya di wilayah perkotaan. Media pembelajaran yang memanfaatkan unsur visual, permainan, dan interaksi terbukti mampu meningkatkan keterlibatan siswa serta membantu mereka memahami konsep secara lebih konkret dan bermakna (Arsyad, 2017). Kondisi ini menunjukkan adanya kesenjangan antara kebutuhan belajar siswa dengan media pembelajaran yang tersedia, sekaligus menjadi peluang untuk menghadirkan alternatif media pembelajaran yang lebih sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar.

Tujuan dari perancangan media permainan edukatif untuk SD Kristen Banjarsari yaitu, untuk menciptakan sebuah *Board Game* berbasis ular tangga yang mampu memberikan alternatif pembelajaran yang lebih interaktif dan tidak hanya menggunakan pembelajaran secara konvensional, tetapi juga menggunakan media pembelajaran yang melibatkan aspek visual, pengalaman bermain, dan interaksi sosial dalam proses belajar, supaya murid tidak merasa jenuh, malas dan dapat menangkap materi pembelajaran yang terkait dengan materi yang didapatkan. Dengan kehadiran media pembelajaran ini, guru dan sekolah diharapkan memiliki alat bantu yang lebih variatif dan menarik dalam menyampaikan materi pembelajaran, sementara siswa dapat merasakan proses belajar yang lebih menyenangkan dan bermakna.

Media pembelajaran yang akan dibuat di dalam penelitian ini yaitu, *Board game* atau permainan papan merupakan jenis permainan yang dimainkan di atas permukaan datar menggunakan papan permainan. *Board game* tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan, tetapi juga dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang efektif, terutama bagi anak-anak usia sekolah dasar. Prinsip dalam media pembelajaran alat media edukatif ini yaitu, Pertama memberikan kesan positif terhadap permainan dengan cara menggunakan warna dan gambar yang menarik. Kedua keterbacaan teks yang menggunakan kalimat yang pendek dalam kartu topik yang dibuat. Ketiga, kejelasan gambar yang digunakan dalam media. Keempat, tata letak yang sederhana dan tidak rumit membuat siswa sekolah mudah dan nyaman melihat media. Kelima, kemenarikan gambar-gambar yang digunakan dan keenam

dapat membangkitkan minat siswa untuk belajar sambil bermain menggunakan media (Sudarmika. D.p.p., A.h.s., 2018: 26).

Gambar 6. *Board Game* Ular Tangga
(Anak Bisa, 2023)

Jenis Permainan ini biasa disebut dengan nama ular tangga, permainan ini menggunakan papan, bidak/pion, dan dadu dengan memindahkan atau meletakkan di atas papan sesuai dengan aturan yang telah ditetapkan (Andrianto et al., 2021). Dalam konteks pendidikan, *Board game* dapat dimodifikasi dengan menyisipkan unsur materi pelajaran sehingga proses belajar menjadi lebih menyenangkan dan interaktif. *Board game* edukatif memiliki keunggulan dalam merangsang partisipasi aktif siswa, meningkatkan konsentrasi, serta membantu mereka memahami materi dengan cara yang lebih visual dan aplikatif.

Board game dipilih karena memiliki potensi besar dalam mendorong keterlibatan aktif siswa, meningkatkan konsentrasi, serta menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan kolaboratif. Menurut Prensky (2007), pembelajaran berbasis permainan memungkinkan siswa belajar melalui

pengalaman, eksplorasi, dan pengambilan keputusan, sehingga proses belajar menjadi lebih bermakna.

Proses perancangan media pembelajaran ini menggunakan metode ADDIE yang meliputi tahap analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Metode ADDIE dipilih karena memberikan alur perancangan yang sistematis dan berorientasi pada kebutuhan pengguna, khususnya peserta didik sekolah dasar. Melalui tahap analisis, karakteristik siswa dan permasalahan pembelajaran dapat diidentifikasi secara mendalam, sehingga solusi desain yang dihasilkan menjadi lebih relevan dan aplikatif (Branch, 2009).

Kebaruan dalam perancangan media pembelajaran ini terletak pada penggabungan aspek tema, media, dan metode perancangan yang disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran di SD Kristen Banjarsari Surakarta. Berdasarkan hasil analisis kondisi pembelajaran, sekolah ini masih didominasi oleh metode pembelajaran konvensional dan belum secara optimal memanfaatkan media pembelajaran interaktif berbasis permainan sebagai bagian dari proses belajar di kelas. Oleh karena itu, perancangan ini menghadirkan pendekatan baru yang belum diterapkan sebelumnya di lingkungan sekolah tersebut.

Dari sisi media, kebaruan diwujudkan melalui perancangan board game edukatif berbasis permainan ular tangga yang dimodifikasi secara khusus untuk mendukung materi pembelajaran. Media ini berbeda dari media pembelajaran yang umum digunakan di SD Kristen Banjarsari, yang sebagian besar masih

berupa buku teks dan penjelasan guru. Board game edukatif ini mengintegrasikan unsur visual, interaksi sosial, serta mekanisme permainan sebagai sarana penyampaian materi, sehingga memberikan pengalaman belajar yang lebih aktif dan bermakna bagi siswa. Sementara itu, dari sisi metode perancangan, kebaruan terletak pada penggunaan metode ADDIE yang diterapkan secara sistematis untuk merancang media pembelajaran visual berbasis permainan. Metode ini digunakan untuk memastikan bahwa proses perancangan tidak hanya berorientasi pada aspek visual, tetapi juga didasarkan pada analisis kebutuhan pengguna, karakteristik siswa, serta permasalahan pembelajaran yang nyata di SD Kristen Banjarsari Surakarta. Pendekatan ini belum diterapkan dalam pengembangan media pembelajaran sejenis di sekolah tersebut.

Perancangan media pembelajaran edukatif berbasis permainan ini tidak hanya bermanfaat bagi sekolah, tetapi juga memiliki dampak positif bagi masyarakat. Media pembelajaran yang bersifat visual dan interaktif dapat membantu orang tua mendampingi proses belajar anak di rumah secara lebih menyenangkan dan efektif. Keterlibatan orang tua dalam pembelajaran terbukti berpengaruh positif terhadap motivasi dan capaian belajar anak (Hill & Tyson, 2009). Selain itu, pembelajaran berbasis permainan mampu mendukung perkembangan kognitif, sosial, dan emosional anak melalui aktivitas yang melibatkan interaksi, kerja sama, dan pengambilan keputusan (Hromek & Roffey, 2009).

Media pembelajaran yang dirancang berdasarkan kebutuhan peserta didik dapat meningkatkan kualitas pembelajaran serta membentuk sikap positif terhadap proses belajar sejak dini (Arsyad, 2017). Dengan demikian, perancangan media pembelajaran ini diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata dalam mendukung peningkatan kualitas pendidikan dasar dan membangun budaya belajar yang lebih positif di lingkungan sekolah maupun masyarakat.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana Konsep Perancangan media pembelajaran interaktif berbasis *Board Game* dengan Metode ADDIE untuk Siswa SD Kristen Banjarsari?
2. Bagaimana Tahap merancang media pembelajaran interaktif berbasis *Board Game* dengan Metode ADDIE yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan siswa SD Kristen Banjarsari?

C. Tujuan Perancangan

1. Merancang konsep Media Pembelajaran interaktif berbasis *board game* dengan pendekatan metode ADDIE, untuk siswa SD Kristen Banjarsari.
2. Merancang Media Pembelajaran interaktif berbasis *board game* dengan Metode ADDIE yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan siswa SD Kristen Banjarsari.

D. Manfaat Perancangan

1. Manfaat Edukatif

   Memberikan pemahaman materi pelajaran sekolah dasar secara menyenangkan dan interaktif, sehingga membantu siswa lebih mudah

memahami konsep-konsep dasar melalui permainan seperti ular tangga edukatif, *puzzle*, dan kartu kuis.

2. Manfaat Akademis

   Menjadi kontribusi nyata dalam pengembangan media pembelajaran alternatif dalam dunia pendidikan, khususnya pada jenjang sekolah dasar. Karya ini juga dapat menjadi referensi atau studi kasus dalam penelitian desain komunikasi visual dan media pembelajaran interaktif.

3. Manfaat Psikologis

   Mendorong siswa untuk aktif, fokus, dan terlibat secara emosional dalam proses pembelajaran melalui pengalaman bermain yang positif. Suasana belajar yang menyenangkan juga berpengaruh terhadap peningkatan motivasi dan rasa percaya diri siswa.

4. Manfaat Bagi Guru dan Sekolah

   Menjadi media bantu ajar yang dapat digunakan oleh guru untuk menyampaikan materi dengan pendekatan yang lebih menarik dan mudah diterima siswa, sekaligus membantu menciptakan lingkungan belajar yang lebih aktif dan tidak monoton.

5. Manfaat Bagi Masyarakat

   Perancangan media pembelajaran ini memberikan manfaat bagi masyarakat dengan menghadirkan alternatif kegiatan belajar yang interaktif, menyenangkan, dan tidak bergantung pada metode pasif. Media ini mendorong interaksi sosial, kebiasaan belajar aktif, serta meningkatkan kesadaran masyarakat terhadap pentingnya pembelajaran kreatif bagi anak.

E. Tinjauan Pustaka

Jurnal Penelitian Pengembangan Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar, Penelitian oleh Anjelina Wati (2020) membahas pengembangan permainan ular tangga yang dimodifikasi secara edukatif untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian ini menggunakan metode R&D (Research and Development) dan divalidasi oleh ahli serta diuji coba terbatas pada siswa sekolah dasar. Permainan dirancang untuk menyisipkan soal-soal pembelajaran pada setiap petak, dan hasilnya menunjukkan adanya peningkatan motivasi serta pemahaman materi.

Perbedaan dengan perancangan Tugas Akhir Media Pembelajaran Board Game Inovatif untuk anak SD Kristen Banjarsari, Pendekatan dalam jurnal lebih menekankan pada konten materi pelajaran, sementara perancangan tugas akhir ini lebih fokus pada elemen visual, storytelling, dan interaktivitas guna menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan komunikatif. Manfaat bagi perancangan, Jurnal ini menjadi referensi awal bahwa board game dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang menyenangkan dan edukatif. Ini mendukung penggunaan ular tangga sebagai media utama dalam perancangan tugas akhir ini.

Jurnal Pengaplikasian Game Edukasi (Ular Tangga) untuk Meningkatkan Konsentrasi terhadap Minat Belajar Peserta Didik, Penelitian oleh Sabila et al. (2021) menunjukkan bahwa permainan edukatif mampu memberikan stimulus positif terhadap konsentrasi dan motivasi belajar. Melalui metode kuantitatif

dan observasi perilaku siswa, permainan ular tangga edukatif terbukti mengurangi kejenuhan dan meningkatkan fokus belajar.

Perbedaan dengan perancangan Tugas Akhir Media Pembelajaran Board Game Inovatif untuk anak SD Kristen Banjarsari, Jurnal ini menitikberatkan pada hasil psikologis penggunaan permainan. Dalam tugas akhir ini, efek visual dan desain komunikasi juga menjadi unsur utama dalam menyampaikan materi pelajaran. Tinjauan ini memiliki manfaat bagi perancangan, Memberikan dasar teoritis bahwa media permainan tidak hanya sekadar alat bantu, tetapi juga dapat memengaruhi aspek psikologis siswa seperti motivasi dan fokus belajar.

Jurnal LEGO Puzzle Bingo Games Media Edukatif Berbasis Pendidikan Karakter, Penelitian oleh Abdullah et al. (2018) menyoroti penggunaan media puzzle dalam membentuk karakter sosial siswa. Permainan ini dirancang untuk menyisipkan nilai-nilai seperti kerja sama, tanggung jawab, dan sportivitas, serta meningkatkan efektivitas pembelajaran melalui pendekatan aktif dan menyenangkan.

Perbedaan dengan Tugas Akhir Media Pembelajaran Board Game Inovatif untuk anak SD Kristen Banjarsari perancangan LEGO Puzzle menggunakan pendekatan digital dan berbasis teknologi, sedangkan perancangan ini berfokus pada media analog yang lebih mudah diakses dan cocok untuk lingkungan kelas dasar. Manfaat bagi perancangan yaitu, menjadi acuan dalam mengintegrasikan aspek pendidikan karakter ke dalam permainan,

menjadikan game bukan hanya media akademik, tetapi juga untuk pengembangan kepribadian siswa.

Jurnal Peningkatan Pemahaman Siswa terhadap Materi Piktogram melalui Media Visual Interaktif, Puji Nurdianti dan Octarina Hidayatus Sholikhah (2022) menggunakan media visual untuk membantu siswa memahami konsep piktogram. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan signifikan dari 50% ke 88% pemahaman siswa setelah penggunaan media interaktif.

Perbedaan dengan Tugas Akhir Media Pembelajaran Board Game Inovatif untuk anak SD Kristen Banjarsari Media yang digunakan dalam jurnal adalah presentasi dan visual digital, sedangkan dalam proyek ini, bentuk media adalah board game, puzzle, dan kartu kuis fisik. Manfaat bagi perancangan nya yaitu, menjadi bukti kuat bahwa visualisasi dalam media pembelajaran mampu meningkatkan pemahaman siswa SD. Hal ini menguatkan urgensi penggunaan ilustrasi menarik dalam desain board game.

Jurnal Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Pak Alam Berbasis Game Edukatif IPS, Desi Yulianti & Minsih Minsih (2023) merancang media pembelajaran dalam bentuk kartu fisik (card game) bertema IPS. Dengan metode yang dipakai, kartu ini dinilai sangat layak digunakan (validasi 90%) dan praktis (penilaian kepraktisan 89,6%).

Perbedaan dengan perancangan Tugas Akhir Media Pembelajaran Board Game Inovatif untuk anak SD Kristen Banjarsari, hanya menyasar satu mata pelajaran (IPS), sedangkan proyek ini mencakup materi tematik lintas pelajaran

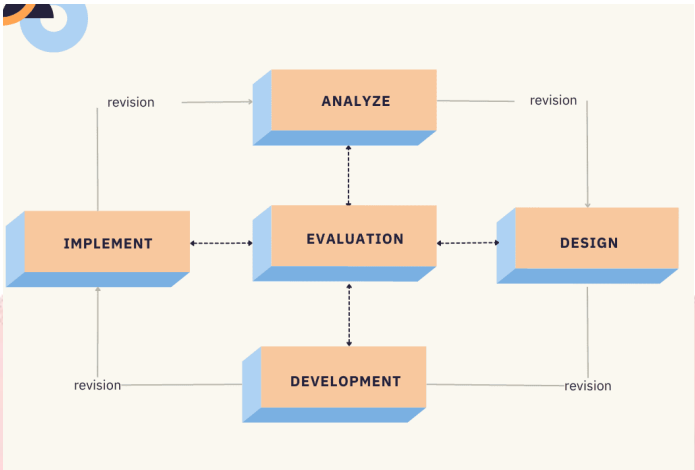
(Matematika, Bahasa, PPKn), serta memadukan unsur branding visual dan permainan kelompok. Tinjauan Pustaka ini bermanfaat untuk membuktikan bahwa media kartu edukatif dapat meningkatkan pemahaman siswa melalui format interaktif. Memberi inspirasi dalam merancang kartu kuis tematik yang terintegrasi dalam board game.

Berdasarkan tinjauan pustaka yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa berbagai penelitian sebelumnya telah membahas pemanfaatan media permainan seperti board game, kartu edukatif, dan puzzle sebagai sarana pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif bagi siswa sekolah dasar. Perbedaan utama dengan Tugas Akhir ini terletak pada pendekatan visual yang lebih komprehensif, melibatkan elemen desain komunikasi visual seperti ilustrasi, warna, dan narasi visual. Kebaruan perancangan ini terdapat pada penggabungan board game dengan kartu kuis dan puzzle edukatif secara terstruktur, yang tidak hanya menyampaikan materi pelajaran, tetapi juga mendorong interaksi sosial dan minat belajar siswa. Tinjauan pustaka ini menjadi acuan penting dalam merancang media belajar yang menarik, komunikatif, dan sesuai dengan karakter anak-anak sekolah dasar.

F. Metode Perancangan

Metode Perancangan berisi data yang dibutuhkan dalam mempermudah pengembangan ide gagasan, dalam perancangan ini alur kerja atau *workflow* yang digunakan. Metode perancangan dan pengembangan merupakan sebuah jenis penelitian yang bisa dipergunakan untuk menghasilkan suatu produk tertentu dan dapat menguji keefektifan dari produk tersebut (Pratiwi et al.,

2022). Pada penelitian ini peneliti menggunakan model perancangan dari (Maydiantoro, 2019) yaitu ADDIE. Dalam model ini terdapat 5 tahapan yaitu : (1) *Analysis,* (2) *Design,* (3) *Development or Production,* (4) *Implementation* (5) *Evaluations*.



Gambar 7. Model Pengembangan Metode ADDIE
(sumber: whatfix.com)

1. *Analysis* (Analisis)

   Tahap pertama yang dilakukan sebelum memulai mengembangkan suatu produk adalah mengidentifikasi kebutuhan pengembangan produk (model, media, materi pendidikan) dan menganalisis kelayakan serta syarat-syarat dari pengembangan produk.

2. *Design* (Desain)

   Desain visual yang tepat akan memandu pemain memahami permainan dengan mudah. Warna-warna harus dipilih berdasarkan makna psikologisnya. Karakter yang digunakan dalam permainan juga perlu dirancang sedemikian rupa agar menarik bagi anak-anak. Desain karakter dan visual: dibuat karakter utama bernama "Tango si Ular Ceria" yang

menjadi pemandu permainan, dilengkapi dengan warna-warna yang sesuai dengan psikologi anak dan ilustrasi edukatif. Oleh karena itu, desain *board game* ini diarahkan menggunakan gaya visual kartun 2D yang sederhana, ceria, dan komunikatif**,** menyesuaikan dengan dunia imajinasi serta preferensi estetika anak-anak usia sekolah dasar. Karakter utama digambarkan sebagai siswa laki-laki dan perempuan dengan identitas khas, seperti pakaian sekolah nasional, ekspresi antusias, dan gestur aktif.

3. *Development* (Pengembangan)

Dalam tahap ini berisi kegiatan mewujudkan desain produk yang dibuat sebelumnya. Pada langkah sebelumnya konsep produk telah dibuat. Selanjutnya yaitu merealisasikan konsep tersebut menjadi produk yang siap untuk diimplementasikan. Pada tahap ini diperlukan instrumen penelitian untuk mengukur kinerja produk berupa hasil pengembangan produk, validasi produk dan instrumen penelitian serta revisi produk. Dilakukan tahap pengembangan dari perancangan yang mencakup perumusan tujuan pembelajaran, penyusunan alur permainan, perancangan komponen visual serta materi edukatif, lalu juga mencetak hasil desain, pemilihan bahan *board game*. Tahap ini diawali dengan membuat sketsa awal permainan, yang melibatkan:

a. Struktur permainan

Sistem permainan dengan menentukan dimainkan dengan sistem seperti apa, jenis tantangan (*puzzle*, kartu soal, tugas kelompok), serta sistem poin atau penalti. Permainan ini mengambil

dasar dari permainan tradisional ular tangga, yang kemudian dimodifikasi menjadi versi edukatif.

b. Mekanik permainan

Di dalamnya mencakup bagaimana pemain mulai bermain, bagaimana mereka bergerak, bagaimana sistem menang-kalah dirancang, serta bagaimana tantangan disusun agar dapat memicu proses belajar dalam *board game*, elemen seperti langkah pion, petunjuk di kotak permainan, dadu, kartu tantangan, atau kuis menjadi bagian penting dari mekanik permainan.

c. Menentukan Media Cetak atau Digital

Media menjadi wadah dari *game* yang telah dirancang dalam konteks tugas akhir ini, media yang digunakan adalah board game fisik (non-digital). Maka, berbagai aspek teknis harus dipertimbangkan: ukuran papan permainan, ketebalan kertas atau karton, jenis laminasi agar awet saat dimainkan anak-anak, hingga keamanan sudut potongan material agar tidak melukai. Pengemasan dan distribusi juga menjadi bagian penting agar media mudah digunakan di sekolah.

d. *Budgetting*

Perancangan dan pengalokasian dana secara efisien untuk kebutuhan selama proses produksi merupakan langkah penting, guna mengoptimalkan sumber daya yang dimiliki. Kebutuhan selama produksi desain pembelajaran secara effisien akan memaksimalkan

yang dimiliki. Berdasarkan hasil observasi dan riset terkait estimasi biaya, perancangan memperkirakan biaya dalam produksi sebagai berikut:

Pengeluaran	**Biaya**
4 Lis Kayu	Rp. 3.000
4 Pion Akrilik	Rp. 30.500
Print A3 Desain *Prototype*	Rp. 3.500
Paku Kecil	Rp. 3.000
Skrup Gypsum	Rp. 5.000
Lem Fox	Rp. 5.000
Kartu *Prototype Quiz*	Rp. 15.000
Kartu *Prototype Dare*	Rp. 10.000
Amplas Super Halus & Kasar	Rp. 13.000
Isian Ujung Bor 2mm & 3 mm	Rp. 18.000
2 Dadu Permainan	Rp. 3.000
Pylox Warna Biru	Rp. 25.000
Pigmen Biru	Rp. 13.500
Pigmen Putih	Rp. 9.000
Kayu Triplek	Rp. 5.000
Total	Rp. 161.500

Tabel 1. *Budgetting* Perancangan
(Shaneabel Azarya Utomo, 2025

1. *Implementation* (Implementasi)

Tahap ini tidak dilakukan dikarenakan hanya mencapai tahap *development*

2. *Evaluation* (Evaluasi)

Evaluasi pun tidak dilakukan dikarenakan tidak mencapai tahap implementasi

G. Sistematika Penulisan

Terdiri dari beberapa bab yang saling berhubungan satu sama lain, di mana setiap bab mendukung dan melengkapi bab lainnya.

A. BAB I

Memuat latar belakang, perumusan masalah, tujuan dan manfaat, kajian pustaka, dasar teori, metode perancangan, serta sistematika penulisan.

B. BAB II

Menyajikan informasi lengkap tentang objek yang dibahas dalam tugas akhir, meliputi data perusahaan, sejarah perusahaan, visi dan misi, struktur organisasi, satuan tugas, serta analisis SWOT.

C. BAB III

Memuat konsep perancangan karya yang akan dibuat, termasuk analisis data, USP, ESP, positioning, analisis karakter, strategi kreatif, konsep teknis, dan rencana media.

D. BAB IV

Membahas tentang wujud karya yang dihasilkan serta penjelasan mengenai mock-up yang akan direalisasikan.

E. BAB V

Menyajikan kesimpulan dan rekomendasi dari penelitian serta pembuatan karya yang telah dilakukan oleh penulis untuk institusi dan dosen pengajar.