



## PERANCANGAN *BOARD GAME* PENGENALAN TARI TRADISIONAL INDONESIA SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN SEKOLAH DASAR KELAS 5

Galuh Meidaluna<sup>1</sup>, Meirina Lani Anggapuspa<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Jurusan Desain, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya  
email: galuh.17021264093@mhs.unesa.ac.id

<sup>2</sup>Jurusan Desain, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya  
email: meirinaanggapuspa@unesa.ac.id

### Abstrak

Penerapan Kurikulum 2013 yang terbilang baru menjadikan guru dan para muridnya merasa kesusahan. Beberapa guru kurang paham dengan konsep pendekatan *Scientific*, keterampilan guru merancang RPP juga kurang memadai, banyak guru yang kurang menguasai penilaian autentik, dan terlalu banyak materi yang perlu dikuasai siswa menjadikan beban belajar siswa dan guru jadi terlalu berat. Salah satu efeknya adalah pada pembelajaran SBdP, terutama pada pembelajaran Tari Tradisional. Pada pembelajaran Tari Tradisional terdapat materi praktek dan teori tetapi hanya terbatas pada beberapa tarian saja, jadi murid-murid masih kurang memahami dan menghafal dari mana saja tarian tersebut berasal. Guru menyadari dengan kondisi seperti itu maka diperlukan media pendukung lain yang dapat menunjang pembelajaran untuk lebih mengenal Tari Tradisional di Indonesia. Salah satu caranya dengan menggunakan metode penelitian seperti penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) untuk membuat media permainan seperti *Board game*. Perancangan *Board game* ini mempunyai *target audience* yaitu murid dengan usia 11-13 tahun atau murid kelas V SD. Dari hasil konsep, proses dan visualisasi perancangan ini terbentuklah *Board game* yang berjudul “Yuk! Kita Menari”. Melalui *Board game* ini murid-murid diajak memahami berbagai macam Tari Tradisional yang ada di Indonesia. Diharapkan melalui *Board game* ini, penyampaian edukasi tidak membosankan dan mudah dipahami oleh murid.

**Kata Kunci:** *board game*, Tari Tradisional, siswa.

### Abstract

*The implementation of the 2013 curriculum which is relatively new makes teachers and students feel distressed. There are many teachers who are not ready mentally with this curriculum. Some teachers lack understanding of Scientific approach concept, teacher skills in designing lesson plans are also inadequate, many teachers lack mastery of authentic assessment, and too much material needs to be mastered by students make the learning burden of students and teachers too heavy. One effect is on SBdP learning, especially on learning Traditional Dance. In learning Traditional Dance, there are practical and theoretical material but only limited to a few dances, so students still lack understanding and memorize of where the dance originates. The teacher realizes that with such conditions, other supporting media are needed to support learning to get to know Traditional Dance in Indonesia. One way to do it by using research and development methods to create game media such as Board game. The design of this Board game has target students aged 11-13 years or 5th grade elementary school students. From the results of the concept, process and visualization of this design, this board game called “Yuk! Kita Menari”. Through this Board game students are invited to understand various kinds of Traditional Dance in Indonesia. It is hoped that through this board game, educational delivery is not boring and easy for students to understand.*

**Keywords:** *boardgame, traditional dance, elementary school students.*

## PENDAHULUAN

Kurikulum 2013 diluncurkan secara resmi pada tanggal 15 Juli 2013. Kurikulum ini sudah dilaksanakan pada tahun pelajaran 2013/2014 pada sekolah-sekolah tertentu saja. Kurikulum 2013 ini merupakan serentetan rangkaian penyempurnaan terhadap kurikulum 2004 yang berbasis kompetensi lalu diteruskan dengan kurikulum 2006 (KTSP). Perubahan kurikulum pendidikan suatu tuntutan yang mau tidak mau harus tetap dilakukan tinggal penetapan tentang waktu saja. (Kompas, 2014).

Penetapan kurikulum 2013 sendiri karena masih baru menjadikan guru dan para muridnya merasa kesusahan. Terdapat beberapa kekurangan seperti banyak sekali guru-guru yang belum siap secara mental dengan kurikulum 2013 ini, karena kurikulum ini menuntut guru lebih kreatif, sedangkan sebagian guru masih terbiasa menggunakan cara konvensional. Kekurangan ini berdampak pada banyak materi yang harus dikuasai siswa dan beban belajar siswa dan termasuk guru menjadi terlalu berat, sehingga waktu belajar di sekolah terlalu lama (beritahu.me, 2014). Karena guru dituntut untuk lebih kreatif maka guru harus pintar mencari ide untuk menambahkan media pembelajaran ataupun ide untuk mengajar dengan cara yang baru, murid-murid akan bosan, akhirnya tidak memperhatikan dan sibuk sendiri. Selain itu guru akan kewalahan apabila media yang digunakan tidak begitu mendukung dalam pembelajaran salah satunya dalam pembelajaran SbdP khususnya dalam KD Memahami Pola Lantai dalam Tari Kreasi Daerah pada kelas 5 SD di SDN 1 Durensewu, Pandaan. Memahami pola lantai dalam pembelajaran tari kreasi daerah ini juga harus didasari dengan pengertian tentang Tari Tradisional sebelumnya.

Tari Tradisional di Indonesia merupakan warisan budaya Nusantara yang dimiliki oleh Indonesia. Akan tetapi seiring perkembangan zaman, banyak kebudayaan-kebudayaan yang berangsur-angsur tergerus oleh perkembangan zaman. Oleh sebab itu, pentingnya menanamkan kepada diri kita untuk cinta tanah air dan mencintai dengan sepenuh hati warisan budaya Nusantara yang perlu kita tanamkan sejak dini agar menjadi karakter anak bangsa yang nasionalisme (Prasetyo, 2017).

Pembelajaran tari tradisional yang terdapat dalam kurikulum 2013 untuk kelas 5 ini memang terdapat dalam beberapa sub bab dalam buku tematik tersebut. Terdapat praktek dan beberapa tarian terkenal saja yang dideskripsikan dalam buku tersebut, jadi murid-murid masih kurang memahami macam-macam tarian yang ada di Indonesia dan menghafal dari mana saja tari-tarian tersebut, terbukti dari hasil nilai SBdP pada semester 1 kemarin yang diperlihatkan pada gambar dibawah, banyak murid-murid yang mendapatkan nilai dibawah KKM. Padahal dalam kurikulum dasar kelas 5 SD pada semester 1 terdapat kurikulum tentang memahami pola lantai dalam tari kreasi daerah pada KD 3 dan pada KD 4 tentang mempraktikkan pola lantai pada gerak tari kreasi daerah. KD tersebut diperlihatkan pada gambar dibawah ini.

| SDN DURENSEWU PANDAN   |  | REVISI   |  |
|--|--|--|--|
| KELAS 5  |  | KELAS 5  |  |
| KETERANGAN   | INDIKATOR  | KETERANGAN   | INDIKATOR  |
| 1. Memahami pengetahuan faktual dan konseptual dengan cara mengamati, mengurutkan, dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahunya, melakukan kegiatan Tahun dan kegiatan, dan membaca buku yang dipaparkan di sekitar, di sekolah dan tempat lainnya | 1.1. Memahami gambar cerita                        | 1.1. Memahami gambar cerita                        | 1.1. Memahami gambar cerita                        |
| 1.2. Memahami rupa nada  | 1.2. Memahami rupa nada                            | 1.2. Memahami rupa nada                            | 1.2. Memahami rupa nada                            |
| 1.3. Memahami pola lantai dalam tari kreasi daerah   | 1.3. Memahami pola lantai dalam tari kreasi daerah | 1.3. Memahami pola lantai dalam tari kreasi daerah | 1.3. Memahami pola lantai dalam tari kreasi daerah |
| 1.4. Memahami gerak tari kreasi daerah   | 1.4. Memahami gerak tari kreasi daerah             | 1.4. Memahami gerak tari kreasi daerah             | 1.4. Memahami gerak tari kreasi daerah             |

**Gambar 1.** Kurikulum SBdP kelas V SD  
(Sumber : Yunita, 2020)

**Gambar 2.** Hasil nilai PTS SBdP kelas V SD  
(Sumber : Yunita, 2020)

**Gambar 3.** Hasil nilai PAS SBdP kelas V SD  
(Sumber : Yunita, 2020)

Dengan kondisi seperti itu diperlukan media pendukung lain yang dapat menunjang pembelajaran untuk lebih mengenal Tari Tradisional di Indonesia. Seperti dengan menggunakan media pembelajaran berupa permainan yang menarik minat mereka, dan diharapkan dapat membantu untuk lebih memahami materi Tari Tradisional, karena Singgih Gunarsa (2008:13) mengatakan karakter

anak-anak usia 11-13 tahun atau anak-anak pada kelas 5 SD mempunyai keterampilan sekolah (*school skills*), meliputi penguasaan dalam hal akademik dan non akademik, misalnya menulis, mengarang, melukis, membuat prakarya dan lain sebagainya dan keterampilan bermain (*play skills*), meliputi ketrampilan dalam berbagai jenis permainan dengan kegiatan fisik seperti main bola, mengendarai sepeda, sepatu roda, catur dan lain sebagainya, lalu mereka juga cenderung lebih tertarik dengan *visual* yang menarik dan banyak gambar. Media pembelajaran berupa permainan juga membantu anak-anak memiliki karakter jujur.

Media pembelajaran yang bersifat edukatif, menarik dan menyenangkan dibutuhkan dalam mendukung pembelajaran agar murid-murid tidak bosan dengan pengajaran yang sudah ada dan memberikan pengalaman baru bagi anak-anak. Media pembelajaran dengan menggunakan *board game* juga dapat menambah minat murid-murid saat ini yang lebih cenderung melihat hal yang menarik daripada hal yang monoton. Media pembelajaran seperti *board game* dipilih sebagai media interaktif yang favorit dikalangan anak-anak, sekaligus juga dapat mengenalkan Tari tradisional di Indonesia untuk menunjang kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang yang dijabarkan maka rumusan masalah yang diangkat dalam penelitian ini adalah bagaimana konsep perancangan, proses perancangan dan visualisasi sebuah media *board game* pengenalan Tari Tradisional di Indonesia untuk anak kelas 5 SD.

Batasan masalah yang digunakan adalah seputar Tari Tradisional yang digunakan atau yang diperkenalkan adalah yang terdapat dalam tabel buku tema kelas 5 SD dan anak-anak yang menjadi objek penelitian adalah murid-murid kelas 5 SD dari SDN 1 Durensewu, Pandaan, Pasuruan.

Berdasarkan permasalahan yang telah dikemukakan maka penelitian ini dimaksudkan untuk menjelaskan konsep perancangan, proses perancangan dan visualisasi dari media pembelajaran berupa *board game* untuk mengenalkan Tari Tradisional di Indonesia untuk anak kelas 5 SD.

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi peneliti untuk

menerapkan ilmu yang sudah didapat selama masa perkuliahan, dan dapat menghasilkan karya yang berguna bagi masyarakat. Adapun juga manfaat yang bersifat teoretis yaitu perancangan *board game* ini akan membantu murid-murid kelas 5 SD menghafal dan mengenal beberapa Tari Tradisional di Indonesia dan secara praktis untuk siswa yaitu dengan penelitian yang berbasis gambar, *board game* ini adalah media pembelajaran baru yang akan lebih disenangi dan mudah dipahami pesan moralnya oleh anak-anak. Serta penggunaan warna dan cara bermain yang sederhana akan tidak menimbulkan kebosanan saat memainkannya, bagi mahasiswa yaitu diharapkan mampu menambah wawasan bagi mahasiswa dalam mengembangkan media pembelajaran *board game* atau media lain dalam menyampaikan materi Tari Tradisional ini dan bagi sekolah yaitu bisa menjadi pedoman untuk mengembangkan media pembelajaran dengan *board game* untuk materi lain.

Produk yang akan dirancang dalam penelitian ini adalah sebuah bentuk media pembelajaran yang dapat membantu mempelajari macam-macam tarian tradisional yang ada di Indonesia dengan cara bermain serta belajar dengan menggunakan media *board game*. *Board game* ini akan didesain sesederhana dan semenarik mungkin agar siswa tertarik untuk memainkan dan sekaligus dapat belajar bersama dan mengenal tari-tarian tradisional yang ada di Indonesia. *Board game* ini akan dirancang dengan visualisasi orang menari dengan menonjolkan properti tari dari berbagai daerah untuk memudahkan siswa menghafal tarian-tarian tersebut.

## **METODE PENELITIAN**

Pada tahap ini akan dibahas mengenai tahap-tahap yang digunakan dalam perancangan penelitian ini. Jenis penelitian yang dilakukan adalah penelitian dan pengembangan (*Research & Development*). Jenis penelitian ini adalah suatu proses untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang sudah ada. Beberapa metode perancangan diantaranya:

### **Metode Pengumpulan Data**

Penelitian ini membutuhkan data primer dan sekunder dalam perancangannya, dimana yang menjadi responden adalah Ibu Mega selaku

walikelas kelas 5 SDN 1 Durensewu, Pandaan, Pasuruan. Pengumpulan data tersebut menggunakan metode sebagai berikut, yaitu:

- Observasi (pengamatan)
- Metode wawancara
- Metode dokumentasi
- Metode kepustakaan

### **Metode Analisis Data**

Metode analisis data yang digunakan adalah metode 5w+1h. Metode ini digunakan untuk pengolahan data wawancara, observasi, dokumentasi dan kepustakaan. Metode analisis yang digunakan adalah kualitatif, dimana metode ini digunakan untuk mengetahui Apa manfaat dari *board game* pengenalan tari tradisional Indonesia yang akan dibuat bagi siswa SD kelas V SDN 1 Durensewu, lalu Mengapa dibuat media pembelajaran *board game* pengenalan tari tradisional Indonesia untuk siswa SD kelas V SDN 1 Durensewu, Siapakah *target audience* pengguna *board game* pengenalan tari tradisional Indonesia, selanjutnya Dimana media pembelajaran *board game* pengenalan tari tradisional Indonesia digunakan, Kapan media pembelajaran *board game* pengenalan tari tradisional Indonesia akan diproduksi dan Bagaimana proses pembuatan media pembelajaran *board game* pengenalan tari tradisional Indonesia untuk siswa SD kelas V SDN 1 Durensewu sehingga dapat media permainan edukatif yang dapat menyampaikan tujuan dan pesan peneliti secara tepat.

### **Setting penelitian**

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa SD kelas V. Pemilihan kelas V SD Subjek dalam penelitian ini adalah siswa SD kelas V. Pemilihan kelas V SD karena menurut Singgih Gunarsa (2008:13) pada masa ini dianggap sebagai masa tenang atau masa latent, dimana apa yang telah terjadi dan dipupuk pada masa-masa sebelumnya akan terus berlangsung untuk masa selanjutnya. Masa ini termasuk masa anak-anak mulai belajar mengendalikan reaksi emosinya dengan berbagai macam cara atau tindakan yang dapat diterima lingkungannya. Siswa kelas V SD atau dengan usia 10-11 tahun cenderung memiliki tingkat berpikir konkret. Untuk itu guru perlu

memanfaatkan media yang dapat memberikan pengalaman belajar yang bersifat nyata.

Objek dalam penelitian ini adalah *board game* mengenai tari tradisional yang cocok untuk siswa SD kelas V. *Board game* ini dilengkapi bentuk visual dari salah satu gerakan tari beserta propertinya agar siswa lebih mudah mengerti.

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 1 Durensewu yang beralamat di jalan Bakalan, Pandaan, Pasuruan.

Penelitian ini dilaksanakan mulai bulan Desember 2019 hingga bulan Juni 2020. Secara keseluruhan, penelitian ini berlangsung selama kurang lebih 7 bulan.

### **Prosedur Pengembangan**

Pada prosedur pengembangan ini penulis menggunakan pengembangan yang dituliskan oleh Sugiyono (2009:298). Dimana dalam penelitian R&D ini terdapat 10 langkah proses penelitian dan pengembangan, yaitu (1) potensi dan masalah, (2) pengumpulan data, (3) desain produk, (4) validasi desain, (5) revisi desain, (6) uji coba produk, (7) revisi produk, (8) uji coba pemakaian, (9) revisi produk, (10) produk masal.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan hampir semua tahap, tetapi untuk tahap (6) uji coba produk dan (7) revisi produk akan dilewati karena tahap tersebut sudah menjadi satu dengan tahap (8) uji coba pemakaian dan (9) revisi produk tahap dua. Jadi tahap-tahap yang akan dilakukan oleh peneliti yaitu dimulai dari (1) potensi masalah, (2) pengumpulan data, (3) desain produk, (4) validasi desain, (5) revisi desain, (6) uji coba pemakaian, (7) revisi produk dan terakhir (8) produk masal.

## **KERANGKA TEORITIK**

### **Media Pembelajaran**

Sadiman dkk (2011:7) menyatakan media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi. Sedangkan pembelajaran menurut kamus besar bahasa Indonesia adalah proses, cara menjadikan orang atau makhluk hidup belajar. Menurut Latuheru (1988:4) media pembelajaran adalah bahan, alat, atau teknik yang digunakan dalam

kegiatan mengajar dengan maksud agar proses interaksi komunikasi edukasi antara guru dan siswa dapat berlangsung secara tepat guna dan berdaya guna.

Kemp dan Dayton (dalam Depdiknas, 2003) mengidentifikasi beberapa manfaat media dalam pembelajaran yaitu :

1. Penyampaian materi pelajaran dapat diseragamkan.
2. Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik
3. Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif
4. Efisiensi dalam waktu dan tenaga
5. Meningkatkan kualitas hasil belajar siswa
6. Media memungkinkan proses belajar dapat dilakukan di mana saja dan kapan saja
7. Media dapat menumbuhkan sikap positif siswa terhadap materi dan proses belajar
8. Mengubah peran guru ke arah yang lebih positif dan produktif.

### **Tumbuh Kembang Anak**

Pada masa anak sekolah (umur 6-12 tahun), Singgih Gunarsa (2008:13) mengatakan pada bukunya, pada masa ini banyak ahli yang menganggap masa ini sebagai masa tenang atau masa latent, dimana apa yang telah terjadi dan dipupuk pada masa-masa sebelumnya akan terus berlangsung untuk masa selanjutnya. Tahap usia ini disebut juga usia kelompok (*gang-age*), dimana anak-anak mulai mempelajari dan mengalihkan perhatian dan hubungan intim dalam keluarga ke kerjasama antar teman dan sikap-sikap terhadap kerja atau belajar.

Dengan memasuki dunia sekolah dan masyarakat, anak anak dihadapkan pada tuntutan sosial yang baru, yang menyebabkan timbulnya harapan-harapan atas diri sendiri (*self-expectation*) dan aspirasi-aspirasi baru, dengan lain perkataan akan muncul lebih banyak tuntutan dari lingkungan maupun dari dalam anak sendiri yang selalu harus ingin dipenuhi. Beberapa keterampilan harus dimiliki dalam fase-fase seperti ini, meliputi :

- a. Keterampilan menolong diri sendiri (*selfhelp skill*), misalnya dalam hal mandi, berdandan, makan sudah jarang ditolong, bahkan tidak perlu ditolong lagi.

- b. Keterampilan bantuan sosial (*social-help skills*), misalnya anak mamou membantu dalam tugas tugas rumah tangga seperti menyapu, mencuci dan sebagainya. Parttisipasi mereka akan memupuk rasa-diri berguna dan kerja sama.
- c. Keterampilan sekolah (*school skills*), meliputi penguasaan dalam hal akademik dan non akademik (misalnya menulis, mengarang, melukis, membuat prakarya dan lain sebagainya)
- d. Keterampilan bermain (*play skills*), meliputi ketrampilan dalam berbagai jenis permainan seperti main bola, mengendarai sepeda, sepatu roda, catur dan lain sebagainya..

### **Board Game**

Pada web gamelab.id yang diakses pada 13 februari 2020, penggunaan game saat ini semakin banyak dimanfaatkan untuk keperluan lain selain hiburan, misalnya saja untuk kebutuhan pendidikan, pelatihan, dan masih banyak lagi manfaat lainnya. Dalam penggunaan game sebagai media tersebut memiliki beberapa sebutan yang berbeda, seperti *game-based learning*, dan *serious game*.

Untuk game yang memiliki tujuan pembelajaran, bisa disebut dengan *game-based learning*. *Game-based learning* bertujuan untuk memberikan pembelajaran melalui permainan game atau melakukan pendekatan pembelajaran dengan menggunakan game. Secara garis besar *Game-based learning* merupakan sebuah metode pendekatan menggunakan permainan yang dirancang khusus untuk membantu proses belajar mengajar. Dengan menggunakan metode ini, anak-anak yang menggunakan permainan ini sebagai pendekatan belajarnya akan lebih mudah untuk menerima pembelajaran tersebut karena menurut beberapa penelitian menyebutkan bahwa anak atau siswa bisa menyerap pelajaran atau informasi sebesar 80% dari yang mereka lakukan sendiri, hal tersebut dapat dilakukan melalui sebuah simulasi.

*Board game* (permainan papan) adalah permainan non-elektronik yang menggunakan media papan sebagai komponen utamanya dan juga dengan komponen yang mendukung seperti pion, kartu, dan lain sebagainya. Scorviano (2010:3) mendefinisikan *board game* sebagai jenis permainan, dimana alat-alat atau bagian-bagian permainan ditempatkan, dipindahkan, atau digerakkan pada sebuah permukaan yang telah ditandai atau dibagi-bagi menurut seperangkat aturan. *Board game* didasarkan pada strategi, kesempatan, atau mencakup keduanya.

*Board game* memiliki karakteristik, yaitu :

- a. Dimainkan dengan menggunakan media papan serta dimainkan dengan menggunakan komponen-komponen yang mendukung jalannya permainan.
- b. *Board game* dimainkan oleh sekelompok orang yang berada pada tempat yang sama dan waktu yang sama. Permainan ini dimainkan sebagai kegiatan bersosialisasi.
- c. Permainan ini mengutamakan tentang pengambilan keputusan, taktik, analisis, ketangkasan, serta kreativitas dalam berpikir (Lundgren, 2002).

Sesuai dengan web [boardgame.id](http://boardgame.id), yang diakses pada 27 November 2019, *Board game* memiliki banyak macam sebutan, seperti *tabletop game*, *board game* dan *card game*. Yang membedakan adalah yang berkaitan dengan komponen.

a. *Board game*

Disebut board game karena biasanya ada komponen berupa papan permainan (*game board*) di dalamnya. Papan ini dibuka di tengah meja dan biasanya terjadi banyak interaksi baik oleh pemain ataupun komponen di papan tersebut. Papan inilah yang membentuk area permainan. Saat fase persiapan, berbagai komponen lain seperti kartu, dadu atau token mungkin disiapkan di atas papan tersebut. Selanjutnya, saat bermain tercipta aktivitas atau interaksi yang terjadi di atas papan bisa dalam bentuk melempar dadu, meletakkan kartu, atau menukar atau mengambil sumber daya yang berupa token maupun kartu. Interaksi yang dimaksud juga bisa berupa bidak yang dijalankan di atas papan atau sekedar menggerakkan bidak sebagai penanda skor.



**Gambar 4.** Contoh *Board game*

(Sumber: <https://boardgame.id/bedanya-board-game-card-game-tabletop-game/>)

b. *Card game*

Pembaca tahu kenapa Uno disebut permainan kartu atau card game? Karena komponennya hanya berupa kartu alias permainan yang dimainkan menggunakan kartu. Tidak ada komponen lainnya. Tidak ada token, dadu bahkan papan permainan. Karena tidak ada papan, area permainan bisa dibayangkan tidak dibatasi. Pemain sendirilah yang menciptakan imajinasi seberapa luas area permainan tersebut, termasuk juga membuat area imajinasi untuk meletakkan si kartu. Sama seperti board game, pengembangan *card game* juga makin bervariasi. Awalnya hanya kartu saja, tapi sekarang ada *card game* yang disertai dengan token. Atau malah ada juga yang beberapa komponen kartu disusun di atas meja dan membentuk area permainan yang berfungsi sama dengan papan (ada interaksi di atas kartu).



**Gambar 5.** Contoh *Card game*

(Sumber: <https://boardgame.id/bedanya-board-game-card-game-tabletop-game/>)

### Tari Tradisional

Dalam kehidupan masyarakat terdapat beragam jenis kesenian dan kebudayaan yang tercipta sejak zaman dahulu. Berbagai aktivitas manusia sejatinya tidak jauh dari unsur seni dan budaya. Salah satu jenis kesenian yang terdapat di sekitar masyarakat adalah seni tari. Soedarsono (1972:5) menjelaskan bahwa tari ekspresi jiwa

manusia yang diungkapkan melalui gerak-gerak ritmis yang indah.

Tari Tradisional yang akan digunakan adalah dari 34 daerah di Indonesia, antara lain dari Pulau Sumatra ada Tari Seudati dan Tari Saman Meusekat dari Aceh, Tari Serampang Dua Belas dan Tari Tor-tor dari Sumatra Utara, Tari Piring dan Tari Payung dari Sumatra Barat, Tari Tandak dan Tari Makan Sirih dari Riau, Tari Joget Lambak dan Tari Zapin yang berasal dari Kepulauan Riau, Tari Sekapur Sirih dan Tari Selampir Delapan dari Jambi, Tari Tanggai dan Tari Putri Bekhusek dari Sumatra Selatan, Tari Campak dan Tari Sambut dari Bangka Belitung, Tari Andun dan Tari Bidadari Teminang Anak dari Bengkulu, Tari Jangget dan Tari Melinting dari Lampung.

Dari Pulau Jawa ada Tari Topeng dan Tari Yaping dari DKI Jakarta, Tari Jaipong dan Tari Merak dari Jawa Barat, Tari Coket dan Maler Bedug dari Banten, Tari Serimpi dan Tari Gambyong dari Jawa Tengah, Tari Golek Menak dan Tari Bedhaya dari DI Yogyakarta, Tari Remo dan Tari Reog Ponorogo dari Jawa Timur.

Pulau Bali terdapat Tari Legong dan Tari Kecak, lalu Pulau Nusa Tenggara ada Tari Mpa Lenggogo dan Tari Gandrung Lombok dari Nusa Tenggara Barat, Tari Caci dan Tari Gawi dari Nusa Tenggara Timur.

Dari Pulau Kalimantan terdapat Tari Kancet Ledo dan Tari Jepen dari Kalimantan Utara, Tari Monong dan Tari Zapin Tembung dari Kalimantan Barat, Tari Tambun Bungai dan Tari Balean Dadas dari Kalimantan Tengah, Tari Baksa Kembang dan Tari Radab Rahayu dari Kalimantan Selatan, Tari Gong dan Tari Kancet Pepatai dari Kalimantan Timur.

Selanjutnya, Pulau Sulawesi terdapat Tari Maengket dan Tari Polo dari Sulawesi Utara, Tari Toerang Batu dan Tari Pattudu berasal dari Sulawesi Barat, Tari Lumense dan Tari Peule Cinde dari Sulawesi Tengah, Tari Balumpa dan Tari Dinggu dari Sulawesi Tenggara, Tari Kipas dan Tari Bosara dari Sulawesi Selatan, Tari Saronde dan Tari Dana-Dana dari Gorontalo.

Terakhir dari Pulau Papua terdapat Tari Lenso dan Tari Bambu Gila dari Maluku, Tari Soya-Soya dan Tari Lalayon dari Maluku Utara, Tari Suanggi dan Tari Perang Papua dari Papua Barat, Tari Selamat Datang dan Tari Musyoh dari Papua.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil Pengumpulan Data

Dalam teknik ini dilakukan observasi untuk mengumpulkan data. Pada observasi ini dilakukan analisa pada buku tematik dan pengamatan secara langsung masalah-masalah yang dapat mempengaruhi Perancangan *Board Game* Pengenalan Tari Tradisional Indonesia. Hasil data yang didapatkan saat menganalisa buku tematik dengan KD tentang Tari Tradisional adalah sebagai berikut, buku tematik tersebut mempunyai ilustrasi gambar tarian yang sudah menarik, akan tetapi gambar-gambar tersebut hanya sedikit atau hanya tarian-tarian yang sudah terkenal saja, sedangkan di Indonesia ada bermacam-macam tarian. Dalam segi penjelasan atau deskripsi tariannya juga masih kurang, jadi guru perlu menjelaskan lagi. Deskripsi tentang tari yang ada di buku tematik tersebut masih berhubungan dengan bacaan dengan tema tradisi, jadi deskripsi tentang tari tradisional dari berbagai macam daerah tersebut masih minim. Kendala lainnya seperti anak-anak kurang mengetahui asal tarian dan properti tarian yang digunakan apabila tidak ada gambar yang mendukung, karena anak pada kelas V ini sudah bisa membaca dan mengerti maka dari itu dibutuhkan juga gambar yang mendukung, lalu pada kelas 5 SD ini materi SBdP banyak tentang tarian dan properti yang digunakan tetapi media pembelajaran yang ada di sekolah belum begitu membantu siswa karena guru hanya menggunakan gambar-gambar yang ada dibuku cetak sehingga kurang menarik, dan tarian yang ada hanya yang terkenal saja. Kendala berikutnya anak-anak kurang memahami makna dari tari kreasi daerah dan guru belum pernah membuat media pembelajaran berupa permainan.

Dalam teknik ini dilakukan wawancara untuk mengumpulkan data. Dari yang dapat disimpulkan dari narasumber, yaitu Ibu Mega Yunita, selaku wali kelas. Narasumber mempunyai beberapa kendala dalam salah

satu pembelajaran SBdP yaitu Tari Tradisional seperti kurangnya media pembelajaran, guru hanya menggunakan gambar-gambar yang ada dibuku tematik sehingga kurang menarik dan tari-tarian yang ada hanya yang terkenal saja, apabila pelajaran kurang menarik besar kemungkinan murid juga akan bosan mendengarkan dan memperhatikan. Lalu kendala kedua anak-anak kurang mengetahui asal tari-tarian dan properti tari-tarian yang digunakan apabila tidak ada gambar yang mendukung, karena anak pada kelas V ini sudah bisa membaca dan mengerti maka dari itu dibutuhkan juga gambar yang mendukung murid agar semakin mengerti properti tari beserta visual gerakan dasar dari tari-tarian tersebut agar mudah memilah asal tari-tarian tersebut. Kendala berikutnya adalah anak-anak kurang memahami makna dari tari kreasi daerah, padahal dalam mempelajari tari kreasi daerah, murid-murid dapat lebih mudah memahami gerakan-gerakan yang umum yang terdapat pada tari-tarian daerah, setelah mengetahui beberapa gerakan tari-tarian tersebut maka murid lebih mudah lagi mengetahui dari mana gerakan dasar tari-tarian tersebut dan akhirnya mengenal beberapa tari-tarian dengan beberapa gerakan dasar yang berbeda-beda. Tidak hanya itu dengan memahami makna tari kreasi daerah maka secara tidak langsung dapat melestarikan tari-tarian daerah. Lalu kendala selanjutnya guru masih mencari cara untuk menambahkan media pembelajaran apa yang cocok dengan murid-murid apabila sambil bermain agar ada inovasi baru bagi guru dan pengalaman baru bagi murid-murid.

Pada teknik dokumentasi ini dikumpulkan beberapa foto, arsip serta bahan-bahan tertulis yang berhubungan dengan pengembangan Perancangan. Dalam dokumentasi ini peneliti mendapatkan arsip dokumen berupa rekap nilai akhir semester sebelumnya.

Dalam teknik kepustakaan ini peneliti mengumpulkan data-data teori tentang

kurikulum 2013, teori perkembangan anak, teori tentang *board game*, beberapa bahasan tentang Tari Tradisional, dan juga teori-teori dalam desain seperti warna, tipografi, layout dan ilustrasi dari beberapa buku, jurnal, artikel, maupun media internet.

#### **Metode Analisis Data**

Dalam metode analisa data penulis menggunakan metode 5W+1H. Dari hasil analisis data dapat disimpulkan bahwa manfaat dari *board game* dalam penelitian ini adalah untuk membantu guru dalam memberikan pembelajaran dalam Tari Tradisional. Selain itu *board game* ini digunakan sebagai pembelajaran interaktif yang dapat mengedukasi murid-murid dalam mengenal Tari Tradisional di Indonesia. Jenis *Board game* yang akan dibuat adalah game dengan metode *game based learning*. *Game based learning* adalah sebuah metode pendekatan menggunakan permainan yang dirancang khusus untuk membantu proses belajar mengajar.

Alasan dibuatnya media pembelajaran *Board Game* Pengenalan Tari Tradisional Indonesia untuk siswa SD kelas V SDN 1 Durensewu ini karena guru SDN 1 Durensewu membutuhkan media pembelajaran interaktif yang dapat menunjang salah satu pembelajaran SBdP yaitu Tari Tradisional agar siswa-siswa dapat cepat memahami sekaligus menghafal Tari-tarian yang ada di Indonesia. Media pembelajaran *board game* ini juga menggunakan metode *game based learning*. *Game based learning* adalah sebuah metode pendekatan menggunakan permainan yang dirancang khusus untuk membantu proses belajar mengajar.

*Target audience* dari *boardgame* ini adalah siswa-siswi kelas V SDN 1 Durensewu, Pandaan, Pasuruan. *Board game* ini dapat digunakan di SDN 1 Durensewu. Permainan ini merupakan *board game* dengan komponen sederhana jadi untuk memainkannya pemain hanya membutuhkan sebuah meja lalu dikomponen permainan di tata diatas meja.

Saat ini permainan *board game* Pengenalan Tari Tradisional Indonesia ini sudah mulai diproduksi dan permainan ini dapat dimainkan saat pembelajaran SBdP, lalu permainan ini juga mempunyai tipe permainan *card-based strategy games* yang menggunakan kartu sebagai elemen



utama dalam game. Permainan ini juga dapat dimainkan diluar pembelajaran SBdP untuk mengisi waktu luang.

*Board game* ini dapat meningkatkan pengetahuan siswa SD kelas V dengan memberikan edukasi deskripsi Tari Tradisional yang dikemas dalam bermacam-macam kartu. Terdapat kartu pertanyaan dengan gambar visual dari 2 macam Tari Tradisional yang berasal dari 34 daerah di Indonesia, lalu disertai juga nama, pengertian sekaligus properti Tari Tradisional dari 34 daerah dalam buku saku permainan. Selain itu juga terdapat kartu tantangan dan acak kata untuk mengevaluasi daya ingat siswa-siswi kelas V SD tersebut sehingga pemain harus mempelajari Tari Tradisional tersebut dari buku saku yang sudah ada agar dapat bermain dan memenangkan *game*.

### **Konsep Kreatif Perancangan**

#### **Tujuan Kreatif**

Perancangan media pembelajaran berupa *board game* ini memiliki tujuan untuk meningkatkan pengetahuan tentang Tari Tradisional di Indonesia melalui gambar visual yang menarik. Selain itu mengajak *audience* agar tertarik melalui pemilihan tema kreatif dalam menyampaikan materi, lalu menjelaskan dan memberikan pemahaman untuk mengenal macam-macam Tari Tradisional di Indonesia agar murid-murid dapat mengasah memori melalui permainan.

#### **Strategi Kreatif Perancangan**

Penyampaian materi pembelajaran SBdP dalam kurikulum 2013 ini hanya sedikit dan menyesuaikan buku tema yang digunakan pada semester tersebut. Buku tema sendiri juga kurang menjelaskan deskripsi dari berbagai macam Tari Tradisional yang ada di buku tema tersebut. Apabila guru menjelaskan, biasanya dirasa cukup membosankan bagi para siswa-siswi. Maka dari itu perancangan media pembelajaran ini disajikan dalam bentuk permainan yaitu *board game*. Pemain dapat belajar tentang Tari Tradisional dengan lebih menyenangkan. *Board game* ini disajikan dalam bentuk verbal dan visual yang di-*layout* secara menarik. Pada perancangan *board game* ini baik bentuk visual dan bentuk verbal dibuat seimbang. Bentuk verbal berisi tentang pertanyaan, tantangan dan acak kata untuk mengasah memori pemain dan bentuk visual

digunakan untuk mewakili beberapa bentuk verbal yang perlu untuk diwakili.

#### **Topik dan Tema**

Permainan *board game* ini mengambil topik dan tema Tari Tradisional di Indonesia, maka permainan ini harus bisa mengedukasi pemain bahwa pentingnya mengenal Tari Tradisional di Indonesia. Dari hasil observasi, murid-murid cenderung bosan dengan gambar-gambar tari tradisional yang terdapat dibuku tematik, karena gambar-gambar tersebut terkesan monoton atau tidak menarik, selain itu di buku tematik tersebut pembahasan tentang Tari Tradisional juga hanya membahas tarian yang terkenal saja, padahal Tari Tradisional di Indonesia bermacam-macam dan terdapat di banyak daerah. Jadi dalam perancangan ini peneliti membuat visualisasi *board game* ini dengan bentuk visual modern dan warna-warna cerah agar menarik. *Board game* ini mengambil tema tradisional. Meskipun tradisional tetapi bentuk-bentuk yang digunakan tetap modern agar tidak membosankan. Selain tema, judul permainan dalam perancangan ini adalah “Yuk! Mengenal Tari” yang selanjutnya dibuat untuk logo dalam *board game* ini.

#### **Karakteristik Target Audience**

Karakteristik target yang dipilih berdasarkan tujuan serta bentuk medianya adalah :

- a. Demografis
  - Jenis kelamin laki laki dan perempuan
  - Berusia 10-11 tahun atau kelas 5
  - Pekerjaan sebagai pelajar
  - Tingkat pendidikan Sekolah Dasar (SD)
- b. Geografis  
Bertempat tinggal di sekitar daerah Pandaan, Pasuruan, Jawa Timur
- c. Psikografis  
Anak usia 10-11 tahun yang memiliki keinginan dan minat terhadap permainan *board game*.
- d. Behaviour  
Senang berkumpul bersama, memiliki keinginan tinggi, aktif bermain

#### **Program Kreatif Desain Permainan**

##### **Konsep Permainan**

Perancangan media pembelajaran berupa permainan *Board Game* pengenalan Tari

Tradisional ini mengambil jenis *game based learning* atau sebuah metode pendekatan menggunakan permainan yang dirancang khusus untuk membantu proses belajar mengajar. Konsep belajar sambil bermain digunakan karena materi Tari Tradisional yang disampaikan kurang diminati anak dan anak kurang bisa mengenal, memahami dan menghafal apabila dikemas dalam media yang konvensional seperti buku tematik yang sudah ada. Permainan ini dapat meningkatkan pengetahuan dan pemahaman tentang berbagai macam Tari Tradisional yang ada di Indonesia beserta bentuk visualnya. Media pembelajaran yang akan dirancang berbentuk media pembelajaran dengan pendampingan dari guru. Media pembelajaran ini membutuhkan interaksi dengan orang lain agar media tersebut dapat digunakan. Permainan dapat dimainkan oleh 5-6 pemain sehingga membutuhkan komunikasi dalam permainan. Media berupa sebuah papan permainan (*board game*) yang berfungsi sebagai alat bantu untuk mengenalkan berbagai macam Tari Tradisional yang ada di Indonesia.

*Board game* ini dibagi menjadi 5 tipe berdasarkan daerah-daerah yang ada di Indonesia. Tipe-tipe tersebut akan berbeda jumlah dan warna setiap *board* dan kartu-kartunya. Lima tipe tersebut terbagi seperti tipe 1 yang berisi tari-tarian dari daerah di pulau Sumatra, tipe 2 berisi tari-tari dari daerah yang berada di pulau Jawa, Bali, dan Nusa Tenggara, lalu tipe 3 berisi tari dari daerah di pulau Kalimantan, tipe 4 berisi tari dari daerah pulau Sulawesi dan terakhir tipe 5 berisi tari dari daerah pulau Maluku dan Papua. Tipe-tipe ini masing-masing berisi, 1 buah *board* pulau, 5 macam kartu aksi, 1 buah buku peraturan, 1 buah buku saku, 6 buah pion pemain dan 1 buah dadu

Pemain akan dihadapkan oleh tantangan dan rasa keingintahuan dalam memecahkan permainan acak kata. Pemain juga harus berhati-hati agar terhindar dari jebakan-jebakan “zonk” dan “supertrap” yang dapat merugikan pemain. Permainan diperkirakan akan berlangsung dalam waktu sekitar 15-30 menit tergantung dengan bagaimana strategi yang digunakan oleh pemain.

### **Konsep Media Media Utama**

Media utama dari perancangan media pembelajaran ini adalah sebuah *board game* dengan berbagai macam komponen yang nantinya akan menentukan proses jalannya permainan.

#### a. Papan permainan (*Board*)

Papan permainan dalam *board game* menjadi salah satu komponen penting dan mendasar dalam setiap bentuk *board game*. Papan permainan ini terbuat dari karton duplek dan stiker, berbentuk persegi panjang dengan ukuran 35cm x 25cm. Pada papan permainan akan terdapat jalur untuk tempat berjalan token pemain. Jalur ini disertai dengan kotak-kotak yang berisi kotak aksi yang apabila token pemain berhenti di salah satu kotak tersebut, maka pemain harus mengikuti petunjuk aksi yang harus dilakukan. Kotak-kotak aksi tersebut meliputi, Kotak Pertanyaan, Kotak Tantangan, Kotak Acak Kata, Kotak Zonk dan Kotak Supertrap.

#### b. Kartu aksi

Kartu aksi dalam permainan ini digunakan untuk memberikan pertanyaan untuk pemain sesuai dengan kotak aksi. Kartu aksi ini berbentuk persegi panjang dengan ukuran 6,8cm dan 10,3cm, dengan bahan *artpaper* 260gr. Dalam kartu aksi terdapat berbagai macam pertanyaan dan ilustrasi yang berbeda dalam setiap kartunya. Kartu aksi tersebut meliputi, Kartu Pertanyaan, Kartu Tantangan, Kartu Acak Kata dan Kartu Bintang.

#### c. Token pemain

Token pemain adalah pion/*figure* yang digunakan oleh untuk merepresentasikan pemain. Token pemain ini berbentuk ilustrasi anak SD dengan ukuran tinggi 6cm. Token ini terbuat dari karton duplek dan stiker, lalu disertai tatakan agar bidak dapat berdiri. Jumlah total bidak pemain ini adalah 30 buah.

#### d. *Tile* huruf

*Tile* huruf adalah petak yang digunakan untuk menjawab pertanyaan dari kartu acak kata. *Tile* huruf ini berisi huruf-huruf yang nantinya akan disusun dan membentuk jawaban. *Tile* huruf ini berukuran 4,5cm dan 4,5cm berbahan dasar karton duplek dan stiker. Jumlah *Tile* huruf ini adalah 43 buah.

#### e. Dadu

Dadu adalah sebuah objek berbentuk kubus dengan angka atau simbol di setiap sisinya. Dadu

ini berguna untuk menghitung jumlah langkah pemain. Jumlah total dadu adalah 5 buah.

f. Buku peraturan dan cara bermain

Buku peraturan dan cara bermain dalam setiap permainan merupakan hal yang harus ada. Buku peraturan dan cara bermain ini berisi peraturan bermain, mekanisme cara bermain, penjelasan komponen permainan dan jawaban dari pertanyaan-pertanyaan yang terdapat di kartu aksi. Buku ini berukuran A5, dengan bahan *artpaper* 120gr.

g. Buku saku

Buku saku ini berisi kumpulan beberapa visual Tari Tradisional Indonesia yang ada didalam permainan beserta deskripsinya dan berfungsi untuk memberi pengetahuan pemain sebelum pemain memainkan permainannya ini agar meminimalisir pemain tidak bisa menjawab atau menjawab dengan jawaban yang salah. Buku ini berukuran A5, dengan bahan *artpaper* 120gr

## Konsep Visual

### *Tone color*

Warna dominan yang digunakan adalah warna-warna cerah dan modern karena dalam web [health.detik.com](http://health.detik.com) yang di akses pada 2 Juli 2020 Departemen Pengembangan Anak di *California State University Fullerton* juga pernah melakukan studi tentang warna dan asosiasi terhadap emosional anak-anak. Dalam studi tersebut, anak-anak diminta untuk memilih warna favorit dari 9 warna yang diberikan secara acak sesuai dengan perasaan mereka saat itu. 69 persen dari anak-anak memilih warna-warna cerah yang mengungkapkan kebahagiaan dan kegembiraan seperti pink, biru dan merah. Beberapa memilih hitam, abu-abu dan coklat yang menunjukkan emosi negatif seperti kesedihan. Warna biru dongker dan kuning lebih mendominasi karena kedua warna tersebut terlihat mencolok dan cerah sesuai dengan kesukaan anak-anak. Meskipun berwarna kuning, kuning yang dipilih adalah warna kuning yang kecoklatan yang mengartikan warna-warna tradisional. Jadi perpaduan *tone* warna dalam perancangan *board game* ini adalah modern, tradisional dan warna cerah yang menciptakan kesan *fun*, sesuai dengan anak-anak.



**Gambar 6.** *Tone color*  
(Sumber : Meidaluna, 2020)

### *Design type/Tipografi*

Tipografi yang digunakan adalah *san serif* dan *script*. Pada bagian isi dan judul konten digunakan *typeface san serif* yang memberikan kesan modern, santai dan simple sehingga *readable*. *Typeface san serif* yang digunakan adalah Qolak Pisank dan Really free. Lalu untuk *typeface script* menggunakan font Sweet Hipster. Jenis *typeface* ini hanya digunakan untuk *quotes* yang terdapat dalam buku peraturan dan cara bermain.



**Gambar 7.** Tipografi  
(Sumber : Meidaluna, 2020)

### *Design style/Gaya desain*

Gaya desain yang digunakan pada perancangan ini adalah *flat* desain. *Flat* desain adalah salah satu gaya desain yang menekankan unsur minimalis, 2 dimensi, dan perpaduan warna-warna yang cerah. Gaya yang digunakan adalah ceria dan *simple*. Kesan ceria akan digambarkan dengan menggunakan warna-warna cerah yang mencolok, sedangkan kesan *simple* digambarkan dengan bentuk *flat* desain yang sederhana. Selain itu bentuk *simple* ini lebih mudah dikenali dan mudah diingat oleh anak-anak.

### *Illustration Visual Style*

Gaya ilustrasi yang digunakan adalah yang paling menarik untuk anak-anak yaitu yang imut atau lucu. Selain itu gaya yang sederhana atau

*simple* dengan tambahan warna yang cerah dan ceria digunakan dalam *board game* ini.

### Proses Penjaringan Ide Penjaringan Ide

Ide utama ini didapatkan dari menjaring beberapa permasalahan yang ada disekitar penulis seperti kurangnya guru-guru dalam memahami kurikulum 2013, dan akhirnya berdampak pada mata pelajaran yang mengandung banyak pelajaran praktek daripada teori, yaitu SBdP terutama saat mempelajari Tari Tradisional. Umumnya siswa-siswi hanya akan menghafal gerakan yang ada saja dan tidak mengerti asal usul tari tersebut. Kurangnya media pembelajaran juga menjadi kendala saat pelajaran SBdP ini. Namun untuk membuat ide utama ini dapat diaplikasikan pada *board game* hingga dimainkan tanpa ada kesalahan, harus melalui beberapa tahapan.

Proses penjaringan ide ini dimulai dari mencari referensi gambar tari-tari tradisional yang terdapat dalam buku tema SD kelas V, setelah mencatat beberapa kendala dalam buku tema tersebut, penulis melanjutkan membuat mekanisme bermain yang mudah untuk dimainkan oleh siswa-siswi SD kelas V. Pada awalnya penulis menggunakan referensi *card game Seratus* dan *Illusion*. Kedua *card game* ini mempunyai tingkat kesulitan yang berbeda. *Card game Seratus* adalah permainan sederhana tentang penjumlahan dan pengurangan angka, sedangkan *Illusion* adalah permainan yang berkaitan dengan ilusi mata. Tetapi akhirnya penulis menggunakan referensi *board game* sederhana seperti *Monopoli* yang dimainkan banyak orang dan tidak begitu mengasah otak pemainnya dan *Terajana*. *Terajana* sendiri adalah *board game* buatan KPK yang dibuat untuk pembelajaran anti korupsi. Board game ini didesain untuk target pelajar dan keluarga dengan konten berupa informasi tentang nilai-nilai anti korupsi, KPK, dan berbagai hal terkait lainnya. Jadi penulis menggabungkan cara bermain dari beberapa *board game* tersebut, maka dibuatlah sebuah permainan sederhana dimana anak usia 10-11 tahun mudah memahami dan memainkan *board game* ini.

Pengembangan karakter tokoh utama didapat dengan mencari referensi gambar dari buku tematik SD kelas V dan beberapa *style flat* desain

untuk anak-anak yang terdapat pada aplikasi *game* tentang Budaya Nusantara

### Alur permainan

1. Tahap Persiapan
  - a. Siapkan kartu dan papan permainan "Yuk! Mengenal Tari" yang akan dimainkan.
  - b. Kocok masing-masing kartu acak kata dan kartu tantangan (tidak digabung). Lalu letakkan secara tertutup di sebelah papan permainan.
  - c. Berikan 1 Kartu Bintang pada setiap pemain.
  - d. Pilih token pemain dan letakkan di luar papan permainan pada sisi yang bertuliskan START.
  - e. Tentukan pemain pertama dengan hompimpa.
2. Mulai permainan
  - a. Pemain mengocok dadu untuk menemukan langkahnya dalam papan permainan.
  - b. Jalankan token pemain sesuai dengan permainan sesuai dengan angka yang tertera pada dadu.
  - c. Pemain melakukan aksi sesuai dengan kotak yang ia tempati.
  - d. Jika berhenti di kotak dengan tanda pulau, makan pemain akan mengambil kartu pertanyaan dan akan menjawab pertanyaan yang tertera dalam kartu tersebut. Pemain akan mendapatkan 1 kartu bintang apabila dapat menjawab pertanyaan yang diberikan dikartu pulau tersebut, tetapi jika pemain tidak bisa menjawab, maka bintang yang dimiliki pemain akan dikurangi satu.
  - e. Jika berhenti di kotak dengan tanda tanya, makan pemain akan mengambil kartu tantangan dan akan menjawab dan melakukan instruksi yang tertera dalam kartu tersebut. Pemain akan mendapatkan 1 kartu bintang apabila dapat menjawab pertanyaan yang diberikan dikartu tantangan tersebut, tetapi jika pemain tidak bisa menjawab, maka bintang yang dimiliki pemain akan dikurangi satu.
  - f. Jika berhenti di kotak dengan tanda seru, makan pemain akan mengambil kartu acak

kata dan akan menjawab pertanyaan yang tertera dalam kartu tersebut dengan menggunakan tile huruf.

Pemain akan mendapatkan 1 kartu bintang apabila dapat menjawab pertanyaan yang diberikan dikartu acak kata tersebut, tetapi jika pemain tidak bisa menjawab, maka bintang yang dimiliki pemain akan dikurangi satu.

- g. Jika pemain berhenti di kotak zonk, maka pemain harus mundur hingga mencapai titik start.
  - h. Jika pemain berhenti di kotak supertrap, maka pemain harus menyerahkan 1 kartu bintang yang dimiliki pada juri dan membuka salah satu kartu dari kartu tantangan atau kartu acak kata.
3. Akhir permainan
- a. Jika ada salah satu pemain telah melewati garis START (memutari papan permainan), maka permainan berakhir.
  - b. Pemain yang melewati garis START akan mendapatkan 1 Kartu Bintang. Pemain dengan jumlah Kartu Bintang paling banyak akan menjadi pemenangnya.

### Pengembangan Desain

#### Logo

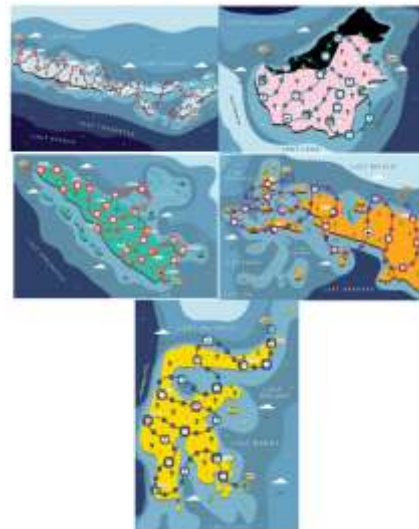
Berikut ini hasil pembuatan logo untuk *board game* “Yuk! Mengenal Tari”. Logo ini digunakan sebagai label permainan pada kemasan. Nama yang digunakan adalah Yuk! Mengenal Tari. Logo ini mempunyai arti mengajak anak-anak untuk mengenal tari lebih dalam lagi dengan bermain *board game*. Kalimat yang digunakan berupa ajakan untuk mengenal tari yang divisualisasi secara sederhana agar anak-anak mengerti maksud dari *board game* ini dan disertai dengan visual salah satu tari, yaitu tari Gandrung yang berasal dari Nusa Tenggara Barat dengan bentuk balon kata pada bagian backgroundnya, yang mempunyai arti sedang berbicara atau sedang mengajak. Lalu untuk warna yang digunakan adalah warna jingga yang memiliki kesan bermain, kekanak-kanakan dan bahagia. Warna cerah ini cocok dengan anak-anak, karena mudah dikenali dan kalimat yang terdapat di logo tersebut mudah dibaca.



**Gambar 8.** Final logo  
(Sumber : Meidaluna, 2020)

#### Papan permainan/Board

Berikut ini adalah kelima *board* dari *board game* “Yuk! Mengenal Tari”. Papan permainan ini dibedakan warna *board* nya agar pemain mudah mengenali pulau apa yang akan dimainkan.



**Gambar 9.** Final board  
(Sumber : Meidaluna, 2020)

#### Kartu

Berikut ini hasil *final* desain dari kartu pertanyaan yang terdiri dari visual anak menari beserta properti tarinya. Ilustrasi yang digunakan berupa vektor dengan warna yang sesuai dengan *tone color* yang sudah dipilih. Terdapat kartu tantangan, kartu acak kata, dan kartu bintang juga dengan desain yang menarik.



**Gambar 10.** Karakter pada Kartu Pertanyaan  
(Sumber : Meidaluna, 2020)



**Gambar 11.** Final kartu pertanyaan  
(Sumber : Meidaluna, 2020)



**Gambar 12.** Final kartu tantangan  
(Sumber : Meidaluna, 2020)



**Gambar 13.** Final kartu acak kata  
(Sumber : Meidaluna, 2020)



**Gambar 14.** Final kartu bintang  
(Sumber : Meidaluna, 2020)

### Token pemain

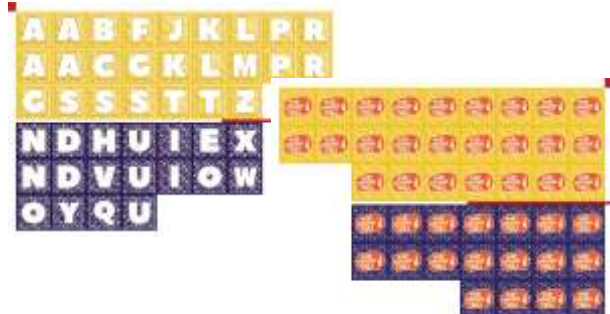
Berikut ini hasil *final* desain dari token para pemain. Token ini terdiri dari 6 anak SD yang akan dimainkan oleh para pemain.



**Gambar 15.** Final kartu pertanyaan  
(Sumber : Meidaluna, 2020)

### Tile Huruf

Berikut ini hasil *final* desain dari *tile* huruf. *Tile* huruf ini digunakan saat menjawab kartu aksi acak kata.



**Gambar 16.** Final Tile huruf  
(Sumber : Meidaluna, 2020)

### Buku peraturan dan cara bermain

Berikut ini adalah buku peraturan dan cara bermain. Buku peraturan dan cara bermain ini berisi peraturan bermain, mekanisme cara bermain, penjelasan komponen permainan dan jawaban dari pertanyaan-pertanyaan yang terdapat di kartu aksi.

“Perancangan *Board Game* Pengenalan Tari Tradisional Indonesia Sebagai Media Pembelajaran Sekolah Dasar Kelas 5”



**Gambar 17.** Final buku saku  
(Sumber : Meidaluna, 2020)



**Gambar 18.** Final buku peraturan  
(Sumber : Meidaluna, 2020)



**Gambar 19.** Final packaging  
(Sumber : Meidaluna, 2020)



**Gambar 20.** Merchandise tas serut  
(Sumber : Meidaluna, 2020)



**Gambar 21.** Merchandise gantungan kunci  
(Sumber : Meidaluna, 2020)



**Gambar 22.** Merchandise stiker  
(Sumber : Meidaluna, 2020)



**Gambar 23.** Flyer  
(Sumber : Meidaluna, 2020)



**Gambar 26.** Aplikasi pada media  
(Sumber : Meidaluna, 2020)



**Gambar 24.** Masker  
(Sumber : Meidaluna, 2020)



**Gambar 27.** Validasi desain oleh ahli materi  
(Sumber : Meidaluna, ,2020)



**Gambar 25.** Hand Sanitizer  
(Sumber : Meidaluna, 2020)

## SIMPULAN DAN SARAN

*Board game* "Yuk! Mengenal Tari" dirancang sebagai media pembelajaran kelas V SD yang diharapkan dapat membantu guru dalam mengenalkan Tari Tradisional Indonesia kepada anak-anak kelas V SD serta meningkatkan pengetahuan sekaligus sebagai bekal wawasan tentang kekayaan kebudayaan Indonesia. Selain untuk menambah wawasan, anak-anak dapat menghafal tari-tarian di Indonesia untuk menunjang pembelajaran SBdP yang terdapat pada SD tersebut dan anak-anak juga bisa melestarikan warisan budaya Indonesia.

Permainan *board game* ini dapat menciptakan interaksi antar pemain, karena membutuhkan pemain lebih dari satu untuk dapat menjalankan permainan ini. Konsep permainan *board game* dipilih karena dalam usia tersebut anak-anak sudah mulai mengerti dan masa kini anak-anak jauh lebih berkembang pada gaya belajar yang bersifat permainan karena mengandalkan pada visual yang menarik dan gaya belajar dengan berinteraksi langsung dengan sesuatu agar mudah



diingat dan dihafalkan. Perancangan ini dibuat agar anak-anak kelas V SD mampu mengenal, menghafal dan memiliki pengetahuan tentang Tari Tradisional Indonesia. Selain itu dapat membantu guru dalam menjelaskan Kurikulum Dasar tentang Tari Tradisional secara gamblang dan mudah dimengerti.

Pembuatan *board game* “Yuk! Mengenal Tari” ini memiliki dampak dalam ranah DKV yaitu menambah inovasi dalam pembuatan media pembelajaran yang membutuhkan desain, karena media pembelajaran berupa *boardgame* tentang pengenalan Tari Tradisional belum ada, lalu menambah peranan DKV dalam dunia pendidikan.

Pada perancangan permainan ini banyak tahapan yang harus dilalui dan dipertimbangkan. *Test play* juga perlu dilakukan agar mendapat mekanisme permainan yang cocok dan tentunya kendala dalam pembuatan *board game* “Yuk! Mengenal Tari” dirasa masih cukup mahal karena proses produksi dan bahan yang digunakan masih mahal. Kedepannya biaya produksi mungkin dapat dikurangi dengan cara menggunakan percetakan offset yang sekaligus dapat memproduksi dalam jumlah banyak. Lalu agar mata pelajaran lain yang membutuhkan media pembelajaran bisa juga memanfaatkan media *board game* untuk media pembelajaran yang lebih efektif.

## REFERENSI

- Amalia, Desianny. (2017) *Pengembangan Ensiklopedi Digital Tari Daerah Jawa Tengah Berbasis Android dengan Metode Linear Sequential Model*. Dalam Skripsi Prodi Teknik Informatika dan Komputer, Jurusan Teknik Elektro, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Semarang.
- Anggarini, S, Lia & Nathalia, Kirana. (2014) *Desain Komunikasi Visual, Dasar-dasar Panduan untuk Pemula*. Nuansa Cendikia.
- Bell, R. C. (2008) *Discovering Old Board Game*. UK: Shire Publication.
- Depdiknas. (2003) *Media Pembelajaran*. Jakarta : Depdiknas.
- Gamelab.id. (2019) *Serious Game vs Game Based-Learning, Beda?*. <https://gamelab.id>, diakses pada tanggal 13 Februari 2020.
- Gunarsa, Singgih D. (2008) *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*. Jakarta: Gunung Mulia.
- Hinebaught, Jeffrey P. (2009) *A Board Game Education*. Amerika Serikat: (R&L Education).
- Kedaulatan Rakyat. (2013) *Kurikulum 2013*. Dalam *Kedaulatan Rakyat*, Januari. Yogyakarta.
- Kompasiana.com. (2018) *Pengaruh Warna Terhadap Psikolog Anak*. <https://www.kompasiana.com/jreeng/5a8af7b216835f47fd0049c5/pengaruh-warna-terhadap-psikolog-anak> diakses pada tanggal 14 Februari 2020
- Kusumawati, Heny. (2017) *Lingkungan Sahabat Kita*. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Edisi Revisi Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Tematik Terpadu Kurikulum 2013 Untuk SD/MI Kelas V.
- Latuheru, John D. (1988) *Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar-Mengajar Masa Kini*. Jakarta: Departemen Pendidikan Dan Kebudayaan.
- Lundgren, Sus. (2002) *Joining Bits and Pieces-How to Make Entirely New Board Game Using Embedded Computer Technology*. Master Thesis University of Goteburg, Sweden.
- Mega, Gladis R. (2018) *Perancangan Board Game Bertema Pasar Tradisional Yogyakarta*. Dalam *Jurnal Tugas Akhir Program Studi Desain Komunikasi Visual*. Jurusan Desain. Fakultas Seni Rupa.
- Monika. (2010) *Pengaruh Warna, Typografi dan Layout pada Desain Situs*. Dalam *Skripsi Jurusan Desain Komunikasi Visual*. Fakultas Komunikasi dan Multimedia. Bina Nusantara University.
- Oemar, Hamalik. (2003) *Media Pendidikan*. Cetakan VI, Bandung: PT Citra Aditya Bakti.
- Poerwati, Loeloek Endah, Sofan Amri. (2013) *Panduan Memahami Kurikulum*. Jakarta: PT Prestasi Pustakarya.
- Prasetyo, Rudy Anang. (2017) *Perancangan Board Game ``Pengenalan Budaya Nusantara`` Tentang Pentingnya Mengenal Budaya Indonesia Sejak Usia Dini*. Skripsi.

- Jurusan Desain Komunikasi Visual, FIK, Universitas Dian Nuswantoro, Semarang.
- Rustan, Suriyanto. (2009) *Layout Dasar Dan Penerapannya*. Jakarta: Gramedia.
- Roro. (2019) *Tari Nahar Ilaa – Maluku Utara*. <https://budaya-indonesia.org/Tari-Nahar-Ilaa-Maluku-Utara/>, diakses pada tanggal 29 Februari 2020.
- Sachari, Agus, Yan Yan Sunarya. (2000) *Pengantar Studi Desain*. ITB.
- Sadiman, Arif, dkk. (2011) *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Dalam Rajawali Pers Ed. 1-15, Rajagrafindo Persada. Jakarta.
- Sarwan, Rono. (2014) *Peluncuran Kurikulum Baru*. Topik pilihan list, <http://lipsus.kompas.com>, diakses pada tanggal 15 Maret 2014.
- Scorviano, Mike. (2010) *Sejarah Board Game dan Psikologi Permainan Board Game*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Setiautami, Dria. (2011) *Eksperimen Tipografi dalam Visual untuk Anak*. Dalam *Humaniora*, vol. 2 No. 1, April 2011: 311-317. Jurusan Desain Komunikasi Visual, Bina Nusantara University.
- Selinker, Mike. (2011) *The Kobold Guide too Board game Design*. NewYork: Wolfgag Baur
- Sugiyono. (2009) *Metode Penelitian Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sukmadinata, Nana Syaodih. (2011) *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosda Karya
- Supriyono, Rachmat. 2010. *Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Andi
- Tan, Steven. (2014) *Perancangan Board Game Pengenalan Dinosaurius untuk Anak Usia 8-12 tahun*. Dalam Skripsi Prodi DKV, Jurusan Seni dan Desain, Universitas Kristen Petra.
- Theo, R & Martin, H. (2004) *Pendidikan Anak usia dini: tuntunan psikologis dan pedagogis bagi pendidik dan orang tua*. Jakarta: Gramedia Widiasarana.
- Trianto. (2010) *Pengantar Penelitian Pendidikan Bagi Pengembangan Profesi Pendidikan Dan Tenaga Pendidikan*. Jakarta : Kencana.
- Vaganza. (2019) *Jangan bingung, ini bedanya board game, tabletop game dan card game*. <https://boardgame.id/bedanya-board-game-card-game-tabletop-game>, diakses pada tanggal 27 November 2019.
- Zuhroh, Intan. (2020) *Perancangan Board Game “Hoax or True” untuk Meningkatkan Kewaspadaan Remaja terhadap Berita*. Dalam Skripsi Prodi Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya.
- Yohannes, Yufi. (2016) *Pengembangan Ensiklopedi Tari Tradisional Jawa*. Dalam Skripsi Prodi Guru Sekolah Dasar, Jurusan Ilmu Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Yogyakarta.