

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan dasar merupakan fondasi awal untuk menumbuhkan serta mengembangkan pengetahuan dan karakter para peserta didik. Dalam prosesnya, pembelajaran tidak hanya terfokus melalui penyampainnya materi saja namun juga adanya upaya yang dilakukan untuk menciptakan minat dan motivasi belajar siswa. Karena siswa sekolah dasar sedang dalam tahap yang perkembangan yang aktif dan memiliki tingkat kejenuhan yang relatif tinggi sehingga memerlukan metode pembelajaran yang variatif yang menyenangkan seperti melibatkan permainan yang interaktif (Nugroho et al., 2024). Salah satu pendekatan yang bisa diterapkan adalah dengan menggunakan permainan edukatif yang memadukan unsur bermain dan pelajaran dalam satu kegiatan, yang dapat membangkitkan motivasi dan rangsangan dalam menerima pembelajaran.

Permainan edukatif bukan hanya sekadar hiburan semata, tapi tersimpan tujuan pembelajaran yang disengaja. *Board game* merupakan salah satu bentuknya. Berbeda dari alat peraga biasa, *board game* mengajak pemain untuk ikut berpikir mengenali pola, merancang langkah ke depan, dan mempertimbangkan berbagai kemungkinan sebelum mengambil keputusan. Secara sederhana *board game* dapat didefinisikan sebagai permainan yang dimainkan oleh dua orang atau lebih menggunakan papan sebagai media utamanya, kartu, pion serta aturan permainan yang tertentu. Dalam bidang pendidikan, *board game* dapat meningkatkan kreatifitas siswa serta melatih kerja sama antar siswa karena mampu menciptakan suasana belajar yang lebih efektif dan menyenangkan.

Board game edukatif dapat membantu siswa untuk lebih memahami materi pembelajaran melalui visual, elemen-elemen grafis, ilustrasi serta tantangan-tantangan yang dirancang sedemikian rupa agar terlihat menarik. Penerapan desain grafis dalam merancang *board game* edukatif memiliki manfaat yang sangat besar karena memanfaatkan visual dan ilustrasi untuk menyampaikan pesan. Dalam konteks edukasi, desain grafis dimanfaatkan sebagai media komunikasi visual yang mampu membantu proses kognitif peserta didik dengan menyajikan informasi

kompleks ke dalam bentuk visual yang lebih sederhana, terorganisir, dan mudah dipahami. Ilmu DKV mempunyai peran yang cukup besar sebagaimana terlihat pada penekanannya pada istilah “Desain”, sebagai dasar ilmu yang memiliki pandangan luas sebagai penciptaan nilai dalam upaya penyelesaian masalah. Media merupakan sebuah kekuatan yang dibentuk untuk menghadirkan pesan baik secara informatif maupun tersimbol melalui strategi kreatif yang telah dirangkai (Aulia & Atmami, 2023).

Berdasarkan observasi dan penelitian yang dilakukan di SDK Nita khususnya pada kelas IV, penulis menemukan bahwa kegiatan pembelajaran di kelas hanya berpatokan menggunakan metode ceramah dan media yang digunakan masih menggunakan buku paket. Hasil observasi bersama 29 orang siswa-siswi kelas IV di SDK Nita 1 menunjukkan sekitar 70% siswa menunjukkan penurunan fokus setelah 20 menit pembelajaran berlangsung. Proses pembelajaran yang masih monoton seperti ini menyebabkan peserta didik bosan dan kehilangan fokus belajar mereka. Hal ini dapat diatasi dengan menerapkan metode pembelajaran yang lebih interaktif, seperti menggunakan media pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan dalam proses pembelajaran. Permainan edukatif bisa menjadi suatu alternatif sebagai solusi permasalahan ini.

IPA bukan mata pelajaran yang cukup dipelajari lewat teori saja. Siswa perlu terlibat langsung untuk mengamati, mencoba, dan menemukan sendiri maknanya. Karena itu, guru perlu merancang pembelajaran yang mendorong siswa aktif sekaligus peka terhadap lingkungan di sekitar mereka (Ayu & Mintohari, 2016). Salah satu materi yang cukup menarik untuk dieksplorasi adalah sistem tata surya. Untuk memahaminya, siswa perlu mengenal karakteristik berbagai planet, bintang, dan benda langit lain melalui visualisasi yang jelas. Masalahnya, ilustrasi yang tersedia di buku pelajaran selama ini dinilai kurang menarik dan terlalu monoton, sehingga tidak banyak membantu siswa untuk terlibat aktif dalam pembelajaran.

Penelitian mengenai board game edukatif telah banyak dilakukan oleh beberapa mata pelajaran. Namun, masih sangat sedikit penelitian yang mengembangkan board game yang bertema tata surya dengan pendekatan desain komunikasi visual yang memfokuskan pada ilustrasi, pengalaman visual, *user-experience*, dan penerapan prinsip desain visual sebagai media pembelajaran untuk

siswa sekolah dasar.

Berdasarkan permasalahan diatas, penulis ingin merancang sebuah *board game* edukatif bertema tata surya bagi siswa kelas IV di SDK Nita 1, sebagai suatu media pembelajaran yang diharapkan dapat menciptakan motivasi dan menumbuhkan semangat belajar mereka. Dengan memanfaatkan ilmu DKV, *board game* edukatif ini akan dirancang semenarik mungkin dengan tetap menyesuaikan dengan detail tema yang akan diterapkan sebagai daya tarik utama dalam *board game* ini. Agar terciptanya pengalaman belajar yang lebih imajinatif, menyenangkan, interaktif dan agar materi dapat dipahami dengan baik, maka pendekatan visual yang konsisten dan informatif dilakukan dengan lebih memperhatikan desain dari setiap komponen dalam perancangan *board game*. Visual, ilustrasi dan komunikasi visual memegang peranan penting dalam proses perancangan ini. Tata surya adalah materi yang tidak bisa diamati secara langsung oleh anak-anak. Planet, lintasan orbit, benda langit, dan segala fenomena yang terjadi di luar angkasa hanya bisa dibayangkan. Ilustrasi yang dirancang dengan tepat membantu menghadirkan konsep-konsep tersebut secara visual, sehingga lebih mudah dipahami dan diingat. Tanpa dukungan visual yang baik, materi yang bersifat abstrak ini akan terasa asing dan sulit dicerna oleh siswa usia sekolah dasar. Komunikasi visual yang terencana juga membantu anak memahami alur permainan tanpa bergantung pada instruksi tertulis yang panjang. Penggunaan warna, bentuk, ikon, dan tata letak yang konsisten membentuk panduan visual yang memungkinkan pemain bergerak secara intuitif dari satu tahap ke tahap berikutnya. Sehingga, proses belajar dan bermain berlangsung beriringan tanpa terasa seperti dua kegiatan yang berbeda.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan penjelasan yang telah diuraikan dalam latar belakang tersebut, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana proses perancangan *board game* edukatif dengan tema tata surya sebagai media pembelajaran yang menarik dan interaktif serta sesuai dengan karakteristik peserta didik kelas IV di SDK Nita 1?

1.3 Ruang Lingkup Pembahasan

Ruang lingkup pembahasan berdasarkan latar belakang dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Proses perancangan *board game* edukatif, yang meliputi tahapan proses perencanaan, pengembangan ide, desain *game*, *prototyping*, dan uji coba dengan tema tata surya sebagai media bermain dan belajar bagi siswa kelas IV di SDK Nita 1.
2. Penerapan elemen dan prinsip desain grafis dalam perancangan *board game* edukatif yang meliputi ilustrasi, tipografi, warna, tata letak, serta elemen visual lainnya guna meningkatkan daya tarik dan efektivitas media pembelajaran bagi siswa/I kelas IV di SDK Nita 1.

1.4 Tujuan dan Manfaat

Tujuan dan manfaat yang ingin dicapai dalam proses perancangan laporan tugas akhir ini adalah:

1.4.1 Tujuan:

- a. Mendeskripsikan proses perancangan *board game* edukatif tentang tata surya sebagai media bermain dan belajar bagi siswa kelas IV di SDK Nita 1.
- b. Menerapkan prinsip desain, dan elemen desain dalam menghasilkan *board game* yang edukatif, menarik, mudah dimengerti, dan menyenangkan ketika dimainkan.

1.4.2 Manfaat

Manfaat teoritis berisi tentang suatu topik permasalahan tertentu untuk keberfungsian bagi pengembangan ilmu pengetahuan. Sebagaimana penelitian ini dibuat agar dapat menjadi referensi untuk mengembangkan media belajar dan bermain yang kreatif dan efektif dalam menumbuhkan kembali semangat belajar serta meningkatkan pengetahuan dan kreatifitas siswa kelas IV di SDK Nita 1. Sementara itu, manfaat praktis merupakan keberfungsian secara langsung dari hasil penelitian yang dapat digunakan oleh *klien*, target audiens, dan masyarakat yaitu:

- a. Bagi SDK Nita 1
Menjadi inovasi media pembelajaran yang membantu meningkatkan semangat belajar siswa.
- b. Bagi siswa kelas IV di SDK Nita 1
Menjadi media belajar yang menyenangkan dan membantu meningkatkan semangat belajar siswa.
- c. Bagi penulis
Menambah pengetahuan dan pengalaman dalam merancang *board game* edukatif sebagai media bermain dan belajarserta memenuhi syarat kelulusan Tugas Akhir di IFTK Ledalero.