

PERANCANGAN *BOARD GAME* SEBAGAI MEDIA PENGENALAN PROFESI DI KELAS B TK AT-TAQWA

Asri Yusfyani Sofyan¹, Tiphanny Aurumajeda², Teguh Agus Priyanto³

Desain Komunikasi Visual^{1, 2, 3}

Universitas Teknologi Bandung^{1, 2, 3}

fifiasri.sofyan@gmail.com¹, tiphannyaaurumajeda@gmail.com², teguhap22@gmail.com³

Abstrak

TK At-Taqwa merupakan salah satu satuan Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) yang menyelenggarakan program pembelajaran bagi anak usia 4–6 tahun secara terstruktur. Metode pembelajaran yang diterapkan meliputi bermain sambil belajar, penggunaan musik, tanya jawab lisan, serta Lembar Kerja Siswa (LKS). Namun, penggunaan LKS dalam pengenalan profesi di kelas B menimbulkan suasana kelas yang kurang kondusif, di mana banyak anak berlarian dan berbicara sendiri, sehingga proses belajar menjadi kurang efektif. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran baru yang lebih sesuai dengan kurikulum merdeka untuk memperkenalkan profesi kepada anak-anak. Penelitian ini bertujuan untuk merancang *board game* sebagai media pengenalan profesi yang lebih interaktif dan menarik. Metode yang digunakan adalah penelitian kualitatif dengan pendekatan design thinking, yang terdiri dari tahapan *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*. Setelah dilakukan uji coba, hasil menunjukkan bahwa *board game* ini mampu menarik perhatian anak-anak, membantu mereka mengenal berbagai profesi, serta memberikan pengalaman belajar yang sesuai dengan kurikulum. Selain itu, media ini juga dapat melatih keterampilan sosial anak dalam bekerja sama dan mengikuti aturan. Dengan demikian, *board game* dapat menjadi solusi inovatif dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran di TK At-Taqwa.

Kata kunci : Media pembelajaran, *Board game*, Anak usia dini, TK At-Taqwa

Abstract

TK At-Taqwa is an early childhood education unit (PAUD) that provides structured learning programs for children aged 4–6 years. The applied learning methods include learning through play, using music, verbal question-and-answer sessions, and Student Worksheets (LKS). However, using LKS for introducing professions in Class B has created an unproductive classroom environment, with many children running around and talking to each other, making the learning process less effective. Therefore, a new learning medium is needed that aligns better with the Merdeka Curriculum to introduce professions to young children. This study aims to design a board game as an interactive and engaging medium for profession introduction. The research uses a qualitative approach with the design thinking method, which consists of five stages: empathize, define, ideate, prototype, and test. After conducting trials, the results indicate that the board game effectively captures children's attention, helps them recognize various professions, and provides a learning experience aligned with the curriculum. Additionally, this medium fosters children's social skills by encouraging teamwork and rule-following. Thus, the board game presents an innovative solution to enhance the effectiveness of learning at TK At-Taqwa.

Keywords : Instructional Media, Board game, Child, At-Taqwa Kindergarten.

I. PENDAHULUAN

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) memiliki peranan penting dalam membentuk perkembangan jasmani dan rohani anak sebelum memasuki jenjang pendidikan formal. Menurut UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, PAUD merupakan upaya pembinaan untuk anak sejak lahir hingga usia 6 tahun, yang dilakukan melalui rangsangan pendidikan untuk mempersiapkan anak dalam memasuki pendidikan berikutnya. Salah satu bentuk layanan PAUD yang banyak digunakan adalah Taman Kanak-Kanak (TK), yang menyelenggarakan program pendidikan untuk anak usia 4-6 tahun. TK At-Taqwa, yang terletak di Komplek Cincin Permata Indah Blok G Kecamatan Katapang, merupakan salah satu TK berbasis Islam yang menggunakan Kurikulum Merdeka dalam pembelajarannya.

Pembelajaran di TK At-Taqwa dilakukan dengan berbagai metode, seperti belajar sambil bermain, menggunakan musik, tanya jawab, serta penggunaan Lembar Kerja Siswa (LKS). Pada pengenalan profesi di kelas B (usia 5-6 tahun), metode yang digunakan masih dominan menggunakan LKS, namun observasi menunjukkan bahwa LKS kurang efektif. Anak-anak cenderung tidak fokus dan suasana kelas menjadi tidak kondusif. Hal ini didukung oleh pendapat Muhammad Hasbi, Direktur PAUD Kemendikbud, yang menyatakan bahwa penggunaan LKS dapat memaksa anak belajar secara skolastik, sehingga kurang sesuai dengan prinsip pembelajaran di PAUD yang seharusnya bersifat menyenangkan.

Pengenalan profesi pada anak usia dini memiliki peran penting dalam memberikan gambaran mengenai beragam profesi yang ada di masyarakat, serta mengasah minat dan bakat anak sejak dini. Namun, media pengenalan profesi di TK At-Taqwa masih terbatas. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru, terdapat kebutuhan akan media pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif. *Board game* dinilai sebagai alternatif yang cocok, karena tidak hanya mampu meningkatkan minat anak, tetapi juga dapat mengasah kemampuan kognitif, sosial, dan emosional anak melalui permainan yang menyenangkan.

Fokus dari penelitian ini adalah bagaimana cara merancang sebuah *board game* sebagai media pengenalan profesi di kelas B TK At-Taqwa, serta bagaimana media tersebut dapat memberikan wawasan yang lebih luas kepada anak mengenai profesi, termasuk tanggung jawab, atribut, dan lokasi pekerjaan setiap profesi. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode design thinking, yang terdiri dari lima tahapan, yaitu *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*.

Melalui pendekatan ini, peneliti melakukan observasi langsung, wawancara dengan guru, serta mengkaji literatur yang relevan untuk merancang *board game* yang dapat membantu anak lebih mudah mengenal profesi dengan cara yang menyenangkan.

Hasil yang diharapkan dari penelitian ini adalah tersedianya sebuah *board game* yang mampu menjadi media pendukung dalam pengenalan profesi kepada anak usia dini, khususnya di kelas B TK At-Taqwa. *Board game* ini diharapkan tidak hanya memberikan wawasan yang lebih luas tentang profesi, tetapi juga menciptakan suasana belajar yang kondusif dan menyenangkan. Selain itu, *board game* ini diharapkan dapat menjadi acuan bagi praktisi pendidikan lainnya dalam mengembangkan media pembelajaran yang efektif dan menyenangkan bagi anak-anak di jenjang PAUD.

II. TINJAUAN PUSTAKA

1. Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)

PAUD (Pendidikan Anak Usia Dini) adalah satuan pendidikan yang menyelenggarakan upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut [1]. Tujuan PAUD adalah "membentuk anak Indonesia yang berkualitas, dimana anak akan tumbuh dan berkembang sesuai dengan tingkat perkembangannya sehingga memiliki kesiapan yang optimal di dalam memasuki pendidikan dasar serta mengarungi kehidupan dimasa dewasanya". Ada 5 satuan PAUD yaitu, TK (Taman Kanak-Kanak), TKLB (Taman Kanak-Kanak Luar Biasa), KB (Kelompok Bermain), TPA (Tempat Penitipan Anak), SPS (Satuan PAUD Sejenis) [2].

2. Anak Usia Dini

Pendidikan anak usia dini adalah pendidikan utama yang menjadi pintu masuk menuju pendidikan yang lebih tinggi [3]. Pendidikan usia dini merupakan level pendidikan yang sangat penting, karena masa kanak-kanak memiliki keistimewaan tersendiri salah satunya periode keemasan atau *golden age*. Anak usia dini memiliki karakter sebagai berikut:

- a. Memiliki rasa ingin tahu yang tinggi
- b. Bersifat unik
- c. Suka berimajinasi
- d. Memiliki sikap egosentris
- e. Suka meniru

Ada 5 metode pembelajaran yang sesuai dan tepat untuk anak usia dini yaitu:

- a. Metode bermain
- b. Metode cerita
- c. Metode menyanyi/music
- d. Metode karyawisata
- e. Metode demonstrasi

3. Media Pembelajaran

Media berasal dari bahasa latin yaitu *medius* yang berarti perantara atau pengantar. Jadi media pembelajaran adalah alat atau bahan yang digunakan untuk menyampaikan isi pesan dari suatu pembelajaran [4]. Berikut adalah beberapa media pembelajaran yang dapat digunakan menyesuaikan dengan karakteristik dan kebutuhan siswa:

- a. Video pembelajaran
- b. Aplikasi Pendidikan
- c. Modul pembelajaran
- d. Game edukasi

Media pembelajaran juga memberikan beberapa manfaat seperti menarik perhatian anak, memperjelas isi/pesan pembahasan, mengatasi keterbatasan waktu, ruang, dan tenaga, dan pembelajaran lebih interaktif.

4. Game Edukasi

Game edukasi adalah game yang secara khusus memiliki muatan pembelajaran dan ditujukan untuk meningkatkan kemampuan pemainnya dalam mempelajari suatu materi [5]. Terdapat beberapa jenis game edukasi dengan karakteristik berbeda untuk anak 4-6 tahun [6], yaitu:

- a. *Block/Flashcard*
- b. *Board game*
- c. *Block brick*
- d. *Puzzle*

5. Judul *Board Game*

Board game adalah dimana alat-alat atau bagian-bagian permainan ditempatkan, dipindahkan, atau digerakkan pada permukaan yang telah ditandai atau dibagi-bagi menurut seperangkat aturan [7]. Peranan *board game* adalah sebagai berikut [8]:

- a. Peraturan permainan
Hampir semua *board game* memiliki peraturan untuk bermain. Melalui peraturan ini, anak-anak diajarkan untuk mematuhi aturan. Dengan demikian anak-anak diajarkan untuk disiplin.
- b. Interaksi Sosial
Sebuah *board game* dimainkan minimal 2 orang atau lebih dalam satu papan yang menyebabkan terjadinya interaksi antara pemain. Sehingga pemain bisa saling berkomunikasi.
- c. Edukasi
Sebagian besar *board game* membuat pemainnya untuk mengasah pemikiran, mengambil keputusan, menyelesaikan masalah atau mengatur strategi agar dapat memenangkan sebuah permainan.
- d. Simulasi kehidupan
Board game merupakan gambaran atau simulasi pada kehidupan sebenarnya. Semua keputusan yang dilakukan akan menghasilkan hubungan timbal balik langsung antar pemain. Sehingga *board game* dapat menjadi permainan yang bisa mengajarkan kehidupan bermasyarakat dengan memberikan simulasi situasi yang sebenarnya.
- e. Jejaring generasi
Board game dapat dimainkan oleh semua generasi baik anak-anak maupun orangtua, *board game* juga dapat menjadi salah satu media untuk orang tua agar dapat bermain sekaligus memberikan edukasi bersama anaknya.

Board game memiliki beberapa komponen, berikut adalah 7 komponen dari *board game* yang paling sering ditemukan [9]:

- a. Kartu
Kartu adalah salah satu komponen yang paling sering ditemui dalam *board game*, umumnya terbuat dari kertas, dengan berbagai macam ukuran panjang dan lebar. Fungsi kartu dalam *board game* juga bermacam-macam, mulai dari kartu *role*, kartu petunjuk permainan, kartu penanda giliran, dan lain-lain.



Gambar 1 Contoh Kartu

- b. *Board/Modular Board*
Board adalah papan permainan yang digunakan sebagai komponen permainan itu sendiri. Dalam setiap permainan, jumlah *board* bisa lebih dari satu. Ada banyak *game* dimana setiap pemain akan memegang *board* nya masing-masing. Sedangkan modular *board* adalah papan permainan yang tersusun dari kepingan-kepingan, sehingga sifatnya akan terasa berbeda di setiap permainan.



Gambar 2. Contoh *Board/Modular Board*

c. *Tile*

Kata '*tile*' dalam Bahasa Indonesia berarti petak atau kotak. Begitu pula *tile* dalam istilah *board game*, berarti petak. Petak ini memiliki berbagai macam bentuk, seperti persegi, segi-lima, segi-enam, dan lain-lain. Biasanya, *tile* digunakan dalam *board game* bermekanik, dimana *tile* difungsikan sebagai area yang harus disambungkan dengan *tile* lainnya dan dapat ditempati oleh pemain.



Gambar 3 Contoh Tile

d. Pion/Meeple/*Figure*

Pion ini juga sering kita temui dalam satu set *board game*. Pion memiliki berbagai macam bentuk sesuai dengan jenis atau tema permainan itu sendiri, mulai dari bentuk orang, hewan, zombie, dan sebagainya. Secara lebih khususnya lagi, *meeple* adalah pion yang digunakan oleh *board game* modern untuk merepresentasikan pemain. Seiring berkembangnya zaman, tidak sedikit juga jumlah *board game* yang menggunakan *figure*/minis sebagai pion dalam komponen.



Gambar 4 Contoh Pion

e. Dadu

Dadu adalah sebuah objek dengan angka atau simbol di setiap sisinya. Umumnya, dadu berbentuk kubus dengan enam sisi, namun saat ini banyak *board game* yang menggunakan dadu sisi delapan bahkan sepuluh. Selain angka, dadu dalam *board game* juga dapat menggunakan simbol sesuai dengan fungsi dadu di dalam *board game* tersebut.



Gambar 5 Contoh Dadu

f. Token

Token adalah obyek yang dapat merepresentasikan obyek lain dengan lebih sederhana, umumnya berbentuk kepingan kecil. Namun, tidak sedikit juga board game dengan token 3D kecil berbentuk menyerupai benda

aslinya. Token dapat digunakan sebagai koin, penanda giliran pemain, dan sebagainya. Bentuk token-pun bermacam-macam, tidak hanya bulat dan persegi saja.



Gambar 6 Contoh Token

g. *Rulebook*

Rulebook, atau dalam Bahasa Indonesia disebut buku petunjuk, yaitu buku atau lembar panduan yang memuat tentang cara bermain *board game* dan detail permainan. *Rulebook* bergantung pada kompleksitas permainan, semakin sulit permainan, biasanya *rulebook* akan semakin tebal.



Gambar 7 Contoh Rulebook

6. As Desain Komunikasi Visual

Desain komunikasi visual adalah program studi yang berfokus pada pengembangan keterampilan teknis dan pemahaman estetika untuk menyampaikan informasi atau pesan melalui bahasa visual. Desain komunikasi visual merupakan seni dalam menyampaikan informasi atau pesan dengan menggunakan bahasa rupa/visual yang disampaikan melalui media berupa desain [10].

Unsur-unsur desain adalah sebagai berikut [10]:

a. Garis (*Line*)

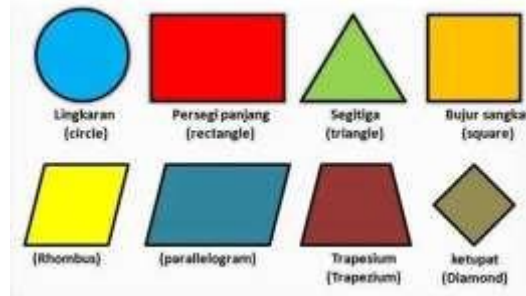
Garis merupakan salah satu unsur desain yang menghubungkan antara satu titik poin dengan titik poin yang lain. Bentuknya dapat berupa garis lengkung (*curve*), atau lurus (*straight*). Garis adalah unsur dasar untuk membangun sebuah bentuk. Masing-masing garis memiliki fungsi dan pencitraan yang berbeda.



Gambar 8 Contoh Garis

b. Bentuk (*Shape*)

Bentuk adalah segala sesuatu yang memiliki diameter, tinggi, dan lebar. Bentuk-bentuk dasar yang pada umumnya dikenal adalah bentuk kotak (rectangle), lingkaran (circle), segitiga (triangle), lonjong (elips), dan lain-lain.



Gambar 9 Contoh Bentuk

c. Tekstur (*Texture*)

Tekstur adalah tampilan permukaan atau corak dari suatu benda yang dapat dinilai dengan cara dilihat atau diraba. Penggunaan tekstur pada desain akan menambah pengalaman dan menjadi nilai lebih dari sekedar estetik.



Gambar 10 Contoh Tekstur Tanah

d. Gelap terang / kontras

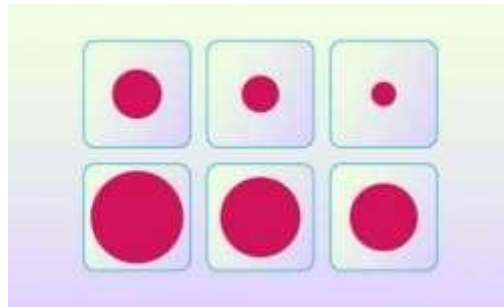
Kontras merupakan warna yang berlawanan antara satu dengan lainnya, terdapat perbedaan baik warna atau titik fokus. Gelap terang atau kontras ini digunakan dalam desain sebagai salah satu cara untuk menonjolkan pesan atau informasi yang dapat menambah kesan dramatis. Warna kontras bisa didapatkan dari warna yang bersebrangan terdiri atas warna primer dan warna sekunder.



Gambar 11 Contoh Gelap Terang/Kontras

e. Ukuran (*Size*)

Ukuran dapat diartikan sebagai perbedaan besar kecilnya suatu objek. Pemilihan ukuran visual dalam desain diperlukan untuk memberikan penekanan pada objek desain yang dibuat.



Gambar 12 Contoh Ukuran

f. Warna (Color)

Warna merupakan unsur penting dalam desain karena warna dapat menampilkan identitas atau citra yang ingin disampaikan. Setiap warna memiliki karakter dengan sifat yang berbeda. Pada setiap negara memiliki warna atau arti yang berbeda-beda.

Selain unsur-unsur desain, pesan visual harus kreatif, asli, inovatif, komunikatif, efisien, dan efektif. Oleh karena itu, ada beberapa prinsip desain yang harus diperhatikan seperti:

a. Keseimbangan (*Balance*)

Keseimbangan merupakan pembagian berat yang sama, baik secara visual maupun optik. Desain harus memiliki keseimbangan agar nyaman dipandang.

b. Irama (*Rhythm*)

Irama adalah pengulangan gerak atau penyusunan bentuk secara berulang-ulang. Dalam desain, irama dapat berupa repetisi atau variasi. Repetisi merupakan elemen yang dibuat secara berulang-ulang dan konsisten. Sedangkan, variasi adalah pengulangan elemen visual disertai perubahan bentuk, ukuran, atau posisi.

c. Penekanan/Dominasi (*Emphasis*)

Penggunaan penekanan ini dapat membangung visual sebagai pusat perhatian, yang bertujuan untuk menonjolkan salah satu unsur sebagai pusat perhatian. Sehingga informasi yang paling penting dapat terlihat menonjol melalui elemen visual yang kuat. Terdapat beberapa cara untuk menonjolkan elemen visual dalam karya desain

d. Kesatuan (*Unity*)

Kesatuan yang ada di dalam desain akan membuat karya tersebut tidak terlihat cerai-berai, dan kacau balau.

III. ANALISIS DAN PERANCANGAN

1. Metode Penelitian

Pada penelitian ini metode yang digunakan adalah metode penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif dilaksanakan untuk mendapatkan pengetahuan melalui pemahaman dan penemuan tentang suatu fenomena dengan terlibat langsung atau tidak langsung kedalam hal yang sedang diteliti [11].

Perancang memilih untuk menggunakan metode kualitatif karena data penelitian yang dibutuhkan bersifat deskriptif tidak melibatkan angka atau statistik, sehingga perancang dapat mengkaji sesuai data dari narasumber dan observasi langsung agar memperoleh data yang faktual.

2. Metode Perancangan

Pada perancangan ini metode perancangan yang digunakan adalah metode *design thinking*. *Design thinking* merupakan metode yang menggunakan proses berpikir yang berfokus pada penciptaan solusi dengan diawali oleh proses empati terhadap kebutuhan tertentu yang berpusat pada manusia menuju inovasi berdasarkan kebutuhan penggunaanya [12].

3. Analisis Masalah

a. SWOT

What? (Apa masalah yang terjadi?)

Penggunaan LKS untuk siswa kelas B di TK At-Taqwa kurang efektif untuk menjadi media pengenalan profesi, penggunaan LKS membuat suasana kelas kurang kondusif karena anak yang tidak fokus dalam mengerjakan LKS sehingga banyak anak yang berlarian kesana kemari.

Who? (Siapa target dari perancangan ini?)

Target utama dari perancangan ini adalah siswa dan siswi kelas B TK At-Taqwa

Why? (Mengapa masalah ini bisa terjadi?)

Kurangnya media pengenalan profesi selain LKS dan tidak adanya penambahan atau evaluasi mengenai media pembelajaran yang digunakan.

When? (Kapan masalah ini bisa terjadi?)

Masalah ini terjadi di semester 2 saat materi pengenalan profesi

Where? (Dimana masalah ini bisa terjadi?) Masalah ini terjadi di Kelas B TK At-Taqwa.

How? (Bagaimana solusi yang bisa dilakukan untuk mengatasi masalah ini?)

Solusi dari permasalahan ini adalah membuat media pengenalan profesi yang baru berupa *board game* agar anak dapat mengenali macam-macam profesi dengan cara yang menarik.

b. Temuan Penelitian

Temuan data permasalahan

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang perancang lakukan di kelas B TK At-Taqwa, perancang mendapatkan data dan fakta untuk dianalisis tentang suatu masalah yang terdapat pada pengenalan profesi. Pada proses pengenalan profesi penggunaan LKS untuk murid kurang efektif karena menyebabkan suasana kelas yang tidak kondusif. Penggunaan LKS untuk anak usia dini juga tidak disarankan oleh kemendikbud PAUD dan kurang sesuai dengan kurikulum merdeka yang salah satu karakteristik utamanya adalah menguatkan kegiatan bermain yang bermakna sebagai proses belajar. Dari hasil wawancara juga ditemukan bahwa pemberian LKS ini terjadi karena kurangnya media di kelas B TK At-Taqwa untuk materi pengenalan profesi. Oleh karena itu, di kelas B TK At-Taqwa dibutuhkan media pengenalan profesi yang bersifat *game* agar dapat mengedukasi anak tentang profesi sambil bermain dengan suasana yang menyenangkan. Temuan data pemilihan media *board game*

Berdasarkan hasil dari observasi, wawancara dan studi literatur diperoleh bahwa media *board game* dapat dipilih menjadi media pengenalan profesi di kelas B TK At-Taqwa. Hasil dari observasi yang Perancang temukan, anak-anak kelas B di TK At-Taqwa sangat aktif, sulit untuk bisa fokus mengerjakan LKS, dan senang mengobrol. Hasil dari wawancara bersama guru di kelas B TK At-Taqwa yang menyatakan bahwa anak-anak lebih menyukai media dalam bentuk permainan dibandingkan dengan media buku. Berdasarkan studi literatur yang telah dilakukan terdapat beberapa alternatif media seperti buku ilustrasi, video pembelajaran, *flash card* dan *board game*. Media dalam bentuk buku cerita maupun buku ilustrasi tidak disarankan oleh guru di kelas B TK At-Taqwa karena anak-anak yang masih kurang menyukai buku. Media dalam bentuk video pembelajaran belum tepat karena tidak ada alat yang dapat memfasilitasi video pembelajaran seperti laptop, komputer atau *infocus*. Berdasarkan studi literatur yang telah dilakukan, *flash card* biasa digunakan untuk mengenalkan sesuatu dan menambah kosa kata anak. *Flash card* kurang efektif untuk menerangkan pembahasan yang kompleks dan ukuran *flash card* yang terbatas untuk kelompok besar [13]. Media *board game* dapat memberikan cara belajar yang menyenangkan dan tidak terstruktur, dapat meningkatkan motorik halus seperti melempar dadu, *board game* memberikan interaksi langsung antar pemain, sehingga dapat melatih keterampilan sosialisasi dan kerja sama anak.

4. Hasil Wawancara

a. Hasil Wawancara bersama Ibu Etin sebagai Kepala Sekolah dan Guru

Hasil dari wawancara bersama Ibu Etin adalah tentang profil dari TK At-Taqwa, penggunaan kurikulum merdeka dengan implementasi Mandiri Belajar. Ibu Etin juga mengungkapkan bahwa pemberian LKS pengenalan profesi kepada siswa merupakan hal yang seharusnya tidak boleh, tetapi dikarenakan kurangnya media pembelajaran maka LKS pun diberikan. Ibu Etin juga menyarankan untuk membuat media dalam bentuk games dibandingkan dengan buku ilustrasi karena anak-anak di kelas B kurang tertarik dengan buku dan lebih suka permainan.

b. Hasil Wawancara bersama Ibu Mila sebagai Guru

Hasil dari wawancara bersama Ibu Mila adalah tentang karakter anak-anak yang masih sulit diatur untuk tetap duduk diam mengerjakan LKS. Seringkali anak-anak harus diperingati untuk fokus mengerjakan LKS karena banyaknya murid yang berlarian kesana-kemari dan mengobrol satu sama lain.

c. Hasil wawancara bersama Dr. Almira Muthia Deaneva Sp.A sebagai Spesialis Anak

Hasil wawancara bersama Dr. Almira melalui aplikasi Halodoc adalah tentang media *board game* yang cocok untuk diterapkan kepada anak usia dini, karena pada umur 5-6 tahun anak sudah mampu untuk mengenali dan mencocokkan hal-hal di sekitar. Penggunaan strategi komunikasi *redundancy* yang diterapkan di perancangan ini juga cukup tepat tetapi sedikit riskan karena anak-anak mudah bosan. Oleh karena itu, Dr. Almira menyarankan adanya *reward* yang diberikan karena anak usia 5-6 tahun senang berkompetisi. Menurut Dr. Almira, anak usia dini 5-6 tahun sudah mampu untuk menangkap semua warna, kecuali ada kelainan buta warna pada anak. Sedangkan kemampuan anak untuk memahami nama warna itu tergantung dari stimulasi yang diterima oleh masing-masing individu.

5. Hasil Perancangan



Gambar 13. Hasil Perancangan Board

IV. KESIMPULAN

Berdasarkan pengalaman empiris yang diperoleh selama perancangan ini, dapat disimpulkan bahwa penggunaan LKS dalam materi pengenalan profesi masih kurang efektif dan tidak sesuai dengan kurikulum yang diterapkan. Perancangan ini berhasil mencapai tujuan awal, yaitu membuat *board game* pengenalan profesi sebagai solusi agar pengenalan profesi di kelas B TK At-Taqwa memiliki media lain selain LKS dan proses pembelajaran dapat sesuai dengan kurikulum merdeka.

Berdasarkan hasil uji coba, *board game* ini berhasil memberikan informasi mengenai nama profesi, atribut suatu profesi, kendaraan suatu profesi, lokasi suatu profesi bekerja, dan tugas dari suatu profesi. Dibandingkan dengan media LKS, profesi yang ada di dalam *board game* ini lebih banyak. Sehingga informasi yang diterima oleh target audiens mengenai profesi lebih banyak. Sebelumnya terdapat beberapa perubahan pada desain dan sistem bermain, perubahan tersebut dilakukan agar *board game* pengenalan profesi ini lebih sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan target audiens.

Dalam merancang *board game* pengenalan profesi ini, perancang dapat memahami pentingnya melakukan observasi dan uji coba. Awalnya perancang mengadaptasi aturan bermain dari permainan *Outfoxed!* yang disederhanakan. Tetapi, setelah melakukan uji coba secara langsung, aturan bermain membutuhkan perubahan yang cukup banyak menyesuaikan dengan karakter dan kebutuhan anak saat bermain

REFERENSI

- [1] Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) [Internet]. Tersedia dari: <https://referensi.data.kemdikbud.go.id/pustaka/paud>
- [2] Dhieni dkk. Panduan Penegerian Satuan Pendidikan Anak Usia Dini. Jakarta: Kemendikbud Direktorat PAUD; 2020.
- [3] Jazuli M. Model-Model Pembelajaran Bagi Anak Usia Dini. Jurnal. 2019.
- [4] Aprinawati I. Penggunaan Media Gambar Seri Untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Anak Usia Dini. Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini. 2017.
- [5] Wibianto W. Game Edukasi RPG. Semarang: LPPM UNNES; 2020.
- [6] Melia G. 10 Mainan Edukasi Terbaik Untuk Anak Usia 4, 5, 6 Tahun - Ditinjau oleh Praktisi Terapi Bermain (Terbaru Tahun 2023) [Internet]. mybest. 2023. Tersedia dari: <https://my-best.com>
- [7] Karunia KR. Desain Boardgame untuk Media Pembelajaran Anak Usia 9 Tahun Keatas tentang Investasi Sejak Dini. Skripsi. 2017.
- [8] Limantara D, Waluyanto HD, Zacky A. Perancangan *Board game* untuk menumbuhkan nilai-nilai moral pada remaja. Jurnal DKV Adiwarna. 2015.
- [9] Taru A. Ini Dia 7 Komponen *Board game* Yang Paling Sering Kita Jumpai! [Internet]. 2018. Tersedia dari: <https://www.playday.id/blog/43-komponen-board-game>
- [10] Anggraini L, Nathalia K. Desain Komunikasi Visual; Dasar-dasar Panduan untuk Pemula. Bandung: Penerbit Nuansa Cendekia; 2018.
- [11] Yusuf AM. Metode penelitian kuantitatif, kualitatif & penelitian gabungan. Prenada Media; 2016.
- [12] Ar-Razi A, Mutiaz IR, Setiawan PP. Penerapan Metode Design Thinking Pada Model Perancangan UI/UX Aplikasi. Demandia. 2018;3(2):55-74.
- [13] Sumardjan. Media Kartu Sekolah Dasar. 2017. p. 68-69.