

PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *BOARD GAME* RODA PUTAR PENGENALAN BURUNG YANG DILINDUNGI UNTUK ANAK USIA DINI

Agil Vevy Adaliah¹, Yuni Awalaturrohmah Solihah², Rinaldi Adam³

^{1,2}Desain Komunikasi Visual, ³Teknik Informatika, Universitas Catur Insan Cendekia

Jl. Kesambi No.202, Kota Cirebon, Jawa Barat 45133

e-mail: agil.adaliah.dkv.20@cic.ac.id¹, yuniasolihah@cic.ac.id², rinaldi.adam@cic.ac.id³

ABSTRAK

Pendidikan anak usia dini, terutama di Taman Kanak-kanak (TK), memiliki karakteristik dan fokus pembelajaran yang berbeda dengan jenjang pendidikan lainnya. Di TK Melati Sarwadadi, pendidikan anak usia 4-6 tahun telah menggunakan Kurikulum Merdeka Paud yang mencakup berbagai topik seperti imajinasi dan kreativitas. Namun, pembelajaran mengenai topik "Imajinasiku" menghadapi tantangan karena anak-anak memiliki tingkat kreativitas yang beragam, terutama dalam sub-topik pengenalan hewan bersayap, seperti burung. Metode pengajaran konvensional yang mengandalkan buku LKS seringkali tidak menarik dan kurang efektif dalam membantu anak memahami materi, terutama tentang burung-burung langka yang dilindungi. Untuk mengatasi masalah ini, penulis mengembangkan media pembelajaran inovatif berupa *board game* "Roda Putar" menggunakan metode ADDIE. *Board game* ini dirancang untuk meningkatkan minat dan pemahaman anak melalui interaksi yang menyenangkan. Hasil uji coba menunjukkan bahwa *board game* ini berhasil meningkatkan keterlibatan anak-anak dan pemahaman mereka terhadap materi. Guru di TK Melati juga menilai *board game* ini efektif dan mudah digunakan. Penggunaan *board game* "Roda Putar" diharapkan dapat menjadi inovasi dalam pembelajaran, meningkatkan keterampilan kognitif, motorik, dan sosial anak-anak secara lebih optimal.

Kata Kunci: Pendidikan Anak Usia Dini, *Board Game*, Media Pembelajaran, Roda Putar, Burung Langka.

ABSTRACT

Early childhood education, especially in kindergarten (TK), has different characteristics and learning focus from other levels of education. At Melati Sarwadadi Kindergarten, education for children aged 4-6 years has used the Merdeka Paud curriculum which includes various topics such as imagination and creativity. However, learning about the topic 'My Imagination' faces challenges because children have varying levels of creativity, especially in the subtopic of introducing winged animals, such as birds. Conventional teaching methods that rely on LKS books are often uninteresting and less effective in helping children understand the material, especially about protected endangered birds. To overcome this problem, the author developed an innovative learning media in the form of a board game 'Roda Putar' using the ADDIE method. This board game is designed to increase children's interest and understanding through fun interactions. The pilot test results showed that the board game successfully increased children's engagement and understanding of the material. Teachers at Melati Kindergarten also rated the board game as effective and easy to use. The use of 'Roda Putar' board game is expected to be an innovation in learning, improving children's cognitive, motor and social skills more optimally.

Keywords: Early childhood education, board game, learning media, spinning wheel, rare birds.

1. PENDAHULUAN

Pendidikan pada setiap jenjang memiliki karakteristik dan fokus pembelajaran yang berbeda, terutama pada jenjang Taman Kanak-kanak (TK) yang ditujukan untuk anak usia dini (4-6 tahun). Pada usia ini, anak-anak berada dalam masa peka, di mana proses pematangan fungsi fisik dan psikis terjadi secara intensif, sehingga mereka sangat responsif terhadap stimulasi dari lingkungan. Pendidikan di TK tidak hanya berperan dalam pengembangan kemampuan kognitif, tetapi juga dalam membangun rasa percaya diri dan keterampilan sosial melalui kegiatan bermain dan belajar.

Pembelajaran di Taman Kanak-kanak (TK) khususnya di TK Melati sudah menggunakan Kurikulum Merdeka yang mana dapat memberikan keleluasaan kepada anak-anak agar menciptakan pembelajaran yang berkualitas yang sesuai dengan kebutuhan. Kurikulum Merdeka yang digunakan adalah Kurikulum Merdeka Paud yang terdapat empat topik utama yaitu (1) Aku Sayang Bumi, (2) Aku Cinta Indonesia, (3) Bermain dan Bekerja sama/Kita Semua Bersaudara dan yang terakhir topik (4) Imajinasiku/Imajinasi dan Kreativitasku. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan Ibu Guru mengatakan bahwa dari keempat topik di atas anak-anak kesulitan untuk mempelajari topik Imajinasiku karena setiap anak memiliki tingkat kreativitas yang berbeda-beda, beberapa anak bisa lebih mudah untuk menghasilkan ide-ide kreatif atau berimajinasi, sementara anak yang lain perlu dorongan ekstra atau stimulasi untuk dapat berimajinasi secara luas.

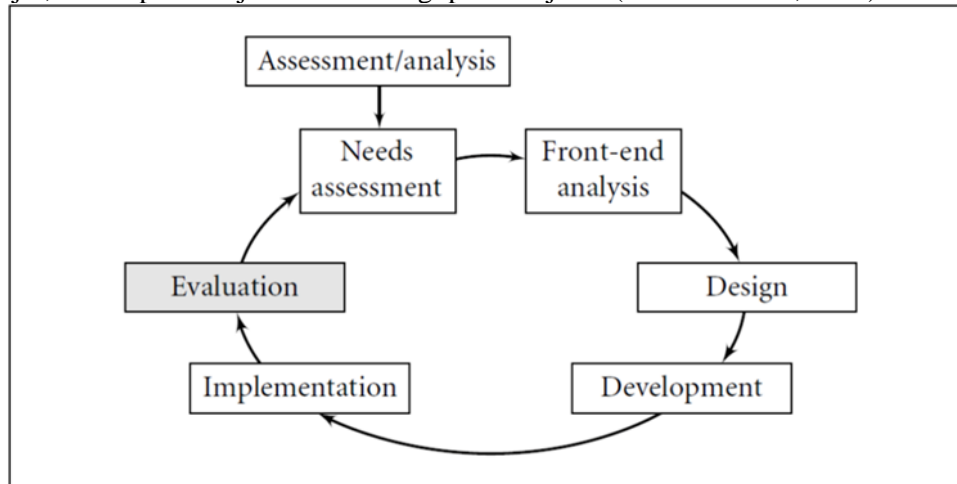
Topik Imajinasiku ini bertujuan mengajak anak-anak mengenali dunianya melalui imajinasi, eksplorasi dan eksperimen di mana dalam topik ini terdapat dua Sub yaitu Pengenalan Hewan dan Pengenalan Tumbuhan. Untuk Sub Pengenalan Tumbuhan belum diajarkan, dan Sub Pengenalan Hewan terdapat tiga Sub lagi yaitu Binatang Ternak, Binatang Bersayap dan Ikan Peliharaan. Dari ketiga Sub yang ada di Pengenalan Hewan, anak-anak kesulitan dalam mempelajari Sub Binatang Bersayap karena terdapat materi mengenai Burung, Kupu-kupu, Lebah dan Capung. Ketiga materi tersebut anak-anak mudah memahaminya kecuali pada materi burung di mana proses pembelajaran yang diajarkan di TK Melati Sarwadadi dengan menggunakan buku LKS dan kertas origami serta ibu guru menggambar gambar burung pada papan tulis dan terdapat pertanyaan dari anak-anak tentang karakteristik burung dan bentuk burung serta anak-anak belum mengetahui mengenai burung-burung yang ada di Indonesia. Burung yang dijelaskan dan digambarkan hanya secara umum dan tidak spesifik, di mana anak-anak harus berimajinasi sendiri akan tetapi tidak ada contohnya, hal ini membuat pengetahuan tentang burung kepada anak-anak menjadi kurang maksimal. Penjelasan yang hanya mengandalkan buku LKS cenderung kurang menarik bagi anak-anak, sehingga menyebabkan kurangnya pemahaman yang mendalam terkait materi Pengenalan binatang terutama pada binatang yang langka yang dilindungi. Pada materi pengenalan binatang ini yang termasuk ke dalam binatang langka yang dilindungi terdapat di tema Binatang Berdayap.

Hasil observasi dan wawancara menunjukkan bahwa anak-anak cenderung bosan dengan metode pengajaran konvensional yang diterapkan oleh guru. Mereka lebih tertarik dengan metode pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan, seperti belajar sambil bermain. Untuk mengatasi permasalahan ini, media ajar berbasis *board game* "Roda Putar" dirancang untuk meningkatkan keterlibatan anak-anak dalam pembelajaran dan membantu mereka memahami materi tentang burung yang dilindungi secara lebih mendalam. *Board game* ini tidak hanya meningkatkan pemahaman, tetapi juga merangsang perkembangan kognitif, motorik, dan sosial anak-anak melalui aktivitas yang interaktif dan menyeluruh.

Dengan demikian, perancangan *board game* "Roda Putar" ini diharapkan dapat menjadi solusi efektif dalam mendukung pembelajaran anak-anak di TK Melati, khususnya dalam pengenalan burung yang dilindungi. Melalui media ini, proses belajar diharapkan menjadi lebih menarik dan mampu meningkatkan pemahaman anak-anak terhadap materi yang diajarkan, serta memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan.

2. METODE PENELITIAN

Metode ADDIE yang merupakan singkatan dari *Analyze*, *Design*, *Development*, *Implementation*, *Evaluation* Perancangan ini diharapkan memenuhi syarat akademis untuk menyelesaikan persyaratan kelulusan pada program sarjana Desain Komunikasi Visual dan menambah wawasan mengenai perancangan media interaktif berbasis *board game* Roda Putar. Metode ADDIE adalah Metode pengembangan yang digunakan untuk pengembangan media, bahan ajar, model pembelajaran dan strategi pembelajaran (Lee dan Owen, 2004).



Gambar 1. Alur ADDIE

Sumber: Langkah Pengembangan Lee & Owens (2003)

1. Analisa (*Analyze*)

Tahapan Analisis adalah tahap pengumpulan data dan informasi awal untuk mengumpulkan informasi sebelum dilakukannya penelitian.

2. Desain (*Design*)

Tahap ini merancang rencana pembelajaran dan struktur konten untuk *board game*.

3. Pengembangan (*Development*)

Pengembangan merupakan tahap pembuatan media pembelajaran. Pada tahap ini, mengembangkan materi pembelajaran sesuai dengan desain yang telah dibuat.

4. Implementasi (*Implementation*)

Tahap implementasi ini mengembangkan media ajar berbasis *board game* Roda Putar akan diterapkan di TK Melati Sarwadadi dengan mengondisikan lingkungan kelas, guru dan anak-anak,.

5. Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap terakhir yaitu tahap evaluasi, di mana tahap ini penting untuk memeriksa keberhasilan dan efektivitas *board game* Roda Putar untuk melakukan perbaikan terakhir sesuai saran dan pengolahan data yang didapat.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Konsep Perancangan

Tema desain dalam perancangan ini berupa lingkungan sekitar yang bernuansa alam seperti pegunungan, hutan dan lautan sesuai pada topik pembelajaran yang diambil yaitu imajinasiku dengan sub pengenalan hewan dan tema binatang bersayap khususnya pada materi burung. Pemilihan tema desain ini berdasarkan penempatan tempat tinggal dari masing-masing burung, di antaranya: Cendrawasih, Jalak Bali, Merak, Rajawali, Puyuh, Kasuari, Bangau, Kakatua, Kasturi, Angsa, Elang dan Nuri.

Konsep penyajian *board game* roda putar adalah sebagai berikut:

1) Guru mempelajari materi burung yang terdapat pada lembar materi pengenalan burung yang dilindungi di Indonesia.

- 2) Anak-anak dibimbing oleh guru untuk mengenal lebih jauh tentang jenis burung melalui lembar materi yang sudah disediakan dan guru membagi dua kelompok.
- 3) Anak-anak cukup memutar roda putar dan menunggu hingga berhenti.
- 4) Setiap kali roda berhenti, anak akan melihat gambar burung yang muncul di bagian atas roda.
- 5) Anak menebak dan menyebutkan nama dari gambar tersebut.
- 6) Jika jawaban anak salah, maka anak akan berbaris kembali dan mengulangnya (pada saat anak berbaris kembali guru perbantukan membimbing anak tersebut agar dapat mengenal jenis-jenis burung).
- 7) Jika jawaban anak benar, maka anak akan mengisi soal yang terdapat pada bagian belakang kartu dan guru memberi nilai 100 untuk anak.

3.2 Metode ADDIE

Berikut adalah hasil dan pembahasan dari metode ADDIE pada Perancangan Media Pembelajaran *Board Game* Roda Putar.

1. Analisa (*Analyze*)

Pada tahap ini penulis melakukan Observasi langsung ke TK Melati Sarwadadi untuk melihat proses belajar, mengamati lingkungan TK Melati Sarwadadi dan mewawancarai kepada guru serta dokumentasi untuk mengetahui permasalahan yang ada.

Tabel 1. Data Analyze
Sumber: Dokumentasi Penulis

No	Kegiatan	Subject	Kesimpulan
1	Observasi	Langsung	Observasi secara langsung di TK Melati Sarwadadi berupa pengamatan terhadap anak-anak dan guru dalam materi mengenai binatang bersayap khususnya burung.
2	Wawancara	Langsung kepada Guru TK Melati Sarwadadi	Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan Ibu Guru (Uus Musreni) mengatakan bahwa dari keempat topik Kurikulum Merdeka (1) Aku Sayang Bumi, (2) Aku Cinta Indonesia, (3) Bermain dan Bekerja sama/Kita Semua Bersaudara (4) Imajinasiku/ Imajinasi dan Kreativitasku. Bahwa anak-anak kesulitan untuk mempelajari topik Imajinasiku karena setiap anak memiliki tingkat kreativitas yang berbeda-beda, beberapa anak bisa lebih mudah untuk menghasilkan ide-ide kreatif atau berimajinasi, sementara anak yang lain perlu dorongan ekstra atau stimulasi untuk dapat berimajinasi secara luas.

3	Kuesioner	17 Wali Murid TK Melati Sarwadadi.	Kuesioner yang dilakukan setelah uji coba melalui kertas kepada wali murid TK Melati Sarwadadi sebanyak 17 wali murid yang mengisi pada Sabtu, 29 Juni 2024. Berdasarkan hasil kuesioner kepada wali murid, dapat disimpulkan bahwa mereka sangat antusias terhadap media pembelajaran yang dihadirkan berupa <i>board game</i> roda putar dan ketertarikan selama kegiatan berlangsung.
---	-----------	------------------------------------	--

2. Desain (*Design*)

Desain yang dikembangkan adalah media roda putar dengan kartu pengenalan burung yang dilindungi yang di dalamnya terdapat 12 jenis serta gambar ilustrasi dan soal-soal pada materi Sub binatang bersayap. Jenis-jenis burung itu didapatkan melalui buku “Burung di Indonesia”. Media *board game* ini di dalamnya terdapat pemaparan materi pokok mengenai pengetahuan burung. Yang nantinya masing-masing anak-anak mendapatkan kesempatan untuk bermain roda putar dan menebak nama burung tersebut.

Brief desain yang akan dirancang mulai dari konsep kasar visual, warna tipografi, pemilihan ilustrasi bergaya kartun dengan pendekatan visual berupa semi realis sehingga nanti masuk ke dalam aset tidak berwujud dan membentuk *keyword* visual yaitu belajar bermain.

a. Tipografi

Menggunakan *font* Montserrat dalam roda putar dan kartu pengenalan karena *font* ini cukup jelas dan mudah dibaca serta memiliki tampilan yang modern dan tegas sehingga cocok digunakan untuk usia anak-anak agar tidak mudah lelah.



Gambar 2. Tipografi
Sumber: Dokumentasi Penulis

b. Warna

Pemilihan warna yang diambil yaitu menggunakan warna-warna pada burung karena warna-warna yang diambil merupakan warna alam yang umum dikenal oleh masyarakat seperti Biru, Hijau, Coklat, Kuning dan Putih.



Gambar 3. Warna
Sumber: Dokumentasi Penulis

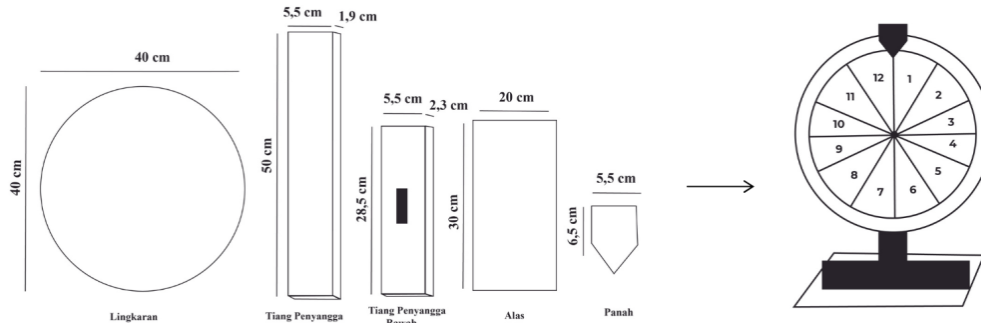
3. Pengembangan (*Development*)

Pada tahap ini, mengembangkan materi pembelajaran sesuai dengan desain yang telah dibuat. Seperti membuat papan permainan lingkaran berukuran 40x40 cm pada bagian lingkaran dan kaki atau penyanggah akan menggunakan *background* putih, sementara untuk bagian dalam

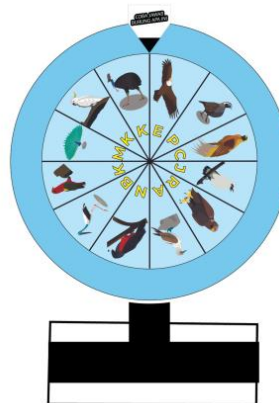
lingkaran khususnya pada *background* gambar burung menggunakan warna biru agar menarik perhatian anak-anak yang masuk ke dalam aset berbentuk.

a. Media Utama

Board game roda putar ini digunakan dengan cara belajar sambil bermain yang mana anak-anak akan memutar roda putar dan menyebutkan nama dari burung yang sudah tersedia pada roda putar serta mengerjakan soal yang terdapat pada kartu.



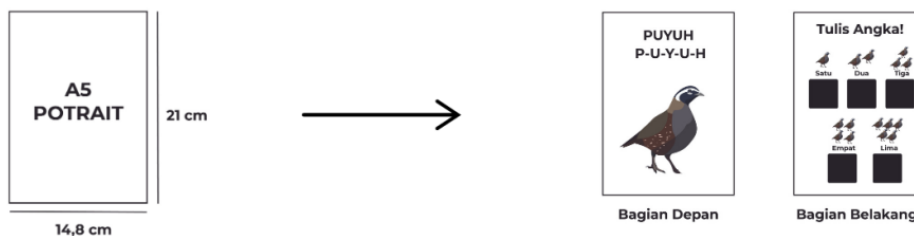
Gambar 4. Sketsa Roda Putar
Sumber: Dokumentasi Penulis



Gambar 5. Sketsa Roda Putar
Sumber: Dokumentasi Penulis

b. Media Pendukung

Kartu digunakan pada saat anak selesai memutar roda putar yang kemudian akan menebak nama burung dan mengerjakan soal yang terdapat pada halaman belakang kartu.



Gambar 6. Sketsa Kartu
Sumber: Dokumentasi Penulis



Gambar 7. Kartu Bagian Depan
Sumber: Dokumentasi Penulis



Gambar 8. Kartu Bagian Belakang
Sumber: Dokumentasi Penulis



Gambar 9. Kartu Materi
Sumber: Dokumentasi Penulis



Gambar 10. Kartu Panduan Board Game
Sumber: Dokumentasi Penulis

4. Implementasi (*Implementation*)

Pengembangan media ajar berbasis **board game** Roda Putar akan diterapkan di TK Melati Sarwadadi dengan mengondisikan lingkungan kelas, guru dan anak-anak, kemudian memberikan kertas berisikan panduan pemakaian media ajar sekaligus pelatihan kepada guru tentang cara menggunakan *board game* ini secara efektif dalam pembelajaran serta mengamati respons dan keterlibatan anak-anak saat menggunakan media ajar ini.



Gambar 11. Uji Coba
Sumber: Dokumentasi Penulis

c. Hasil Pengujian Media

Pada hasil pengujian media Sabtu, 29 Juni 2024 penulis melakukan penerapan *board game* roda putar yang sudah dirancang yang di implementasikan kepada guru dan anak-anak TK Melati Sarwadadi untuk uji coba. Hasil dari uji coba terhadap anak-anak sangat menyukai dan senang ketika guru sedang menerangkan dan mempraktikkan *board game* roda putar karena biasanya mereka diajar dengan menggunakan buku LKS dan praktek menggambar atau mewarnai, saat ini mereka belajar dengan *board game* roda putar dengan 12 macam burung dan kartu yang di bagian belakang kartu terdapat soal-soal yang mudah untuk di isi oleh anak-anak. Anak-anak sangat menyukai dan mereka sangat mengerti apa yang sudah dijelaskan oleh gurunya.

Berdasarkan data yang diambil terdapat 24 jumlah anak-anak di TK Melati Sarwadadi dan yang hadir hanya 20 anak sedangkan terdapat 4 anak yang tidak hadir dikarenakan sakit. *Board game* roda putar ini akan digunakan guru TK Melati dalam mengajar, hasil uji coba kepada guru mengatakan bahwa roda putar ini sangat bagus dan gambar yang ada pada roda putar maupun pada kartu sudah sangat jelas serta kartu pada bagian soal-soal itu mudah untuk dikerjakan oleh anak-anak dan perpaduan warna antara roda putar dan kartu sangat menarik untuk anak-anak usia dini.



Gambar 12. Uji Coba
Sumber: Dokumentasi Penulis

5. Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap terakhir yaitu tahap evaluasi, di mana tahap ini penting untuk memeriksa keberhasilan dan efektivitas *board game* Roda Putar untuk melakukan perbaikan terakhir sesuai saran dan pengolahan data yang didapat, seperti mengumpulkan tanggapan dari wawancara atau kuesioner kepada guru, wali murid dan anak-anak mengenai pengalaman dan hasil uji coba, melakukan observasi dan pemantauan langsung terhadap anak-anak saat menggunakan *board game* Roda Putar, mengevaluasi *board game* Roda Putar dalam meningkatkan pemahaman anak-anak tentang burung apakah penggunaan *board game* ini sudah efektif bagi TK Melati Sarwadadi, serta merevisi jika *board game* tidak efektif dan relevansi dengan kebutuhan anak-anak.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil perancangan yang telah dilakukan dan dijelaskan dapat disimpulkan bahwa tujuan dalam perancangan *board game* roda putar adalah untuk meningkatkan anak-anak dalam pengenalan burung dengan menciptakan sebuah media ajar berbasis *board game* roda putar yang di dalamnya terdapat 12 ilustrasi burung dan kartu yang berisikan soal-soal sebagai media pendukungnya yang dirancang sebagai alat pembelajaran interaktif untuk anak-anak. Media ajar berbasis *board game* roda putar mempunyai daya tarik tersendiri bagi anak-anak karena mampu menyajikan permainan sekaligus pembelajaran yang menarik sehingga membuat anak-anak antusias pada saat mempraktikkannya.

DAFTAR PUSTAKA

- Lee, W. W., & Owens, D. L. (2004). *Multimedia-based instructional design: computer-based training, web-based training, distance broadcast training, performance-based solutions*. John Wiley & Sons.
- Oematan, V. N. C., Tanudjaja, B. B., & SALAMOON, D. K. (2020). Pengamalan nilai-nilai pancasila melalui media board game untuk anak usia 6-8 tahun. *Jurnal DKV Adiwarna*, 1(16), 10.
- Tegeh, Made. 2014. *Model Penelitian Pengembangan*. Yogyakarta: Graha Ilmu,
- Yulianto, Tri. 2016. *Burung di Indonesia*. Demak: CV Aneka Ilmu.