

**PERANCANGAN BOARD GAME INTERAKTIF
"WONDERFUL OF SURAH" SEBAGAI UPAYA
MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA DAN
MENULIS SURAT PENDEK PADA ANAK**

Moh. Cholisatur Rizaq¹, Muhamad Dion Sadila²

^{1,2}Desain Komunikasi Visual, Fakultas Teknik
Universitas Maarif Hasyim Latif, Sidoarjo, Indonesia
e-mail : rizaq@dosen.umaha.ac.id, dionsadila94@gmail.com

ABSTRAK

Pada pembelajaran yang ada pada TPQ Baitul Mukminin, menggunakan media berupa jus amma. Dimana permasalahan yang terjadi ialah desain media pembelajaran yang monoton dan kurang menarik, serta desain yang hanya berwarna hitam putih. Yang menyebabkan murid-murid kurang tertarik dengan media tersebut sehingga mengganggu proses pembelajaran murid-murid pada TPQ Baitul Mukminin. Media pembelajaran dibuat dengan tujuan membuat media pembelajaran menjadi interaktif dan menyenangkan agar murid TPQ Baitul Mukminin dapat meningkatkan minat dan semangat membaca, menghafal serta menulis surat pendek pada murid, dengan analisis data menggunakan analisis SWOT atau metode analisis data yang digunakan untuk menilai kekuatan (*Strengths*), kelemahan (*Weaknesses*), peluang (*Opportunities*), dan ancaman (*Treats*) pada objek penelitian. Perancangan ini mebuahkan hasil berupa *board game* yang berjudul "*Wonderful of Surah*" sebagai media pembelajaran untuk murid TPQ Baitul Mukminin yang berumur 8-12 tahun sehingga dapat menjadi media pembelajaran yang dapat membuat murid senang belajar surat pendek maupun doa sehari-hari.

Kata kunci: Belajar, *Board game*, Media pembelajaran, Perancangan, Surat pendek, TPQ

ABSTRACT

In the learning that is at TPQ Baitul Mukminin, using media in the form of juice amma. Where the problem that occurs is the design of learning media which is monotonous and less attractive, as well as designs that are only in black and white. What causes students to be less interested in the media is to disrupt the learning process of students at TPQ Baitul Mukminin. Learning media is made with the aim of making learning media interactive and fun so that TPQ Baitul Mukminin students can increase interest and enthusiasm in reading, memorizing and writing short surah to students, by analyzing data using SWOT analysis or data analysis methods used to assess strengths, weaknesses, opportunities, and threats on the research object. This design resulted in a board game entitled "Wonderful of Surah" as a learning medium for TPQ Baitul Mukminin students aged 8-12 years so that it can become a learning medium that can make students enjoy learning short surah and daily prayers.

Keyword: *Board game, Learning, Learning media, Planning, Short surah, TPQ*

PENDAHULUAN

Kegiatan pembelajaran merupakan salah satu kegiatan inti dalam kegiatan belajar mengajar baik di sekolah maupun di luar sekolah, yang identik dengan adanya interaksi antara guru dan siswa. Tujuan dari interaksi antara guru dan siswa selama proses belajar mengajar adalah untuk mengidentifikasi siswa yang tertinggal dalam pembelajarannya. Dalam proses pendidikan memiliki proses belajar mengajar, dalam proses ini kedua belah pihak berada dalam keadaan belajar. Pengertian Belajar menurut Parnawi (2019) adalah serangkaian aktivitas fisik dan

mental yang ditujukan untuk mendorong perubahan perilaku yang dihasilkan dari pengalaman individu berinteraksi dengan lingkungan dan meningkatkan aktivitas kognitif, efektif, dan fisik mereka.

Saat ini, kegiatan belajar mengajar untuk anak-anak dianggap cukup membosankan, dan pengajaran di kelas lebih berfokus pada kemampuan pemahaman anak-anak. Sementara itu, teori yang dipelajari siswa kurang adanya penerapan yang lebih mudah dipahami yang terdapat pada TPQ Baitul Mukminin. Di TPQ Baitul Mukminin menggunakan metode pembelajaran dimana pembelajaran biasanya berpusat pada guru

dan kurang menarik lingkungan belajar sehingga membuat anak bosan. Oleh karena itu, sangat penting untuk menggunakan metode pengajaran baru dan lingkungan belajar untuk meningkatkan pembelajaran sehingga penggunaan media umum dapat meningkatkan motivasi dan aktivitas siswa. Pengertian dari media pembelajaran sendiri menurut Tafonao (2018) adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk mentransfer dana dari pengirim ke penerima untuk mendorong pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa saat belajar.

Media pembelajaran di TPQ Baitul Mukminin yang tersedia saat ini sebatas Iqro, Pegon dan Al-Quran. Media pembelajaran ini sudah umum di TPQ. Menggunakan media pembelajaran yang sama dapat membuat anak cepat bosan, sehingga membuat anak malas dan mengganggu pembelajaran pada anak. Beragamnya media pembelajaran yang akan di gunakan menjadi sebagai salah satu strategi yang efektif, yang dapat digunakan oleh TPQ untuk dapat mencapai tujuan pembelajaran.

Cara belajar anak-anak berbeda dari orang dewasa, sehingga pembelajaran harus dilakukan dengan strategi yang berbeda. Strategi belajar saat ini bermacam-macam, salah satunya adalah bermain sambil belajar. Selain belajar sambil bermain, belajar alamiah dan membangun pengetahuan sendiri memiliki karakteristik tersendiri bagi seorang anak yang berbeda dengan orang dewasa Wahyuni dan Azizah (2020) Anak-anak lebih menyukai kegiatan bermain daripada belajar. Belajar menjadi tidak nyaman karena, antara lain, tuntutan akademik ditempatkan pada anak. Penelitian yang dilakukan Oleh Hanif dan Sulaiman (2021) mengenai media pembelajaran yang menyatakan bahwa banyak orang tua saat ini hanya fokus pada hasil dan mengabaikan prosesnya, bahkan ada yang menghukum atau mengancam anaknya jika tidak mencapai tujuan yang diinginkan orang tuanya. Ini memperumit proses pendidikan dan minat anak-anak untuk belajar dan terlibat dalam kegiatan yang menyenangkan seperti permainan. Selain itu, proses pembelajaran membutuhkan hafalan yang membutuhkan waktu lebih lama dari sekedar memahami materi, sehingga pembelajaran terkesan membosankan bagi anak. Hal ini menjelaskan mengapa kegiatan bermain dipandang lebih menarik bagi anak-anak. Oleh karena itu, Belajar sambil bermain adalah pendekatan yang cocok untuk belajar anak-anak.

Cara belajar sambil bermain merupakan pendekatan yang cocok digunakan sejak usia dini melalui masa transisi. Tanpa kamu sadari, belajar sambil bermain sudah menjadi kebiasaan sejak kecil hingga dewasa, karena bermain adalah kegiatan yang menyenangkan. Menurut Windura percaya bahwa dunia bermain adalah dunia yang

menyenangkan bagi anak-anak, sehingga belajar dan bermain merupakan perpaduan yang harmonis Rosarian dan Dirgantoro (2020).

Salah satu cara belajar melalui bermain adalah melalui permainan edukasi. Permainan edukasi adalah permainan yang dirancang untuk pembelajaran tetapi tetap dapat memberikan kesenangan dan permainan. Permainan edukasi Hidayat, Hidayatullah, and Agustini (2019) merupakan perpaduan antara konten pendidikan, prinsip pembelajaran dan permainan. Suatu bentuk permainan edukasi adalah *board game* di mana alat atau bagian permainan ditempatkan, dipindahkan atau digerakkan pada permukaan yang ditandai atau dibagi menurut aturan. Dibandingkan dengan game elektronik, *board game* yang dimainkan secara langsung memiliki efek positif pada pergerakan motorik penggunaannya. Melalui interaksi fisik langsung, pemain dapat mempraktikkan strategi dan menguji pengetahuan mereka dengan cara yang menyenangkan dan menantang. Media visual *board game* Menurut Himmamie, Adi, dan Ratih (2019) akan menjadi sarana yang baik untuk menyampaikan informasi secara meyakinkan. Informasi yang akan disampaikan berupa gambar deskriptif yang memudahkan penerima pesan untuk memahami isi materi.

Penelitian Terananda, Mariono, dan Arianto (2020) dalam jurnal yang berjudul "Efektivitas Media *Board Games* Digital Pada Materi *Degree of Comparison* Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Bahasa Inggris Siswa SMP di Surabaya" Hasil perhitungan mean yang dilakukan pada motivasi belajar siswa SMP di Surabaya menunjukkan bahwa kelompok kontrol yang menggunakan metode ceramah (konvensional) menerima skor rata-rata 52,7, sedangkan kelompok eksperimen yang menggunakan media *Board Game* Digital menerima skor rata-rata 67,7. Berdasarkan analisis data kelompok eksperimen yang menggunakan *Board Games* dan data eksperimen kontrol kelompok yang tidak menggunakan *board Games*, *board games* dapat dikatakan berhasil meningkatkan motivasi belajar bahasa Inggris siswa. Diperkuat dengan penelitian Ratminingsih (2020) dalam jurnal yang berjudul "Implementasi *Board Games* Dan Pengaruhnya Terhadap Hasil Belajar Bahasa Inggris" Dari total 350 siswa, siswa yang diajarkan dengan *board game* memperoleh skor rata-rata 82,79, sedangkan siswa yang diajarkan tanpa *board game* memperoleh skor rata-rata 74,29. Hasil ini menunjukkan bahwa siswa yang diajarkan dengan *board game* memperoleh skor yang lebih tinggi. Dengan beberapa penelitian terdahulu dapat diketahui bahwa *board game* dapat menjadi media alternatif pembelajaran yang efektif bagi anak.

Pendidikan agama Islam di sekolah sangat penting untuk pertumbuhan kepribadian seorang anak. Namun faktanya, waktu mengajar mata

pelajaran agama Islam di lembaga pendidikan resmi hanya dua jam dalam seminggu, sehingga salah satu kemungkinan harus orang tua mengajar pendidikan agama Islam di luar sekolah, termasuk Taman Pendidikan Al-Qur'an (TPQ). Secara umum, pembelajaran di Taman Pendidikan Al-Qur'an mencakup aspek keagamaan. Pembelajaran di Taman Pendidikan Al Quran pada dasarnya adalah pembelajaran dengan tujuan agar anak dapat membaca Al Quran dengan benar sesuai tajwidnya, memperluas wawasan anak, memahami ilmu agama Islam, mencapai tujuan pendidikan, memperoleh ilmu, keterampilan dan nilai dengan meningkatkan dan bersikap, memperluas cara berpikir anak. dan semua ini dapat mempengaruhi kecerdasan spiritualnya.

Pendidikan Al-Quran merupakan landasan penting yang harus ditransmisikan oleh orang tua, guru dan orang dewasa lainnya yang dekat dengan anak-anak dalam rangka mendidik anak-anak menjadi manusia yang sadar dan berakhlak mulia, terutama dalam perspektif Islam. Yang penting untuk ditanamkan sejak dini. Ajaran Al-Qur'an juga dapat diajarkan kepada anak-anak jika mereka diajarkan membaca, menulis dan menghafal Al-Qur'an sehingga dapat diwariskan kepada generasi berikutnya. Membina anak-anak dapat dimulai dengan mengajarkan anak-anak hafalan juz ke-30, yang juga dikenal sebagai "surat-surat pendek", yang ditemukan di akhir juz ke-30. Surat-surat pendek adalah surat-surat dalam al-Qur'an dengan jumlah ayat yang relatif sedikit dan pendek Rahmawati dan Dwiwanti (2018).

Bukan tugas yang mudah bagi anak-anak untuk mengenal dan menghafal Al-Qur'an di usia dini, diperlukan sebuah metode untuk mengajarkan Al-Qur'an kepada anak usia dini. Dalam hal ini penggunaan metode yang tepat dapat mempengaruhi keberhasilan hasil belajar yaitu keberhasilan anak saat melafalkan atau menghafal surat pendek. Sama seperti level Pra-A, hanya menghafal dan membaca doa-doa seperti basmalah, istidzah, tahmid dan tasdhik. Begitu seterusnya, tergantung tingkatan atau kelas yang telah dicapai siswa. Oleh karena itu digunakannya metode belajar sambil bermain dengan media *Board Game* pada TPQ Baitul Mukminin. Sehingga diharapkan dapat membantu siswa dalam menghafal surat-surat pendek atau materi memori yang diberikan oleh TPQ dengan lebih mudah.

TPQ Baitul Mukminin Berdiri pada 20 Maret 1998, berada di Desa Kramat Jegu, Kecamatan Taman, Kabupaten Sidoarjo. TPQ Baitul Mukminin merupakan suatu lembaga yang bergerak di bidang keagamaan. Salah satunya adalah mengafal dan membaca al-quran dengan jumlah murid lebih dari 100 dan terbagi dari kelas sore dan malam. Dengan setiap kelas nya ber isi 15-16 anak. Dengan pesatnya perkembangan jaman

terkadang tempat pembelajaran al-quran tertinggal dan membuat metode pembelajaran menjadi kurang interaktif dan tidak menarik bagi anak – anak. Serta kurangnya media pembelajaran yang menarik bagi anak. Dengan ini penulis berinisiatif membuat perancangan dengan metode belajar dan bermain melalui media visual *Board Game* yang interaktif, menyenangkan sekaligus mengedukasi bagi peserta didik di lingkungan TPQ Baitul Mukminin.

Berdasarkan kondisi di lapangan maka akan diciptakannya media pembelajaran interaktif berupa *board game* pada TPQ Baitul Mukminin. Siswa dapat mengalami lingkungan belajar yang berbeda melalui *board game* yang bersifat visual ini. Penulis memilih jenis permainan ini karena mengandung pengulangan materi atau pertanyaan, yang dapat membantu anak didik memahami pembahasan tersebut. Karya yang akan di ciptakan berjudul "*Wonderful of Surah*" sebagai upaya untuk salah satu sarana belajar dan menghafal dalam meningkatkan hasil belajar yang interaktif dan dapat di sukai oleh anak-anak antara usia 8-12 tahun.

Strategi pembelajaran dengan menciptakan konsep belajar dalam permainan *board game* yang disukai oleh murid TPQ Baitul mukminin, Di harapkan dapat membantu murid dan pengajar untuk membuat tujuan pembelajaran lebih mudah, dan diutamakan dalam proses pembelajaran. Alasan memilih untuk mengambil jenis permainan *board game* di karenakan *board game* dapat digunakan untuk membantu menjadi alternatif pembelajaran untuk anak. Sebagai penunjang lainnya juga akan diciptakan media pendukung berupa buku peraturan, totebag, *note book*, gantungan kunci, stiker, poster dan lanyard.

METODE PENELITIAN

Dalam merancang permainan *board game* di TPQ Baitul Mukminin tentang kebiasaan membaca surat pendek, penulis menggunakan pendekatan kualitatif. Metode kualitatif adalah proses pengumpulan dan pengolahan data secara sistematis dari hasil wawancara, observasi lapangan, dan kajian literatur (pustaka) untuk menghasilkan laporan penelitian.

1. Observasi

Observasi adalah proses melihat, mengamati, dan melihat perubahan alami dalam interaksi yang kompleks dari gejala sosial. Dengan ini penulis melakukan observasi yang dilakukan di TPQ Baitul Mukminin di Desa Kramat Jegu, Kecamatan Taman, Kabupaten Sidoarjo.

2. Wawancara

Dalam perancangan ini penulis mewawancarai pihak – pihak yang terlibat dengan TPQ Baitul Mukminin yaitu dengan guru, murid, dan wali murid.

3. Dokumentasi

Teknik pengumpulan data melalui dokumentasi sebagai upaya untuk memperoleh beberapa hal seperti transkrip, catatan/dokumen, foto dan video. Metode dokumentasi di gunakan untuk memperoleh bukti yang berkaitan dengan perancangan ini.

Analisis Data

Analisis SWOT adalah metode analisis data yang digunakan untuk menilai kekuatan (Strengths), kelemahan (Weaknesses), peluang (Opportunities), dan ancaman (Treats) dalam spekulasi bisnis. merupakan alat perencanaan strategis klasik yang memberikan metode sederhana untuk memperkirakan strategi terbaik. Ini memudahkan proses menentukan rencana terbaik Fatimah (2016). Dengan penjabaran analisis berikut, alat ini membantu praktisi menentukan tujuan dan hal-hal yang harus diperhatikan:

1. Strengths (kekuatan)

Pemain harus berada di tempat yang sama dan berinteraksi satu sama lain untuk meningkatkan hubungan sosial dan membuat anak-anak saling mengingatkan saat bermain *board game* untuk menghafal.

2. Weaknesses (kelemahan)

Membutuhkan persiapan untuk bermain, sehingga tidak terlalu fleksibel untuk dimainkan di mana saja dan kapan saja. Juga, jika ingin dimainkan, harus ada setidaknya dua pemain. Salah satu kelemahan dari permainan *board game* ini adalah bahwa permainan ini selalu membutuhkan interaksi antara pemain untuk mempererat hubungan mereka.

3. Opportunities (peluang)

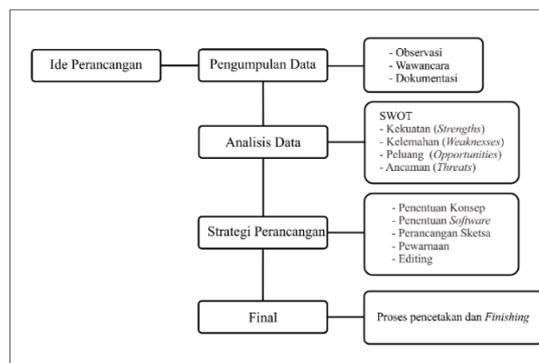
Board game biasanya memiliki cerita tentang tema tertentu dan para pemain bertindak sebagai sesuatu sehingga konsep pembelajaran “belajar sambil bermain” dapat ditransfer ke dalam *board game*.

4. Treats (ancaman)

Banyak anak saat ini lebih suka bermain dengan gawai yang dapat dimainkan di mana saja dan kapan saja. Kita semua tahu bahwa gawai dapat membahayakan kesehatan anak jika dimainkan terlalu sering; contohnya, radiasi dari layar gawai membahayakan mata anak. Oleh karena itu, *board game* dapat digunakan sebagai cara untuk mengalihkan perhatian anak dari gawai. Selain menghindari

radiasi layar, *game board* juga membuat anak-anak berinteraksi dengan orang lain.

Skematika Perancangan



Gambar 1. Skematika Perancangan (Sumber: Dokumnetasi Penulis 2023)

1. tahap pertama, ide perancangan yaitu merupakan tahap menentukan konsep perancangan yang akan di tentukan.
2. tahap kedua, pengumpulan data merupakan proses pengumpulan data dengan cara wawancara, observasi dan dokumentasi.
3. tahap ketiga, analisis data dengan analisis swot yaitu menemukan dan mengevaluasi kekuatan (*strengths*), kelemahan (*weaknesses*), peluang (*opportunities*), dan ancaman (*threats*).
4. tahap keempat, proses perancangan dilakukan dengan beberapa tahapan yaitu menentukan konsep, menentukan software yang akan digunakan, perancangan sketsa desain, editing dan pewarnaan.
5. tahap kelima, proses penyetakan atau sekaligus finish yang dimana perancangan sudah melalui tahapan-tahapan diatas dan sudah melalui diskusi dengan pengajar/guru untuk kesesuaian desain dan siap untuk di cetak.

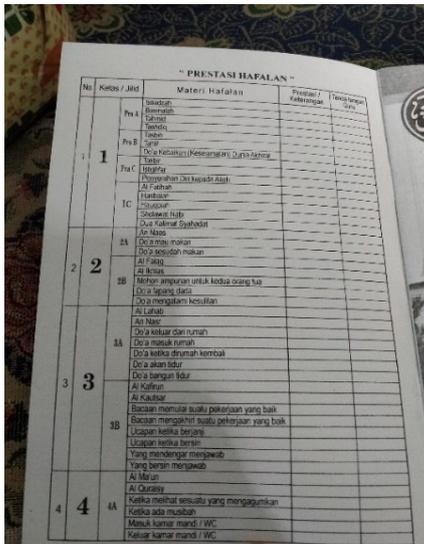
HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembuatan *Board Game* “Wonderful of Surah” dibuat untuk murid TPQ Baitul Mukminin agar murid dapat lebih semangat serta giat dalam membaca dan menulis surat pendek. *Board Game* ini terdapat sebuah *Board* atau papan, kartu, pion karakter dan dadu, *Board Game* ini berisi tentang membaca, menghafal, dan menulis surat pendek dengan menyenangkan.

Pada pembelajaran yang ada pada TPQ Baitul Mukminin, menggunakan media berupa jus amma. Dimana permasalahan yang terjadi ialah desain media pembelajaran yang monoton atau umum adanya menjadi kurang menarik, dan hanya berwarna hitam

putih. Ada pula media tambahan yaitu “buku Sambung Rasa” untuk pencatat apa saja yang akan di hafal oleh para murid sekaligus membantu memonitoring murid sampai mana perkembangan hafalan nya. Berdasarkan wawancara dengan salah satu guru yang mengajar pada TPQ Baitul Mukminin yaitu ustadzah Ida, bahwa setiap murid memiliki sifat, karakter, dan perilaku yang berbeda satu sama lain, dan dalam proses pembelajaran murid juga harus menyesuaikan dengan pembelajaran yang di berikan oleh guru. Akan tetapi beberapa siswa terkadang sulit untuk menyesuaikan dengan kondisi kelas saat belajar sehingga dapat mempengaruhi murid lain yang sedang berkonsentrasi dalam pembelajaran yang sedang berlangsung.

Oleh karena itu perancangan ini dibuat untuk mengatasi permasalahan yang ada di TPQ Baitul Mukminin yang dimana media pembelajaran menghafal masih menggunakan jus amma, yang mana media pembelajaran kurang menarik dan tidak ada unsur pewarnaan sehingga membuat murid kurang tertarik.



Gambar 2. Lembar Monioring (Sumber: Dokumentasi Penulis 2023)

Konsep Desain

Konsep Kreatif

1. Tujuan Kreatif

Pengenalan *Board Game* sebagai media pembelajaran kepada anak usia 8-12 tahun yang sesuai dengan analisis data dan *keyword* yang didapat. Diharapkan *Board Game* ini dapat memunculkan rasa semangat serta giat belajar pada anak yang memainkannya, sehingga mereka dapat dengan mudah dalam menghafal, membaca dan menulis surat-surat pendek maupun doa sehari-hari pada al-quran.

2. Strategi Kreatif

Strategi kreatif memiliki peranan penting guna memperhitungkan beberapa aspek dalam perancangan buku ilustrasi.

a. Target Audiens

Dalam perancangan board game dapat di jabarkan dari target audience akan di lakukan berdasarkan 3 aspek, yaitu :

1. Geografis

Target Audiens menggunakan lingkungan sekitar TPQ Baitul Mukminin dan TPQ Baitul mukminin itu sendiri.

2. Demografis

Board Game ini di tunjukan untuk murid TPQ yang ber-usia 8-12 tahun.

3. Psikografis

Secara Psikologi anak umur 8-12 tahun menyukai unsur bermain sambil belajar dengan disertai unsur visual yang menarik untuk anak seperti warna yang cerah karakter yang lucu dan unik serta cara bermain yang menyenangkan dan interaktif.

b. Format dan Ukuran *Board Game*

Board Game yang akan dirancang nantinya berukuran 30 cm x 40 cm untuk ukuran *Boardnya*. Sedangkan kartu berukuran 6.5 cm x 9 cm dan pion berukuran 5 cm dengan tebal 2 mm serta dadu berukuran 18mm. *Board Game* menggunakan bahan kertas duplex dan di lapiasi Ivory, kartu menggunakan *art paper* 260 gram dengan laminasi glossy, serta pion menggunakan bahan acrylic dan dadu berbahan acrylic.

c. Isi dan Tema *Board Game*

Pada perancangan media pembelajaran *board game* ini mengambil tema surat-surat pendek dan doa sehari-hari. Dalam *board game* ini akan berisikan *game* edukasi serta pendukung lainnya, yang mengandung surat pendek dan doa sehari-hari, serta isi yang berada pada *board game* tersebut dapat membantu anak-anak untuk menghafal serta belajar sambil bermain sehingga anak-anak tidak cepat bosan maupun jenuh serta mempunyai daya saing yang membuat semakin giat untuk belajar surat pendek maupun doa sehari-hari.

d. Jenis *Board Game*

Jenis *board game* yang penulis gunakan pada perancangan ini adalah jenis *board game* edukasi, dengan *gameplay* seperti ular tangga dengan alur dari *start* hingga *finish* terdapat beberapa tantangan dan bonus berupa kartu pertanyaan serta kartu pengetahuan, yang bisa menguntungkan sekaligus merugikan pemain.

e. *GamePlay*

Gameplay board game “*Wonderful of Surah*” adalah menggunakan mekanik memutar *spiner*. Setelah pemain memutar *spiner* dan mendapatkan angka, Pemain harus menjalankan pion sesuai dengan jumlah angka yang di dapat oleh pemain sebelumnya. Pemain juga harus melewati

beberapa tantangan yang harus di selesaikan, jika gagal pemain tidak mendapat giliran satu kali dan di lanjutkan pemain selanjutnya. Dan jika pemain berhasil menyelesaikan tantangan pemain mendapat satu kali giliran lagi. Selain tantangan pemain juga bisa mendapat kartu pengetahuan yang dimana pemain tidak akan mendapat hukuman namun akan mendapat bonus +1 langkah sehingga dapat menguntungkan pemain sekaligus menambah pengetahuan pemain.

f. Gaya Visual/Grafisi

Gaya visual yang digunakan dalam *board game* merupakan gaya visual kartun dan vektor dengan di kombinasikan warna-warna yang cerah, serta desain yang menarik perhatian. yang mana gaya visual ini dapat menarik perhatian anak – anak.

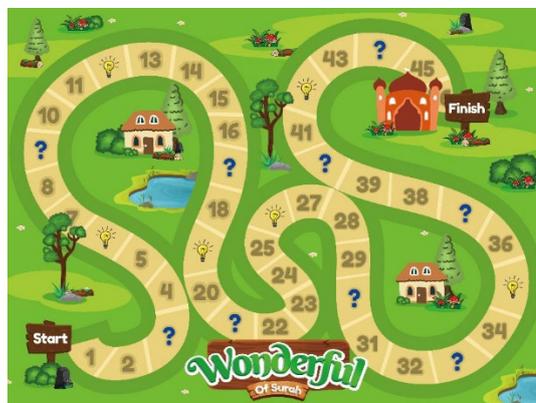
g. Teknik Visualisasi

Teknik visualisasi adalah teknik yang akan digunakan untuk memvisualisasikan suatu karya. dalam membuat desain *board game* menggunakan teknik digital, seperti papan, kartu, pion, dan lainnya. Software yang penulis gunakan adalah *Software Corel Draw*, *Photoshop*, dan *medibang*.

h. Teknik Cetak

Teknik cetak yang digunakan adalah Teknik cetak digital, yang digunakan dalam pembuatan *board game* sebagai media utama, adapun juga teknik cetak untuk media pendukung adalah teknik cetak digital. Dipilihnya teknik cetak ini karena prosesnya cepat, harga yang terjangkau, dan hasil memuaskan.

Board/papan alas *Board Game* sendiri berbentuk seperti game ular tangga yang terdapat garis *finish*, terdiri dari 46 kotak, di setiap kotak terdapat 3 Jenis kotak yang berbeda yaitu, kotak kartu pertanyaan yang bersimbol tanda tanya, kotak kartu pengetahuan yang bersimbol lampu, serta kotak polos maju atau mundur yang bersimbol angka.



Gambar 4. Board

(Sumber : Dokumentasi Penulis 2023)

3. Penjelasan Kartu

Pada *board game* "Wonderful of Surah" terdapat 2 jenis kartu yang akan digunakan yaitu kartu pertanyaan dan kartu pengetahuan.

a. Kartu Pertanyaan

Kartu pertanyaan memiliki isi berbagai macam pertanyaan mengenai pertanyaan seputar surat-surat pendek dan doa sehari-hari. Seperti apa arti dari nama surat berikut, bacaan doa apakah aku?, tuliskan bacaan doa sebelum tidur, dll

Program Kreatif

1. Judul *Board Game*

Judul *board game* dibuat untuk menarik minat murid, pemilihan judul pada perancangan ini adalah "Wonderful of Surah" yang berarti surat-surat al-quran yang luar biasa, penulis memilih menggunakan judul ini karena artinya yang bagus dan cocok dengan tema *board game* yang di rancang oleh penulis.



Gambar 3. Judul

(Sumber : Penulis, 2023)

2. Penjelasan Board



Gambar 5. Kartu Pertanyaan

(Sumber : Dokumentasi Penulis 2023)

Dalam Kartu Pertanyaan ada Beberapa jenis pertanyaan yang digunakan seperti berikut :

1. Kartu Pertanyaan Arti sebuah surat
Pemain harus menjawab apa arti dari sebuah surat ataupun doa, seperti contoh dalam gambar berikut.



Gambar 6. Visual Kartu Pertanyaan
(Sumber : Dokumentasi Penulis 2023)



Gambar 8. Visual Kartu Pertanyaan
(Sumber : Dokumentasi Penulis 2023)

2. Kartu Pertanyaan Tuliskan sebuah doa/surat
Pemain harus menuliskan ayat dari bacaan surat ataupun doa, seperti contoh dalam gambar berikut.



Gambar 7. Visual Kartu Pertanyaan
(Sumber : Dokumentasi Penulis 2023)

3. Kartu Pertanyaan
Pemain harus menjawab penggalan ayat dari bacaan surat ataupun doa, seperti contoh dalam gambar berikut.

- b. Kartu Pengetahuan
Kartu pengetahuan memiliki isi berbagai macam pengetahuan mengenai pengetahuan seputar surat-surat pendek dan doa sehari-hari. Seperti bacaan doa mau makan serta doa sehari-hari lainnya.



Gambar 9. Kartu Pengetahuan
(Sumber : Dokumentasi Penulis 2023)

4. Deskripsi Karakter
Karakter di dalam *board game* ini adalah sebagai pion yang nantinya akan di gerakkan oleh pemain/*player*. Jumlah pion dalam *board game* "Wonderful of Surah" sendiri berjumlah 4 buah pion, dengan 2 karakter laki-laki dan 2 karakter perempuan.

1. Riri
Seorang gadis perempuan yang berkepribadian ceria dan baik hati, yang mempunyai adik bernama Nabil.



Gambar 11. Riri
(Sumber : Dokumentasi Penulis 2023)

2. Arif
Seorang anak laki-laki yang murah senyum dan suka menolong dan mempunyai adik perempuan bernama Ayu.



Gambar 12. Arif
(Sumber : Dokumentasi Penulis 2023)

3. Ayu
Adik perempuan dari Arif yang cantik dan ingin tahu dengan berbagai hal baru.



Gambar 13. Ayu
(Sumber : Dokumentasi Penulis 2023)

4. Nabil
Adik laki-laki dari Riri yang periang dan pemberani serta pintar.



Gambar 14. Nabil
(Sumber : Dokumentasi Penulis 2023)

5. Dadu

Dadu merupakan salah satu komponen yang penting dalam permainan *board game*, karena permainan baru bisa dimulai dengan melempar dadu dan melihat jumlah dadu yang didapatkan oleh pemain.



Gambar 15. Dadu
(Sumber : Dokumentasi Penulis 2023)

6. *Spiner*

Spiner merupakan salah satu komponen yang penting dalam permainan *board game*, karena permainan baru bisa dimulai dengan memutar *Spiner* dan melihat jumlah angka yang didapatkan oleh pemain.



Gambar 16. Spiner
(Sumber : Dokumentasi Penulis 2023)

7. Tata Cara Bermain

a. Objektif

Setiap pemain berlomba untuk mendapat jumlah angka dan serta mengambil langkah sebanyak-banyaknya. Permainan berakhir ketika satu pemain berhasil mencapai garis *finish* terlebih dahulu. Ketika satu pemain pertama berhasil melewati garis *finish*, permainan akan tetap berlanjut hingga tersisa 1 pemain yang akan mendapat hukuman dari pemain pertama yang berhasil menyentuh garis *finish*. Namun sebelum pemain bisa menyentuh garis *finish* pemain harus benar-benar mendapat angka yang sesuai agar dapat menyentuh garis *finish*, contoh nya jika pemain berada pada nomor 43 pemain harus mendapat angka 3 jika pemain mendapat angka lebih dari 3 pemain harus berjalan mundur sesuai angka yang di dapat seperti itu terus hingga pemain dapat angka yang pas dan pemain dapat sampai pada garis *finish*. Terdapat 2 jenis kartu dalam board game ini yang pertama kartu tantangan dengan bersimbol tanda tanya (?) yang harus di selesaikan oleh pemain, juga terdapat kartu kedua yaitu kartu pengetahuan yang bersimbol lampu yang dapat membantu pemain untuk lebih cepat sampai ke garis *finish* dengan +1 langkah.

b. Komponen

Board Game "Wonderful of Surah" memiliki 1 buah papan permainan, 1 buah *spinner*, 2 buah dadu, 20 Kartu Pertanyaan, 10 Kartu Pengetahuan, 4 pion, 1 kotak kemasan, dan 1 *pouch* kemasan kartu.

c. Persiapan

1. Siapkan *board*/alas *boardgame*.
2. Jumlah minimal pemain adalah 2 pemain dan maksimal pemain adalah 4 pemain dengan pendamping minimal 1.
3. Permainan harus didampingi oleh Orang tua/Guru.
4. Siapkan kertas dan *bulpoint*/pencil.
5. Setiap Pemain memilih pion untuk meraka gunakan dalam permainan.
6. Kocok terlebih dahulu kartu kemudian letakkan di tempat sediakan secara tertutup/bagian belakang menghadap ke atas.
7. Setiap pion yang dipilih pemain ditempatkan di garis "*Start*" pada *board*/Alas.
8. Tentukan pemain pertama dengan memutar *spinner* yang di siapkan, Pemain yang mendapatkan angka yang tertinggi maka dialah yang mendapat giliran pertama, giliran selanjutnya bisa dimulai dari angka tertinggi selanjutnya atau bisa

dengan pemain dari sebelah kiri pemain pertama atau pun sebelah kanan.

d. Alur Permainan

1. Setiap pemain memulai permainan setelah mendapatkan nilai/angka dadu.
2. Setiap pemain boleh mengambil kartu pertanyaan (warna biru) dan kartu pengetahuan (warna kuning) apabila langkah terhenti di simbol tanda tanya dan simbol lampu.
3. Setelah mendapatkan kartu pertanyaan dan kartu pengetahuan pemain wajib mengembalikan kartu ke tempat asal kartu, kartu di taruh bagian yang paling bawah pada tumpukan kartu asal.
4. Setiap pemain yang mendapatkan kartu pertanyaan harus menyelesaikan tantangan sesuai dengan yang tercantum di kartu, setiap mendapatkan kartu pertanyaan pemain akan di kenai sebuah pertanyaan yang harus di jawab/diselesaikan jika tidak bisa maka pemain tidak mendapat 1 giliran dan jika pemain berhasil menjawab atau menyelesaikannya maka pemain mendapat +1 giliran. Jika mendapatkan kartu pengetahuan akan mendapatkan +1 langkah. Pembimbing bertugas untuk mengawasi dan menjawab jika pemain tidak bisa menyelesaikan pertanyaan agar pemain mengerti dan tau jawaban dari pertanyaan tersebut.

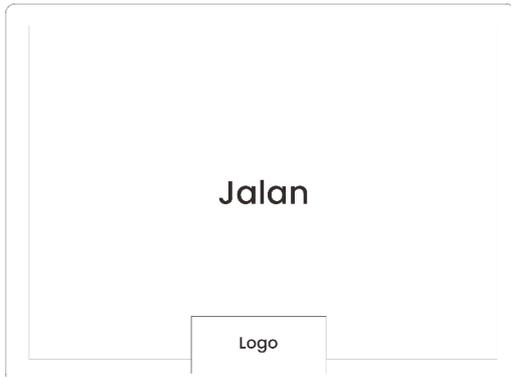
e. Akhir Permainan

Permainan berakhir jika satu orang pemain berhasil terlebih dahulu menyentuh garis *finish* dan pemain tersebut adalah pemenang utamanya, namun permainan tetap akan berlangsung hingga tersisa 1 pemain yang mendapat hukuman, hukuman disini akan di tentukan oleh orang pertama yang menyentuh garis *finish* dan hukuman harus di setuju oleh pendamping.

8. Gaya Layout

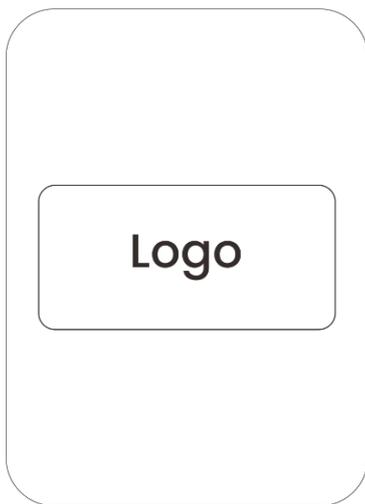
Gaya layout yang digunakan dalam perancangan *board game "Wonderful of Surah"* adalah *landscape* atau tidur atau memanjang kesamping, dengan cara bermain dimulai dari sisi kiri dan berakhir di sisi kanan. Sedangkan gaya layout dari kartu adalah portrait atau berdiri atau memanjang ke atas.

a. Layout Board



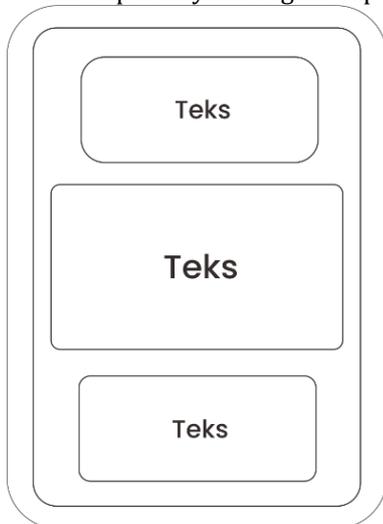
Gambar 17. Layout Board/alas
(Sumber : Dokumentasi Penulis 2023)

b. Layout Kartu pertanyaan dan pengetahuan bagian belakang



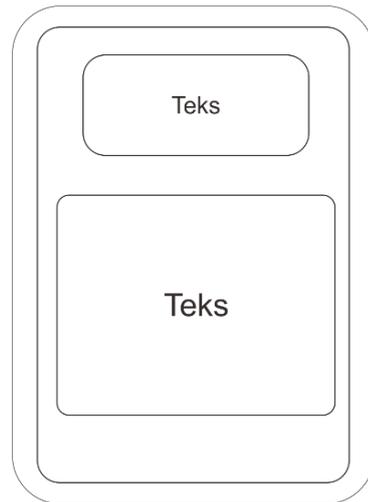
Gambar 18 Layout Bagian belakang kartu
(Sumber : Dokumentasi Penulis)

c. Layout Kartu pertanyaan bagian depan



Gambar 19. Layout Bagian depan kartu
(Sumber : Dokumentasi Penulis)

d. Layout kartu pengetahuan bagian depan



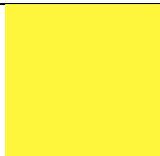
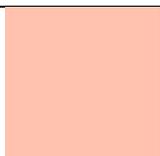
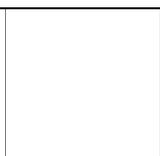
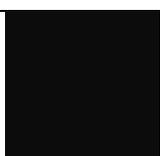
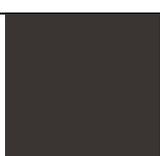
Gambar 20. Layout Bagian depan kartu
(Sumber : Dokumentasi Penulis)

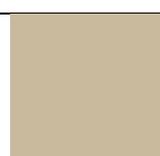
9. Tone Warna

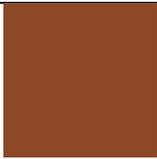
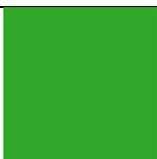
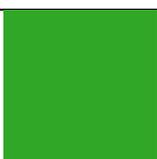
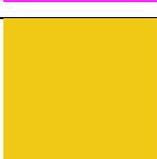
Warna menjadi bagian penting dalam sebuah desain, warna dapat menjadi penentu untuk orang menjadi suka atau tidak nya dengan suatu hal.

Tabel 1. Tone Warna

| Warna | Deskripsi Warna |
|--|---------------------------------------|
|  | Digunakan pada warna rumput dan semak |
|  | Digunakan pada warna rumput |
|  | Digunakan pada warna tepi jalan |
|  | Digunakan pada warna dasar jalan |
|  | Digunakan pada warna garis pada jalan |

| | |
|---|--|
|  | Digunakan pada warna bayangan objek seperti rumah, pohon, Semak, rumput, dan batu. |
|  | Digunakan pada warna kelopak bunga |
|  | Digunakan pada warna inti bunga |
|  | Digunakan pada warna icon tanda tanya |
|  | Digunakan pada warna icon lampu |
|  | Digunakan pada warna kulit |
|  | Digunakan pada warna mata bagian putih, logo, kerudung dan pita. |
|  | Digunakan pada warna mata, rambut, garis mata, garis mulut dan sepatu. |
|  | Digunakan pada warna peci |
|  | Digunakan pada warna peci |

| | |
|---|------------------------------------|
|  | Digunakan pada Warna lidah |
|  | Digunakan pada warna kerudung Riri |
|  | Digunakan pada warna pakaian Riri |
|  | Digunakan pada warna pakaian Riri |
|  | Digunakan pada warna pakaian Arif |
|  | Digunakan pada warna pakaian Arif |
|  | Digunakan pada warna pakaian Arif |
|  | Digunakan pada warna baju Ayu |
|  | Digunakan pada warna baju Ayu |
|  | Digunakan pada warna sepatu Ayu |

| | |
|---|---------------------------------|
|  | Digunakan pada warna baju Nabil |
|  | Digunakan pada warna baju Nabil |
|  | Digunakan pada warna logo |
|  | Digunakan pada warna logo |
|  | Digunakan pada warna logo |
|  | Digunakan pada warna logo |
|  | Digunakan pada warna kartu |
|  | Digunakan pada warna kartu |
|  | Digunakan pada warna kartu |
|  | Digunakan pada warna kartu |

10. Tipografi

Penggunaan tipografi sangat mempengaruhi tampilan visual yang mana akan

dapat membantu dalam penyampaian tujuan yang akan di tangkap oleh audiens. Dalam perancangan ini penulis menggunakan tipe font serif dan sans serif, kedua tipe font ini dipilih karena kemudahannya untuk di baca oleh anak-anak maupun orang dewasa.

Tabel 2. Tipografi

| Nama Font | Keterangan Font |
|-----------------|--|
| Fredoka-one | A b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z 1 2 3 4 5 6 7 8 9 0 , . : ; ' " / ? () - + |
| Berkshire Swash | A b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z 1 2 3 4 5 6 7 8 9 0 , . : ; ' " / ? () - + |
| Mont | A b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z 1 2 3 4 5 6 7 8 9 0 , . : ; ' " / ? () - + |

11. Packaging board game

Packaging board game "Wonderful of Surah" berbentuk box berbahan Art Paper ber ukuran tinggi 5 cm, panjang 42 cm, dan lebar 30 cm. serta packaging untuk kartu, pion dan dadu yang menggunakan pouch berbahan kanvas.



Gambar 21. Mockup Packaging (Sumber : Dokumentasi Penulis)

- a. Pouch Kartu, pion dan dadu



Gambar 22. Pouch
(Sumber : Dokumentasi Penulis)

PENUTUP

Perancangan *board game* sebagai media pembelajaran bagi anak usia 8 – 12 tahun dengan judul “*Wonderful of Surah*” agar dapat menjadi media pembelajaran yang menarik bagi anak, khususnya bagi murid TPQ Baitul Mukminin dimana, media pembelajaran hanya menggunakan berupa buku jus amma dengan materi berwarna hitam putih, yang mana media pembelajaran yang sudah umum adanya di sebuah TPQ. Dengan pesatnya perkembangan jaman terkadang tempat pembelajaran al-quran tertinggal dan membuat metode pembelajaran menjadi kurang menarik dan tidak interaktif bagi anak – anak. sehingga media pembelajaran tersebut mengurangi keinginan belajar murid. Saat ini murid di TPQ Baitul Mukminin menjadi berkurang minat belajarnya dan sering timbul rasa bosan saat proses belajar di TPQ, sehingga hal tersebut dapat mengurangi konsentrasi murid untuk belajar tepat pada waktu yang sudah di tentukan.

Berdasarkan keadaan tersebut perancangan *board game* di buat dengan visual yang menarik dan warna cerah yang dapat menarik minat murid lebih semangat belajar dan menghafal surat pendek maupun doa sehari-hari. Dengan media pembelajaran *board game* ini di harapkan murid juga bisa lebih fokus pada ajaran yang di berikan oleh guru. Media pembelajaran *board game* dibuat dengan menggunakan beberapa materi yang sudah di tentukan oleh para guru di TPQ Baitul Mukminin sehingga pembelajaran yang sudah di terapkan masih bisa berlanjut namun dengan metode dan media yang berbeda, yaitu metode belajar sambil

bermain dan media pembelajaran *board game* “*Wonderful of Surah*”.

Konsep desain yang telah menghasilkan karya dari pencarian data seperti target *audience*, format *board game*, jenis *board game*, gaya visual karakter, *gameplay* dan teknik visualisasi. Proses perancangan ini menghasilkan media utama yang berupa *board game* dengan judul “*Wonderful of Surah*” dengan adanya media pendukung yang melengkapi media utama yaitu media pendukung berupa *card game*, *note book*, *bullpen*, *tote bag*, *lanyard*, *ganci* dan *stiker*.

DAFTAR PUSTAKA

- Hanif, M. F., & Sulaiman, A. M. (2021). *Perancangan Komunikasi Visual Boardgame Mengenal 25 Rasul Dalam Islam*. 3(2), 179–193.
- Himmamie, Y., Adi, S., & Ratih, suci puspita. (2019). *Pengembangan Permainan Papan (Board Game) Edukatif Sebagai Media Promosi Kesehatan Gigi dan Mulut pada Anak Usia Sekolah*. 1(2), 164–175.
- Parnawi, A. (2019). *Psikologi belajar* (Cet. 1). Deepublish.
- Rahmawati, dina nuzulul, & Dwiyaniti, L. (2018). *Meningkatkan Kemampuan Menghafal Surat-Surat Pendek Melalui Metode Kinestetik Anak Kelompok B TKIT Nurul Islam Pelem Kecamatan Pare Kabupaten Kediri Tahun Pelajaran 2016-2017*. 4, 44–49.
- Ratminingsih, N. M. (2020). *Implementasi board games dan pengaruhnya terhadap hasil belajar bahasa inggris*. 24(1), 19–28.
- Rosarian, A. W., & Dirgantoro, K. P. S. (2020). *Upaya Guru Dalam Membangun Interaksi Siswa Melalui Metode Belajar Sambil Bermain [Teacher ' S Efforts In Building Student Interaction Using A Game Based Learning Method]*. *JOHME: Journal of Holistic Mathematics Education*, 3(2), 146–163.
- Tafonao, T. (2018). *Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan The Role Of Instructional Media To Improving*. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2).
- Terananda, nabila zuhroh, Mariono, A., & Arianto, F. (2020). *Efektivitas Media Board Games Digital Pada Materi Degree of Comparison Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Bahasa Inggris Siswa SMP di Surabaya*. 5(2), 67–77.
- Wahyuni, F., & Azizah, S. M. (2020). *Bermain dan Belajar Pada Anak Usia Dini*. 15(1), 159–176.