

Perancangan Permainan Kartu Edukatif untuk Memperkenalkan Sejarah dan Pahlawan Kemerdekaan Indonesia Pada Anak Usia 7-9 Tahun

Tommy Prayogo Wibowo

Drs. Margana, M.Sn, Anang Tri Wahyudi, S.Sn., M.Sn
DKV, Fakultas Seni dan Desain, Universitas Kristen Petra
Mangga V H71, Pondok Candra Indah, Surabaya
tommyprayogow@gmail.com

Abstrak

Perancangan Media Interaktif (Cetak) Perancangan Permainan Kartu Edukatif Untuk Memperkenalkan Sejarah dan Pahlawan Kemerdekaan Indonesia Pada Anak Usia 7-9 Tahun

Perancangan karya tugas akhir ini bertujuan memperkenalkan pahlawan dan peristiwa perjuangan kemerdekaan Indonesia sebagai pembelajaran sejarah bagi anak-anak usia 7-9 tahun, dan membuat permainan kartu edukatif yang menarik dan interaktif sebagai media pembelajaran yang baru untuk anak-anak karena kebanyakan anak tidak suka mempelajari pelajaran sejarah. Media yang dipilih adalah media permainan kartu edukatif karena dapat mempermudah proses pembelajaran dan penyerapan informasi kepada anak-anak karena didukung oleh suasana yang menyenangkan dan juga dapat memupuk rasa kebersamaan. Permainan ini disuguhkan dengan gambar-gambar yang menarik agar dapat menarik minat anak-anak yang merupakan target perancangannya.

Kata Kunci: Sejarah, Pahlawan, Kemerdekaan, Indonesia, Permainan, Kartu dan Anak-anak.

Abstract

Printed Interactive Media Design Educative Card Game Design to Introduce Indonesian Independence's Heroes and Events to 7-9 years old kids.

The Purpose of this final project is to introduce Indonesian independence's heroes and events as a historical education to 7-9 years old kids, and then make it in an educative card game that new and interactive because some of them don't like historical class and lesson. The chosen media is an educative card game because it can make kids learn and absorb the lesson easier with its fun and togetherness atmosphere when played. This card game has an attractive visual picture so it can improve the target audience's interest to itself.

Keywords: History, Hero, Independence, Indonesia, Card, Game, and Kids.

Pendahuluan

Sejarah merupakan salah satu bagian penting yang tidak bisa dipisahkan dari kepribadian suatu bangsa. Salah satu manfaat besar dalam mempelajari sejarah adalah sebagai suatu cermin untuk mengarahkan perkembangan ke jalan yang lebih baik di masa datang. Sejarah bukan hanya suatu pengingat bagi generasi sekarang ini, namun juga untuk mengetahui dan menghargai usaha pembentukan dan pencitraan bangsa mereka sendiri. Sejarah juga dianggap sebagai suatu cerminan ajaran moral yang bisa diajarkan kepada generasi yang ada sekarang, ajaran moral yang telah dipegang teguh para generasi sebelumnya dapat menjadi refleksi untuk membuat

generasi bangsa yang sekarang dan yang akan datang menjadi penentu arah perkembangan bangsa yang baik dan benar.

Sejarah dimaknai sebagai peristiwa yang pernah berlangsung dimana sangat erat kaitannya dengan kehidupan manusia. Sejarah adalah ilmu yang mempelajari peristiwa itu sehingga menghasilkan kisah yang dapat digunakan sebagai salah satu sumber pembelajaran bagi manusia dalam meniti dan menata kehidupan.

Menurut Moedjanto, ada beberapa alasan yang melatarbelakangi pembelajaran sejarah dijadikan sebagai kurikulum pendidikan di setiap negara. *Pertama*, keingintahuan manusia untuk mengetahui masa lalu peradaban mereka. *Kedua*, dorongan eksistensial, yaitu adanya hasrat yang sangat kuat

untuk menanyakan asal-usulnya. *Ketiga*, dorongan karena ingin memperoleh pengabsahan atas kedudukannya. Ketiga dorongan inilah yang telah membuktikan bahwa bagaimanapun manusia selalu mempunyai keinginan untuk mencari akar jati dirinya sebagai pemenuhan status sosial dalam kehidupannya. Sejarah bukan hanya dianggap sebagai ilmu yang mempelajari tentang masa lalu tetapi juga menyadarkan manusia akan perubahan yang terjadi di alam sekitar dan lingkungannya dari masa ke masa. Bisa dikatakan, sejarah adalah cermin untuk mengarahkan perkembangan di masa yang akan datang.

Pendidikan sejarah di Indonesia sendiri diberikan mulai usia sekolah dasar hingga usia sekolah menengah. Sejarah sebagai suatu pendidikan mempunyai fungsi sebagai pendidikan moral, politik kebijakan, perubahan masa depan dan sebagai ilmu bantu bagi pengembangan aneka ilmu lainnya. Sejarah mampu menjembatani nilai-nilai yang sudah ada pada generasi sebelumnya kepada generasi sekarang ini.

Dengan pemahaman tersebut, pembelajaran sejarah dituntut paling tidak dapat mengaktualisasikan pendidikan dan pembelajaran intelektual serta pendidikan dan pembelajaran moral bangsa, menciptakan generasi yang demokratis dan bertanggung jawab kepada masa depan bangsa. Pengajaran moral yang dimaksud di sini menyangkut nilai-nilai kepahlawanan seperti sikap arif, nasionalisme yang kuat, dan juga semangat yang gigih dan tidak mudah menyerah terhadap keadaan.

Namun pembelajaran sejarah yang ada sekarang ini lebih mengarah kepada pendidikan kognitif dan menghafal sehingga pengajaran moral yang menjadi salah satu tujuan utama belum tercapai dengan baik. Salah satu topik dalam pendidikan sejarah yang mengandung pembelajaran moral sendiri adalah tentang bagaimana para pahlawan kemerdekaan Indonesia yang berkorban untuk memperjuangkan kemerdekaan Indonesia. Nilai-nilai kepahlawanan para pahlawan nasional ini dipandang perlu ditularkan kepada para generasi muda sekarang ini. Karena generasi muda sekarang ini memerlukan fondasi dasar yang kuat terlebih dahulu untuk mampu membangun masa depan yang berkarakter dewasa dan mampu menjadi tumpuan eksistensi bangsanya.

Sebagai suatu pendidikan dilihat sebagai suatu pendidikan moral, penalaran, kebijakan, dan sebagai suatu ilmu bantu bagi pengembangan aneka ilmu lainnya. Mengingat pentingnya dari pengajaran sejarah kepada generasi muda inilah yang membuat sejarah menjadi suatu kurikulum wajib terutama untuk pendidikan sekolah dasar di Indonesia. Pada usia sekolah dasar inilah masa yang dianggap sangat tepat untuk memberikan fondasi dasar sebagai pembentukan karakter dan kepribadian mereka. Oleh karena itu, pendidikan sejarah merupakan pendidikan yang wajib diberikan dan dirasakan akan memberikan manfaat yang sangat besar untuk pembentukan

karakter seseorang di masa depan jika diajarkan pada masa sekolah dasar.

Salah satu materi pendidikan sejarah yang wajib diberikan adalah pengenalan tokoh-tokoh pahlawan nasional yang telah berjasa dalam memperjuangkan kemerdekaan bangsa Indonesia. Menurut departemen sosial Indonesia, pahlawan nasional adalah gelar yang diberikan oleh Pemerintah Indonesia kepada seseorang warga negara Indonesia yang semasa hidupnya melakukan tindak kepahlawanan dan berjasa sangat luar biasa bagi kepentingan bangsa dan negara. Pahlawan nasional haruslah orang yang telah menyumbangkan bukan hanya tenaga namun juga gagasan dan pemikiran bagi pembangunan bangsa dan negara. Oleh karena itu, tidak diragukan lagi bila para tokoh-tokoh pejuang kemerdekaan yang telah mendedikasikan semua yang mereka miliki adalah seorang pahlawan nasional sejati dengan nilai-nilai moral yang patut untuk diteruskan pada generasi Indonesia sekarang. Inilah yang membuat para tokoh pahlawan nasional utamanya para pejuang kemerdekaan merupakan suatu obyek yang sangat penting untuk dikenalkan kepada anak-anak usia dini.

Pengenalan tokoh-tokoh ini diharapkan bisa membuat para generasi muda lebih menghargai bangsa mereka dan juga mampu mendatangkan suatu teladan moral dari para tokoh pahlawan tersebut bagi pembentukan karakter mereka masing-masing di masa yang akan datang. Krisis nasionalisme yang terjadi di generasi muda Indonesia sekarang membuat masa depan bangsa ini pun menjadi memprihatinkan. Generasi muda kini lebih mudah mengeluh, mengkritik, daripada berbuat sesuatu untuk kepentingan bangsa. Lebih mudah meminta hak daripada melaksanakan kewajiban. Hal ini tentu jika terus berlanjut akan berdampak buruk bagi masa depan bangsa ini. Materi pengenalan tokoh-tokoh pahlawan kemerdekaan Indonesia bisa berdampak besar bagi pembentukan generasi sekarang dan bisa mengarahkannya ke jalan yang positif kembali, asal pelaksanaan pengajaran materi tersebut bisa berjalan maksimal dan sesuai dengan target yang telah ditetapkan.

Tetapi pada kenyataannya, pelajaran sejarah khususnya pengenalan peristiwa dan tokoh pahlawan kemerdekaan tersebut sekarang ini hanya dianggap sebagai suatu pelajaran yang dirasa sangat membosankan, hanya untuk dihapalkan, bahkan tidak penting oleh anak-anak sekolah dasar. Pelajaran itu dianggap sebagai salah satu pelajaran formalitas dan hanya menghafal sehingga esensi awal dari perencanaan pelajaran tersebut sebagai suatu proses pembentukan karakter anak-anak pun sudah semakin menghilang. Dengan metode pembelajaran yang sama setiap tahunnya, membuat anak hanya terpaksa untuk menghafal nama-nama para tokoh tanpa mengenal lebih jauh tentang para tokoh pahlawan tersebut dan apa kontribusi yang telah dilakukannya untuk bangsa

Indonesia.

Presiden pertama negara Indonesia, Ir. Soekarno, pernah mengutarakan suatu perkataan “Beri aku 1000 orang tua, niscaya akan kucabut Semeru dari akarnya. Beri aku 10 pemuda, niscaya akan kuguncangkan dunia”. Hal ini diyakini sebagai motivasi dari beliau untuk para pemuda Indonesia agar bangkit dan membela negaranya. Beliau percaya bahwa anak muda memiliki kekuatan kuat dalam menentukan nasib dan arah masa depan bangsa. Namun pada kenyataannya, pemuda sekarang sangatlah jauh dari harapan itu. Jangankan berjiwa nasionalisme tinggi, mereka malah sibuk melakukan perbuatan sia-sia yang semakin memperburuk generasi bangsa di depan mata negara lain. Oleh karena itu nasionalisme haruslah dididik sejak kecil, sejak usia sedini mungkin. Agar kelak nanti di masa mudanya, setiap pemuda Indonesia berjiwa nasionalisme tinggi mampu membawa peran penting bagi kemajuan dan kesejahteraan bangsanya.

Oleh karena itu, dibuatlah suatu media pembelajaran baru dengan menggunakan media alternatif yaitu permainan kartu edukatif yang ditujukan untuk anak-anak dengan tujuan memperkenalkan para tokoh pahlawan Indonesia. Tidak hanya memperkenalkan, media ini juga ditujukan untuk memampukan generasi muda mengetahui secara garis besar sejarah dan peristiwa-peristiwa kemerdekaan nasional Indonesia sedini mungkin. Media ini dirasakan akan lebih menarik perhatian anak-anak karena mereka melihat media ini sebagai suatu permainan, padahal di lain sisi mereka secara tidak langsung mempelajari sejarah Indonesia melalui suatu metode baru. Dengan media ini, manfaat dari pengajaran dan pengenalan tokoh bersejarah diharapkan akan lebih terasah maksimal jika dibandingkan hanya dengan pelajaran mengajar yang selama ini dilakukan di sekolah-sekolah dasar pada umumnya. Bukan hanya itu, permainan edukatif yang hadir dalam bentuk permainan kartu (*card game*) ini nantinya juga melatih anak untuk berinteraksi dengan sesamanya, baik sesama anak-anak, guru pengajar, maupun orang tua yang menemani bermain. Sehingga permainan ini juga mampu melatih perkembangan motorik anak pada saat memainkan permainan ini.

Permainan secara umum diketahui sebagai penghambat proses pembelajaran pada seorang anak, namun sebenarnya permainan memiliki dampak positif yang dapat dirasakan baik secara langsung maupun tidak yang mampu mendukung proses pembelajaran seorang anak. Dampak-dampak tersebut diantaranya seperti melatih anak berpikir kritis secara cepat, peningkatan fungsi motorik dan koordinasi antar indera, peningkatan kemampuan sosialisasi, serta yang terpenting adalah pengendalian emosi dan penekan tingkat stress yang dapat mengganggu konsentrasi anak dalam proses belajar.

Perancangan media pembelajaran alternatif berupa permainan ini pernah dibuat beberapa kali

dengan tujuan yang sama namun dalam bentuk dan tema yang berbeda. Seperti salah satu perancangan permainan edukatif milik Shelia Alexander dengan tema “ Perancangan Permainan Edukatif seri Pahlawan Nasional Indonesia untuk Anak-Anak Usia 9-12 Tahun dan Media Pendukungnya”. Perancangan tersebut berupa permainan papan yang disertai dengan kartu dimana memperkenalkan 5 pahlawan Indonesia dengan pola permainan yang unik dan mendidik. Namun dalam perancangan kali ini memiliki beberapa perbedaan dengan perancangan tersebut maupun dengan perancangan-perancangan yang sudah ada sebelumnya.

Perancangan permainan kali ini tidak hanya mengenalkan tokoh pahlawan kemerdekaan Indonesia kepada anak-anak tetapi juga menceritakan peristiwa tentang sejarah kemerdekaan Indonesia secara garis besar. Pahlawan kemerdekaan Indonesia yang diperkenalkan dalam perancangan kali ini juga lebih banyak dan menyeluruh (mewakili semua bidang dan berbagai daerah di Indonesia). Bentuk permainan juga dimodifikasi menjadi kartu interaktif yang memiliki daya tarik lebih dan juga lebih efektif dalam hal waktu dan aspek lainnya, dibanding media yang lain seperti peningkatan kemampuan komunikasi dan relasi anak sejak dini dan lain sebagainya. Selain itu, agar nantinya permainan edukatif ini bisa dikenal sehingga akhirnya dapat diminati oleh masyarakat, diperlukan juga media pendukung untuk mensosialisasikan permainan edukatif ini kepada masyarakat. Media-media tersebut akan menggunakan media baru dan dibuat dalam suatu tema menarik dan unik sesuai dengan selera target sehingga memiliki nilai lebih dari perancangan lain yang sudah pernah dibuat.

Metode Penelitian

Metode yang digunakan untuk perancangan ini adalah metode semiotika. Metode semiotika ini digunakan untuk menjadikan perancangan sebagai suatu hal yang menarik di mata *target audience* mengingat mereka sangat suka berinteraksi dengan tanda-tanda dan hal semacamnya. Metode semiotika memiliki tiga bidang studi utama, yaitu tanda sendiri, kode atau sistem yang mengorganisasikan tanda, dan kebudayaan tempat kode dan tanda bekerja. Dalam perancangan diperlukan data-data yang mendukung sebagai landasan dari penelitian yang dilakukan. Langkah pertama yang dilakukan adalah mengumpulkan data. Pada penelitian yang dilakukan, yaitu menggunakan metode gabungan antara kualitatif dan kuantitatif, data yang didapat berupa data deskriptif. Data yang didapat merupakan sebuah penjelasan tentang kejadian fenomena maupun gejala yang terjadi. Data yang didapat digunakan untuk mendukung atau memperkuat dasar teori dan fakta.

Data primer yang dibutuhkan untuk perancangan ini diperoleh dari dua cara yaitu

kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari mengobservasi atau melakukan pengamatan terhadap tingkat intensitas pembelajaran sejarah di sekolah dan di luar sekolah, kegiatan-kegiatan anak-anak di rumah, dan permainan yang dimainkan anak-anak sekarang ini. Juga dilakukan wawancara secara mendalam kepada orang tua, ahli psikologis anak, guru sekolah, para remaja, dsb. Sedangkan data kuantitatif diperoleh dari pembagian angket kuisioner kepada anak-anak secara terutama selaku *target audience* mengenai beberapa pertanyaan yang penting sebagai data dasar untuk mendukung perancangan. Data sekunder diperoleh dari kajian literatur berupa buku-buku, laporan, website, ataupun sumber-sumber informasi lainnya. Data sekunder yang dibutuhkan untuk perancangan ini adalah pencarian berbagai macam materi data dan informasi yang terkait seperti : data dan informasi mengenai Pahlawan - Pahlawan dan sejarah kemerdekaan Nasional Indonesia yang akan ditampilkan, data dan informasi mengenai permainan edukatif untuk anak-anak, data dan informasi mengenai psikologi perkembangan anak khususnya usia 7 -9 tahun , dsb.

Metode Analisis data yang digunakan untuk perancangan ini adalah metode Kualitatif dengan menggunakan analisis 5W+1H. Dimana menjabarkan secara rinci mengenai cara menganalisa data itu sendiri sebagai berikut:

1. *WHO* : anak-anak usia 7-9 tahun.
2. *WHAT* : figur beserta semangat dan nilai-nilai kepahlawanan dari pahlawan kemerdekaan Indonesia.
3. *WHY* : untuk menumbuhkan nasionalisme sejak dini
4. *WHERE*: sekolah dasar dan tempat pembelajaran lainnya
5. *WHEN* : jam pembelajaran ataupun jam kosong
6. *HOW* : wawancara, penelitian, dsb.

Pembahasan

Media pembelajaran pada dasarnya adalah alat bantu proses belajar mengajar. Segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, emosi, perhatian, kemampuan dan ketrampilan seseorang sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar baik satu arah maupun lebih. Oleh karena proses pembelajaran juga merupakan proses interaksi dan berlangsung dalam suatu sistem, maka media pembelajaran menempati posisi yang cukup penting sebagai salah satu komponen sistem pembelajaran. Media pembelajaran berfungsi menjadi perantara yang menjembatani pembelajar dengan yang dipelajari. Tanpa media, komunikasi tidak akan terjadi dan proses pembelajaran sebagai proses komunikasi juga tidak akan bisa berlangsung secara

maksimal. Terdapat beberapa jenis media pembelajaran, diantaranya :

7. *Media Visual* : grafik, diagram, chart, bagan, poster, kartun, komik
8. *Media Audial* : radio, tape recorder, laboratorium bahasa, dan sejenisnya
9. *Projected still media* : slide, over head proyektor (OHP), in focus dan sebagainya.
10. *Projected motion media* : film, televisi, video (VCD, DVD), komputer dan sebagainya.

Pada hakikatnya bukan media pembelajaran itu sendiri yang menentukan hasil belajar. Hasil pembelajaran ditentukan oleh seberapa besar keberhasilan menggunakan media pembelajaran dalam proses pembelajaran itu sendiri. Hal tersebut tergantung pada beberapa faktor seperti isi pesan, cara menjelaskan pesan, dan karakteristik penerima pesan. Dengan demikian dalam memilih dan menggunakan media, perlu diperhatikan ketiga faktor tersebut. Apabila ketiga faktor tersebut mampu disampaikan dalam *media pembelajaran* yang tepat, maka tentukan memberikan hasil yang maksimal. Fungsi media dalam kegiatan pembelajaran merupakan bagian yang sangat menentukan efektifitas dan efisiensi pencapaian tujuan pembelajaran. Secara keseluruhan menurut McKnow (Sihkabuden19) media pembelajaran sendiri memiliki beberapa fungsi yaitu:

1. Mengubah titik berat pendidikan formal, yang artinya dengan media pembelajaran yang sebelumnya abstrak menjadi kongkret, pembelajaran yang sebelumnya teoritis menjadi fungsional praktis.
2. Membangkitkan motivasi belajar.
3. Memperjelas penyajian pesan dan informasi.
4. Memberikan stimulasi belajar atau keinginan untuk mencari tahu.

Media pembelajaran sangatlah penting bagi sebuah proses pembelajaran. Oleh karena itu sangat penting juga untuk mampu memilih dengan tepat media pembelajaran yang akan digunakan guna mengoptimalkan proses pembelajaran dan tercapai tujuan dari proses tersebut secara maksimal.

Tinjauan mengenai media interaktif dimulai dari kata interaktif yang berasal dari kata interaksi yang adalah suatu jenis tindakan atau aksi yang terjadi sewaktu dua atau lebih objek saling mempengaruhi atau memiliki efek satu sama lain. Ide efek dua arah ini penting dalam konsep interaksi, sebagai lawan dari hubungan satu arah pada sebab akibat. Kombinasi dari interaksi-interaksi sederhana dapat menuntun pada suatu fenomena baru yang berimbas pada pengalaman

masing-masing. Media Interaktif adalah media yang banyak melibatkan individunya dalam proses pemakaian media tersebut. Dimana sang individu melakukan interaksi dan memperoleh reaksi timbal balik dari media maupun individu lain yang terkait dengan proses interaksi tersebut.

Secara umum manfaat dari media interaktif adalah mampu membuat menjadi lebih menarik, lebih interaktif, meningkatkan kualitas dan sikap dan minat seseorang terhadap sebuah media. Karakteristik media interaktif sendiri adalah:

1. Memiliki lebih dari satu media yang *konvergen*, misalnya menggabungkan unsur *audio* dan *visual*.
2. Bersifat interaktif, dalam pengertian memiliki kemampuan untuk mengakomodasi respon pengguna.
3. Bersifat mandiri, dalam pengertian memberi kemudahan dan kelengkapan isi sedemikian rupa sehingga pengguna bisa menggunakan tanpa bimbingan orang lain.
4. Mampu memperkuat respon pengguna semaksimal mungkin.

Salah satu bentuk media interaktif adalah sebuah permainan edukatif. Permainan edukatif sering kali dapat menjadi pilihan media yang tepat dikarenakan dunia anak adalah dunia bermain. Bermain adalah salah satu sarana bagi anak-anak untuk mengembangkan daya pikir, imajinasi, kreativitas, kemampuan motorik dan juga interaksinya. Menurut ahli perkembangan anak, Hughes, bermain merupakan hal yang berbeda dengan belajar dan bekerja. Namun hal itu bukan berarti bermain tidak bisa dilakukan atau dikombinasikan dengan belajar ataupun bekerja, Suatu kegiatan yang disebut bermain harus ada lima unsur didalamnya, yaitu:

1. Mempunyai tujuan yaitu permainan itu sendiri untuk mendapat kepuasan.
2. Memilih dengan bebas dan atas kehendak sendiri, tidak ada yang menyuruh ataupun memaksa.
3. Menyenangkan dan dapat dinikmati.
4. Mampu membuat kita berkhayal untuk mengembangkan daya imajinatif dan kreativitas.
5. Melakukan secara aktif dan sadar.

Permainan edukatif sendiri dapat didefinisikan sebagai suatu kegiatan yang sangat menyenangkan dan dapat menjadikannya atau alat pendidikan yang bersifat mendidik dan mengajar serta bermanfaat untuk meningkatkan kemampuan berbahasa, berpikir, serta berinteraksi seorang anak dengan lingkungan atau

untuk menguatkan keterampilan motorik, mengembangkan kepribadian, mendekatkan hubungan, kemudian menyalurkannya dalam kegiatan lain di kehidupan yang sesungguhnya. Permainan edukatif juga dapat berarti sebuah bentuk kegiatan yang dilakukan untuk memperoleh kesenangan atau kepuasan dari cara atau alat pendidikan yang digunakan dalam kegiatan bermain, yang baik secara disadari ataupun tidak memiliki muatan pendidikan yang dapat bermanfaat untuk pengembangan diri secara seutuhnya. Artinya, permainan edukatif merupakan sebuah bentuk kegiatan yang dilakukan dengan senang hati dan menghasilkan kepuasan yang dilakukan dengan menggunakan cara atau alat permainan yang bersifat mendidik. Ringkasnya, permainan edukatif adalah permainan yang bersifat mendidik. Permainan edukatif itu penting bagi anak-anak, disebabkan karena:

1. Permainan edukatif dapat mengembangkan kepribadiannya.
2. Permainan edukatif dapat meningkatkan kemampuan berkomunikasi
3. Permainan edukatif dapat meningkatkan kemampuan berpikir anak
4. Permainan edukatif dapat memperkuat rasa percaya diri anak
5. Permainan edukatif dapat merangsang imajinasi anak
6. Permainan edukatif dapat melatih kemampuan berbahasa anak
7. Permainan edukatif dapat melatih motorik halus dan motorik kasar anak
8. Permainan edukatif dapat membentuk moralitas anak
9. Permainan edukatif dapat melatih keterampilan anak
10. Permainan edukatif dapat mengembangkan sosialisasi anak

Melalui kegiatan bermain yang mengandung edukasi, daya pikir anak terangsang untuk merangsang perkembangan emosi, perkembangan sosial dan perkembangan fisik secara lebih maksimal. Setiap anak memiliki irama dalam bermain yang berbeda-beda satu dengan yang lain disesuaikan dengan perkembangan anak. Semakin besar fantasi yang bisa dikembangkan oleh anak dari sebuah mainan, akan lebih lama mainan itu menarik baginya sehingga hasil edukasi yang didapat dapat lebih besar pengaruhnya.

Mengingat demikian pentingnya permainan edukatif, selayaknya orang tua di rumah atau guru di sekolah dapat memilih dan menyediakan alat-alat tersebut yang dapat mendukung perkembangan kecerdasan dan kepribadian anak ke arah yang maksimal. Dalam memilih dan menentukan alat-alat permainan yang dianggap dapat mendidik tersebut, orang tua dan

guru dituntut bijak dalam membelanjakannya, sebab tidak semua alat yang harganya mahal, modern, dan populer itu bersifat mendidik, bisa jadi hanya akan menanamkan mental instan dan menyebabkan ketergantungan konsumtif kepada anak tanpa memberikan hal positif.

Analisa kebutuhan materi pembelajaran pada media interaktif ini ditinjau dari data-data yang telah dikumpulkan, baik dari segi teoritis maupun dari hasil survey yang telah dilakukan pada anak-anak usia 7-9 tahun dan guru sekolah dasar di daerah Surabaya. Responden survey adalah anak-anak usia 7-9 tahun sebanyak 100 orang (56 perempuan dan 44 laki-laki) yang merupakan siswa sebuah sekolah dasar swasta, serta seorang guru kelas dari sekolah dasar swasta yang sama di Surabaya yang telah memiliki pengalaman mengajar selama 26 tahun sehingga cukup berpengalaman untuk menjadi narasumber.

Survey kuisioner yang dilakukan kepada 100 siswa sekolah dasar swasta yang berusia 7-9 tahun ini menghasilkan beberapa data dan kesimpulan diantaranya:

1. Permainan papan sekarang sudah mulai ditinggal oleh anak-anak khususnya di kota Surabaya. Mereka lebih dekat sekarang pada permainan berbasis teknologi seperti permainan di komputer, tablet, hingga permainan *online*. Namun tidak sedikit dari mereka yang masih suka memainkan permainan kartu seperti kartu remi ataupun kuartet. Ini bisa dilihat dari banyaknya jumlah anak yang sukabermain kartu remi dan kuartet yang seru dan lebih sederhana namun terhambat frekuensi bermainnya karena masalah jumlah pemain, sedangkan bermain komputer atau *online* bisa dilakukan sendiri dan lebih sering. Untuk *genre* permainan mereka lebih suka permainan yang seru seperti pertarungan tetapi tetap dalam batas simpel dan tidak rumit.
2. Bermain telah menjadi suatu bagian yang tidak bisa terpisahkan dari dunia anak-anak. Naluri dasar mereka adalah mencari kesenangan dan kepuasan pribadi dengan cara yang mereka sukai sendiri dimana hal itu biasanya dilakukan dengan bermain. Bahkan mereka lebih menyukai bermain daripada belajar yang adalah tanggungjawab mereka sebagai seorang murid. Namun mereka tidak menolak untuk mempelajari sesuatu melalui cara yang menyenangkan dan mereka sukai seperti bermain.
3. Anak pada usia ini memiliki kecenderungan bermain bersama teman-teman, mereka juga lebih sering menghabiskan waktu untuk

bersenang-senang dengan teman-temannya daripada dengan orang lain termasuk guru dan orang tuanya sendiri. Namun untuk beberapa anak yang cenderung menutup diri dari lingkungan sekitar akan lebih memilih bermain sendiri, biasanya dengan permainan komputer atau *online*. Namun hal ini bisa berdampak negatif pada perkembangan karakter anak di masa depan nanti termasuk kemampuan berinteraksi dan sosialnya dengan lingkungan sekitar.

4. Anak pada usia ini belum berprestasi dan cenderung memiliki uang saku yang masih sedikit. Permainan yang dimainkannya pasti dibelikan oleh orang tuanya, secara tidak langsung peran orang tua dalam membeli permainan menentukan karakteristik anaknya sendiri. Sekalipun anak membeli mainannya sendiri, yang dibeli biasanya adalah permainan kecil yang murah seperti kartu remi dan sejenisnya.
5. Pelajaran sejarah/IPS hingga sekarang masih menjadi pelajaran yang tidak disukai anak sekolah dasar. Mereka masih menganggap pelajaran ini sulit dan membosankan. Pelajarannya membosankan karena hanya terus mendengarkan dan menghafal. Namun sebenarnya ada ketertarikan yang dimiliki mereka terhadap pelajaran sejarah ini, hal ini sebagian besar didorong oleh rasa ingin tahu dan juga cerita yang dianggap menarik dimana sayangnya sering kali dikemas secara membosankan/tidak disukai anak-anak sehingga cenderung ditolak.
6. Pahlawan Indonesia cukup dikenal di kalangan anak-anak, mereka menganggap para pahlawan sebagai sosok yang dihormati dan patut diteladani sehingga dijadikan tokoh idola mereka masing-masing. Sebagai contoh siswa putri mengidolakan sosok Kartini yang memperjuangkan emansipasi wanita, Ki Hajar Dewantara yang telah menjadi perintis kemajuan pendidikan di Indonesia, Soekarno yang menjadi pemimpin sekaligus proklamator kemerdekaan bangsa Indonesia, dsb. Namun hal ini ditakuti hanya sebatas pengetahuan umum yang mereka hafalkan di kelas, tanpa diiringi pengenalan mendalam terhadap setiap pahlawan itu sendiri.

Sedangkan hasil dari wawancara mendalam kepada guru sekolah dasar yang telah mengajar sejarah/IPS selama kurang lebih 26 tahun memperoleh data sebagai berikut:

1. Pelajaran sejarah sangat penting untuk anak-anak karena tidak hanya sebagai ilmu pengetahuan namun juga sebagai perkembangan karakter anak di masa depan

2. Respon anak-anak terhadap pelajaran sejarah selama ini beragam, mayoritas mereka mengeluh terhadap hafalan dan tes yang ada di pelajaran sejarah, namun mereka sangat antusias jika membahas pahlawan atau cerita sejarah yang menurut mereka menarik dan seru.
3. Sejauh ini telah dilakukan banyak metode pembelajaran untuk meningkatkan mutu dan sebagai variasi pembelajaran sejarah pada anak-anak, contohnya seperti: pemutaran film, studi wisata, sosiodrama, dsb. Sebagian besar berjalan efektif dan mampu meningkatkan mutu proses pembelajaran, namun beberapa juga tidak efektif karena belum bisa lepas dari cara pembelajaran menghafal pada umumnya.
4. Permainan dianggap sebagai suatu inovasi yang akan mampu meningkatkan proses pembelajaran pada anak-anak. Karena anak sangat suka bermain dan pembelajaran lewat permainan pasti lebih cepat dan mudah diterima bahkan diingat dalam jangka waktu lama dibandingkan pembelajaran menghafal dan mendengarkan di kelas. Namun tidak semua pelajaran dapat dibungkus dalam media permainan.

Setelah mendapatkan data-data tersebut, kemudian dibuatlah sebuah permainan kartu mengenai peristiwa dan pahlawan kemerdekaan Indonesia sebagai media pembelajaran edukatif berupa permainan kartu interaktif untuk anak-anak usia 7-9 tahun. Media ini dibuat untuk memberikan inovasi dan terobosan baru dalam proses pembelajaran dan pengenalan sejarah kepada anak-anak. Langkah pertama yang dilakukan adalah menyusun konsep perancangan dari permainan kartu edukatif ini.

Konsep dari perancangan permainan kartu edukatif ini adalah merancang suatu permainan kartu bagi anak-anak yang bukan hanya menarik dan menyenangkan bagi sasaran pengguna tetapi juga bermanfaat sebagai sarana edukatif bagi anak-anak yang memainkannya. Dalam merancang permainan diperkuat sisi dan unsur cerita sejarah kemerdekaan Indonesia, agar anak-anak mampu mempelajari dan mendapatkan sesuatu yang baru dari bermain permainan ini. Juga sehingga tidak melakukan model pembelajaran sejarah yang sama dengan pelajaran di sekolah yang terkesan monoton dengan hanya menghafal dan bertanya jawab melainkan konsep pembelajaran yang *fun learning* dimana anak-anak bisa melakukan sesuatu yang menyenangkan dan yang mereka sukai tetapi tetap mempelajari sesuatu secara tidak langsung.

Permainan edukatif ini nantinya akan hadir dalam bentuk permainan kartu (*card games*), permainan ini hanya akan bisa dimainkan oleh minimal 2 dan maksimal 4 orang. Permainan nantinya akan memilih salah satu sisi yang akan dijadikan

karakter mereka selama permainan. Kemudian para pemain diminta untuk melewati rintangan dan tantangan di mana jika pemain berhasil akan mendapatkan kartu yang bisa mereka gunakan untuk menyerang lawan maupun menyelamatkan dirinya. Pemenang nantinya adalah pemain yang bisa bertahan sampai akhir permainan.

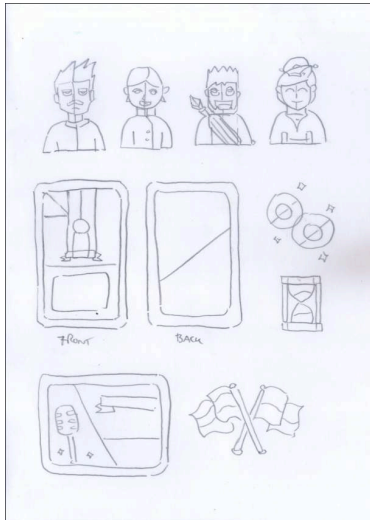
Perancangan juga akan terus diperbarui dan dilengkapi sehingga menjadi semakin kompleks agar selalu ada hal baru yang mampu menarik minat para pemainnya. Hal ini dilakukan agar permainan ini tidak menjadi permainan yang membosankan hanya dengan sekali hingga dua kali main tetapi bisa terus berlanjut dan membawa dampak positif bagi pemainnya. Permainan juga dibuat lebih seru untuk dimainkan dengan banyak orang sehingga anak-anak menjadi lebih bersemangat dalam memainkannya lagi dan lagi dengan teman yang baru.

Setelah mendapatkan konsep matang untuk perancangan permainan kartu edukatif ini, proses eksekusi pun mulai dilakukan. Pertama-tama menciptakan nama dan membuat desain logo yang akan menjadi *brand* dari permainan kartu ini.



Gambar 1. Logo Republik Indonesia Card Game
Sumber: Olahan pribadi

Langkah berikutnya adalah mendata para tokoh kemerdekaan dan peristiwa-peristiwa yang terkait seputar kemerdekaan Indonesia yang akan dimasukkan ke dalam permainan kartu ini. Setelah diperoleh data pahlawan dan peristiwa yang akan dimasukkan ke dalam permainan kartu ini, dibuatlah sketsa desain para pahlawan dan peristiwa tersebut yang disesuaikan dengan gaya desain yang telah dipilih dan disesuaikan dengan selera target audiens (anak-anak usia 7-9 tahun).



Gambar 2. Sketsa Pahlawan dan Peristiwa
Sumber: Olahan pribadi

Setelah membuat sketsa desain para pahlawan dan peristiwa kemerdekaan Indonesia, sketsa yang terpilih divisualisasikan melalui proses digital sesuai dengan gaya desain yang telah dipilih dan disesuaikan dengan selera target audiens (anak-anak usia 7-9 tahun). Dalam perancangan permainan kartu kali ini gaya desain yang digunakan adalah gaya desain Modern Retro dimana adalah gaya desain yang bertujuan mengangkat kembali nuansa masa lalu (nostalgia) ke masa sekarang dengan gaya modern. Modern Retro bercirimenggunakan warna cerah atau kontras yang mencolok perhatian dan menggunakan beberapa ornamen yang mendukung kesan retro seperti tulisan yang miring, pita-pita, dsb. Gaya desain ini dipilih untuk memperkuat penyampaian tema utama dari permainan ini yaitu sejarah pahlawan kemerdekaan Indonesia kepada anak-anak serta membawa mereka merasakan suasana perjuangan kemerdekaan di masa lalu yang tidak bisa mereka rasakan di masa sekarang.

Sedangkan gaya visual ilustrasi yang akan dipergunakan dalam perancangan kali ini adalah gaya *simplicity* dimana tokoh-tokoh pahlawan kemerdekaan Indonesia akan hadir dalam rupa yang simpel (tidak realis) menggunakan bentuk-bentuk dasar dan warna-warna yang minim namun tetap meriah dan ceria. Hal ini disesuaikan dengan selera target audiens yang merupakan anak-anak sekolah dasar dimana gaya desain *simplicity* menjadi pengisi mayoritas kehidupan mereka mulai dari acara TV yang dilihat hingga aksesoris yang dikenakan sehari-hari. Seluruh desain akan menggunakan kombinasi dominasi warna cerah dan warna dasar yang disukai anak-anak.



Gambar 3. Desain Kartu Pahlawan dan Peristiwa
Sumber: Olahan pribadi



Gambar 4. Desain Kartu Peristiwa
Sumber: Olahan pribadi

Setelah selesai membuat semua kartu peristiwa dan kartu pahlawan, maka permainan kartu pun dilengkapi dengan kartu-kartu pendukung lainnya sehingga permainan kartu ini dapat dimainkan dengan seru dan menyenangkan tetapi juga tetap memperoleh tujuan utama yang diinginkan. Semua kartu yang dirancang juga melalui proses pembuatan yang sama, yaitu melalui riset data terlebih dahulu yang kemudian dilanjutkan dengan pembuatan sketsa-sketsa desain dimana akan dipilih dan pada akhirnya divisualisasikan sesuai gaya desain yang telah dipilih melalui proses digital. Kartu-kartu pelengkap tersebut diantaranya adalah kartu pasukan, kartu harta benda, kartu hambatan, dan kartu peraturan.



Gambar 5. Desain Kartu Pasukan
Sumber: Olahan pribadi



Gambar 7. Desain Kartu Hambatan
Sumber: Olahan pribadi



Gambar 6. Desain Kartu Harta Benda
Sumber: Olahan pribadi



Gambar 8. Desain Kartu Peraturan
Sumber: Olahan pribadi

Semua kartu-kartu yang telah dibuat pun dikumpulkan menjadi satu kesatuan di dalam sebuah kemasan yang menarik agar mampu meningkatkan minat baik anak-anak maupun orang tua untuk membeli dan memainkannya.



Gambar 9. Desain Kemasan Permainan Kartu
Sumber: Olahan pribadi

Tidak hanya permainan kartu, perancangan ini dilengkapi juga dengan berbagai media pendukung baik media promosi maupun media souvenir atau *merchandise*. Media-media ini dibuat untuk mendukung promosi dan memperkuat penyampaian informasi guna pencapaian tujuan utama dari perancangan permainan kartu edukatif bertema pahlawan dan peristiwa kemerdekaan Indonesia tersebut sebagai media pembelajaran alternatif.

Media promosi yang dibuat dalam perancangan kali ini seperti ensiklopedia album, kalender akademik, katalog promosi, poster promosi, dan juga sosial media. Sosial media juga dipilih mengingat kemajuan teknologi dan perubahan pola perilaku masyarakat masa kini yang tak lepas dari iptek termasuk juga anak-anak. Sosial media yang dipergunakan diantaranya adalah facebook, twitter, dan instagram.



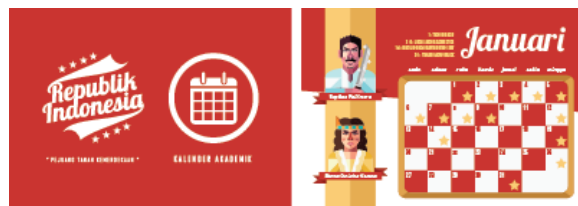
Gambar 10. Ensiklopedia Album
Sumber: Olahan pribadi



Gambar 11. Katalog Promosi
Sumber: Olahan pribadi



Gambar 12. Poster Promosi
Sumber: Olahan pribadi



Gambar 13. Kalender Akademik
Sumber: Olahan pribadi





Gambar 14. Sosial Media
Sumber: Olahan pribadi

Media souvenir atau *merchandise* yang dibuat berupa pernak-pernik atau benda-benda yang erat hubungannya dengan keseharian target audiens. Sehingga melalui barang-barang tersebut, target audiens bisa tetap dekat dengan perancangan ini. Media souvenir atau *merchandise* yang dibuat diantaranya adalah pin, pembatas buku, stiker, gantungan kunci, kaos, tas, dan botol minum.



Gambar 17. Stiker
Sumber: Olahan pribadi



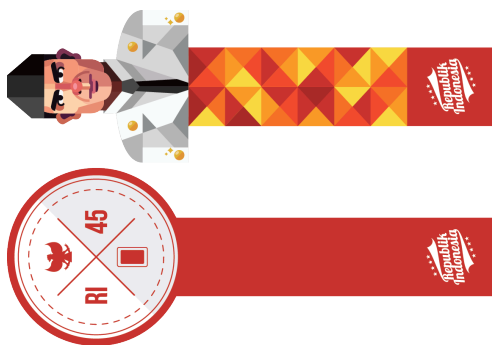
Gambar 18. Gantungan Kunci
Sumber: Olahan pribadi



Gambar 15. Pin
Sumber: Olahan pribadi



Gambar 19. Kaos
Sumber: Olahan pribadi



Gambar 16. Pembatas Buku
Sumber: Olahan pribadi



Gambar 20. Botol Minum
Sumber: Olahan pribadi



Gambar 21. Tas
Sumber: Olahan pribadi

Simpulan

Setelah melalui berbagai macam proses dan skema, maka selesailah perancangan permainan kartu edukatif ini. Melalui perancangan tugas akhir ini diharapkan dapat memberikan dampak positif seperti tambahan pengetahuan dan apapun juga yang sesuai dengan target dan tujuan perancangan tidak hanya bagi target audiens tetapi juga bagi siapa saja yang menikmatinya. Selain itu, perancangan kali ini juga semoga dapat berguna sebagai sumber referensi bagi

perancangan-perancangan berikutnya dan bagi kepentingan lain juga.

Manajemen waktu dan skala prioritas menjadi kunci utama terselesainya perancangan ini dengan baik dan tepat waktu. Waktu yang tersedia harus dimanfaatkan sebaik mungkin mulaidari pencarian data, referensi, pengerjaan desain hingga mencari bahan untuk eksekusi. Dengan kata lain harus terus ada kemajuan tiap harinya agar perancangan bisa selesai tepat pada waktunya. Setelah permainan sudah jadi maka diperlukan uji coba/simulasi untuk menentukan apakah permainan itu berhasil, layak dimainkan dan dapat mencapai tujuan perancangan ini. Banyaknya relasi juga dapat sangat membantu mempermudah dan mempercepat perancangan tugas kali ini.

Perancangan permainan kartu tentang pahlawan kemerdekaan Indonesia ini telah berhasil membuat sebagian pemainnya tertarik untuk lebih mengenal dan mempelajari tokoh dan peristiwa kemerdekaan Indonesia melalui cara yang lebih menarik dan menyenangkan (bermain). Selain itu hal ini membuktikan bahwa orang-orang Indonesia juga dapat membuat permainan kartu yang tidak kalah dengan yang ada di luar apabila mereka melakukannya dengan maksimal dan kerja keras. Melalui permainan ini juga kepingan sejarah bangsa Indonesia berhasil kembali diangkat menjadi suatu topik yang menarik diperbincangkan dan dipelajari di masa yang sekarang. Sehingga permainan ini dapat memberikan dampak bagi kemajuan bangsa Indonesia baik dalam jangka waktu dekat maupun panjang. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa tujuan perancangan ini telah tercapai.

Ucapan Terima Kasih

Setelah proses yang panjang dan memakan waktu akhirnya karya perancangan tugas akhir ini dapat terselesaikan. Banyak sekali pihak, keluarga, relasi dan teman yang telah terlibat dan membantu dalam pembuatan karya tugas akhir ini. Terima kasih yang sebesar-besarnya diucapkan kepada berbagai pihak yang telah berperan sehingga tugas akhir ini dapat terselesaikan, antara lain:

1. Tuhan Yang Maha Esa atas berkat dan rahmat-Nya sehingga tugas akhir ini bisa terselesaikan dengan baik dan tidak ada hambatan.
2. Drs. Margana, M.Sn. dan Anang Tri Wahyudi, S.Sn., M.Sn. selaku dosen pembimbing yang telah meluangkan banyak waktu, tenaga dan pikiran di dalam memberikan pengarahan dalam pembuatan tugas akhir ini.
3. Keluarga tercinta yang telah memberi dukungan moral dan material dalam proses pembuatan tugas akhir ini.

4. Teman-teman program studi Desain Komunikasi Visual angkatan 2010, kakak-kakak senior Desain Komunikasi Visual Universitas Kristen Petra, dan teman-teman lainnya atas semua bantuan, referensi, dukungan, saran dan kritiknya.
5. Pihak-pihak lain yang tidak bisa disebutkan satu per satu yang telah membantu pembuatan tugas akhir ini baik langsung maupun tidak langsung.

Daftar Pustaka

Adams, Ernest (2009). *Fundamental of Game Design* 2nd Edition. New Riders Publishing.

Akbar, Reni. Hawadi (2001). *Psikologi Perkembangan Anak*. Jakarta: Grasindo.

Gunarsa, Singgih (2008). *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*. Jakarta : PT BPK Gunung Mulia.

Hasan, Maimunah (2010). *Pendidikan anak usia dini*. Jogjakarta: Diva Press.

Isnaeni, Hendri F.& Apid (2009). *Romusa: Sejarah yang Terlupakan*. Yogyakarta: Ombak. Jakarta : Salemba Empat.

Setyosari, Punaji, Sihkabuden (2005). *Media Pembelajaran*. Malang: Elang Press.

Suswandari (2010). *Paradigma Pendidikan Sejarah dalam Menghadapi Tantangan Masa Depan*. Jakarta : Cakrawala Pendidikan.

Taylor, Ed (1973). *The history of playing cards : with anecdotes of their use in tune-telling and card-sharping*. Jepang: Tokyo.

Tim Redaksi Pustaka Timur (2009). *Profil 143 Pahlawan Indonesia*. Yogyakarta: Pustaka Timur.

Tedjasaputra, Mayke S (2001). *Bermain, Mainan, dan Permainan*. Jakarta : PT. Grasindo.

Tjokropranolo (1993). *Jenderal Soedirman*. Jakarta: CV Haji Masagung.