

PERANCANGAN *BOARD GAME* SEBAGAI MEDIA BANTU EDUKASI UNTUK ANAK USIA 4-5 TAHUN

Sellya Shafariya¹, Hendy Yuliansyah², Agus Triyadi³

¹Universitas BSI, Sellyashafariya06@gmail.com

²Universitas BSI, Hendy.hly@bsi.ac.id

³Universitas BSI, Atriyadi2001@gmail.com

ABSTRAK

Kesulitan belajar tetap dimiliki anak-anak meskipun telah didampingi pendidikan formal. Beberapa kesulitan belajar yang dialami anak adalah kurang fasih membaca, menulis angka secara terbalik, kurang konsentrasi dan jenuh. Pada usia 4-6 tahun anak-anak berada pada masa emas. Pada masa ini perkembangan anak berada dalam kondisi terbaik sehingga anak dengan mudah menyerap informasi. Anak usia 4-6 tahun susunan koneksi sarafnya sudah berfungsi dengan baik sehingga dapat mengkoordinasikan otak dan gerak dengan baik. Pendidikan baik formal maupun non formal seperti TK atau sederajat dibutuhkan untuk membantu perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. TK berfungsi sebagai jembatan untuk memudahkan periode transisi antara masa bayi dan masa kanak-kanak serta mengajarkan budaya dan dunia yang lebih luas. Penelitian dilakukan secara kualitatif deskriptif dengan melakukan wawancara serta observasi pada RA Anak Kreatif. Strategi yang digunakan sebagai media bantu edukasi adalah *board game*. Komponen yang terdapat pada *board game* dapat disesuaikan dengan pendidikan yang sesuai pada anak usia 4-6 tahun. Diharapkan dengan ada *board game* sebagai media bantu dapat membantu anak melampaui kesulitan belajar, berkomunikasi dengan baik serta dapat menanamkan pemikiran bahwa belajar itu menyenangkan.

Kata kunci : kesulitan belajar, *board game*, anak usia 4-6 tahun, media bantu edukasi.

ABSTRACT

Learning difficulties are still owned by children even though they have been accompanied by formal education. Some learning difficulties experienced by children are less fluent in reading, writing numbers upside down, lacking concentration and saturation. At the age of 4-6 years children are in the golden age. At this time the child's development is in the best condition so that children easily absorb information. Children aged 4-6 years have a functioning neural connection so they can coordinate the brain and movement well. Formal and non-formal education such as kindergarten or equivalent is needed to help physical and spiritual development so that children have readiness to enter further education. Kindergarten serves as a bridge to facilitate the transition period between infancy and childhood and teaches culture and the wider world. The study was conducted qualitatively descriptive by conducting interviews and observations on RA Creative Children. The strategy used as an educational aid media is board games. The components contained in the board game can be adjusted to the appropriate education in children aged 4-6 years. It is hoped that there is a board game as a media to help children go beyond learning difficulties, communicate well and can instill the thought that learning is fun.

Keywords: learning difficulties, board games, children aged 4-6 years, educational aids.

PENDAHULUAN

Periode The Golden Age dalam kehidupan manusia merupakan periode yang paling krusial terutama bagi setiap anak. Pada periode inilah, yakni sejak masa konsepsi dimana janin masih berada dalam kandungan hingga lahir dan berumur 6 tahun, merupakan masa yang menentukan kecerdasan dan karakter seseorang di masa yang akan datang. Untuk membentuk generasi yang berkualitas tinggi, dibutuhkan orang tua yang benar-benar berupaya memanfaatkan 6 tahun pertama tersebut untuk mendidik anak-anaknya secara optimal (Uce, 2017:90). Alangkah lebih baik jika anak diberi pendidikan yang sesuai yang dapat menstimulasi perkembangan otak kanan dan otak kiri. Dalam proses belajar manusia menggunakan otak kiri dan otak kanan. Otak kiri manusia lebih mengarah ke logika, rasio, matematika, kemampuan berbahasa, menulis dan membaca. Otak kiri merupakan pengendali intelligence quotient (IQ), secara garis besar otak kiri lebih mengandalkan kekuatan berpikir secara verbal. Sedangkan otak kanan berfungsi sebagai perkembangan kecerdasan emosi atau emotional quotient (EQ), otak kanan manusia lebih mengarah ke pengendalian emosi, sosialisasi, komunikasi, kemampuan intuitif, kemampuan merasakan, dan ekspresi tubuh seperti menari, menyanyi, dan melukis (Santoso 2015).

Usia 4-6 tahun adalah waktu yang tepat untuk anak mendapatkan pendidikan selain pendidikan yang diberikan orang tua dirumah. Orang tua biasanya menyekolahkan anak mereka pada pendidikan formal maupun informal seperti TK, PAUD, RA dan lain sebagainya. Anak usia dini cepat menyerap pelajaran yang diberikan asalkan dengan menggunakan metode yang tepat.

Setiap anak pasti memiliki kesulitan belajar. Berdasarkan observasi dan wawancara yang dilakukan penulis di RA/SDIT Anak kreatif, masalah belajar anak di RA/SDIT Anak Kreatif ini secara umum dibagi berdasarkan usia 4-5 tahun dan 5-6 tahun. Anak usia 4-5 tahun kebanyakan kesulitan menggabungkan suku kata yang berbeda rumpun seperti ca

dan ba, menulis angka terbalik, sulit mengungkapkan, tulisan tangan jelek serta konsentrasi yang kurang. Anak usia 5-6 tahun mereka berada pada titik jenuh sehingga mereka cepat bosan karena pelajaran yang diulang-ulang, karena itu mereka membutuhkan metode pengajaran baru. Berdasarkan masalah tersebut, anak membutuhkan media belajar baru yang menarik dan menyenangkan serta menstimulus motorik halus dan melancarkan pelafalan.

Berdasarkan penelitian tersebut lebih baik anak diberikan metode belajar baru dengan konsep bermain sambil belajar serta bergerak dengan bebas. *Board game* dinilai lebih banyak membawa manfaat baik untuk anak usia dini daripada animasi yang diputar melalui *gadget*. Manfaat tersebut seperti meningkatkan kemampuan interaksi anak, tema-tema edukatif lebih mudah masuk di otak daripada gadget, anak lebih mudah memecahkan masalah dan lain-lain.

KAJIAN LITERATUR

Pendidikan Anak Usia Dini

Suratno (dalam Khadijah 2016:28) mengemukakan pada saat anak berusia 4-6 tahun susunan koneksi syarafnya sudah berfungsi dengan baik sehingga dapat mengkoordinasikan otak dan gerak, baik secara fisik maupun non fisik dengan baik. Pada usia ini anak sudah memasuki TK atau sederajat, karena itu TK diciptakan sebagai jembatan untuk memudahkan periode transisi antara masa bayi dan masa kanak-kanak. TK juga harus mulai memperkenalkan anak kepada budaya dan dunia yang lebih luas.

Pendidikan anak usia dini penting dilakukan, hasil kajian membuktikan bahwa pendidikan yang diberikan sejak dini berpengaruh signifikan terhadap perkembangan otak, kesehatan, kehidupan sosial dan ekonomi, serta kesiapan bersekolah. Dalam hal ini perlu dipertimbangkan untuk menjadikan pendidikan anak usia dini (TK/RA) sebagai pendidikan yang wajib diikuti oleh seluruh anak bangsa sebelum memasuki pendidikan dasar. Hal ini penting, mengingat hasil penelitian tentang perkembangan otak bahwa sampai usia 4

tahun tingkat kapabilitas kecerdasan anak telah mencapai 50%, pada usia 8 tahun mencapai 80%, dan sisanya sekitar 20% diperoleh setelah berusia 8 tahun. Dengan demikian, jika pendidikan baru dilakukan pada anak ketika mencapai usia 6 atau 7 tahun (Sekolah Dasar), stimulasi lingkungan terhadap fungsi otak yang sebagian besar telah berkembang, akan terlambat pengembangannya sehingga tidak dapat berfungsi dengan baik. Kondisi ini dapat menyebabkan anak-anak kurang cerdas, serta dapat mengurangi optimalisasi potensi otak yang seharusnya dimiliki oleh setiap anak (Mulyasa dalam Zaini, 2015:122).

Perkembangan Anak Usia 4-6 Tahun

Salah satu aspek yang berperan penting terhadap perkembangan anak usia 4-6 tahun adalah motorik kasar dan motorik halus. Motorik kasar mencakup keterampilan otot-otot besar seperti berlari, melempar, merangkak serta kegiatan yang mencakup koordinasi gerakan tubuh. Anak usia 4 tahun sangat menyukai gerakan fisik yang menantang seperti melompat dari tempat tinggi sementara anak usia 5 atau 6 tahun menyukai kegiatan lomba seperti balap sepeda. Motorik halus mencakup gerakan otot-otot kecil seperti melipat, menggambar dan menulis. Pada usia 4 tahun perkembangan motorik harus pada anak sangat berkembang bahkan hampir sempurna. Pada usia 5 dan 6 tahun gerakan motorik halus berkembang pesat (Sujarwo 2015:97).

Montessori (dalam Sudono 2000:17) membagi 9 (sembilan) masa peka anak, yakni:

Tabel 1 : Masa Peka Anak

Usia	Masa Peka Anak
0-3 Tahun	Masa penyerapan total: pengenalan dan pengalaman panca indra/sensorik.
1,5-3 tahun	Perkembangan bahasa.
1,5-4 tahun	Perkembangan dan koordinasi antara mata dan otot-ototnya. Perhatian anak ke benda-benda kecil.

2-4 tahun	Perkembangan dan penyempurnaan gerakan-gerakan. Perhatian anak ke hal-hal nyata. Mulai ada kesadaran tentang urutan waktu dan ruang.
2,5-6 tahun	Penyempurnaan penggunaan panca indera.
3-6 tahun	Peka terhadap pengaruh orang dewasa.
3,5-4,5 tahun	Mulai mencorat-coret.
4-4,5 tahun	Indera peraba mulai berkembang.
4,5-5,5 tahun	Mulai tumbuh minat baca.

Pengaruh Permainan Terhadap Perkembangan Anak Usia 4-6 Tahun

Mutiah (dalam Nur 2013:90) mengemukakan bahwa permainan dan bermain memiliki banyak fungsi bagi anak, khususnya dalam menstimulasi tumbuh kembang, fungsi yang dimaksud antara lain seperti berikut.

- Permainan sebagai sarana menumbuhkan kemampuan sosialisasi pada anak. Bermain memungkinkan anak untuk berinteraksi dengan lingkungan sosialnya yang dapat mengajarkan anak untuk mengenal dan menghargai orang lain. Eliasa (dalam Nur 2013:90) juga mengemukakan bahwa bermain juga dapat mengajari anak mengurangi egosentrisnya karena berusaha bersaing dengan jujur, sportif, tahu akan haknya dan peduli dengan hak orang lain, sarana belajar berkomunikasi dan berorganisasi.
- Permainan sebagai sarana mengembangkan kemampuan dan potensi anak. Bermain dapat memungkinkan anak untuk mengenali berbagai macam benda, mengenali sifatnya, serta peristiwa yang terjadi di lingkungannya. Hal ini dapat menstimulasi kemampuan fantasi anak.
- Permainan sebagai sarana mengembangkan emosi anak. Ketika anak bermain dapat timbul rasa gembira, senang,

tegang, puas, ataupun kecewa. Dengan demikian, anak dapat menghayati berbagai rasa yang dirasakannya ketika bermain.

Board Game

Board game adalah permainan yang dimainkan oleh 2 pemain atau lebih, berupa papan permainan yang telah didesain sedemikian rupa sesuai jenis permainan, board game bisa memiliki koin, dadu, pion, kartu, dan semacamnya yang digunakan dengan cara tertentu sesuai dengan peraturan tiap-tiap jenis board game.

Komponen yang terdapat dalam board game memiliki bentuk yang beragam sesuai dengan jenis permainan. Beberapa komponen yang sering dijumpai dalam board game antara lain sebagai berikut.

1. **Kartu.** Kartu umumnya terbuat dari kertas dengan berbagai ukuran panjang dan lebar. Kartu memiliki fungsi yang bermacam-macam, mulai dari kartu role, kartu petunjuk permainan, kartu penanda giliran, dan lain-lain.
2. **Board / Modular Board.** Board adalah papan yang digunakan sebagai komponen permainan itu sendiri. Jumlah board dalam setiap permainan bisa lebih dari satu bahkan banyak game yang setiap pemainnya memegang board masing-masing. Modular board adalah papan permainan yang tersusun dari kepingan-kepingan, sehingga sifatnya akan terasa berbeda di setiap permainan.
3. **Tile.** Tile dalam Bahasa Indonesia berarti petak atau kotak. Petak ini memiliki berbagai macam bentuk seperti persegi, segi-lima, segi-enam, dan lain-lain. Petak biasanya terdapat pada permainan bermekanik tile placement dimana petak difungsikan sebagai area yang harus disambungkan dengan petak yang lain dan dapat ditempati oleh pemain.
4. **Pion / Meeple / Figure.** Pion digunakan untuk merepresentasikan pemain. Pion memiliki berbagai jenis atau bentuk sesuai dengan tema permainan itu sendiri. Meeple adalah pion yang digunakan oleh board game modern. Figure / minis merupakan pion yang juga sering terdapat pada board game modern.
5. **Dadu.** Dadu adalah sebuah objek yang memiliki angka atau simbol disetiap

sisinya. Dadu memiliki beragam bentuk, tidak hanya dadu 6 sisi yang sering dijumpai terdapat pula dadu 8 sisi bahkan dadu 10 sisi.

6. **Token.** Token adalah objek yang dapat merepresentasikan objek lain dengan lebih sederhana, umumnya berbentuk kepingan kecil. Tidak sedikit pula board game dengan token 3D kecil menyerupai bentuk aslinya.

7. **Rulebook.** Rulebook atau dalam Bahasa Indonesia disebut Buku Petunjuk, yaitu buku atau lembar panduan yang memuat tentang cara bermain board game dan detail permainan.

Manfaat Board Game Untuk Anak

Sebuah perpustakaan board game di Kota Bandung, Shuffle.id telah merangkum 5 (lima) manfaat utama bermain board game bagi anak, yaitu:

1. **Penangkal Ketergantungan Gawai**
Bermain board game dapat mengalihkan anak dari kecanduan bermain gawai yang berlebihan. Sekaligus menjadi sarana orang tua untuk meningkatkan waktu berkualitas dengan terlibat langsung bermain board game bersama putra-putri tercinta mereka.
2. **Melatih Fokus**
Setiap permainan pada dasarnya memiliki aturan untuk mencapai tujuan permainan. Bermain board game bisa melatih anak untuk fokus. Perlahan mencoba mendengarkan aturan yang dijelaskan orang tua. Orang tua juga bisa menilai apakah anak bisa mengikuti aturan yang sudah dijelaskan atau malah mudah terganggu dengan hal lain.
3. **Pengendalian Emosi**
Setiap permainan pasti ada menang dan kalah. Saat bermain board game, ekspresi dan emosi anak akan terlihat karena adanya interaksi langsung. Orang tua bisa memanfaatkan momen ini untuk mengajarkan anak bagaimana seharusnya ia mengendalikan emosinya.
4. **Menumbuhkan Jiwa Berkompetisi**
Beberapa anak mungkin ada yang merasa kurang percaya diri. Malu-malu, merasa persaingan bukanlah panggung yang tepat untuknya. Karena board game dimainkan oleh dua orang atau lebih dengan sistem yang lebih adil, hal ini bisa memicu anak

untuk percaya diri. Selain itu orang tua juga bisa mengajarkan anak mengenai persaingan 'sehat' agar anak untuk tidak melakukan kecurangan serta bermain secara bijaksana.

5. Media Belajar Yang Menyenangkan

Board game juga bisa menjadi sarana belajar yang seru. Anak bisa belajar matematika melain mengitung poin atau menjumlahkan angka dadu untuk melangkah. Belajar membaca melalui teks yang ada dalam permainan. Belajar sebab-akibat seiring permainan berlangsung serta belajar ketangkasan tangan.

METODE PENELITIAN

Berdasarkan Sumber Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan yaitu pengumpulan data primer dan sekunder. Data primer adalah data yang didapat dari sumber pertama, baik dari individu atau perseorangan seperti hasil wawancara atau hasil pengisian kuesioner yang biasa dilakukan oleh peneliti, sementara metode pengumpulan data sekunder sering disebut metode penggunaan bahan dokumen, karena dalam hal ini peneliti tidak secara langsung mengambil data sendiri tapi meneliti dan memanfaatkan data atau dokumen yang dihasilkan oleh pihak-pihak lain (Sugiarto, 2001:16-19).

Metode Analisis Data

Metode analisis data yang digunakan adalah metode 5 W dan 1 H.

1. *What* Apa yang dibuat?
2. *Why* Mengapa perlu dibuat board game sebagai media bantu edukasi?
3. *Who* Siapa target audience dari board game ini?
4. *Where* Dimana tempat yang sesuai untuk menggunakan board game ini?
5. *When* Kapan waktu yang tepat menggunakan board game ini?
6. *How* Bagaimana membuat board game yang menarik serta sesuai dengan pemahaman anak?

PEMBAHASAN

Tujuan Kreatif

Tujuan dari perancangan ini adalah membantu perkembangan edukasi anak usia 4-6 tahun. Anak-anak dapat menggunakan permainan ini di waktu senggang untuk menghilangkan kebosanan. Permainan ini dirancang sedemikian rupa untuk menarik perhatian anak, mengembangkan kemampuan edukasi serta mengembangkan kemampuan emosi anak. Tujuan lain dari permainan ini yaitu dapat mengajarkan nilai kejujuran, sifat perjuangan serta menanamkan sifat kebijaksanaan pada anak yang diaplikasikan dengan media board game yang bersifat menuntut kompetisi antar pemain. Anak juga dituntut untuk menghargai kemenangan dan menerima kekalahan agar menjadi lebih baik.

Strategi Kreatif

Tema yang diangkat adalah mencari harta karun. Tema tersebut dipilih untuk membangkitkan semangat anak yang bosan akan materi pelajaran yang diberikan oleh guru. Tema tersebut terinspirasi berdasarkan piramida reward yang dimiliki oleh sekolah. Tema tersebut juga dipilih untuk mengajarkan anak sebab dan akibat dimana untuk mendapatkan harta pemain harus berjuang menyelesaikan tantangan yang diberikan.

Program Kreatif

Suasana yang dibuat berdasarkan dongeng seperti fairytale, fable dan myth. Dongeng dipilih karena dapat meningkatkan daya imajinasi sehingga anak menjadi lebih kreatif. Alur cerita pada board game ini berjenis menyelesaikan tantangan serta berkelakuan baik untuk mendapatkan hadiah sebagai buah dari perjuangan pemain. Tantangan yang diberikan dapat disesuaikan dengan hal yang diajari disekolah atau kegiatan sehari-hari sehingga anak tidak merasa terbebani oleh tantangan tersebut.

A. Elemen Visual

Elemen yang terdapat dalam board game ini yaitu:

- Papan permainan. Merupakan dasar dari board game ini dan menampung

elemen-elemen lain sebagai pondasi permainan.

- Menara harta karun. Merupakan ikon dari permainan ini serta tempat pemain mendapatkan harta setelah menyelesaikan permainan.
- Lintasan pemain. Merupakan lintasan yang akan dilewati pemain.
- Pion. Berisi karakter yang merepresentasikan pemain.
- Kartu tantangan. Merupakan kartu yang berisikan tantangan yang diberikan oleh guru berdasarkan materi serta kegiatan lainnya.
- Kartu perilaku. Merupakan kartu yang berisi perilaku baik dan buruk yang sering ada pada keseharian anak.
- Bola. Merupakan hiburan yang diberikan ketika pemain pertama menyelesaikan permainan. Pemain menggulirkan bola untuk membuka gerbang menara agar mendapat hadiah yang ada didalam menara.
- Dadu. Digunakan untuk menentukan giliran pemain serta langkah yang harus ditempuh pemain.
- Hadiah. Merupakan buah kerja keras pemain daam menyelesaikan tantangan. Hadiah dimasukan dari jendela yang terdapat diatas menara yang kemudian jatuh di depan gerbang menara.

B.Proses Produksi

Proses pembuatan board game ini dengan cara membuat konsep permainan lalu membuat prototype dari konsep tersebut. Ulangi hingga mendapatkan rancangan yang sesuai lalu buat rancangan secara digital dan cetak menggunakan rancangan digital lalu sesuaikan kembali hingga rancangan dirasa sudah sesuai. Lanjutkan dengan pewarnaan dan tambahkan teks serta detail untuk menyelesaikan permainan tersebut.

Konsep Desain

Permainan terdiri dari menara yang akan menyimpan hadiah. Pemain berlomba-lomba untuk mendapatkan hadiah dengan cara melangkah sesuai angka dadu dan menyelesaikan tantangan. Pemain juga dapat melangkah mundur jika mendapatkan kartu perilaku buruk.

Menara banyak terdapat pada cerita-cerita dongeng bertema fairytale seperti Rapunzel, Putri Tidur, Shrek, Kingkong, Jack dan Pohon Kacang Ajaib dan masih banyak lagi. Dongeng juga diterima dengan baik oleh anak-anak. Sebagai media bantu edukasi lebih efektif bila menggunakan konsep yang populer dikalangan anak-anak daripada mengenalkan hal yang tidak populer.

Gaya Visual

Segmentasi utama dari board game ini adalah anak usia 4-6 tahun sehingga pendekatan visual yang digunakan adalah gaya visual ilustrasi anak. Ilustrasi yang disajikan berbentuk seperti cerita yang disesuaikan untuk kalangan anak-anak.

Warna

Pengunaan warna yang tepat dapat membantu perkembangan emosi anak. Warna cerah seperti merah, kuning, oranye, hijau dan biru dapat menstimulasi emosi positif dan warna gelap seperti ungu, coklat, abu-abu dan hitam dapat menstimulasi emosi negatif. Warna panas biasanya digunakan anak ketika merasa bahagia sedangkan warna dingin digunakan anak ketika anak sedang sedih. Warna cerah yang disukai anak dan menarik perhatian dapat merangsang anak untuk berkreaitivitas dan berimajinasi. Peran warna cerah dapat membantu memfokuskan anak, sebaiknya untuk mengalihkan perhatian anak dapat menggunakan warna yang tidak menarik seperti coklat dan abu-abu. Untuk menciptakan suasana aman dibutuhkan warna lembut seperti warna pastel yang tidak merusak mata dan membuat mata lelah.



Gambar 1 : Spektrum warna panas dan dingin.

Sumber : kelasdesain.com



Gambar 2 : Spektrum warna pastel.

Sumber : ducas.co.id

Tata Letak

Tata letak (layout) menggunakan bentuk persegi panjang yang dibagian tegahnya terdapat bangunan yang dapat menarik perhatian anak-anak. Lintasan mengitari bangunan bertujuan agar anak-anak dapat fokus untuk sampai dtujuan. Bangunan ditempatkan di tengah juga berfungsi agar bunda dapat memperagakan saat merangkai permainan dengan mudah. Perhatian anak tertuju ke tengah sehingga bunda dapat memperagakan secara merata.

Elemen Tipografi

Tipografi digunakan pada petunjuk permainan, pengenalan, perintah pada kartu dan intruksi untuk pengawas. Tipografi merupakan unsur yang sangat penting untuk media pembelajaran. Tipografi yang akan digunakan pada permainan ini berjenis sans serif, font ini dipilih karena memiliki kesan akrab, mudah dibaca dan

jenis dekoratif yang memberi kesan menyenangkan (Ansori 2018:39).

Font tipografi yang digunakan adalah sebagai berikut.

1. Just For Fun

Digunakan pada bagian judul, logo dan tulisan di permainan.

ABCDEFGHIJKLMN

OPQRSTUVWXYZ

0123456789

2. Arial Rounded MT Bold

Digunakan pada bagian isi, angka dan tulisan di permainan.

ABCDEFGHIJKLMN

OPQRSTUVWXYZ

0123456789

Eksekusi Media Utama Dan Media Pendukung

Media Utama

Media utama berupa board game yang mengangkat tema mencari harta karun dengan menggunakan suasana cerita dongeng. Tema tersebut dipilih untuk membuat anak tertarik bermain dan tidak membosankan. Perintah-perintah serta perilaku yang terdapat dalam permainan dapat disesuaikan dengan materi peajaran sehingga anak dapat bermain sekaligus belajar.

Permainan ini terdiri dari papan permainan, pion, kartu, dadu dan bola. Permainan ini memiliki mekanisme dimana pemain merangkai lintasan yang akan digunakan untuk bermain kemudian melangkah sesuai angka dadu dan menyelesaikan perintah yang tersebar dalam permainan. Pemain pertama dapat menggulirkan bola untuk membuka pintu menara dan mengambil hadiah.

Permainan ini dirancang agar dapat membantu mengurangi masalah belajar anak diantaranya merangkai lintasan permainan dapat melatih kreatifitas anak, melangkah sesuai angka dadu dapat melatih kemampuan berhitung anak, menyelesaikan tantangan dapat membantu anak membaca serta melatih motorik halus

anak dan garis finish dapat membuat anak fokus untuk mencapai tujuannya.



Gambar 3: Permainan Setelah Disusun
Sumber: Dokumen Pribadi



Gambar 4: Dadu
Sumber: Dokumen Pribadi



Gambar 5: Tampilan Belakang Kartu
Sumber: Dokumen Pribadi



Gambar 6: Pion
Sumber: Dokumen Pribadi



Gambar 7: Logo Permainan
Sumber: Dokumen Pribadi

Media Pendukung

Media pendukung dibuat untuk menarik perhatian target audience. Media pendukung juga berfungsi untuk mengenalkan permainan ini karena di Indonesia sendiri jarang ada TK atau PAUD yang memanfaatkan board game sebagai media bantu edukasi. Kebanyakan masyarakat di Indonesia hanya menganggap board game sebagai permainan untuk menghabiskan waktu saja.



Gambar 8: Hiasan Kamar
Sumber: Dokumen Pribadi



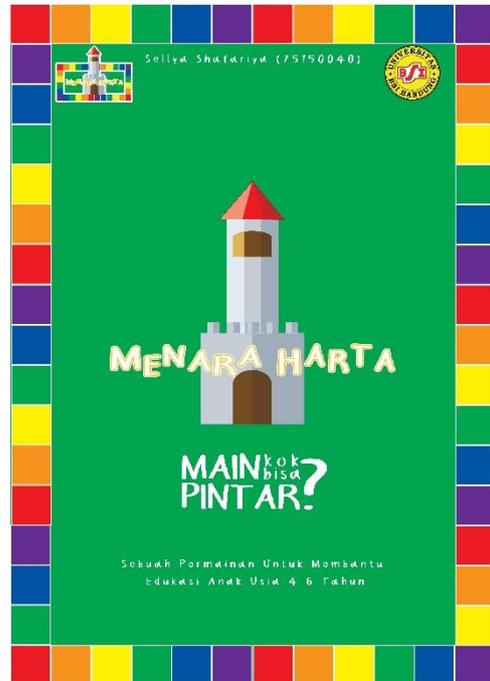
Gambar 9: Stiker
Sumber: Dokumen Pribadi



Gambar 10: Pin
Sumber: Dokumen Pribadi



Gambar 11: Set Kerajinan
Sumber: Dokumen Pribadi



Gambar 12: Poster
Sumber: Dokumen Pribadi

PENUTUP Kesimpulan

Berdasarkan penelitian mengenai masalah belajar anak yang dilakukan di RA/SDIT Anak Kreatif, masalah-masalah anak dibagi berdasarkan usia. Anak usia 4-5 tahun cenderung kesulitan di pelapalan, contohnya ketika penggabungan suku kata yang berbeda seperti ca dan ba, anak juga kesulitan saat huruf akhiran misalnya akhiran 'h' seperti rumah, susah mengungkapkan, menulis angka terbalik, kurang konsentrasi, susah diam dan tulisan

jelek. Sementara anak usia 5-6 tahun cenderung berada di titik jenuh/ mudah bosan karena sudah mempelajari materi di tahun sebelumnya sehingga butuh metode pengajaran baru.

Saat ini, untuk melatih anak usia 4-6 tahun dalam mengurangi masalah belajar, bergantung penuh pada peranan dari orang tua dan guru. Dimana orang tua dan guru bekerja sama untuk mengoptimalkan perkembangan anak dan juga mencoba untuk menyediakan fasilitas media bantu edukasi yang tepat dan yang mudah dipahami dan dimengerti oleh anak, namun tidak semua media dapat membantu orang tua dan guru dalam menyampaikan materi yang menunjang perkembangan anak. Sehingga seringkali materi yang diberikan tidak mampu diterapkan atau diterima oleh anak.

Board game Menara Harta adalah media permainan juga sekaligus media pembelajaran yang juga bertujuan dalam mendidik anak-anak berusia 4-6 tahun atau usia baru memasuki taman kanak-kanak, tentang bagaimana mengajarkan materi belajar yang baik sejak dini, diharapkan media permainan Menara Harta dapat membantu para orang tua dan guru dalam memberikan pengenalan sejak dini dan bimbingan terhadap anak tentang materi belajar, khususnya tentang perkembangan motorik halus maupun perkembangan belajar anak.

Saran

Berdasarkan penelitian mengenai masalah belajar anak penulis mengharapkan agar anak-anak dapat belajar dengan menyenangkan sehingga anak dapat berkembang lebih optimal.

Untuk kedepannya diharapkan dapat melakukan penelitian lebih lama untuk mendapatkan hasil yang lebih baik karena untuk mengetahui perkembangan anak dibutuhkan jangka waktu yang panjang. Saran yang diberikan oleh RA Anak Kreatif sendiri adalah lebih diperkuat lagi lemnya serta sedikit dikurangi lintasan permainannya karena anak TK lebih cepat bosan tetapi panjang lintasan tersebut sesuai untuk usia anak SD. Saran lain yang diberikan dari dosen penulis adalah agar

dibuat lebih tematik seperti seri matematika, seri menulis, seri membaca dan sejenisnya.

REFERENSI

- Uce, Loeziana. 2017. *The Golden Age : Masa Efektif Merancang Kualitas Anak*. Bunayya : Jurnal Pendidikan Anak. UIN Ar-Raniry.
- Ansori, Nizar. 2018. *Perancangan Media Pembelajaran Manfaat Enam Jenis Sayuran Untuk Siswa PAUD Di Kota Bandung*. Bandung: Universitas BSI Bandung.
- Santoso, Roy. 2015. *Perancangan Buku Panduan Belajar Menggambar Untuk Anak Usia 4-6 Tahun*. Surabaya: Universitas Kristen Petra.
- Khadijah. 2016. *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini*. Medan: Perdana Publishing.
- Zaini, Ahmad. 2015. *Bermain sebagai Metode Pembelajaran bagi Anak Usia Dini*. Kudus: STAIN Kudus
- Sujarwo, Cukup Pahala Widi. 2015. *Kemampuan Motorik Kasar Dan Halus Anak Usia 4-6 Tahun*. Yogyakarta: Universitas Negri Yogyakarta.
- Sudono, Anggani. 2000. *Sumber Belajar Dan Alat Permainan Untuk Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT Grasindo.
- Nur, Haerani. 2013. *Membangun Karakter Anak Melalui Permainan Anak Tradisional*. Makassar: Universitas Negeri Makassar.
- Sugiarto, dkk. 2001. *Teknik Sampling*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Taru, Andi. 2018. *Ini Dia 7 Komponen Board Game Yang Paling Sering Kita Jumpai!*. <https://www.playday.id/blog/43-komponen-board-game>. Diakses 18 Juli 2019 Pukul 22.17
- Vagansza. 2018. *5 Manfaat Bermain Board Game Bagi Anak*. <https://boardgame.id/5-manfaat-board-game-bagi-anak/>. Diakses 18 Juli 2019 Pukul 23.33
- Menge, Katarina. 2017. *Belajar Lewat Bermain! Ini 5 Manfaat Board*

Games Untuk Tumbuh Kembang Anak.

<https://womantalk.com/amp/parenting/articles/belajar-lewat-bermain-ini-5-manfaat-board-games-untuk-tumbuh-kembang-anak-DN6Vj>.

Diakses 18 Juli 2019 Pukul 23.24

BIODATA PENULIS

Penulis bernama Sellya Shafariya lahir tanggal 17 Juni 1997 di Bandung. Penulis tinggal di Kp. Dunguspurna Ds. Galanggang RT 03/ RW 08 Kec. Batujajar Kab. Bandung Barat. Penulis mengenyam pendidikan di TK Plus Nur Falah lulus tahun 2003, MI Roudotutta'lim lulus tahun 2009, SMPN 1 Batujajar lulus tahun 2012, SMKN 4 Padalarang Jurusan Rekayasa Perangkat Lunak lulus tahun 2015 dan saat ini penulis tengah menempuh pendidikan di Universitas BSI Jurusan Desain Komunikasi Visual