



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

## TUGAS AKHIR SPESIFIKASI DESAIN

PERANCANGAN *BOARD GAME* SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN  
PENDIDIKAN KARAKTER DI SDN GROGOL SELATAN 08



JURUSAN TEKNIK GRAFIKA PENERBITAN  
POLITEKNIK NEGERI JAKARTA

DEPOK  
2024



**Hak Cipta :**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

## LEMBAR PERSETUJUAN LAPORAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan *Board Game* sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Karakter di SDN Grogol Selatan 08  
Penulis : Nur Aeti Fadilah  
Jurusan : Teknik Grafika Penerbitan  
Program Studi : Desain Grafis

Penulisan Laporan Tugas Akhir ini dilakukan melalui proses bimbingan dan telah layak untuk mengikuti Ujian Sidang Tugas Akhir.

Depok, 07-08-2024

Menyetujui,  
Dosen Pembimbing I

Wanda Kusuma Putri, S.Sn  
NIP. 52000000000000324

Dosen Pembimbing II

Dwi Agnes Natalia Bangun, M. Ds  
NIP. 198812152018032001





**Hak Cipta :**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

## LEMBAR PENGESAHAN

PERANCANGAN BOARD GAME SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN  
PENDIDIKAN KARAKTER DI SDN GROGOL SELATAN 08

Oleh:

NUR AETI FADILAH  
2006421012

Disahkan:

Depok, 19 Agustus 2024  
Penguji I

Drs. Ade Noor Riyadhi  
NIK. 520000000000000323

Penguji II

Drs. Djony Herfan, M.I.Kom.  
NIP.22992014110319631213

Ketua Jurusan  
Teknik Grafika Penerbitan

Dr. Zulkamain, S.T., M.Eng.  
NIP. 198405292012121002



**Hak Cipta :**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

## PERNYATAAN KEASLIAN KARYA TUGAS AKHIR

Saya yang bertanda tangan di bawah ini, menyatakan bahwa Laporan Tugas Akhir dengan judul:

**Perancangan Board Game sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Karakter di SDN Grogol Selatan 08**

adalah hasil karya saya.

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam Laporan Tugas Akhir ini tidak terdapat karya orang lain yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar di suatu perguruan tinggi, dan atau sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali secara tertulis diacu dalam Laporan Tugas Akhir ini, dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Apabila pernyataan ini tidak sesuai dengan kenyataan, maka saya siap menerima sanksi akademik yang berlaku.

Depok, 27 Agustus 2024

Yang



Nur Rizki Adhah

2006421012



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

## ABSTRAK

Media pembelajaran yang biasanya digunakan di sekolah hanyalah mencakup fasilitas seperti proyektor, papan tulis, dan komputer/laptop, kegiatan tersebut bersifat begitu kaku, padahal kebanyakan anak menyukai kegiatan bermain sambil belajar, salah satunya di SDN Grogol Selatan 08. Diperlukan media pembelajaran informal menyenangkan selain media pembelajaran formal di kelas misalnya *board game* edukatif Pendidikan Pancasila yang bertujuan agar peserta didik mampu menanamkan karakter baik dan biasa melakukannya, sehingga bisa mengurangi kasus *bullying* yang banyak terjadi di Indonesia. Metode penelitian yang dilakukan adalah metode penelitian kualitatif melalui teknik pengumpulan data observasi, wawancara dan studi literatur dengan pendekatan perancangan *design thinking*. Ditemukan bahwa *board game* pendidikan karakter berhasil menjadi media pembelajaran menyenangkan bagi peserta didik. Dengan demikian, dihasilkan *board game* bernama Bestari, “Jadilah Pahlawan Berpengetahuan Luas dan Susun Puzzle” yang ditujukan pada peserta didik tingkat 4 SD untuk diterapkan dalam media pembelajaran di kelas oleh pengajar.

**Kata Kunci:** *Board Game, Pendidikan Karakter, Peserta Didik, Desain Grafis*



POLITEKNIK  
NEGERI  
JAKARTA



**Hak Cipta :**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkannya dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

## ABSTRACT

*Learning media that are usually used in schools only include facilities such as projectors, blackboards, and computers/laptops, these activities are so rigid, even though most children like playing activities while learning, one of which is at SDN Grogol Selatan 08. Fun informal learning media is needed in addition to formal learning media in the classroom, for example, the Pancasila Education educational board game which aims to enable students to instill good character and usually do it, so that it can reduce bullying cases that occur in Indonesia. The research method carried out is qualitative research method through observation, interview, and literature study data collection techniques with a design thinking design approach. It was found that the character education board game succeeded in becoming a fun learning medium for students. Thus, a board game named Bestari, "Become a Knowledgeable Hero and Stack Puzzles" was produced aimed at 4th-grade students to be applied in classroom learning media by teachers.*

**Keywords:** Board Game, Character Education, Learners, Graphic Design



POLITEKNIK  
NEGERI  
JAKARTA



**Hak Cipta :**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

## PRAKATA

Puji dan syukur penulis panjatkan atas kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga dapat menyelesaikan Laporan Tugas Akhir ini dengan judul “Perancangan *Board Game* sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Karakter di SDN Grogol Selatan 08” dengan sebaik-baiknya, sesuai dengan waktu yang telah ditentukan, dan tidak lupa ucapan terimakasih sebanyak-banyaknya kepada orang-tua yang selalu memberikan doa, tidak lelah menemani, menyemangati, mendukung hingga Laporan Tugas Akhir ini terselesaikan. Tugas Akhir ini merupakan salah satu syarat untuk menyelesaikan program pendidikan Sarjana Terapan (S.Tr) Program Studi Desain Grafis, Teknik Grafika dan Penerbitan, Politeknik Negeri Jakarta.

Dalam penulisan Laporan Tugas Akhir ini dari awal sampai akhirnya dapat terselesaikan dengan baik, banyak pihak yang telah membantu dan memberi dukungan. Oleh karena itu, dengan segala hormat dan kerendahan hati pada kesempatan kali ini, penulis ucapan terima kasih disampaikan kepada:

1. Dr. Syamsurizal, S.E., M.M. selaku Direktur Politeknik Negeri Jakarta.
2. Dr. Zulkarnain, S.T., M.Eng. selaku Ketua Jurusan Teknik Grafika dan Penerbitan Politeknik Negeri Jakarta.
3. Dwi Agnes Natalia Bangun, S.Ds., M.Ds. selaku Kepala Prodi Studi Desain Grafis Politeknik Negeri Jakarta, serta Dosen Pembimbing Teknis sekaligus Dosen Mata Kuliah Seminar kelas DG8A.
4. Wanda Kusuma Putri S.Sn selaku Dosen Pembimbing Materi.
5. Drs. Ade Noor Riyadhi dan Drs. Djony Herfan, M.I.Kom selaku Penguji.
6. Seluruh dosen di jurusan Teknik Grafika dan Penerbitan, khususnya Program Studi Desain Grafis
7. Noni Febrianti selaku pengajar kelas IV di SDN Grogol Selatan 08 sebagai pendamping materi untuk pembuatan media utama.
8. Aprilianiasita Sarumaha selaku kepala sekolah di SDN Grogol Selatan 08.
9. Peserta didik di SDN Grogol Selatan 08, khususnya kelas IV A, B, dan C.



**Hak Cipta :**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkannya dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

10. Kedua orang tua dan kakak yang selalu memberikan dorongan moril dan motivasi kepada penulis. Terima kasih atas perhatian dan kasih sayangnya selama ini.
11. Teman-teman bimbingan materi, Premiera, Nita, Shalsa, Nisa, yang senantiasa menemani hari-hari sulit bimbingan, Nabila, Nenden dan Alvianty, yang selalu membantu, memberikan nasihat membangun, serta saran-saran baiknya.
12. Para teman kelas DGA, yang selalu berbagi canda tawa dan telah melewati banyak hal bersama-sama selama di perkuliahan.
13. Fadia, Pien, dan Resti selaku teman yang selalu mendukung, juga Aisya selaku teman dekat yang sering menyempatkan waktu bersama.
14. Semua pihak yang tidak bisa disebutkan satu per satu, telah memberikan dukungan tak terhingga dalam menyelesaikan laporan tugas akhir ini. Tanpa doa, semangat, dan bantuan dari semua pihak, laporan ini tidak akan pernah tercapai. Terima kasih atas cinta dan kepercayaan yang selalu diberikan.  
Laporan tugas akhir ini sudah dibuat dengan sebaik-baiknya, namun tentu masih jauh dalam kesempurnaan baik isi maupun sistematikanya. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan dan diterima dengan senang hati. Akhir kata, penulis berharap penulisan ini dapat bermanfaat bagi pembaca.

Depok, 22 Agustus 2024

Nur Acti Fadilah





**Hak Cipta :**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

## DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN LAPORAN TUGAS AKHIR.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN .....	iii
PERNYATAAN KEASLIAN KARYA TUGAS AKHIR .....	iv
ABSTRAK .....	v
ABSTRACT .....	vi
PRAKATA .....	vii
DAFTAR ISI .....	ix
DAFTAR GAMBAR .....	xii
DAFTAR TABEL .....	xvi
BAB I PENDAHULUAN .....	17
1.1 Latar Belakang .....	17
1.2 Rumusan Masalah .....	19
1.3 Ruang Lingkup Pembahasan .....	19
1.4 Tujuan dan Manfaat .....	19
1.5 Sistematika Penulisan .....	21
BAB II LANDASAN PERANCANGAN .....	23
2.1 Pendidikan Karakter .....	23
2.1.1 Media Pembelajaran .....	24
2.1.2 Permainan dalam Metode Pembelajaran .....	25
2.1.3 Pendidikan Pancasila .....	26
2.1.4 Karakteristik Anak Usia 9-11 Tahun .....	26
2.2 Board Game .....	27
2.2.1 Komponen yang Ada di Board Game .....	41
2.2.2 Jenis Board Game yang Cocok untuk Anak-anak .....	44
2.3 Teori Desain Grafis .....	45
2.3.1 Penerapan Elemen Desain Grafis dalam <i>Board Game</i> .....	46
2.3.2 Prinsip Desain Grafis dan Penerapannya pada <i>Board Game</i> .....	50
2.4 Tipografi pada Board Game .....	53



**Hak Cipta :**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

2.5 Makna Warna dalam Memberi Kesan & yang Disukai Anak.....	53
2.6 Ilustrasi .....	53
2.6.1 Contoh Gaya Ilustrasi pada <i>Board Game</i> .....	54
2.6.2 Ilustrasi Mendukung Media Pembelajaran pada Anak.....	59
2.7 Layout dalam Board Game.....	59
2.8 Metodologi Desain .....	60
BAB III METODE PERANCANGAN.....	61
3.1 Metode Riset Desain .....	61
3.1.1 Empathize .....	61
3.1.2 Define .....	61
3.1.3 Ideate .....	61
3.1.4 Prototype.....	62
3.1.5 Testing .....	62
3.2 Teknik Pengumpulan Data .....	62
3.2.1 Wawancara .....	62
3.2.2 Observasi .....	63
3.2.3 Studi Literatur.....	63
3.3 Data dan Analisis.....	63
3.3.1 Profil Klien .....	63
3.3.2 Hasil Data Observasi .....	65
3.3.3 Hasil Wawancara.....	72
3.4 Arah Kreatif.....	80
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....	83
4.1 Konsep Permainan.....	83
4.1.1 Konsep Nama Board Game .....	84
4.1.2 Detail Board Game .....	84
4.2 Konsep Visual .....	86
4.2.1 Mind map.....	86
4.2.2 Moodboard .....	88
4.3 Proses Desain .....	90
4.3.1 Sketsa Manual .....	91



## © Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

### Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

4.3.2 Sketsa Komprehensif Digital.....	92
4.3.3 Desain Terpilih .....	93
4.3.4 <i>Prototype</i> dan <i>Testing</i> .....	99
4.3.5 <i>Final Artwork</i> .....	105
4.4 Media Pendukung .....	107
4.5 Pertimbangan Produksi.....	108
BAB V PENUTUP.....	112
5.1 Simpulan.....	112
5.2 Saran.....	113
DAFTAR REFERENSI .....	114
LAMPIRAN.....	120



POLITEKNIK  
NEGERI  
JAKARTA



**Hak Cipta :**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Monopoly Game.....	27
Gambar 2.2 Sutasoma .....	28
Gambar 2.3 Pandemic Board Game.....	28
Gambar 2.4 Seri Linimasa.....	29
Gambar 2.5 Celebes The Anomalous Island Board Game .....	29
Gambar 2.6 Tic Tac Toe (Teka-teki silang).....	30
Gambar 2.7 Scrabble Original.....	31
Gambar 2.8 Teka-teki Memori.....	31
Gambar 2.9 Ular Tangga.....	32
Gambar 2.10 Ludo .....	32
Gambar 2.11 Blokus .....	33
Gambar 2.12 Splendor .....	34
Gambar 2.13 Puzzle .....	34
Gambar 2.14 Truth or Dare .....	35
Gambar 2.15 Sushi Go Party! .....	35
Gambar 2.16 Math Cat.....	36
Gambar 2.17 Kurir Kompleks.....	36
Gambar 2.18 The Game of Life Spin to Win.....	37
Gambar 2.19 Ultimate Werewolf Deluxe Edition.....	37
Gambar 2.20 Ticket to Ride .....	38
Gambar 2.21 Azimuth.....	39
Gambar 2.22 Catur.....	39
Gambar 2.23 Codenames .....	40
Gambar 2.24 Jenga Game .....	40
Gambar 2.25 Kartu pada Board Game.....	41
Gambar 2.26 Kepingan/Tile.....	41
Gambar 2.27 Bidak .....	42
Gambar 2.28 Token.....	42
Gambar 2.29 Board .....	43



## © Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

### Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Gambar 2.30 Dadu .....	43
Gambar 2.31 Rulebook .....	44
Gambar 2.32 Elemen Titik pada Aggravation .....	46
Gambar 2.33 Elemen Garis pada Concordia.....	46
Gambar 2.34 Elemen Bentuk/Bidang Geometri pada The Logo Board Game.....	47
Gambar 2.35 Elemen Tactile Texture pada Trajan .....	48
Gambar 2.36 Elemen Visual Texture pada Takenoko .....	48
Gambar 2.37 Elemen Gambar pada Ticket to Ride .....	49
Gambar 2.38 Elemen Tipografi pada Root .....	49
Gambar 2.39 Elemen Warna pada Terra Mystica.....	50
Gambar 2.40 Prinsip Keseimbangan Simetris pada Ludo .....	50
Gambar 2.41 Prinsip Keseimbangan Asimetris pada Yahtzee.....	51
Gambar 2.42 Prinsip Penekanan pada Wingspan .....	51
Gambar 2.43 Prinsip Irama pada Ular Tangga .....	52
Gambar 2.44 Prinsip Kesatuan pada Ticket to Ride .....	52
Gambar 2.45 Vintage & Retro Board Games Canada .....	54
Gambar 2.46 Realism Board Game .....	54
Gambar 2.47 Fantasy Board Game .....	55
Gambar 2.48 Fashion Board Game.....	55
Gambar 2.49 Flat Illustration Board Game.....	56
Gambar 2.50 Caricature Board Game.....	56
Gambar 2.51 Children Board Game.....	57
Gambar 2.52 Cartoon Board Game.....	57
Gambar 2.53 3D Illustration Board Game .....	58
Gambar 2.54 Psychedelic Board Game .....	58
Gambar 3.1 SDN Grogol Selatan 08.....	63
Gambar 3.2 Bu Noni dan Sampel Anak.....	64
Gambar 3.3 Sutasoma .....	66
Gambar 3.4 Pandemic Board Game.....	67
Gambar 3.5 Celebes The Anomalous Island Board Game .....	67
Gambar 3.6 Board Game di KKV.....	68



## © Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

### Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Gambar 3.7 Ilustrasi Menarik .....	69
Gambar 3.8 Jenis-jenis Board Game di Ligua .....	69
Gambar 3.9 Jenis-jenis Board Game di Grouplay Board Game Store.....	70
Gambar 3.10 Komponen yang Ada di Board Game .....	70
Gambar 3.11 Inspirasi Kreatif Lainnya.....	70
Gambar 4.1 Mind Map .....	86
Gambar 4.2 Moodboard Utama .....	88
Gambar 4.3 Moodboard Karakter .....	89
Gambar 4.4 Moodboard Papan Permainan sekaligus Kepingan.....	89
Gambar 4.5 Moodboard Kartu .....	90
Gambar 4.6 Moodboard Struktur Kemasan .....	90
Gambar 4.7 Sketsa Logo .....	91
Gambar 4.8 Sketsa Board Game .....	91
Gambar 4.9 Sketsa Karakter .....	92
Gambar 4.10 Desain komprehensif (1) .....	92
Gambar 4.11 Desain komprehensif (2) .....	93
Gambar 4.12 Desain Logo .....	93
Gambar 4.13 Desain Board Game Depan-Belakang (1).....	94
Gambar 4.14 Desain Board Game Depan-Belakang (2).....	94
Gambar 4.15 Desain Karakter.....	95
Gambar 4.16 Desain Kartu Depan-Belakang.....	96
Gambar 4.17 Desain Kartu Pertanyaan.....	96
Gambar 4.18 Desain Kartu Depan-Belakang.....	97
Gambar 4.19 Desain Kartu Aksi .....	97
Gambar 4.20 Desain Kemasan .....	98
Gambar 4.21 Desain Rulebook .....	99
Gambar 4.22 Mock Up Digital Keseluruhan .....	99
Gambar 4.23 Mock Up Digital Board Game .....	100
Gambar 4.24 Mock Up Digital Kartu Pertanyaan.....	100
Gambar 4.25 Mock Up Digital Kartu Aksi .....	100
Gambar 4.26 Mock Up Digital Kemasan.....	101



## © Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

### Hak Cipta :

Gambar 4.27 Mock Up Digital Karakter .....	101
Gambar 4.28 Mock Up Digital Rulebook .....	101
Gambar 4.29 Mock Up Cetak beserta Display .....	102
Gambar 4.30 Testing I (1) .....	102
Gambar 4.31 Testing I (2) .....	103
Gambar 4.32 Revisi Desain Kartu Pertanyaan .....	104
Gambar 4.33 Revisi Desain Panduan Permainan Depan-Belakang .....	104
Gambar 4.34 Sampel Objek Ilustrasi .....	105
Gambar 4.35 Warna Utama dan Kodenya .....	105
Gambar 4.36 Warna Turunan dan Kodenya .....	106
Gambar 4.37 Font Hey Comic .....	106
Gambar 4.38 Font KidsNote .....	106
Gambar 4.39 Desain Pin .....	107
Gambar 4.40 Desain Sampel Stiker .....	107
Gambar 4.41 Salah Satu Postingan Instagram .....	108

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

**POLITEKNIK  
NEGERI  
JAKARTA**



**Hak Cipta :**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Hasil Observasi .....	71
Tabel 3.2 Hasil SWOT .....	77
Tabel 3.3 Creatif Brief .....	80
Tabel 4.1 Key Words .....	86
Tabel 4.2 Key Visual.....	87
Tabel 4.3 Anggaran Biaya.....	111







Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

## BAB I PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Dalam beberapa kasus pada tahun akhir ini, *pembullying* sekolah telah menjadi masalah serius (Widamar et al., 2023). Seperti yang diungkapkan oleh Federasi Serikat Guru Indonesia (FSGI) terdapat 30 kasus perundungan sepanjang tahun 2023 di satuan pendidikan Indonesia, mirisnya 30% berasal dari jenjang SD (Sekolah Dasar) (Mashabi & Kasih, 2023). Penyebab perundungan karena adanya perbedaan skala kekuatan dan kekuasaan, artinya korban perundungan menjadi tidak berdaya/terpaksa tidak bisa melawan akibat perbedaan tersebut (Simbolon et al., 2024), dampaknya bisa memicu depresi sampai tindakan bunuh diri (Hidayat et al., 2022). Kurangnya pengawasan, dan minimnya pembelajaran penerapan norma budaya menjadi salah satu faktor timbulnya perundungan (Prayogo et al., 2024).

Salah satu upaya pencegahan perundungan adalah pendidikan karakter yaitu upaya menumbuh kembangkan karakter baik ke peserta didik secara terencana (Fadilah et al., 2021). Kemerosotan moral dapat dicegah melalui kerjasama penerapan pendidikan karakter, dukungan keluarga, dan Masyarakat (Erviana, 2021). Penerapan pendidikan karakter berguna untuk menekankan tingkah laku, menghormati perbedaan, beserta menjalin pertemanan positif (Widamar et al., 2023).

Menyikapi hal tersebut Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Dikti (Kemendikbudristek) mengeluarkan sebuah kebijakan Kurikulum Merdeka (Febrianningsih & Ramadan, 2023) melalui pelajaran tambahan Pendidikan Pancasila. Salah satu sekolah SDN Grogol Selatan 08 sudah menerapkan Pendidikan Pancasila sebagai buku panduan pengembangan diri penguatan profil pelajar pancasila (Utami, 2022).

Karakter anak kelas 4 SD di SDN Grogol Selatan adalah anak yang mempunyai rasa ingin tahu yang tinggi, terlebih pada umumnya memang karakteristik anak usia 9-11 merupakan anak yang sedang mencari identitas diri

dan timbulnya sikap kemandirian (Herliafifah, 2023), seperti halnya anak kelas 4 SD di SDN Grogol Selatan 08. Usia tersebut adalah tahap perkembangan fisik dan mental anak-anak menuju remaja. Perlu adanya media pembelajaran menyenangkan yang mampu membuat anak kelas 4 di SDN Grogol Selatan 08 menanamkan kebiasaan tentang mana yang benar serta mampu merasakan nilai yang baik dan biasa melakukannya, salah satunya pembuatan media kreatif *board game*.

*Board game* sendiri berupa mekanisme permainan papan atraktif, yang merupakan produk desain grafis. Di perkembangan zaman yang *modern* ini, sudah tak terhitung jumlah *board game* beredar. Namun, belum ada di antara *board game* tersebut membahas pendidikan karakter (Gunawan, 2020). Adapun menurut Zikrillah & Humardhiana (2021) media kreatif *board game* menumbuhkan sikap bersosialisasi antar teman, sehingga mampu membangun kecerdasan. Erat kaitannya *board game* dengan pembentukan karakter pemain, karena banyak orang menikmati keseruan permainan *board game*.

Penerapan desain grafis terhadap *board game* merupakan salah satu unsur yang pertama kali dilihat untuk menarik minat audiens (Chelsea et al., 2024). Menghasilkan *board game* menyenangkan sekaligus penuh pengetahuan pada peserta didik menjadi poin utama, pentingnya pembuatan desain baik dan benar, agar bisa mengkomunikasikan visual sesuai pesan moral yang ingin disampaikan (tanpa kekeliruan). Penanaman moral melalui pendidikan karakter dapat menjadi pembelajaran berharga agar kelak peserta didik mampu membedakan internalisasi prinsip benar dan salah sesuai norma beretika (Rosarineysa et al., 2023). Diharapkan perundungan pun dapat dicegah dan diminimalisir, karena anak telah memahami resiko perbuatan sebelum bertindak melalui *board game* edukatif.

Oleh karena itu, berdasarkan paparan di atas dibuatkannya perancangan *board game* sebagai media pembelajaran pendidikan karakter di SDN Grogol Selatan 08 yang berfungsi untuk menanamkan nilai-nilai positif kepada peserta didik dalam suasana menyenangkan. Diharapkan dengan kreativitas *board game* tersebut akan menjadi media pembelajaran menarik bagi peserta didik.



## © Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

### Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



**Hak Cipta :**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah diuraikan di atas, rumusan masalah yang diangkat adalah bagaimana merancang *board game* sebagai penerapan pendidikan karakter untuk kelas 4 Sekolah Dasar usia 9-11 tahun di SDN Grogol Selatan 08.

## 1.3 Ruang Lingkup Pembahasan

Ruang lingkup pembahasan berdasarkan latar belakang permasalahan dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Proses perancangan *board game* edukatif, termasuk tahap perencanaan, pengembangan ide, desain *game*, *prototyping*, dan uji coba dengan tema pendidikan karakter pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila untuk anak usia 9-11 tahun di SDN Grogol Selatan 08.
2. Penggunaan prinsip dan elemen desain grafis yang dapat meningkatkan daya tarik dan efektivitas *board game* sebagai media edukasi, serta teori yang dipakai pada desain visual *board game* edukasi pendidikan karakter untuk anak usia 9-11 tahun di SDN Grogol Selatan 08.

## 1.4 Tujuan dan Manfaat

Tujuan dan manfaat yang ingin dicapai dalam proses perancangan laporan tugas akhir ini ialah:

### 1.4.1 Tujuan

- a. Memberikan gambaran proses perancangan *board game* edukatif sebagai penerapan pendidikan karakter pada anak usia 9-11 tahun di SDN Grogol Selatan 08.
- b. Mengaplikasikan konsep desain grafis, prinsip-prinsip desain, elemen desain, dan teori yang digunakan dalam perancangan *board game* sehingga menghasilkan *board game* yang menarik, mudah dimengerti, dan menyenangkan untuk dimainkan.

#### 1.4.2 Manfaat

Manfaat teoritis berupa pemahaman suatu topik mengenai masalah tertentu untuk keberfungsian bagi pengembangan ilmu pengetahuan. Sebagaimana, penelitian ini dapat menjadi referensi untuk mengembangkan media edukasi kreatif dan efektif untuk meningkatkan pengetahuan dan menumbuhkan nilai-nilai sikap seperti peduli, berani, menghargai, dan menghormati orang lain pada anak-anak usia 9-11 tahun. Sementara, manfaat praktis merupakan keberfungsian secara langsung dari hasil penelitian yang dapat digunakan oleh *klien*, target audiens, dan masyarakat yaitu:

a. Manfaat bagi SDN Grogol Selatan 08

*Board game* yang dihasilkan dapat menjadi salah satu media pembelajaran yang dapat membantu pengajar SDN Grogol Selatan 08 dalam upaya penerapan pendidikan karakter peserta didik.

b. Manfaat bagi Anak-Anak Usia 9-11 Tahun

*Board game* ini sebagai media menyenangkan bermain sambil belajar, sehingga terciptanya permainan interaktif agar anak-anak lebih memahami dan menerapkan pendidikan karakter di kehidupan sehari-hari.

c. Manfaat bagi Penulis

Dapat memperluas pemahaman, dan pengalaman tentang bagaimana menerapkan perancangan *board game* edukatif sebagai penerapan pendidikan karakter pada anak usia 9-11 tahun di SDN Grogol Selatan 08 dan sebagai syarat kelulusan Tugas Akhir di Politeknik Negeri Jakarta.



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

#### Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



**Hak Cipta :**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

## 1.5 Sistematika Penulisan

Dalam penulisan laporan tugas akhir ini, terdapat sistematika penulisan yang disusun agar pembahasan dapat terstruktur dengan baik. Sistematika penulisan dibagi menjadi lima bab sesuai dengan ruang lingkup pembahasan, yaitu:

### BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan mengenai latar belakang pembahasan perancangan *board game* sebagai upaya kreatif penerapan pendidikan karakter di SDN Grogol Selatan 08 untuk usia 10-12 tahun. Bab ini juga berisi rumusan masalah, tujuan dan manfaat, serta sistematika penulisan.

### BAB II LANDASAN PERANCANGAN

Bab ini berisikan teori-teori ilmiah dan hasil kutipan yang berkaitan dan mendukung perancangan *board game* sebagai upaya kreatif penerapan pendidikan karakter. Teori dan kutipan yang digunakan membahas seputar desain grafis dalam pembuatan *board game*, prinsip-prinsip desain grafis, teknik-teknik desain grafis, serta elemen desain grafis dalam *board game*.

### BAB III METODE PERANCANGAN

Bab ini menjelaskan tentang metode riset, teknik pengumpulan data, dan prosedur perancangan *board game* sebagai media edukasi mengenai pendidikan karakter. Data yang telah didapat selanjutnya dianalisis dan dijadikan dasar dalam proses perancangan *board game*.

### BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan tentang proses perancangan *board game* sebagai media edukasi mengenai pendidikan karakter, mulai dari penentuan konsep visual, sketsa kasar, desain digital, hingga pengujian dan evaluasi *prototype*. Bab ini juga mencakup pengembangan instruksi dan aturan main serta pengintegrasian elemen desain grafis yang telah dibahas pada bab sebelumnya.

## BAB V PENUTUP

Bab ini berisikan kesimpulan dari hasil penelitian dan perancangan *board game* sebagai upaya kreatif penerapan pendidikan karakter di SDN Grogol Selatan 08 untuk anak usia 10-12 tahun. Selain itu, bab ini juga memberikan saran-saran untuk pengembangan lebih lanjut dalam perancangan *board game* sebagai media edukasi.



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

### Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta





Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkannya dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

## BAB V PENUTUP

### 5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan yang telah dilakukan secara mendalam dan komprehensif, dapat disimpulkan bahwa:

1. Proses perancangan *board game* edukatif Bestari sebagai penerapan pendidikan karakter pada anak usia 9-11 tahun di SDN Grogol Selatan 08 dilakukan agar menjadi salah satu media pembelajaran yang dapat membantu pengajar SDN Grogol Selatan 08 dalam upaya penerapan pendidikan karakter peserta didik. Melalui pendekatan *design thinking*, dan metode perancangan kualitatif. *Board game* Bestari ini berhasil dirancang dengan tujuan memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan interaktif bagi anak-anak. Penggunaan komponen permainan yang lengkap, seperti kartu pertanyaan, kartu aksi, susunan *puzzle board*, sangat disukai anak-anak.
2. Mengaplikasikan konsep desain grafis, prinsip-prinsip desain, elemen desain, dan teori yang digunakan dalam perancangan *board game* Bestari, sehingga menghasilkan *board game* yang menarik, mudah dimengerti, dan menyenangkan untuk dimainkan. Penerapan *design thinking* dari tahap *mindmap*, *moodboard*, sketsa, *prototyping*, *testing*, dan evaluasi membantu memastikan *board game* ini sesuai dengan kebutuhan dan keinginan target *audiens*, yaitu anak-anak usia 9-11 tahun. Selain itu, penggunaan desain visual yang menarik dengan palet warna *colorful*, elemen ciri khas anak sekolah layaknya keseharian yang dilakukan setiap hari oleh peserta didik. Dengan demikian bahwa *board game* edukatif Bestari berhasil menjadi media pembelajaran menyenangkan bagi peserta didik, sehingga mudah diterapkan.



## © Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

### Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkannya dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

## 5.2 Saran

Pada pembuatan *board game* Bestari ini, telah dilaksanakan dengan baik. Adapun terdapat kendala yang dialami seperti kurangnya mengeksplorasi ilustrasi yang dibuat, percetakan yang sulit sesuai yang diinginkan sehingga harus mempersiapkan mencetak jauh-jauh hari, serta diperlukannya *testing* lebih dari 2x percobaan. Saran bagi penelitian selanjutnya adalah agar dapat lebih mendalami aspek *board game* untuk dikaitkan pada mata pelajaran tertentu yang sekiranya sulit sekali diterapkan di kehidupan sehari-hari, mengeksplorasi ilustrasi, serta mampu melakukan *testing* berulang kali agar *board game* lebih tepat alur permainannya.







Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

## DAFTAR REFERENSI

- Anggarini, A. (2023). *Mengungkap Kreativitas: Metodologi Desain dari Riset ke Visual* (I). PNJ Press.
- Aprilia, M., & Mustika, D. (2024). *Implementation of the teacher's role in implementing the Kurikulum Merdeka in elementary school*. 21(2), 583–594. <https://doi.org/10.17509/jik.v21i2.67106>
- Arga, H. S. P., Nurfurqon, F. F., & Wulandari, M. A. (2020). *Permainan Tradisional dalam Pembelajaran IPS SD*. <http://tajpedagogie.co>
- Asiati, S., & Hasanah, U. (2022). Implementasi Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila di Sekolah Penggerak. *Jurnal Lingkar Mutu Pendidikan*, 19(2), 61–72. <https://doi.org/10.54124/jlmp.v19i2.78>
- Azizah, S. (2023, November 9). Permainan Catur: Sejarah, Peraturan, Strategi Bermain Catur - OlahFisik.id. <https://olahfisik.id/permainan-catur/>
- Bangun, D. A. N. (2023). *Dasar-dasar Desain Grafis: Merancang Karya Desain yang Konseptual* (I). PNJ Press. <https://press.pnj.ac.id/book/2023/2/DwiAgnes-BukuDasar-dasarDesainGrafis2023/#page=22&zoom=true>
- Cantuni, R. (2020). *Typography in Digital Products for Kids*. ICHI.PRO. <https://ichi.pro/id/tipografi-dalam-produk-digital-untuk-anak-anak265037605799253>
- Chelsea, F., Yuwono, E. C., & Yusuf, V. (2024). Strategi Penerapan Gaya Ilustrasi pada Desain Kemasan Board Game Sesuai Preferensi Generasi Z.



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

*JADECS (Journal of Art, Design, Art Education & Cultural Studies)*, 9(1),

12. <https://doi.org/10.17977/um037v9i12024p12-25>

Dida. (2023, March 21). *Sejarah Board Game dan Pendidikan Karakter.*

Ludenara. <https://ludenara.org/sejarah-board-game-dan-pendidikan-karakter/>

Dion. (2023). *Visual Buku Anak Harus Imut? Ilustrasee.*

<https://www.ilustrasee.com/blog-perpustakaan/visual-buku-anak-harus-imut>

Erviana, V. Y. (2021). Penanganan Dekadensi Moral melalui Penerapan Karakter

Cinta Damai dan Nasionalisme. *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan*, 14(1),

1–9. <https://doi.org/10.21831/jpipfip.v14i1.27149>

Fadilah, Rabi'ah, & Alim, W. S. (2021). *Pendidikan Karakter.* Agrapana Media.

<https://play.google.com/books/reader?id=fcAZEAAAQBAJ&pg=GBS.PR3&hl=en>

Febrianningsih, R., & Ramadan, Z. H. (2023). Kesiapan Guru dalam Pelaksanaan

Kurikulum Merdeka Belajar di Sekolah Dasar. *Jurnal Obsesi : Jurnal*

*Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(3), 3335–3344.

<https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i3.4686>

Ginanisa, S. (2021, November 4). Yuk, Mengenal Permainan Halma, Monopoli,

dan Ular Tangga! Minews ID. [https://minews.id/cuitan-mi/yuk-](https://minews.id/cuitan-mi/yuk-mengenalpermainan-halma-monopoli-dan-ular-tang)

[mengenalpermainan-halma-monopoli-dan-ular-tang](https://minews.id/cuitan-mi/yuk-mengenalpermainan-halma-monopoli-dan-ular-tang)



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Gunawan, L. A. (2020). Perancangan Board Game Edukatif untuk Meningkatkan Literasi Kesehatan Mental bagi Pemainnya. *Prosiding Konferensi Mahasiswa Desain Komunikasi Visual 2020*, 482–488.

Hasan, M., Milawati, & Darodjat. (2021). *Media Pembelajaran* (1st ed.).

Herliafifah, R. (2023, July 12). *Tidak Hanya Menyenangkan, Seni Juga Memiliki Manfaat untuk Perkembangan Anak*. Hello Sehat.

<https://hellosehat.com/parenting/anak-1-sampai-5-tahun/perkembangan-balita/manfaat-seni-cara-mengenalkan-ke-anak/>

Hidayat, M., Aulia, Syah, F., & Risfan Rizaldi, A. (2022). Edukasi Pencegahan Perundungan pada Siswa Sekolah Dasar Negeri 45 Biringbalang Kabupaten Takalar. *GLOBAL ABDIMAS: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(2), 56–64. <https://doi.org/10.51577/globalabdimas.v2i2.293>

Koesoema, D. (2018). *Pendidikan Karakter: Strategi Mendidik Anak di Zaman Global* (IV).

Kumaran. (n.d.). *Cara Main Tic Tac Toe yang Bisa Dilakukan Bersama Teman*. kumaran. Retrieved July 5, 2024, from <https://kumaran.com/berita-update/cara-main-tic-tac-toe-yang-bisa-dilakukan-bersama-teman-1y103rpGy2p>

Kustandi, C., & Darmawan, D. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran: Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat*. Prenada Media.



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Ledia, S., & Bustam, B. M. R. (2024). *Implementasi Kurikulum Merdeka Dalam Meningkatkan Mutu Pendidikan*. 6(1), 790–816.

<https://doi.org/10.1047476/reslajv6i1.2708>

Mashabi, S., & Kasih, A. P. (2023, December 31). *FSGI: 30 Kasus Perundungan Terjadi di Sekolah Sepanjang Tahun 2023*. KOMPAS.com.

<https://www.kompas.com/edu/read/2023/12/31/102540171/fsgi-30-kasus-perundungan-terjadi-di-sekolah-sepanjang-tahun-2023>

Meita, N. (2021). *Tren Warna Baju Anak Masa Kini, Seperti Apa Ya?* kumparan.

<https://kumparan.com/kumparanmom/tren-warna-baju-anak-masa-kini-seperti-apa-ya-1wvc7SrgnHn>

Morinaga. (2023). *Pentingnya Mengenal Warna pada Anak Usia Dini dan Caranya*. <https://morinaga.id/id/milestone/catat-tips-pentingnya-mengenal-warna-pada-anak-usia-dini>

Mybest. (2024). 10 Rekomendasi Board Game Terbaik (Terbaru Tahun 2024).

mybest. <https://id.my-best.com/15775>

PlayingRule. (2021, November 4). Checkers Rules—Learn How to Play

Checkers. Playing Rule. <https://www.playingrule.com/checkers-rules/>

Prayogo, A. W., Darma, S., Putra, E. P., Kristian, R. D., Setligt, M., & Wahyudi,

I. (2024). Perundungan Anak di Sekolah: Studi Kasus Siswa SDN X di

Wilayah Jakarta Selatan. *EKOMA : Jurnal Ekonomi, Manajemen,*

*Akuntansi*, 3(3). [\[nusantara.com/index.php/EKOMA/article/view/3098\]\(https://journal-nusantara.com/index.php/EKOMA/article/view/3098\)](https://journal-</a></p></div><div data-bbox=)



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Retizen. (2023, September 24). *Game Ludo Online: Sejarah, Aturan, dan Tips Bermain* | Retizen. retizen.id.

<https://retizen.republika.co.id/posts/237475/game-ludo-online-sejarah-aturan-dan-tips-bermain>

Rosarineysa, M. A. D., Setia Utami, B., & Inten Maharani, P. (2023). Buku Aktivitas Anak tentang Pendidikan Karakter dengan Tokoh Wayang Punakawan untuk Kelas 2 SD. *Judikatif: Jurnal Desain Komunikasi Kreatif*, 5(2), 74–84. <https://doi.org/10.35134/judikatif.v5i2.148>

Simbolon, M. E., Nurhasanah, A., & Putri, A. D. (2024). Edukasi Pencegahan Perundungan Bagi Siswa SDN 1 Citangtu, Kabupaten Kuningan. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Bangsa*, 1(12), 3609–3614. <https://doi.org/10.59837/jpmba.v1i12.756>

Suparya, I. K., & Darmayoga, I. W. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning Berbantuan Media Ulartangga untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Edukasi: Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(2), 101–110.

Telkomsel. (2020). *Board Game: Pengertian, Jenis, dan Contoh*. Telkomsel. <https://www.telkomsel.com/jelajah/jelajah-lifestyle/board-game-pengertian-jenis-dan-contoh>

UltraBoardGames. (2020). *How to play Rubik's Race | Official Rules* | UltraBoardGames. <https://www.ultraboardgames.com/rubiks-cube/rubiks-race-game-rules.php>

Utami, D. T. (2022). *ESPS Pendidikan Pancasila untuk SD/MI Kelas IV*.



**Hak Cipta :**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Vagansza. (2020, July 15). *Kenali Dulu 5 Komponen Board Game Sebelum Mulai*

*Merancangnya*. <https://boardgame.id/?p=60661>

Widamar, A. W., Pasaribu, M. J. S., Muslim, R. N., & Naf'an, M. A. (2023).

Persoalan Perundungan di Lingkungan Sekolah. *Jurnal Mahasiswa*

*Indonesia*, 1–15. <https://doi.org/10.11111/jmi.xxxxxxx>

Zikrillah, A., & Humardhiana, A. (2021). Perancangan Media Pembelajaran

Board Game Edumaze Untuk Jenjang Pendidikan Sekolah Dasar.

*Magelaran: Jurnal Pendidikan Seni*, 4(2), 163–174.

<https://doi.org/10.35568/magelaran.v4i2.169>



POLITEKNIK  
NEGERI  
JAKARTA



## LAMPIRAN

### LEMBAR BIMBINGAN TUGAS AKHIR

<b>PROGRAM STUDI DESAIN GRAFIS</b>			
<b>JURUSAN TEKNIK GRAFIKA PENERBITAN</b>			
<b>POLITEKNIK NEGERI JAKARTA</b>			
NAMA MAHASISWA		Nur Aeti Fadilah	
NAMA PEMBIMBING		Wanda Kusuma Putri S.Sn	
JUDUL TUGAS AKHIR		Perancangan Board Game sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Karakter di SDN Crogol Selatan 08	
KETERANGAN:			
1. Lembar bimbingan ini digunakan untuk mencatat aktivitas bimbingan mahasiswa			
2. Lembar bimbingan ini ditulis oleh mahasiswa dan diketahui oleh pembimbing			
3. Harap lampirkan lembar bimbingan ini pada laporan Tugas Akhir sebelum sidang			
BIMBINGAN KE-	TANGGAL BIMBINGAN	KOMENTAR PEMBIMBING	RENCANA PROGRESS/REVISI*
1	Rabu, 27-03-2024	Untuk membuat abstrak dan bab I diurutkan berdasarkan <i>board game</i> (cerita), pendidikan karakter, studi kasus, penciptaan	Mengurutkan definisi <i>board game</i> , pendidikan karakter, studi kasus, penyelesaian
2	Rabu, 03-04-2024	Persetujuan judul dan kerangka teori	Menambahkan sesuai instruksi
3	Selasa, 23-04-2024	Paragraf pengertian <i>Board Game</i> ditambahkan menjadi 2-3 paragraf (BAB I PENDAHULUAN), menjelaskan lebih detail di BAB II LANDASAN TEORI	Menambahkan sesuai instruksi
4	Selasa, 30-04-2024	Revisi Bab, Sub Bab Landasan Teori (BAB II), melanjutkan BAB III METODE PERANCANGAN	Revisi keseluruhan bab dan sub bab beserta penjelasannya, melanjutkan bab III
5	Selasa, 07-05-2024	Melanjutkan BAB III METODE PERANCANGAN dengan catatan memperjelas target <i>board game</i>	Menambahkan sesuai instruksi
6	Kamis, 16-05-2024	Penambahan kata 'Media Pembelajaran' di judul, mencari permainan yang cocok, melanjutkan bab III. Menghapus landasan teori tentang	Melanjutkan bab dan lebih banyak melakukan observasi baik secara online maupun langsung
7	Rabu, 22-05-2024	ACC BAB 1-3 dan pengesahan tanda-tangan	Melanjutkan diajukan ke dosen 2 untuk teknis penulisan
8	Jumat, 28-06-2024	Memperbaiki teori tipografi, layout, dan SWOT	Melaporkan hasil dari Sempro, dan mengikuti instruksi
9	Kamis, 11-07-2024	Melanjutkan BAB IV dan artikel tetamekraf	Melanjutkan mindmap dan moodboard
10	Jumat, 19-07-2024	Asistensi Artikel Tetamekraf dan Roll Banner	Upload Hasil untuk Semnas
11	Selasa, 30-07-2024	Asistensi digitalisasi dan BAB V	Melanjutkan Digitalisasi
12	Senin, 05-08-2024	Asistensi Digitalisasi dan Persetujuan Tanda Tangan	Melanjutkan Sisa Digitalisasi
*untuk menjadi acuan bimbingan selanjutnya			

#### Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkannya dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



## Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

### Hak Cipta :

- Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
- Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

## LEMBAR BIMBINGAN TUGAS AKHIR

<b>PROGRAM STUDI DESAIN GRAFIS</b>			
<b>JURUSAN TEKNIK GRAFIKA PENERBITAN</b>			
<b>POLITEKNIK NEGERI JAKARTA</b>			
NAMA MAHASISWA	Nur Aeti Fadilah		
NAMA PEMBIMBING	Dwi Agnes Natalia Bangun S.Ds., M.Ds		
JUDUL TUGAS AKHIR	Perancangan Board Game sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Karakter di SDN Crogol Selatan 08		
KETERANGAN:			
1. Lembar bimbingan ini digunakan untuk mencatat aktivitas bimbingan mahasiswa			
2. Lembar bimbingan ini ditulis oleh mahasiswa dan diketahui oleh pembimbing			
3. Harap lampirkan lembar bimbingan ini pada laporan Tugas Akhir sebelum sidang			
BIMBINGAN KE-	TANGGAL BIMBINGAN	KOMENTAR PEMBIMBING	RENCANA PROGRESS/REVISI*
1	Kamis, 21-03-2024	Instruksi Pengenalan dan Tata Cara Bimbingan	Mengikuti Prosedur
2	Rabu, 08-05-2024	1. Penulisan nama berbahasa inggris tidak perlu italic 2. Penjelasan, saran, dan gambaran mengenai keseluruhan permainan boardgame serta harus memiliki kaitan dengan pelajaran sekolah	1. Mewawancarai serta berdiskusi kembali dengan guru pelajaran PKN/Agama 2. Observasi boardgame diperbanyak
3	Selasa, 21-05-2024	1. Menambahkan kata Media Pembelajaran di judul 2. Memperbanyak observasi	Melakukan observasi dan menambahkan teori media pembelajaran
4	Sabtu, 25-05-2024	1. Typo, spasi antar baris pada gambar, bold sub bab, tabel 2. Latar belakang, Landasan Teori (Elemen, Prinsip, Warna, Layout), STP, SWOT, Consumer Insight. Semua perlu diperbaiki, struktur dan penjelasan. Tambahkan lampiran	Revisi dan memperbaiki semuanya
5	Rabu, 31-07-2024	Mengkonfirmasi untuk melanjutkan bab	Melaporkan hasil sempro saat semnas
6	Jumat, 02-08-2024	Bagian pendahuluan kurangnya kalimat penghubung, typo, dan nomor gambar dan tabel	Revisi dan memperbaiki semuanya
7	Rabu, 07-08-2024	Selesaikan Bab 4 dan Bab 5	Proses Menyelesaikan dan Mencetak Media
8	Jumat, 09-08-2024	Selesaikan Keseluruhan Laporan	Proses Menyelesaikan dan Mencetak Media

\*untuk menjadi acuan bimbingan selanjutnya





**Hak Cipta :**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

## Transkrip Wawancara

### Informasi:

1. Narasumber: Pak Ujang (Wakil Kepala Sekolah)
2. Waktu dan Tempat: Jakarta Selatan (sekolah), 08 Mei 2024 pukul 09:37-09:49
3. Metode Wawancara: Langsung, dan direkam

### Pertanyaan dan Jawaban

**1. Pendapat mengenai sekolah SDN Grogol Selatan 08?**

SDN Grogol Selatan 08 merupakan sekolah negeri yang terletak di Jl. Masjid An-Nur III, Grogol Selatan, Kecamatan Kebayoran Lama, Kota Jakarta Selatan, DKI Jakarta, NPSN 20102742. SDN Grogol Selatan 08 berada dibawah naungan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan serta telah menerapkan Kurikulum Merdeka sejak awal 2024 untuk kelas 1-4 SD, tahun 2025 mendatang nanti baru diterapkan di kelas 5 dan 6.

**2. Bagaimana biasanya sistem pembelajaran di sekolah?**

Menggunakan kurikulum merdeka

**3. Apakah guru-guru di sini pernah menggunakan media pembelajaran board game?**

Belum

**4. Apa yang bapak ketahui tentang pendidikan karakter?**

Pendidikan karakter adalah kepribadian anak atau karakter yang seharusnya sudah dibentuk oleh keluarga dan diberi pemahaman lanjutan dengan guru sebagai pengajar. Peserta didik tidak bisa hanya dinilai melalui pengetahuan, lebih dari itu etika dan moral merupakan suatu sikap kewajiban yang dimiliki peserta didik.

**5. Menurut bapak di usia berapa pendidikan karakter seharusnya diajarkan?**

Sedini mungkin diajarkan di lingkungan keluarga lalu dilanjutkan di lingkungan sekolah



**Hak Cipta :**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkannya dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

**6. Apa pendapat bapak mengenai isu pembulian, dan Tindakan yang dilakukan?**

Sebelum perundungan terjadi sebaiknya ditelusuri terlebih dahulu awal dari perundungan tersebut, misalnya diberikan edukasi lebih lanjut dampak, masalah, dan dasar hukum, sehingga pelaku takut dan jera sebelum bertindak.

**7. Jika saya membuat board game mengenai pendidikan karakter, bagaimana pendapat bapak?**

Positif, bahwa media pembelajaran tidak hanya melalui pemaparan materi tetapi kegiatan ajar menyenangkan

**Informasi:**

1. Narasumber: Bu Noni Febrianti
2. Waktu dan Tempat: *Online* pada tanggal 22 Mei dan *Offline* 26 Mei 2024 di Jakarta Selatan (Sekolah)
3. Keterangan: *Chat* dan direkam

**Pertanyaan dan Jawaban**

**1. Media pembelajaran yang digunakan? (misalnya proyektor, sebutkan fasilitas sekolah maupun gaya ajar)**

Media pembelajaran yang digunakan di sekolah biasanya mencakup berbagai fasilitas seperti proyektor (tidak sering), papan tulis, laptop, Pemilihan media pembelajaran disesuaikan dengan materi, tujuan pembelajaran, dan karakteristik siswa. Penggunaan media yang beragam dapat membantu menyampaikan informasi secara efektif dan menarik minat siswa.

**2. Apakah hal tersebut sudah efektif?**

Jika ada media pembelajaran baru seperti bermain sambil belajar, juga bagus untuk menambah efektifnya pembelajaran.

**3. Bagaimana suasana kelas dalam pembelajaran?**



**Hak Cipta :**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Suasana kelas ketika pembelajaran mengikuti bagaimana guru mengajar, seperti kala sedang menjelaskan materi, peserta didik akan diam dan mendengarkan, bila guru sedang mengajukan pertanyaan, peserta didik berusaha mencoba menjawab, adanya diskusi, atau kegiatan kelompok serta pengaturan tempat duduk,

**4. Apakah ibu/bapak pernah menggunakan media pembelajaran board game?**

Belum

**5. Bagaimana cara ibu mengenalkan materi penelitian yang saya ambil ke anak-anak?**

- Memberikan penjelasan singkat tentang topik penelitian dan tujuannya.
- Mengaitkan materi penelitian dengan contoh-contoh yang dekat dengan kehidupan sehari-hari siswa.
- Melibatkan siswa dalam kegiatan sederhana yang terkait dengan materi penelitian.
- Menggunakan media visual atau audiovisual untuk memperjelas konsep.
- Mendorong siswa untuk bertanya dan berdiskusi terkait materi penelitian.

**6. Apa yang ibu ketahui tentang pendidikan karakter?**

Pendidikan karakter adalah upaya yang dilakukan dalam dunia pendidikan untuk membentuk dan mengembangkan karakter positif pada diri peserta didik. Tujuannya adalah untuk membangun kepribadian, moral, dan nilai-nilai luhur yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Pendidikan karakter mencakup aspek-aspek seperti kejujuran, disiplin, tanggung jawab, kepedulian, dan keteladanan.

**7. Apa ibu setuju mengenai pendidikan karakter?**

Saya sangat setuju dengan pentingnya pendidikan karakter.

**8. Apakah ada materi pelajaran mengenai pendidikan karakter?**



**Hak Cipta :**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkannya dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Ya, pendidikan karakter merupakan salah satu materi yang terdapat dalam kurikulum pendidikan.

**9. Apa pendapat ibu/bapak mengenai isu perundungan?**

Isu perundungan (bullying) merupakan masalah serius yang harus mendapat perhatian dan penanganan yang tepat di lingkungan sekolah. Perundungan dapat berdampak negatif pada perkembangan psikologis, sosial, dan akademik siswa. Oleh karena itu, sekolah harus memiliki kebijakan dan tindakan yang tegas dalam mencegah dan menangani kasus perundungan.

**10. Tindakan ibu dalam pencegahan perundungan? (misalnya edukasi secara lisan)**

Dalam mencegah perundungan, sekolah dapat melakukan beberapa tindakan, antara lain:

- Memberikan edukasi dan pemahaman kepada seluruh warga sekolah (siswa, guru, dan orang tua) mengenai bahaya dan dampak perundungan.
- Menetapkan aturan dan tata tertib sekolah yang jelas terkait larangan perundungan.
- Menyediakan saluran pelaporan dan penanganan kasus perundungan secara profesional.
- Melibatkan siswa dalam kegiatan-kegiatan yang dapat membangun empati, kerja sama, dan kepedulian antar siswa.
- Memberikan keteladanan dan contoh perilaku yang baik dari guru dan staf sekolah.

**11. Boleh dijelaskan mengenai sistem kurikulum merdeka dan pendidikan pancasila?**

Kurikulum Merdeka:

- Kurikulum Merdeka adalah kurikulum baru yang sedang dikembangkan oleh Pemerintah Indonesia melalui Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemendikbudristek).



## © Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

### Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

- Tujuan utama Kurikulum Merdeka adalah memberikan keleluasaan dan kemandirian bagi satuan pendidikan (sekolah) dalam mengembangkan kurikulum sesuai dengan kebutuhan dan potensi daerah masing-masing.
- Dalam Kurikulum Merdeka, sekolah diberikan kewenangan yang lebih besar untuk menyusun kurikulum, menentukan mata pelajaran, dan mengatur proses pembelajaran.
- Kurikulum Merdeka menerapkan pendekatan pembelajaran yang lebih fleksibel, berbasis proyek, dan terintegrasi dengan lingkungan sekitar.

### Pendidikan Pancasila:

- Pendidikan Pancasila adalah mata pelajaran wajib yang ada dalam kurikulum pendidikan di Indonesia.
- Mata pelajaran ini berbeda dengan Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) yang lebih fokus pada aspek kewarganegaraan.
- Pendidikan Pancasila menekankan pada penanaman nilai-nilai Pancasila sebagai dasar negara dan pandangan hidup bangsa Indonesia.
- Tujuan Pendidikan Pancasila adalah untuk membentuk karakter dan wawasan kebangsaan peserta didik berdasarkan nilai-nilai Pancasila.
- Materi Pendidikan Pancasila mencakup pemahaman tentang Pancasila, hak dan kewajiban warga negara, serta pembentukan sikap dan perilaku yang sesuai dengan nilai-nilai Pancasila.

Jadi, Pendidikan Pancasila dan PKn memiliki fokus yang berbeda, meskipun keduanya berkaitan dengan pembentukan karakter dan wawasan kewarganegaraan bagi peserta didik. Dalam Kurikulum Merdeka, Pendidikan Pancasila tetap menjadi salah satu mata pelajaran wajib yang harus diajarkan di sekolah. Namun, sekolah diberikan keleluasaan untuk mengembangkan materi dan proses pembelajaran



**Hak Cipta :**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Pendidikan Pancasila sesuai dengan kebutuhan dan potensi daerah masing-masing.

**12. Jika saya membuat board game mengenai pendidikan karakter, bagaimana pendapat ibu?**

Membuat board game tentang pendidikan karakter merupakan ide yang sangat bagus. Permainan board game dapat menjadi media yang efektif untuk menyampaikan nilai-nilai karakter kepada anak-anak dalam suasana yang menyenangkan. Melalui permainan, anak-anak dapat belajar sambil bermain secara tidak langsung mempraktikkan nilai-nilai karakter yang disampaikan.

**13. Apakah ada materi yang ingin dititipkan kepada saya sehingga akan saya visualisasikan?**

- Materi tentang nilai-nilai utama dalam pendidikan karakter, seperti kejujuran, tanggung jawab, disiplin, kerja sama, empati, dan kepedulian.
- Materi mengenai cara mengatasi masalah atau konflik dalam kehidupan sehari-hari dengan cara yang positif, misalnya menyelesaikan masalah secara damai, mengelola emosi, dan bersikap toleran.

**14. Kriteria desain yang disarankan?**

Disesuaikan dengan usia anak-anak

**15. Ukuran media yang disarankan?**

Ukuran yang bisa dimainkan semua peserta didik yang ada di kelas

Tabel Observasi I

**Informasi:**

1. Narasumber: M. Rafardan Syakiri, Haikal Fikri, Raihan Fauzan, M. Akram Al-Raaif, Hilyatul Auliya, Syifa Thalitha, Habibatul Hasanah
2. Waktu dan Tempat: 22 Mei 2024, di Jakarta Selatan (Sekolah)
3. Keterangan: Langsung dan dicatat

**Pertanyaan dan Jawaban**



**Hak Cipta :**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

**1. Usia berapakah kamu?**

- M. Rafardan Syakiri = 10 Tahun
- Haikal Fikri = 11 Tahun
- Raihan Fauzan = 11 Tahun
- M. Akram Al-Raaif = 10 Tahun
- Hilyatul Auliya = 11 Tahun
- Syifa Thalitha = 10 Tahun
- Habibatul Hasanah = 10 Tahun

**2. Apakah kamu mengetahui tentang Pendidikan Pancasila?**

M. Rafardan Syakiri, Haikal Fikri, Raihan Fauzan, M. Akram Al-Raaif, Hilyatul Auliya, Syifa Thalitha, Habibatul Hasanah = Ya, tahu, karena sedang mempelajarinya

**3. Apakah kamu tahu tentang board game, dan pernah memainkannya? Board game jenis apa yang kamu ketahui?**

- M. Rafardan Syakiri = Tahu, Pernah, Ludo
- Haikal Fikri = Tahu, Pernah, Monopoly
- Raihan Fauzan, M. Akram Al-Raaif, Hilyatul Auliya, Syifa Thalitha, Habibatul Hasanah = Tahu, Pernah, Ular Tangga

**4. Menurut kamu Pendidikan Pancasila itu materi yang membahas tentang apa?**

- M. Rafardan Syakiri = Bingung menjelaskan
- Haikal Fikri, Raihan Fauzan, M. Akram Al-Raaif = Gotong-royong dan kebersamaan
- Hilyatul Auliya = Gotong-royong di desa atau kelurahan
- Syifa Thalitha = 10 Tahun
- Habibatul Hasanah = Gotong-royong

**5. Apakah kamu menyukai belajar dengan media pembelajaran berbasis board game?**

M. Rafardan Syakiri, Haikal Fikri, Raihan Fauzan, M. Akram Al-Raaif, Hilyatul Auliya, Syifa Thalitha, Habibatul Hasanah = Ya, sangat suka



**Hak Cipta :**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Tabel Observasi II

<p><b>Informasi:</b></p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Narasumber: Seluruh peserta didik kelas IV di SDN Grogol Selatan 08</li><li>2. Waktu dan Tempat: 20 Juni 2024, di Jakarta Selatan (Sekolah)</li><li>3. Keterangan: Langsung dan dicatat, ada 27 siswa</li></ol>
<p><b>Pertanyaan dan Jawaban</b></p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. <b>Jika kamu tidak menyukai belajar, alasan apa sehingga kamu tidak menyukainya?</b> 14 siswa menjawab menyukai belajar, sisanya menjawab sulit memahami dan tidak ada keseruan dalam belajar.</li><li>2. <b>Jenis permainan apa yang sering kamu mainkan bersama teman?</b> Teka-teki silang, Monopoly, Ular Tangga, Ludo, Truth or Dare, Puzzle</li><li>3. <b>Jika kamu mempunyai pilihan tema bermain, jenis permainan apa yang kamu sukai? Dan tidak akan bosan kamu mainkan bersama teman meski aturan permainan mengharuskan kamu berpikir ekstra?</b> Permainan menyusun, menyelesaikan misi, dan permainan pengetahuan</li><li>4. <b>Tema penggambaran yang kamu sukai untuk permainan yang akan kamu mainkan?</b> Cartoon</li><li>5. <b>Jelaskan apa yang kamu ketahui tentang pendidikan karakter?</b> Berikut jawaban beragam yang mereka sampaikan: Tidak tahu, Karakter adalah suatu sifat, Menyukai sesuatu yang kita suka, Tentang watak seseorang, Pendidikan untuk membentuk sifat, Pendidikan yang didasari sikap dan tingkah laku, Disiplin, Suatu sistem pendidikan yang bertujuan untuk menanam nilai nilai tertentu pada karakter peserta didik, Pendidikan yang bagus, Tokoh dalam cerita, Beritahu di siswa tentang nilai-nilai moral, Tidak mengerti, Pendidikan tentang budi pekerti yang baik dalam kehidupan sehari-hari, Karakter merupakan unsur pokok dalam diri manusia yang dengannya karakter psikologi, Pendidikan menyesuaikan karakter anak, Suatu sistem pendidikan yang bertujuan untuk menanamkan nilai-nilai karakter tertentu kepada peserta</li></ol>





**Hak Cipta :**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

didik S2, Bentuk kegiatan manusia yang didalamnya suatu yang mendidik dan diperuntukkan bagi generasi, Pendidikan untuk membentuk karakter seseorang, Mengembangkan nilai nilai moral yang baik, Program P3K, Karakter yang baik

**6. Apa yang sudah kamu pelajari dari Pendidikan Pancasila?**

Menjalankan sila kehidupan, Tentang kebersamaan, Banyak sekali seperti gotong royong, Persatuan Indonesia, melakukan kegiatan secara gotong royong, Tentang pancasila, adat istiadat, Mengenai aturan, Tentang sila-sila yg ada di lingkungan masyarakat sekolah, Pengembangan kepribadian, Karena bisa mengetahui nama-nama pahlawan, Pancasila, Proklamasi gotong royong, Gotong royong di lingkungan sekolah dan di lingkungan sekitar, Lingkungan, kecamatan dan desa, Mengenai gambar dan makna burung garuda, Membentuk warga negara yang baik dan paham akan hak dan kewajibannya sebagai warga negara serta memiliki rasa cinta dan nasionalisme terhadap negara Indonesia.

**POLITEKNIK  
NEGERI  
JAKARTA**



## © Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

### DOKUMENTASI



Gambar Observasi Kelas IV SDN Grogol Selatan 08  
Sumber: Dokumen Pribadi



Gambar Wawancara Peserta Didik Kelas IV SDN Grogol Selatan 08  
Sumber: Dokumen Pribadi

#### Hak Cipta :

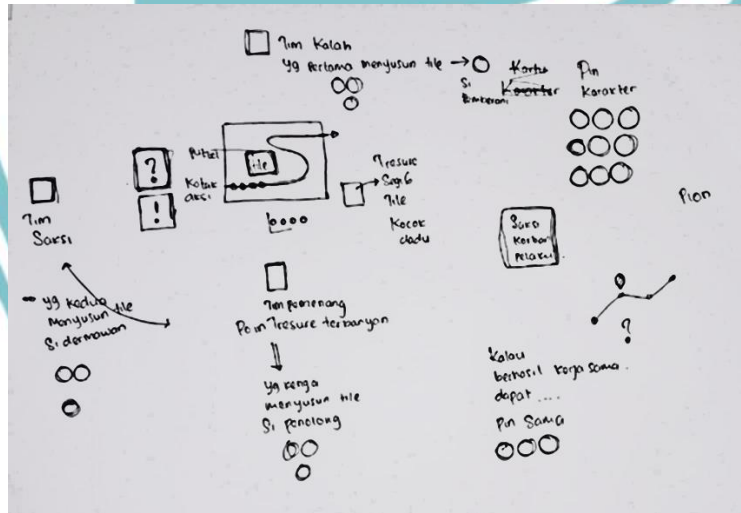
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkannya dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

**Hak Cipta :**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



Gambar Sampel 7 Peserta Didik Kelas IV SDN Grogol Selatan 08  
Sumber: Dokumen Pribadi



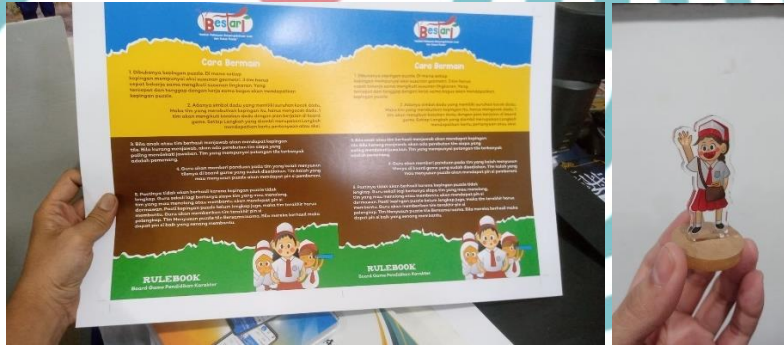
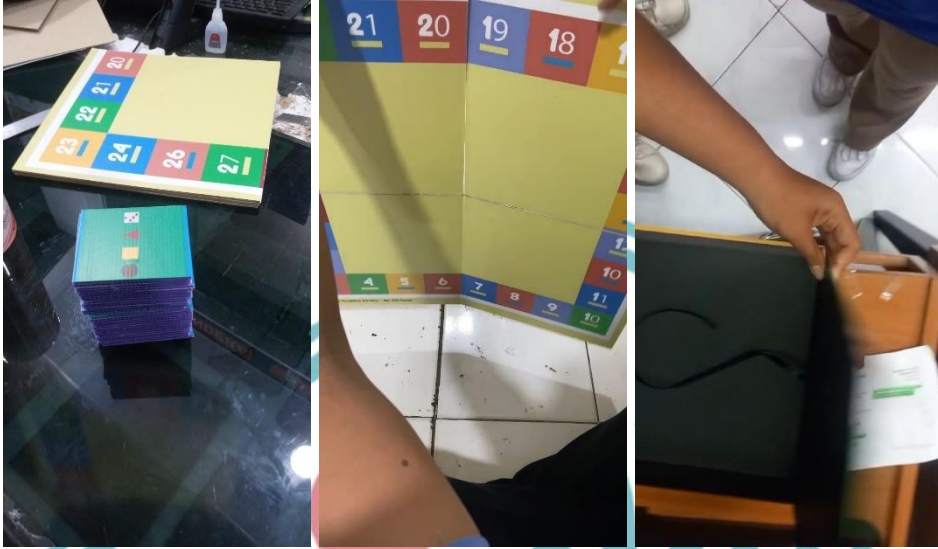
Gambar Konsep Awal Mula Permainan Bestari  
Sumber: Dokumen Pribadi



## © Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

### Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



Gambar Cetakan Board dan Kemasan yang Masih Salah kecuali Rulebook & Pion  
Sumber: Dokumen Pribadi



Gambar Testing I Peserta Didik Kelas IV SDN Grogol Selatan 08 (1)  
Sumber: Dokumen Pribadi



## © Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

### Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



Gambar Testing I Peserta Didik Kelas IV SDN Grogol Selatan 08 (2)  
Sumber: Dokumen Pribadi



Gambar Testing I Peserta Didik Kelas IV SDN Grogol Selatan 08 (3)  
Sumber: Dokumen Pribadi



## HASIL TURNITIN



### Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta





## RIWAYAT HIDUP

### Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

# INTRODUCTION

*Introduction of Myself*



## NUR AETI FADILAH

Hi there!  
I am a student of the Graphic Engineering and Publishing department of Graphic Design study program, Politeknik Negeri Jakarta. Being an out-of-the-box designer with a focus on problem-solving is a personal vision of mine. I enjoy exploring various design style, with graphic design being my primary focus.

Self Information (Informasi Diri)	Phone Number Email Address	0858101215961 nur.aetifadilah.tgp20@mhs.w.pnj.ac.id
--------------------------------------	-------------------------------	--

POLITEKNIK  
NEGERI  
JAKARTA