



© 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* EDUKATIF PELAJARAN MATEMATIKA UNTUK SISWA KELAS 1 DAN 2 SDN KAUMPANDAK 05



Diajukan sebagai Persyaratan Kelulusan
Sarjana Terapan Program Studi Desain Grafis
Jurusan Teknik Grafika Penerbitan

Politeknik Negeri Jakarta

POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA

Oleh:

ALYA SABRINA
2006421055

**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

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan Board Game Edukatif Pelajaran Matematika
untuk Siswa Kelas 1 dan 2 SDN KAUMPANDAK 05
Penulis : Alya Sabrina
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, 31 Juli 2024

Menyetujui,
Dosen Pembimbing I

Rachmadita Dwi Pramesti, M.Ds
NIP. 199005112019032019

Dosen Pembimbing II

Dra. Wiji Prastwinarti, M.M
NIP. 196407191997022001



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

LEMBAR PENGESAHAN

PERANCANGAN *BOARD GAME* EDUKATIF PELAJARAN
MATEMATIKA UNTUK SISWA KELAS 1 DAN 2
SDN KAUMPANDAK 05

Oleh:
ALYA SABRINA
2006421055

Disahkan:

Depok, 16 Agustus 2024
Penguji I

Penguji II

Wanda Kusuma Putri, SSn
NIP. 520000000000000324

Dwi Agnes Natalia Bangun, S.Ds., M.Ds.
NIP. 198812152018032001

Ketua Jurusan
Teknik Grafika Penerbitan



Dr. Zulkarnain, 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

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA TUGAS AKHIR

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

**PERANCANGAN *BOARD GAME* EDUKATIF PELAJARAN
MATEMATIKA UNTUK SISWA KELAS 1 DAN 2
SDN KAUMPANDAK 05**

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, Agustus 2024
Yang menyatakan,



Alya Sabrina
2006421055



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

ABSTRAK

Matematika merupakan salah satu pelajaran yang memiliki konsep rumit dan abstrak, sehingga matematika menjadi salah satu pelajaran yang banyak tidak disukai orang dikarenakan kerumitan dalam menyelesaikan soal pelajaran tersebut, termasuk para siswa di sekolah dasar. Banyak siswa dan siswi di sekolah dasar merasa bahwa matematika adalah mata pelajaran yang sulit dipahami dan membosankan. Hal tersebut terjadi dikarenakan metode pembelajaran yang kurang tepat dan kurang menarik salah satunya terjadi pada SDN Kaumpandak 05. Maka dari itu tujuan dari penelitian ini adalah merancang sebuah *board game* edukatif pelajaran matematika yang interaktif dan menyenangkan. Metode riset desain yang digunakan dalam perancangan *board game* edukatif pelajaran matematika khususnya kelas 1 dan 2 di SDN Kaumpandak 05 ini adalah metode *design thinking* dengan melewati proses *Emphatize, define, ideate, prototype, testing* dan *implement* dalam pendekatannya. Hasil perancangan yang didapat berupa *board game* edukatif pelajaran matematika, pada *board game* ini menggunakan strategi *race game* yang dipadukan dengan *roll and move*. konsep visual yang didapatkan dari hasil riset desain menghasilkan kata kunci *Nature, playful, full color* dan didominasi ilustrasi, yang di mana kata kunci tersebut akan diolah ke dalam *mind mapping* dan *moodboard*. Pada perancangan ini elemen grafis yang digunakan yakni, ilustrasi mengenai alam yaitu hutan, Pantai, hewan dan langit, untuk tipografinya menggunakan *font* Poppin dan Poppins, dengan menggunakan warna *colorful* bersaturasi rendah yang didapatkan dari *tone and manner nature* dengan *layout* asimetris. Melalui perancangan *board game* edukatif ini diharapkan dapat membantu para guru dan murid di SDN Kaumpandak 05 dalam mempelajari pelajaran matematika dengan mudah dan menyenangkan.

Kata kunci: *Board game*, media Pembelajaran, pelajaran matematika, anak kelas 1-2 SD, *education*.



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

ABSTRACT

Mathematics is a subject that has complicated and abstract concepts, so mathematics is a subject that many people don't like because of the complexity of solving problems in this subject, including students in elementary schools. Many students in elementary school feel that mathematics is a subject that is difficult to understand and boring. This happened due to inappropriate and less interesting learning methods, one of which occurred at SDN Kaumpandak 05. Therefore, this research aimed to design an educational board game for mathematics lessons that was interactive and fun. The design research method used in designing educational board games for mathematics lessons, especially grades 1 and 2 at SDN Kaumpandak 05, is the design thinking method by going through the process of Emphatize, define, ideate, prototype, testing and implement in its approach. The design results obtained are in the form of an educational board game for mathematics lessons. This board game uses a race game strategy combined with a roll and move. The visual concept obtained from the results of design research produces the keywords Nature, playful, full color, and dominated by illustration, where these keywords will be processed into mind mapping and mood boards. In this design, the graphic elements used are illustrations of nature, namely forests, beaches, animals, and the sky. For typography, Poppin and Poppins fonts are used, using low-saturation colorful colors obtained from nature's tone and manner with an asymmetrical layout. By designing this educational board game, it is hoped that it can help teachers and students at SDN Kaumpandak 05 learn mathematics lessons easily and happily.

Keywords: Board games, learning media, mathematics lessons, children in grades 1-2 elementary school, education.



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

PRAKATA

Puji serta syukur dipanjatkan atas kehadiran Tuhan Yang Maha Esa, Allah SWT. Berkat rahmat dan karunia-Nya, penulis dapat menimba ilmu hingga saat ini dan memiliki kekuatan untuk menyelesaikan laporan tugas akhir ini. Sholawat dan salam tercurahkan kepada junjungan nabi besar Muhammad SAW, penulis selaku umatnya menjunjung tinggi nilai-nilai kebaikan yang telah beliau ajarkan.

Penulis menyadari bahwa laporan tugas akhir ini dapat diselesaikan berkat dukungan dan bantuan dari berbagai pihak, yakni dukungan bersifat saran, bimbingan, motivasi serta doa yang dipanjatkan kepada penulis, sehingga penulisan laporan praktik lapangan ini dapat diselesaikan dengan baik dan tepat.

Untuk itu, penulis menyampaikan rasa hormat dan terima kasih kepada pihak yang telah membantu, ditujukan 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
3. Dwi Agnes Natalia Bangun, S.Ds., M.Ds. selaku Kepala Program Studi Desain Grafis
4. Rachmadita Dwi Pramesti, M.Ds. dan Dra. Wiwi Prastiwanti, M.M selaku dosen pembimbing pemateri dan teknis yang telah banyak membantu penulis dalam pembuatan laporan tugas akhir.
5. Seluruh Dosen Desain Grafis yang telah memberikan sejuta ilmu selama penulis mengikuti pembelajaran di Program Studi Desain Grafis, Politeknik Negeri Jakarta.
6. Kedua orang tua dan keluarga penulis yang telah memberi banyak bantuan dan dukungan sehingga penulis dapat menuntut ilmu di kampus Politeknik Negeri Jakarta.
7. Terima kasih kepada seluruh teman satu bimbingan yang paling banyak menemani penulis dalam pembuatan laporan tugas akhir ini, yaitu kepada Nita, Lovina, Zaza, Intan, Vingki, Anto, Andrean, Hana dan Rivan.



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

8. Terima kasih kepada seluruh teman DG B dikarenakan telah memberikan dukungan, bantuan, pengalaman dan kenangan kepada penulis semasa kuliah, terkhusus Shalsa, Nusa, Fath, Doji, Alya, Yasmin, Panji, Ahnaf, Maul, Aldo dan lain-lainnya yang tidak bisa disebutkan satu persatu.
9. Seluruh teman-teman yang telah membantu penulis dan mendoakan kelancaran penulis dalam masa penulisan laporan tugas akhir ini.

Penulis berharap laporan ini dapat bermanfaat bagi pembaca. Penulis menyadari bahwa di dalam laporan tugas akhir ini masih banyak kekurangannya, untuk itu penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun.

Depok, 17 Mei 2024

Alya Sabrina
NIM. 2006421055

**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 ISI

LEMBAR PERSETUJUAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN KEASLIAN KARYA TUGAS AKHIR.....	iv
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
PRAKATA	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Ruang Lingkup Pembahasan.....	3
1.4 Tujuan dan Manfaat	3
1.5 Sistematika Penulisan	4
BAB II LANDASAN PERANCANGAN	7
2.1 Media Pembelajaran.....	7
2.2 <i>Board game</i>	10
2.3 Teori Desain Grafis Pada <i>Board Game</i>	17
2.4 Karakteristik Pembelajaran Siswa Sekolah Dasar.	27
2.5 Metode Perancangan	28
BAB III METODE PERANCANGAN	30
3.1 Metode Riset Desain	30
3.2 Metode Pengumpulan Data.....	32
3.3 Data dan Analisis	33
3.4 Arah Kreatif.....	48
BAB IV METODE PERANCANGAN	51
4.1 Konsep Permainan	51
4.2 Konsep Visual	53
4.3 Proses Desain	58



© 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

4.4 Desain Terpilih.....	69
4.5 <i>Prototype</i>	70
4.6 <i>Testing</i>	76
4.7 <i>Implement</i>	78
4.8 <i>Final Art Work</i>	79
4.10 Pertimbangan Produksi	85
BAB V PENUTUP	88
5.1 Simpulan	88
5.2 Saran.....	90
DAFTAR PUSTAKA	92
LAMPIRAN.....	96





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

DAFTAR GAMBAR

GAMBAR 2. 1 BOARD GAME CATUR.....	10
GAMBAR 2. 2 BOARD GAME PUERTO RICO	11
GAMBAR 2. 3 BOARD GAME ULAR TANGGA.....	11
GAMBAR 2. 4 BOARD GAME MONOPOLI	11
GAMBAR 2. 5 BOARD GAME TRIVIA PURSUIT	12
GAMBAR 2. 6 BOARD GAME SCRABBLE	12
GAMBAR 2. 7 BOARD GAME ADVANCED SQUAD LEADER	12
GAMBAR 2. 8 PERMAINAN CATUR	13
GAMBAR 2. 9 PERMAINAN ULAR TANGGA	13
GAMBAR 2. 10 PERMAINAN SCRABBLE	14
GAMBAR 2. 11 PERMAINAN STOCKASTIC!.....	14
GAMBAR 2. 12 PERMAINAN POWER GRID	14
GAMBAR 2. 13 GAMBAR REALIS	18
GAMBAR 2. 14 GAMBAR SUREALIS	19
GAMBAR 2. 15 GAMBAR KARTUN	19
GAMBAR 2. 16 GAMBAR KARIKATUR	19
GAMBAR 2. 17 GAMBAR MANGA	20
GAMBAR 2. 18 GAMBAR AMERICAN STYLE	20
GAMBAR 2. 19 PRINSIP DESAIN GRAFIS KESATUAN (UNITY).....	25
GAMBAR 2. 20 PRINSIP DESAIN GRAFIS PENEKANAN (EMPHASIZE)	26
GAMBAR 2. 21 PRINSIP DESAIN GRAFIS KESEIMBANGAN (BALANCE)	26
GAMBAR 2. 22 PRINSIP DESAIN GRAFIS IRAMA (RHYTHM)	27
GAMBAR 3. 1 SDN KAUMPANDAK 05.....	34
GAMBAR 3. 2 MEDIA SOSIAL SDN KAUMPANDAK 05.....	34
GAMBAR 3. 3 BOARD GAME SUTASOMA	35
GAMBAR 3. 4 BOARDGAME SIMPLE MATH.....	36
GAMBAR 3. 6 BOARDGAME AMABUA	36
GAMBAR 3. 7 KEGIATAN PEMBELAJARAN SDN KAUMPANDAK 05.....	37
GAMBAR 3. 8 KEGIATAN PEMBELAJARAN MATEMATIKA KELAS 2	38
GAMBAR 3. 9 BOARDGAME CAFE HOMPIMPA	39
GAMBAR 3. 10 RUANG ANAK PERPUSNAS RI	40
GAMBAR 3. 11 TOKO MAINAN TOYS KINGDOM	40
GAMBAR 4. 1 MOOD BOARD VISUAL.....	56



© 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 4. 2 <i>MOOD BOARD</i> KARAKTER.....	56
GAMBAR 4. 3 <i>MOOD BOARD</i> PAPAN PERMAINAN / <i>PLAYMAT</i>	57
GAMBAR 4. 4 <i>MOOD BOARD</i> KARTU TANTANGAN.....	57
GAMBAR 4. 5 <i>MOOD BOARD</i> KEMASAN.....	58
GAMBAR 4. 6 LOGO TUWAGA	58
GAMBAR 4. 7 SKETSA <i>PLAYMAT</i> ALTERNATIF PERTAMA.....	59
GAMBAR 4. 8 SKETSA <i>PLAYMAT</i> ALTERNATIF KEDUA.....	59
GAMBAR 4. 9 SKETSA <i>PLAYMAT</i> ALTERNATIF KETIGA	60
GAMBAR 4. 10 SKETSA <i>PLAYMAT</i> ALTERNATIF KEEMPAT	60
GAMBAR 4. 11 SKETSA <i>PLAYMAT</i> ALTERNATIF KELIMA	60
GAMBAR 4. 12 SKETSA KARAKTER ALTERNATIF PERTAMA	61
GAMBAR 4. 13 SKETSA KARAKTER ALTERNATIF KEDUA	61
GAMBAR 4. 14 SKETSA KARTU TANTANGAN.....	61
GAMBAR 4. 15 SKETSA KEMASAN ALTERNATIF PERTAMA	62
GAMBAR 4. 16 SKETSA KEMASAN ALTERNATIF KEDUA	62
GAMBAR 4. 17 SKETSA TERPILIH <i>PLAYMAT</i> ALTERNATIF PERTAMA.....	63
GAMBAR 4. 18 SKETSA TERPILIH <i>PLAYMAT</i> ALTERNATIF KEDUA	63
GAMBAR 4. 19 SKETSA TERPILIH <i>PLAYMAT</i> ALTERNATIF KETIGA	63
GAMBAR 4. 20 SKETSA ALTERNATIF KARAKTER / PION TERPILIH	64
GAMBAR 4. 21 SKETSA ALTERNATIF KARTU PERMAINAN TERPILIH.....	64
GAMBAR 4. 22 SKETSA ALTERNATIF KEMASAN TERPILIH	65
GAMBAR 4. 23 DESAIN KOMPREHENSIF <i>PLAYMAT</i> PERTAMA	66
GAMBAR 4. 24 DESAIN KOMPREHENSIF <i>PLAYMAT</i> KEDUA	66
GAMBAR 4. 25 DESAIN KOMPREHENSIF <i>PLAYMAT</i> KETIGA	67
GAMBAR 4. 26 DESAIN KOMPREHENSIF KARAKTER.....	67
GAMBAR 4. 27 DESAIN KOMPREHENSIF KEMASAN.....	68
GAMBAR 4. 28 DESAIN KOMPREHENSIF KARTU TANTANGAN.....	68
GAMBAR 4. 29 DESAIN TERPILIH <i>PLAYMAT</i>	69
GAMBAR 4. 30 DESAIN TERPILIH KARTU TANTANGAN	69
GAMBAR 4. 31 DESAIN TERPILIH PION KARAKTER	70
GAMBAR 4. 32 DESAIN TERPILIH KEMASAN	70
GAMBAR 4. 33 <i>PROTOTYPE MOCK UP DIGITAL PLAYMAT</i>	70
GAMBAR 4. 34 <i>PROTOTYPE MOCK UP DIGITAL PION</i> AKRILIK.....	71
GAMBAR 4. 35 <i>PROTOTYPE MOCK UP DIGITAL</i> KEMASAN.....	71
GAMBAR 4. 36 <i>PROTOTYPE MOCK UP DIGITAL</i> KARTU TANTANGAN.....	71
GAMBAR 4. 37 <i>PROTOTYPE MOCK UP DIGITAL CARD GAME</i>	72
GAMBAR 4. 38 <i>PROTOTYPE MOCK UP DIGITAL GUIDE BOOK</i>	72



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

GAMBAR 4. 39 <i>PROTOTYPE MOCK UP DIGITAL LEMBAR REFLEKSI SISWA</i>	72
GAMBAR 4. 40 <i>PROTOTYPE MOCK UP DIGITAL POUCH</i>	72
GAMBAR 4. 41 <i>MOCK UP CETAK BOARD GAME TUWAGA</i>	73
GAMBAR 4. 42 <i>MOCK UP CETAK PLAYMAT</i>	73
GAMBAR 4. 43 <i>MOCK UP CETAK PION KARAKTER</i>	74
GAMBAR 4. 44 <i>MOCK UP CETAK KARTU TANTANGAN RIMBA</i>	74
GAMBAR 4. 45 <i>MOCK UP CETAK KEMASAN</i>	74
GAMBAR 4. 46 <i>MOCK UP CETAK GUIDE BOOK</i>	75
GAMBAR 4. 47 <i>MOCK UP CETAK STICKER REWARDS</i>	75
GAMBAR 4. 48 <i>MOCK UP CETAK CARD GAME</i>	75
GAMBAR 4. 49 <i>MOCK UP CETAK LEMBAR REFLEKSI SISWA</i>	76
GAMBAR 4. 50 <i>MOCK UP CETAK POUCH</i>	76
GAMBAR 4. 51 <i>TAHAP TESTING TERHADAP BOARD GAME</i>	78
GAMBAR 4. 52 <i>FINAL ART WORK PLAYMAT</i>	78
GAMBAR 4. 53 <i>OBJEK ILUSTRASI</i>	79
GAMBAR 4. 54 <i>COLOR PALATTE</i>	80
GAMBAR 4. 55 <i>FONT POPPIN</i>	81
GAMBAR 4. 56 <i>FONT POPPINS</i>	81
GAMBAR 4. 57 <i>MEDIA PENDUKUNG CARD GAME</i>	82
GAMBAR 4. 58 <i>MEDIA PENDUKUNG STICKER REWARDS</i>	83
GAMBAR 4. 59 <i>MEDIA PENDUKUNG LEMBAR REFLEKSI SISWA</i>	83
GAMBAR 4. 60 <i>MEDIA PENDUKUNG GUIDE BOOK</i>	84
GAMBAR 4. 61 <i>MEDIA PENDUKUNG POUCH</i>	84

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 mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

DAFTAR TABEL

TABEL 3. 1 TABEL HASIL OBSERVASI	41
TABEL 3. 2 ANALISIS & MATRIKS SWOT	45
TABEL 3. 3 ARAHAN KREATIF	48
TABEL 4. 1 KATA KUNCI TERPILIH DARI MIND MAPPING	54
TABEL 4. 2 PERTIMBANGAN PRODUKSI	87





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 LAMPIRAN

LAMPIRAN 1 LEMBAR BIMBINGAN MATERI	96
LAMPIRAN 2 LEMBAR BIMBINGAN TEKNIS	97
LAMPIRAN 3 TRANSKRIP WAWANCARA	98
LAMPIRAN 4 HASIL CEK PLAGIARISME.....	128
LAMPIRAN 5 DAFTAR RIWAYAT HIDUP	129





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

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Matematika merupakan salah satu pelajaran yang memiliki konsep rumit dan abstrak, sehingga menjadi salah satu mata pelajaran yang banyak tidak disukai orang dikarenakan kerumitan dalam menyelesaikan soal pelajaran tersebut, termasuk untuk para siswa di sekolah dasar. Banyak siswa dan siswi di sekolah dasar merasa bahwa matematika adalah mata pelajaran yang sulit dimengerti dan membosankan dikarenakan metode pembelajaran yang kurang tepat dan kurang menarik. Salah satu sekolah dasar yang mempunyai permasalahan dalam pelajaran matematika adalah SDN Kaumpandak 05.

Sekolah Dasar Negeri (SDN) Kaumpandak 05 adalah salah satu lembaga pendidikan yang berlokasi di Cibinong, Kabupaten Bogor. Para siswa kelas 1 dan 2 di SDN Kaumpandak 05 sudah diperkenalkan dengan materi penjumlahan, pengurangan, perkalian serta pembagian. SDN Kaumpandak 05 memiliki beberapa permasalahan dalam proses pembelajarannya, seperti kurangnya media pembelajaran yang mendukung. Pembelajaran di SDN Kaumpandak 05 masih dilakukan secara konvensional, seperti contoh pada pelajaran matematika para guru memberikan materi dengan cara menulis di papan tulis dan siswa akan disuruh menjawab ke depan papan tulis materi yang diberikan. Kurangnya fasilitas dalam pembelajaran membuat para guru cukup kesulitan untuk memastikan bahwa materi yang diberikan kepada siswa dapat diterima dengan baik atau tidak. Metode konvensional dalam pembelajaran membuat siswa lebih cepat bosan dan ingin segera menyelesaikan pembelajaran sehingga membuat siswa tidak fokus dan mengakibatkan rendahnya efektivitas penyampaian materi kepada siswa. Para guru menginginkan adanya kegiatan pembelajaran sembari bermain namun mereka belum mempunyai media tersebut, sehingga membutuhkan media edukatif yang lebih seru dan menyenangkan seperti contohnya *board game* edukatif.



© 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

Board game adalah jenis permainan yang dimainkan di atas papan dan merupakan jenis permainan interaktif yang di mana permainan tersebut bisa dimainkan secara berkelompok, maka dari itu *board game* dapat membentuk sikap bekerja sama, kreatif, serta bertanggung jawab dalam menyelesaikan tantangan. *Board game* sendiri merupakan permainan yang bersifat fleksibel sehingga dapat dipakai untuk pembelajaran matematika (Widyasari et al., 2021).

Dibandingkan dengan perancangan *board game* sebelumnya, *board game* edukatif matematika memiliki keunggulan dari rancangan *board game* sebelumnya yaitu pada konsep permainan. Pada *board game* edukatif matematika menggunakan konsep pengolahan strategi matematika pada anak, berbeda dengan perancangan *board game* edukatif yang telah ada sebelumnya yang dirancang oleh (Diyaulhaq, 2021), (Kurniawan et al., 2021), (Mufida & Abidin, 2021), (Rizkha & Anggapuspa, 2022) dan (Syarafina et al., 2022) pada umumnya *board game* edukatif yang telah dirancang tersebut cenderung mengandalkan konsep *trivia*, yang di mana konsep *trivia* lebih mengutamakan daya ingat berpikir anak dibandingkan daya paham anak.

Hasil dari penelitian yang dilakukan oleh Safitri (2019) dapat disimpulkan bahwa media *board game* sebagai media edukasi dapat efektif dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah pada siswa. Hal ini diperoleh dalam pembelajaran siswa yang mendapatkan fasilitas untuk mengerjakan berbagai soal yang dapat menuntun mereka dalam memecahkan masalah kehidupan sehari-hari. Salah satu media pembelajaran yang cocok digunakan untuk para siswa sekolah dasar kelas 1 dan 2 adalah *board game* interaktif.

Berdasarkan hal di atas, diperlukan adanya perancangan *board game* edukatif sebagai media pembelajaran untuk pelajaran matematika kelas 1 dan 2. Perancangan *board game* ini nantinya akan dirancang dengan mempertimbangkan peletakan elemen dan prinsip desain grafis yang sesuai agar dapat dimengerti dan bermanfaat bagi siswa dan guru dari SDN Kaumpandak 05.



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 telah dijelaskan, maka didapatkan rumusan masalah sebagai berikut: Bagaimana merancang *board game* edukatif tentang pelajaran matematika untuk siswa kelas 1 dan 2 di SDN Kaumpandak 05 yang interaktif dan menyenangkan?

1.3 Ruang Lingkup Pembahasan

Dalam proses penyusunan dan penulisan tugas akhir ini, akan berfokus kepada beberapa lingkup pembahasan meliputi;

1. Proses perancangan *board game* edukatif tentang pelajaran matematika untuk siswa kelas 1 dan 2 SDN Kaumpandak 05.
2. Penggunaan hingga penerapan teori, elemen, serta prinsip desain grafis yang dibutuhkan dalam *board game* sebagai media edukatif pelajaran matematika untuk siswa kelas 1 dan 2 SDN Kaumpandak 05.
3. Penerapan hasil karya desain dan ilustrasi *board game* edukatif tentang pelajaran matematika pada media pendukungnya dalam perancangan *board game* edukatif.

1.4 Tujuan dan Manfaat

Tujuan dan manfaat dari penyusunan dan penulisan tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

1.4.1 Tujuan

Tujuan yang ingin dicapai dari penulisan tugas akhir mengenai *board game* edukatif pelajaran matematika untuk siswa kelas 1 dan 2 secara umum adalah sebagai berikut:

1. Menjelaskan proses perancangan *board game* edukatif pelajaran matematika untuk siswa kelas 1 dan 2 SDN Kaumpandak 05.
2. Menjelaskan teori hingga penerapan elemen dan prinsip desain grafis yang digunakan dalam proses perancangan *board game* edukatif pelajaran matematika untuk siswa kelas 1 dan 2 SDN Kaumpandak 05.

3. Menjelaskan penerapan hasil karya desain dan ilustrasi *board game* edukatif tentang pelajaran matematika pada media pendukungnya dalam perancangan *board game* edukatif.

1.4.2 Manfaat

Manfaat yang ingin didapatkan dari penulisan tugas akhir mengenai perancangan *board game* edukatif pelajaran matematika untuk siswa kelas 1 dan 2 SDN Kaumpandak 05 ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Hasil dari penulisan, penelitian, hingga perancangan *board game* edukatif pelajaran matematika untuk siswa kelas 1 dan 2 SDN Kaumpandak 05, nantinya dapat bermanfaat dalam menjadi referensi pada penulisan, penelitian, dan perancangan media *board game* sejenis berikutnya.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Klien

Klien yaitu SDN Kaumpandak 05, nantinya dapat memberikan pembelajaran mengenai pelajaran matematika dengan menggunakan *board game* dan media pendukungnya sehingga nantinya kegiatan pembelajaran di kelas dapat berlangsung lebih efektif, interaktif, dan menyenangkan.

b. Bagi Target

Para siswa khususnya untuk tingkatan kelas 1 dan 2 SD, dapat menggunakan *board game* untuk mempermudah kegiatan belajar dalam memahami dan mengetahui materi pelajaran matematika serta bisa menambahkan *skill* bekerja sama dengan menyenangkan.

1.5 Sistematika Penulisan

Dalam proses penyusunan tugas akhir ini, terdapat lima bab yang telah disusun secara sistematis agar keseluruhan materi penelitian dapat tersampaikan dengan baik. Adapun sistematika penyusunan tugas akhir “Perancangan *board*



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 mengumumkannya dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

game edukatif pelajaran matematika untuk siswa kelas 1 dan 2 SDN Kaupandak 05” adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini berisikan penjelasan alasan berupa masalah dan fakta yang didapatkan dari klien dan kemudian didukung oleh berbagai penelitian dan literatur yang sudah dilakukan sebelumnya sehingga melatarbelakangi Perancangan *board game* edukatif pelajaran matematika untuk siswa kelas 1 dan 2 SDN Kaupandak 05. Pada bab ini membahas tentang latar belakang, rumusan masalah, ruang lingkup pembahasan, tujuan dan manfaat, serta sistematika penulisan tugas akhir.

BAB II LANDASAN PERANCANGAN

Pada bab ini berisi penjelasan dan tinjauan mengenai ilmu dan teori desain grafis maupun teori pendukung lainnya yang akan digunakan dan mendukung dalam proses perancangan *board game* edukatif pelajaran matematika untuk siswa kelas 1 dan 2 SDN Kaupandak 05. Teori-teori juga disusun secara sistematis dan logis serta bersumber dari buku dan artikel ilmiah.

BAB III METODE PERANCANGAN

Pada bab ini berisi penjelasan secara detail mengenai beragam kaidah metodologi yang digunakan, data dan fakta klien, hasil analisis data dan fakta, hingga arahan kreatif yang menjadi dasar dalam proses perancangan *board game* edukatif pelajaran matematika untuk siswa kelas 1 dan 2 SDN Kaupandak 05.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN DESAIN

Pada bab ini berisi penjelasan dan bahasan mengenai hasil karya desain yang sudah dibuat berbasis arahan kreatif sebelumnya. Adapun penjelasan mengenai konsep permainan dan proses desain yang menggunakan metode *design thinking*. Selanjutnya dilakukan digitalisasi dari desain yang terpilih, dan penerapan elemen

key visual pada media pendukung, penjelasan elemen visual yang dipakai serta pertimbangan produksi perancangan *board game*.

BAB V PENUTUP

Pada bab terakhir ini berisi kesimpulan mengenai hasil desain *board game* edukatif dan saran dari hasil keseluruhan analisis, penelitian, serta pembahasan yang didapatkan dalam proses perancangan *board game* edukatif pelajaran matematika untuk siswa kelas 1 dan 2 SDN Kaumpandak 05.



© 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





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 keseluruhan dari proses perancangan “*Board Game* Edukatif Pelajaran Matematika untuk Siswa Kelas 1 dan 2 SDN Kaumpandak 05”, berikut merupakan simpulan yang didapatkan:

1. Proses perancangan *board game* edukatif matematika menggunakan metode penelitian *design thinking* yang diawali dengan tahapan *emphatize*, yaitu dengan melakukan riset dan mengumpulkan data melalui wawancara bersama kepala sekolah, guru dan siswa siswi kelas 1 dan 2 di SDN KAUMPANDAK 05 untuk mendapatkan informasi mengenai kebutuhan dari pihak sekolah serta *customer insight*. Selanjutnya dilakukan wawancara bersama beberapa pakar ahli seperti *board game maker*, psikolog anak dan ilustrator anak untuk mendapatkan *insight* mengenai perancangan *board game* yang cocok untuk anak-anak, karakteristik anak SD serta ilustrasi yang cocok untuk anak SD. Kemudian dilakukannya observasi ke beberapa tempat seperti *board game cafe* untuk melihat *board game* yang beredar di pasaran, toko mainan anak untuk mengamati *board game* sejenis anak usia dini, perpustakaan nasional RI untuk melihat macam-macam ilustrasi anak dan SDN Kaumpandak 05 untuk observasi kegiatan pembelajaran para siswa. Selanjutnya dilakukannya studi literatur dengan mengumpulkan dan mengutip data-data dari berbagai buku, jurnal, *website* dan artikel yang memiliki topik serupa. Setelah dikumpulkan data-data selanjutnya data tersebut diolah dengan menggunakan analisis SWOT dan matriks SWOT, setelah membuat analisis dan matriks SWOT kemudian masuk ke tahap *define*, yang dimana data diolah lagi menjadi arahan kreatif untuk mendapatkan *key message* dan *tone and manner*. Selanjutnya masuk ke tahap proses desain yaitu tahap *ideate* yang bertujuan untuk mendapatkan konsep visual dengan melakukan proses *brainstorming* menggunakan proses *mind mapping* untuk mendapatkan *key visual*, lalu proses *mood*



© 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

board yang berisikan kumpulan referensi gambar yang akan menjadi acuan dalam perancangan *board game* edukatif dan dilanjutkan ke proses desain dengan diawali membuat 5 sketsa digital untuk *playmat*, 7 sketsa untuk pion, 2 sketsa untuk kartu tantangan dan 1 desain untuk kemasan yang di mana akan dipilih 3 sketsa untuk *playmat*, 7 sketsa untuk pion dan 2 sketsa untuk kartu tantangan dan 1 desain untuk kemasan yang akan dilanjutkan proses *coloring* desain komprehensif. Selanjutnya akan dilakukan pemilihan 1 desain terpilih untuk *playmat*, 7 desain untuk pion dan 2 desain untuk kartu tantangan dan 1 desain kemasan yang nantinya akan dilanjutkan hingga tahap *prototype*. Pada tahap ini dibuat *mock up* digital terlebih dahulu agar dapat mempertimbangkan hasil karya yang akan dicetak secara digital, selanjutnya mulai proses produksi media utama dan media pendukung untuk melihat bentuk hasil karya secara nyata. Setelah melewati proses *prototype* maka dilanjutkan proses *testing* yang dilakukan di SDN Kaumpandak 05 bersama siswa siswi di kelas 2, dari hasil testing tersebut mendapatkan hasil penilaian serta hasil evaluasi dari uji coba pada *board game*. Selanjutnya masuk pada proses terakhir yaitu tahap *implement*, pada tahap ini merupakan *Final Art Work* dari penyempurnaan karya pada hasil evaluasi testing, yang di mana ada perubahan pada desain petak di *playmat* yang awalnya berukuran 6x6cm per petak menjadi 6x8cm per petak agar ketujuh pion dapat diletakkan secara bersamaan dalam 1 petak. dan selanjutnya *board game* dapat dipakai oleh para siswa dan guru untuk kegiatan belajar.

2. Pada proses perancangan *board game* edukatif ini menerapkan prinsip desain berupa prinsip keseimbangan asimetris pada *playmat*, kartu tantangan dan buku panduan. Sedangkan untuk media tambahan seperti lembar refleksi siswa, *pouch* dan *card game* menggunakan keseimbangan simetris. Prinsip irama juga dipakai pada petak yang memberikan kesan irama petualangan pada desain petaknya. Elemen-elemen desain grafis pada perancangan ini menggunakan ilustrasi dengan jenis gaya kartun dengan digital *painting* menggunakan *software* clip paint studio dan procreate. Pada

board game ini objek yang dieksplorasi adalah objek alam yaitu hutan, gunung, langit, hewan, pantai dan danau. Warna yang digunakan merupakan warna-warna *colorful* dengan saturasi rendah yang diambil dari *tone and manner nature* seperti warna hijau, biru, *cream*, coklat dan merah. Tipografi yang digunakan pada perancangan ini adalah jenis *font handwriting* dengan *font poppin* untuk judul dan sub judul pada desain serta jenis *font sans serif* dengan *font poppins* untuk *body text*. Keseluruhan desain media utama dan media pendukung menggunakan *design tone and manner* yang sama sesuai dengan arahan kreatif. Hasil penerapan ilustrasi pada media utama *board game playmat* yang diaplikasikan di kain kanvas wr dengan ukuran 150x140cm, pion permainan *standee* akrilik yang berukuran 3x5cm, kartu tantangan rimba dengan *art carton* 310gsm ukuran 7x10cm, kemasan *hard box* dengan ukuran 40x40x20cm, buku panduan dengan ukuran 13x18cm menggunakan *art paper* 150gsm.

3. Hasil penerapan ilustrasi pada media pendamping *board game* yaitu *card game* yang diaplikasikan pada material *art carton* 310 gsm dengan laminasi *doff* serta ujung kartu yang *rounded*, *sticker rewards* yang diaplikasikan pada material *sticker vinyl* dengan laminasi *doff* serta *die cut* sehingga stiker tersebut berbentuk seperti pita *rewards*. dan lembar refleksi siswa yang diaplikasikan pada material *art carton* 310 gsm berukuran A4 yang laminasi *glossy* agar mudah dibersihkan.

5.2 Saran

Berdasarkan kesimpulan dan hasil penelitian yang telah dijabarkan, berikut merupakan saran untuk perancangan *board game* edukaif pelajaran matematika yang serupa :

1. Memperbanyak mencari studi literatur dalam landasan teori, memperbanyak referensi data dan fakta mengenai *board game* agar lebih banyak mendapatkan wawasan perancangan serta bisa juga melihat kekurangan dari



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

beberapa peneliti sebelumnya sehingga dapat menjadi bahan penyempurnaan perancangan berikutnya.

2. Memperbanyak kegiatan observasi mengenai *board game* terutama pada konsep permainan sehingga dapat menyesuaikan konsep permainan pada *board game* yang sesuai dengan anak sekolah dasar.
3. Memperbanyak media pendukung yang interaktif mengenai operasi matematika untuk melengkapi proses kegiatan belajar para siswa agar lebih senang dan semangat dalam jam pelajaran matematika.
4. Saran untuk penelitian selanjutnya ialah membuat penelitian mengenai keefektifan *board game* Tuwaga sebagai media pembelajaran apakah *board game* Tuwaga dapat menarik minat siswa, menyenangkan, mampu mencakup materi yang dibutuhkan, dan efisien bagi para guru, terutama dalam hal penggunaan waktu dan penyampaian materi.



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 mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

DAFTAR PUSTAKA

- Anggarini, A., & Bangun, D. A. N. (2020). *Alternatif Model Penyusunan Mood Board Sebagai Metode Berpikir Kreatif Dalam Pengembangan Konsep Visual*.
- Ardiansyah, Risnita, & Jailani, M. S. (2023). Teknik Pengumpulan Data Dan Instrumen Penelitian Ilmiah Pendidikan Pada Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif. *Jurnal IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam*, 1(2), 1–9. <https://doi.org/10.61104/ihsan.v1i2.57>
- Bali, D. (2021). *KETERLIBATAN ILUSTRASI DAN WARNA SEBAGAI STIMULUS VISUAL*.
- Dam, R. F., & Siang, T. yu. (2021). *Lecture3_Reading-Design_Thinking.pdf*.
- Daniyati, A., Saputri, I. B., Wijaya, R., Septiyani, S. A., & Setiawan, U. (2023). *Konsep Dasar Media Pembelajaran*.
- Darmandi. (2018). *ASYIKNYA BELAJAR SAMBIL BERMAIN*. Guepedia.
- Darmo, B., Tashya, A., & Wardhani, A. (2022). *Board Game Sebagai Media Edukasi Pembelajaran Mengenai Kedisiplinan dan Tanggung Jawab untuk Anak*.
- Dliyaulhaq, M. A. (2021). *Perancangan Board Game Tokoh Sahabat Nabi Untuk Edukasi Anak Usia 9-12 Tahun*. 2(3).
- Fadilah, A., Nurzakiah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). *Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran*. 1(2).
- Fariyanto, F., & Ulum, F. (2021). Perancangan Aplikasi Pemilihan Kepala Desa Dengan Metode Ux Design Thinking (Studi Kasus: Kampung Kuripan). *Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi*, 2(2).
- Fatimah, F. N. D. (2020). *TEKNIK ANALISIS SWOT Pendoman Menyusun Strategi yang Efektif & Efisien serta Cara Mengelola Kekuatan & Ancaman*.
- Febrita, Y., & Ulfah, M. (2019). *Peranan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa*.



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

- Hansen, S. (2020). Investigasi Teknik Wawancara dalam Penelitian Kualitatif Manajemen Konstruksi. *Jurnal Teknik Sipil*, 27(3), 283. <https://doi.org/10.5614/jts.2020.27.3.10>
- Jannah, W., & Selong, T. P. (2019). *MENINGKATKAN KEMAMPUAN MOTORIK HALUS ANAK MELALUI KEGIATAN MERONCE BENTUK DAN WARNA PADA KELOMPOK B TK PERTIWI SELONG. 1.*
- Juanda, A. (2017). *BOARD GAME : Saat Belajar Makin Asyik*. CV. Cipta media edukasi.
- Kenedi, A. K., Helsa, Y., Ariani, Y., Zainil, M., & Hendri, S. (2019). MATHEMATICAL CONNECTION OF ELEMENTARY SCHOOL STUDENTS TO SOLVE MATHEMATICAL PROBLEMS. *Journal on Mathematics Education*, 10(1), 69–80. <https://doi.org/10.22342/jme.10.1.5416.69-80>
- Kurniawan, R., Razaq, A. G., & Poerbaningtyas, E. (2021). Perancangan Board Game sebagai Media Penunjang untuk Meningkatkan Minat Kegiatan Ekstrakurikuler Pramuka Penggalang Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Desain*, 8(2), 132. <https://doi.org/10.30998/jd.v8i2.8166>
- Mahadewi, Z. A. F. (2023). *JURUSAN TEKNIK GRAFIKA PENERBITAN POLITEKNIK NEGERI JAKARTA.*
- Maulina, A. (2021). *PERANCANGAN BUKU EDUKASI BERGAMBAR TIGA KATA AJAIB : TOLONG, MAAF DAN TERIMA KASIH UNTUK YAYASAN TERMINAL HUJAN.* <https://repository.pnj.ac.id/id/eprint/4123>
- Mufarrochah. (2023). *MEDIA PEMBELAJARAN ANAK USIA DINI (Teori dan Praktik).*
- Mufida, A., & Abidin, M. R. (2021). *Perancangan Board Game Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris Anak Usia 6-10 Tahun.* 2(3).
- Nityanasari, D. (2020). ALAT PERMAINAN EDUKATIF PASAK WARNA UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL WARNA PADA ANAK USIA DINI. <https://Jurnal.Umj.Ac.Id/>.
- Nurullazi, Z. (2020). *ANALISIS VISUAL PADA BUKU ILUSTRASI MENGENAI KERAGAMAN PERMAINAN TRADISIONAL ANAK INDONESIA.*



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

- Pebody, D. (2018). A Guide to Board Game Mechanics. <https://www.Board-Game.Co.Uk/>. https://www.board-game.co.uk/board-game-mechanics/?srsltid=AfmBOoqL1ZJOv6KKLhuSy8A1M3SLXhaQFco0Ee fdQj7oQdFt98w7aos_
- Purnamasari, N. I., & Yusma, N. A. (2021). *MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN BERPIKIR LOGIS ANAKMELALUIKEGIATAN BERMAIN WARNA*. <http://ejournal.kopertais4.or.id/susi/index.php/joeces/article/view/3415/2417>
- Putri, R. F., Pd, S., Hum, M., & Putri, R. F. (2019). *BELAJAR BAHASA INGGRIS MELALUI BOARD GAME/CARD GAME*.
- Ramdani, G. (2019). *Desain Grafis*. Bogor : IPB Press, 2019.
- Ratna, S., & Watini, S. (2022). Implementasi Model Asyik Dalam Pembelajaran Mengenal Konsep Warna Pada Anak Usia Dini. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 8(3), 1737. <https://doi.org/10.37905/aksara.8.3.1737-1746.2022>
- Rizkha, I. A., & Anggapuspa, M. L. (2022). *Perancangan Board Game Pengenalan Gizi Seimbang Sebagai Media Edukasi Anak Usia 9-12 Tahun*. 4(1).
- Rune, P. (2023). *Graphic Design*.
- Sabani, F. (2019). *Perkembangan Anak-anak Selama Masa Sekolah Dasar (6 – 7 Tahun)*. 8(2).
- Safitri, W. C. D. (2019). *Efektivitas Media Board Game Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Pada Pembelajaran Tematik Di SD*. 7(2).
- Sari, M., & Asmendri, A. (2020). Penelitian Kepustakaan (Library Research) dalam Penelitian Pendidikan IPA. *Natural Science*, 6(1), 41–53. <https://doi.org/10.15548/nsc.v6i1.1555>
- Sitepu, V. (2014). *PANDUAN MENGENAL DESAIN GRAFIS*.
- Syarafina, B., Nisa, D. A., & Romadhona, M. (2022). Perancangan Board Game “Gigiku Sehat” Sebagai Media Pembelajaran Sekolah Dasar Kelas 1-3. *JURNAL IMAJINASI*, 6(2), 112. <https://doi.org/10.26858/i.v6i2.38033>
- Tursumurotovich, S. S. (2020). Illustration and the Influence of Illustrator on Children’s Understanding of Fairy Tales and Works of Art in Books.



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

International Journal of Psychosocial Rehabilitation, 24(5), 3526–3533.
<https://doi.org/10.37200/IJPR/V24I5/PR202063>

Vincent Jonathan Sugianto, Prayanto WH, & Hen Dian Yudani. (2015). Perancangan Board Game Mengenai Bahaya Radiasi Gadget Terhadap Anak. *Jurnal Desain Komunikasi Visual Adiwarna*, 1(6).

Yonatan, A. Z. (2023). Memahami Design Thinking Adalah: Manfaat, Proses, dan Contohnya. *Detik.Com*. <https://www.detik.com/bali/berita/d-6526137/memahami-design-thinking-adalah-manfaat-proses-dan-contohnya>

Zainudin, A. (2021). *Tipografi*. Yayasan Prima Agus Teknik.

Zulvira, R. (2021). *Karakteristik Siswa Kelas Rendah Sekolah Dasar*. 5.





LAMPIRAN

Lampiran 1 Lembar Bimbingan Materi

LEMBAR BIMBINGAN TUGAS AKHIR			
PROGRAM STUDI DESAIN GRAFIS			
JURUSAN TEKNIK GRAFIKA PENERBITAN			
POLITEKNIK NEGERI JAKARTA			
NAMA MAHASISWA ALYA SABRINA			
NAMA PEMBIMBING RACHMADITA DWI PRAMESTI			
JUDUL TUGAS AKHIR PERANCANGAN BOARD GAME EDUKATIF PELAJARAN MATEMATIKA UNTUK SISWA KELAS 1 DAN 2 SDN KAUMPAKANDAK 05			
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	19/3/2024	Bimbingan secara online menjelaskan mekanisme mengenai pembuatan laporan tugas akhir	mulai mencari referensi jurnal-jurnal
2	28/3/2024	Bimbingan secara offline membahas bab 1	Jurnal yang bertuliskan n.d harus ditambahkan tahun sendiri, ebook dimasukan ke zotero secara manual
3	30/3/2024	Bimbingan secara online via whatsapp untuk membahas material yang akan dipakai pada boardgame serta membahas mengenai cara mestasi jurnal.	mengutamakan mencari jurnal sumber asli / sumber ke 2.
4	4/4/2024	Bimbingan secara offline lanjut membahas bab 1 hasil revisi dan membahas sebagian bab 2	turnita (ubah 3 kata saja, jangan di parafrase semula), saat bab 4 mention mengenai mekanisme dicoriling yang dikombinasikan tile placement dan mention bahwa permainan boardgame yang dirancang adalah jenis race game kombinasi roll and move game
5	5/4/2024	Bimbingan secara online via whatsapp untuk membahas lanjutan bab 2.	hanya di bagian elemen warna aja yang perlu ditambah/dikurangi
6	18/4/2024	Bimbingan secara offline membahas bab 3 dan proposal PMTA	revisi : penambahan observasi pembelajaran kelas 1 dan 2, revisi sub bab wawancara sebelum swot
7	19/4/2024	Bimbingan secara online via whatsapp mengenai PMTA	- matriks swot dan kesimpulannya - gaperfu dimasukkan - tabel jadwal usulan tambahkan juga utk kegiatan pendaftaran hak cipta dan penyusunan laporan akhir pmta
8	29/4/2024	Bimbingan secara offline membahas bab 3 revisi dari dospem 2	penambahan paragraf mengenai keunggulan, gap, dampak dari proyek tugas akhir ini
9	7/5/2024	Bimbingan secara offline untuk check keseluruhan bab 1-3 sekaligus asistensi PPT untuk Semprom	beberapa isi PPT diganti dan beberapa ditambahkan
10	5/6/2024	Bimbingan secara offline untuk check mindmap	Mindmap masih bisa dikembangin lagi sampai ketemu katakunci dan warna
11	14/6/2024	Bimbingan secara online untuk revisi mindmap	mindmap masih direvisi dan harus diperluas kata kuncinya
12	19/6/2024	Bimbingan secara online untuk revisi mindmap	mindmap sudah oke, dan menandai kata kunci yang akan dipilih mencakup warna, tipografi dan objek
13	25/6/2024	Bimbingan secara offline untuk asistensi mindmap dan moodboard	bimbingan mindmap dan moodboard.
14	29/6/2024	Bimbingan secara online untuk asistensi sketsa	membuat beberapa sketsa, sketsa masih butuh perbaikan alur
15	3/7/2024	Bimbingan secara online untuk asistensi sketsa	asistensi sketsa playmat dan sketsa pion
16	4/7/2024	Bimbingan secara online untuk diskusi mengenai brand naming	menentukan brand naming, sketsa perlu ditambah alternatifnya
17	8/7/2024	Bimbingan secara online membahas abstrak, desain komprehensi dan desain terpilih	abstrak di acc, sketsa sudah diacc dan mulai desain komprehensi dan pemilihan desain terpilih
18	15/7/2024	Bimbingan secara online asistensi desain terpilih	asistensi desain terpilih, asistensi bagian petak
19	24/7/2024	Bimbingan secara offline mengenai revisi playmat dan membahas desain kemasan serta media turunan guide book	penambahan wording dekorasi pada desain playmat, asistensi kartu tantangan, acc desain kemasan dan media turunan guide book
20	29/7/2024	Bimbingan secara online mengenai revisi petak dan kartu tantangan	petak ukuran diperbesar dan kartu dikelompokkan sesuai gambar
22	3/8/2024	Bimbingan secara online mengenai petak pada playmat	Playmat di acc
23	7/8/2024	Bimbingan secara offline asistensi bab 4 sampai bab 5	bab 4-5 di acc

*untuk menjadi acuan bimbingan selanjutnya

- 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



Lampiran 2 Lembar Bimbingan Teknis

BIMBINGAN KE-	TANGGAL BIMBINGAN	KOMENTAR PEMBIMBING	RENCANA PROGRESS/REVISI*
1	22/4/2024	Bimbingan secara offline membahas bab 1 - 3	laporan diletakkan di meja ibu wiwi untuk di review
2	24/4/2024	Bimbingan secara offline membahas hasil review bab 1 - 3	mendapatkan revisi pada bab 1 mengenai keunggulan, gap, urgensi dan dampak dari provek ini
3	30/4/2024	Bimbingan secara offline membahas revisi bab 1	revisi di acc oleh ibu wiwi
4	21/5/2024	Bimbingan secara online membahas keseluruhan proposal	merapihkan daftar pustaka
5	17/7/2024	Bimbingan secara offline untuk membahas artikel semnas	sudah acc oleh bu wiwi
6	5/7/2024	Bimbingan secara offline untuk membahas bab 4 dan 5	sudah di acc namun daftar pustaka perlu dirapihkan
7			
8			

*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 :

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

Lampiran 3 Transkrip wawancara

1. Transkrip wawancara dengan Kepala sekolah SDN Kaumpandak 05

Responden : Ibu Ella Siti Sarah.,S.Pd,M.Pd. Kepala sekolah SDN Kaumpandak 05

Peneliti : Baik, Bu. Boleh perkenalan dulu, Bu, nama ibu siapa dan sudah berapa lama menjadi Kepala Sekolah di SDN Kampung Pandak 05 ini?

Narasumber : Nama saya Ella Siti Sarah.,S.Pd,M.Pd. Bertugas di sini sebagai Kepala Sekolah itu sudah mau tiga tahun.

Peneliti : Oh, mau tiga tahun ya Bu. Bu, apakah boleh ibu menjelaskan profil dari SDN Kampung Pandak 05 ini?

Narasumber : SDN Kampung Pandak 05 ini adalah SD yang lokasinya berada di tengah-tengah sekolah-sekolah, dikelilingi oleh sekolah-sekolah karena ini kompleks pendidikan. Mulai dari TK sampai SMA, SMK juga ada, di sini dan kebetulan kita memang dialokasikan ke sini yang tadinya di depan. SD Kampung Pandak 05 mempunyai siswa itu 480 orang, terdiri dari 17 rombongan belajar dari kelas 1 sampai kelas 6, kemudian mempunyai ruangan sebanyak 12 ruang dan itu cukup untuk anak yang berjumlah 480 orang. Dengan guru, memiliki guru di antaranya adalah 10 ASN, kemudian personil semuanya ada 28 orang. Jadi 28 orang itu terdiri dari guru agama, guru PJOK, guru bahasa Inggris, guru IT, dan guru keterampilan.

Peneliti : Oh, oke, Bu. Kalau di sini ada fasilitas seperti perpustakaan dan UKS?

Narasumber : Di sini yang ada hanya perpustakaan saja, kalau UKS kita belum punya karena keterbatasan tempat dan prasarana, sehingga kita tidak memiliki ruang UKS. Kemudian sekolah ini adalah sekolah yang sudah memiliki beberapa prestasi, memperoleh beberapa prestasi di antaranya adalah dari ekstrakurikuler



© 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

pramuka yang telah menjuarai berbagai *event* perlombaan yang diadakan di kecamatan mau pun di Kota Madya Bogor. Jadi prestasi itu adalah hasil kerja keras dari pramuka inti dan pramuka umum dan juga beberapa pembina, di sini ada beberapa pembina satu PA, satu PI, yang mengadakan latihan setiap hari Kamis dan Sabtu. Pramuka inti itu selalu mengadakan pembaharuan di antaranya adalah beberapa kegiatan yang memang mengikuti *update* dari WhatsApp, di antaranya adalah hari ini pelaksanaan rantang pramuka, di mana dalam kegiatan ini peserta pramuka siaga dan penggalang itu akan mengadakan seperti bantuan sosial yang ditujukannya, peruntukannya adalah untuk lansia yang ada di lingkungan sini, kemudian untuk anak-anak yatim dan juga kaum duafa yang memang pendanaannya itu diambil dari iuran peserta pramuka. Jadi sekolah tidak mengeluarkan biaya tetapi anak dalam rangka, supaya anak menumbuhkan rasa sosial dan rasa empati kepada lingkungan di sekitar sekolah.

Peneliti : Lalu pertanyaan selanjutnya, untuk SDN Kaumpandak 05 ini memakai kurikulum apa ya Bu?

Narasumber : Kurikulumnya sudah kurikulum merdeka, sudah dari kelas 1 sampai 6 sudah diterapkan dan sudah 2 tahun ini.

Peneliti : Untuk visi misi dan tujuan sekolah itu apa saja ya Bu?

Narasumber : visinya adalah membentuk dan menumbuhkan siswa-siswa yang berakhlak mulia, berakhlak berkarakter, berakhlak kharimah yang bagus, kemudian ikut menumbuhkan nilai-nilai keagamaan dan selalu cerah dalam menghadapi segala tantangan.

Peneliti : Oke, kalau misinya Bu?

Narasumber : Misinya menumbuhkan dan meningkatkan kemampuan anak baik itu dalam sisi agama maupun dalam penghitungan yang lain.



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

Peneliti : Apakah di sini mempunyai *website* khusus sendiri atau Instagram?

Narasumber : Kalau IG ada, kemudian kalau Facebook juga ada.

Peneliti : Oke Bu, sepertinya sudah cukup ya Bu. Terima kasih ya Bu.

Narasumber : Sama-sama.

2. Transkrip wawancara dengan wali kelas SDN Kaumpandak 05

Responden : Ibu Putri, wali kelas 2A

Peneliti : Perkenalkan nama saya Alya Sabrina, mahasiswa tingkat akhir program studi desain grafis memerlukan data untuk mengenai topik tugas akhir yang saya angkat, Sebelumnya mungkin boleh diperkenalkan nama ibu?

Narasumber : Ibu Putri

Peneliti : Oke, ibu sebagai guru atau wali kelas?

Narasumber : Wali kelas, kelas 2 sudah mengajar selama 2 tahun

Peneliti : Oke bu, saya mau bertanya bagaimana sistem pembelajaran di dalam kelas 2, dalam pelajaran matematika?

Narasumber : Sistemnya biasa, kayak menerangkan di papan tulis, kadang pakai alat peraga juga, Alat peraga juga kita bikin sendiri, ya bagaimana kreatif gurunya saja.

Peneliti : untuk materinya apa ya bu?

Narasumber : Materinya ada perkalian, pembagian, sama tambahkan.



© 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

Peneliti : Oh begitu, apakah ada kesulitan yang dirasakan dalam mengajar mata pelajaran matematika?

Narasumber : Ada, untuk perkalian itu masih agak sulit untuk kali-kalian yang sudah kayak kalian 4, 5, 6 begitu masih agak susah

Peneliti : Oke, bagaimana respon murid saat pelajaran matematika sebelumnya?

Narasumber : Mereka ada yang senang, ada yang bete, ada yang gak semangat gitu, macam-macam.

Peneliti : Oh begitu ya bu Media pembelajaran, apa yang digunakan sebelumnya dalam pembelajaran matematika?

Narasumber : Kalo kita biasanya pakai media jari saja, jari matika

Peneliti : Oh jari matika begitu ya bu Kalo misalkan games-games gitu bu?

Narasumber : Games-games belum sih ya

Peneliti : Oke selanjutnya, kira-kira ada kekurangan tidak dari media pembelajaran yang digunakan sekarang?

Narasumber : Iya sih, harusnya kan pakai media yang menarik kayak games-games begitu Tapi kadang tidak memadai untuk bikin media

Peneliti : Oh begitu Apakah sebelumnya ada media edukatif dalam pelajaran matematika selain jari matika begitu bu?

Narasumber : Belum



© 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

Peneliti : Belum ada ya bu ya Sistem dan media pembelajaran apa yang menurut ibu efektif dalam pembelajaran MTK?

Narasumber : Menurut aku ya harusnya pakai media konkret ya Kalo untuk kelas dua itu kayak misalkan benda-benda kayak *puzzle* terus kartu gitu kan Jadi mereka lebih menarik dan lebih semangat buat mencoba.

Peneliti : Menurut ibu, ukuran media utama yang cocok untuk media edukatif menurut ibu seperti apa ya bu? Ini kan ada ular tangga ya bu, menurut ibu yang kecil atau atau yang besar banget gitu?

Narasumber : Kalo menurut saya yang besar gitu ya Soalnya kalo misalnya yang kecil tuh anak-anak pasti rebutan pada ngumpul gitu kan Kalo untuk yang besar kan mereka lebih semangat “Wah aku pengen coba nih” kalo yang kecil kayak gitu mereka pasti rebutan gitu

Peneliti : Apa tujuan pembelajarannya harus dicapai dalam pembuatan *board game* ini?

Narasumber : Biar anak-anak tuh lebih menarik, maksudnya lebih semangat untuk belajar matematika Lebih mau lagi, lebih semangat mau belajar matematika kan Kalo untuk sekarang matematika tuh kan pelajaran yang males, susah gitu Kalo misalnya ada media yang menarik kan mereka bisa mengembangkan lagi

Peneliti : Adakah syarat khusus untuk pembuatan desain *board game* ini bu?

Narasumber : tidak sih

Peneliti : Kira-kira materi apa saja yang mau di masukin dalam *board game* ini bu?



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

Narasumber : Mungkin tambahan gitu ya, perkalian gitu aja sih Pembagian? Pembagian boleh Itu.

Peneliti : Menurut ibu media pendukung yang cocok digunakan di samping *board game* ini apa ya bu? Apa ya? Media pendukungnya?

Narasumber : *flashcard* kartu bilangan

Peneliti : Oh seperti itu Baik bu, terima kasih ya bu atas waktunya

Narasumber : sama-sama

3. Transkrip wawancara dengan wali kelas SDN Kaumpandak 05

Responden : Ibu Novi Sari Triani, wali kelas 2C

Peneliti : Oke Ibu, sebelumnya mungkin boleh Ibu perkenalkan nama Ibu dan Ibu sebagai guru atau wali berapa?

Narasumber : Nama saya Ibu Novi Sari Trianti. Sekarang saya mengajar di kelas 2C.

Peneliti : Ibu sudah berapa tahun menjadi guru di SDN Kaumpandak 05?

Narasumber : Saya dari tahun 2015, bulan Januari itu sudah 8 tahun 4 bulan.

Peneliti : Bagaimana sistem pembelajaran di kelas 2 dalam pelajaran matematika?

Narasumber : Kalau untuk kelas 2 berbeda ya dengan kelas 4, 5, 6. Kalau kelas 1, 2, 3 ini sistem pembelajarannya itu tidak seperti kelas 4, 5 dulu ya. Dia harus berbagai banyak media. Sedangkan kelas 1, 2 hanya 1, 2, 3 media saja. Karena yang penting anak ini harus menghafal perhitungan dulu, penjumlahan, per bagian. Jadi baru setelah itu anak perkenalkan medianya dari media yang paling mudah dulu. Medianya nanti disesuaikan dengan pembelajarannya yang akan diajarkan.



© 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

Peneliti : Kalau misalkan ada kesulitan tidak ya Ibu yang dirasakan dalam mengajar matematika?

Narasumber : Selama saya mengajar, Alhamdulillah tidak ada kesulitan. Dari media juga kebetulan saya memang, tergantung gurunya ya. Kalau guru yang lain saya tidak tahu. Tapi kalau dari saya sendiri kebetulan saya senang dengan membuat media. Jadi saya selalu bagaimana caranya ketika, oh iya ini belajar matematika penjumlahan nih. Saya buat medianya misalnya dari sedotan, dari warna-warni gitu. Jadi Alhamdulillah tidak begitu sulit. Karena kebetulan di sekolah juga fasilitasnya ada.

Peneliti : Lalu bagaimana respon para murid saat pelajaran matematika sebelumnya?

Narasumber : Responnya ya, kalau untuk kelas 2 ini Alhamdulillah ada yang mungkin tidak semua menyukai pembelajaran matematika ya. Tapi namanya anak perlu belajar itu Alhamdulillah respon nya baik, bagus, dilaksanakan dengan semangat.

Peneliti : Apakah ada anak yang tidak terlihat semangat dalam pelajaran matematika?

Narasumber : Pasti ada. Karena ada yang mungkin dari rumahnya belum sarapan. Jadi di kelas aku sudah ngantuk luar mana pelajarannya matematika. Biasanya dari semua pembelajaran yang paling sulit itu matematika ya. Tapi ya itu guru harus pintar membuat media agar anak itu fokus, agar anak itu semangat.

Peneliti : Media pembelajaran apa yang digunakan sebelumnya dalam pembelajaran matematika?

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

Narasumber : Media pembelajaran saya biasanya menggunakan dari sedotan. Terus bisa juga dari penggaris yang terbuat dari kartu. Jadi banyak sih berbagai matematika.

Peneliti : Selanjutnya kira-kira ada kekurangan tidak dari media yang digunakan sekarang?

Narasumber : Kalau untuk yang sekarang kebetulan memang alhamdulillah ya. Kalau saya selalu menyiapkan apa yang mau saya pelajari, saya siapkan dulu. Tapi kadang ada beberapa media yang ini saya harus bikin media seperti ini. Tapi saya belum sanggup nih gitu. Karena bisa dari biayanya, dari fasilitas sekolahnya. Sebenarnya lengkap ini fasilitas sekolahnya gitu. Cuma dari saya nya ini gimana caranya. Oh ini belum dikuasai sama anak juga. Ini bergantung pelajarannya ya.

Peneliti : Apakah sebelumnya ada media edukatif dalam pembelajaran MTK?

Narasumber : Kalau edukatif belum ada. Karena lagi selama 8 tahun saya itu hampir tidak ada media edukatif.

Peneliti : Apa tujuan pembelajaran yang harus dicapai dalam pembuatan *board game* ini, Ibu?

Narasumber : Tujuannya agar anak itu dari media itu kan kalau guru terlalu memberikan teori itu kan bosan ya. Dan tidak semua anak menyerap ke dalam otak kita. Tapi kalau kita membuat media itu anak akan, oh ini menarik ya. Dan itu tidak akan dilupakan. Oh kemarin Ibu guru buat media ini, oh gini loh caranya. Dan itu membuat anak teringat. Jadi otak itu bakal ada. Tapi kalau teori itu, ini apa sih Ibu kemarin ngajarin apa sih. Jadi suka lupa. Jadi makanya saya alhamdulillah dari saya kuliah pun saya tertarik dengan hal-hal yang membuat hal ini. Biasanya emang anak-anak sukanya mainan gitu.



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

Peneliti : Lalu kalau untuk materi yang mau dimasukkan ke dalam *board game* ini apa ya Ibu?

Narasumber : Ini tuh nanti mungkin saya bisa, untungnya yang ini tuh medianya tidak dibuat berkelompok ya. Karena kalau berkelompok itu untuk kelas 456. Kalau untuk kelas 1-2 itu belum bisa kooperatif ya. Belum bisa, bener-bener ini anak bisa gak diarahkan gitu. Jadi ini tuh nanti saya buat itu seperti satu persatu aja gitu. Nanti anak tuh bernyanyi. Nanti siapa yang enak baru lah itu ambil gitu kan. Tergantung nih nanti bisa saya obrolan dengan teman-teman guru ya. Kan mau betul-betul empat-empat ya. Nanti mungkin yang satu-satu nih, atau bisa juga nanti mulai abstain tergantung. Itu banyak sekali manfaatnya ya. Iya bisa di gunain. Bisa juga nanti buat kelas 4-5 gitu. 456 tinggal soalnya aja ya pertanyaannya. Bikin sendiri.

Peneliti : Lalu menurut ibu media pendukung apa yang cocok sama *boardgame* ini? Yang di samping *boardgame* kayak *puzzle* atau *flashcard*?

Narasumber : *flashcard*.

Peneliti : Apa harapan ibu dalam media *boardgame* ini?

Narasumber : Harapan... Ya harapannya... Anak lebih semangat. Dan tertarik dengan medianya. Terus... Menyukai gitu ya. Karena kalau anak sudah menyukai dia akan fokus ya. Dan tidak bosan gitu. Dan bermanfaat juga buat anak.

Peneliti : Oke bu. Terima kasih ya bu atas wawancara hari ini.

4. Transkrip wawancara dengan Murid kelas 2

Responden : Syakira, 8 tahun & Thoriq, 7 tahun.

Peneliti : Kalau boleh tahu, kamu namanya siapa ya dan umur kamu berapa?

Narasumber : Syakira, umur 8 tahun.



© 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

Peneliti : Kelas berapa?

Narasumber : Kelas 2C.

Peneliti : Kamu suka gak sih sama pelajaran matematika?

Narasumber : Suka.

Peneliti : Kenapa kamu suka sama matematika?

Narasumber : Gampang.

Peneliti : Terus kamu ada kesulitan gak untuk pelajaran matematika?

Narasumber : Tidak.

Peneliti : Tidak ada? Oke. Apakah kamu sudah bisa perkalian 1 sampai 10?

Narasumber : Belum.

Peneliti : Belum ya. Terus kalau bu guru sendiri mengajar di kelas kayak gimana?

Seru atau agak susah atau gimana?

Narasumber : Seru.

Peneliti : Terus saat pelajaran apakah ada yang dipakai gitu seperti buku atau permainan?

Narasumber : Tidak ada.





© 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

Peneliti : Tidak ada ya. Kamu sukanya kalau belajar itu gimana? Ya biar senang gitu. Berkelompok atau sendiri-sendiri?

Narasumber : Sendiri-sendiri.

Peneliti : Sendiri-sendiri. Kamu tahu permainan ular tangga atau monopoli gak?

Narasumber : Tidak.

Peneliti : Tidak tahu ya. Kira-kira kamu bakal gampang gak memahami pelajaran kalau sistem pembelajarannya itu pakai permainan?

Narasumber : Tidak.

Peneliti : Tidak ya. Kamu lebih suka main bareng-bareng atau sendiri?

Narasumber : Bareng-bareng.

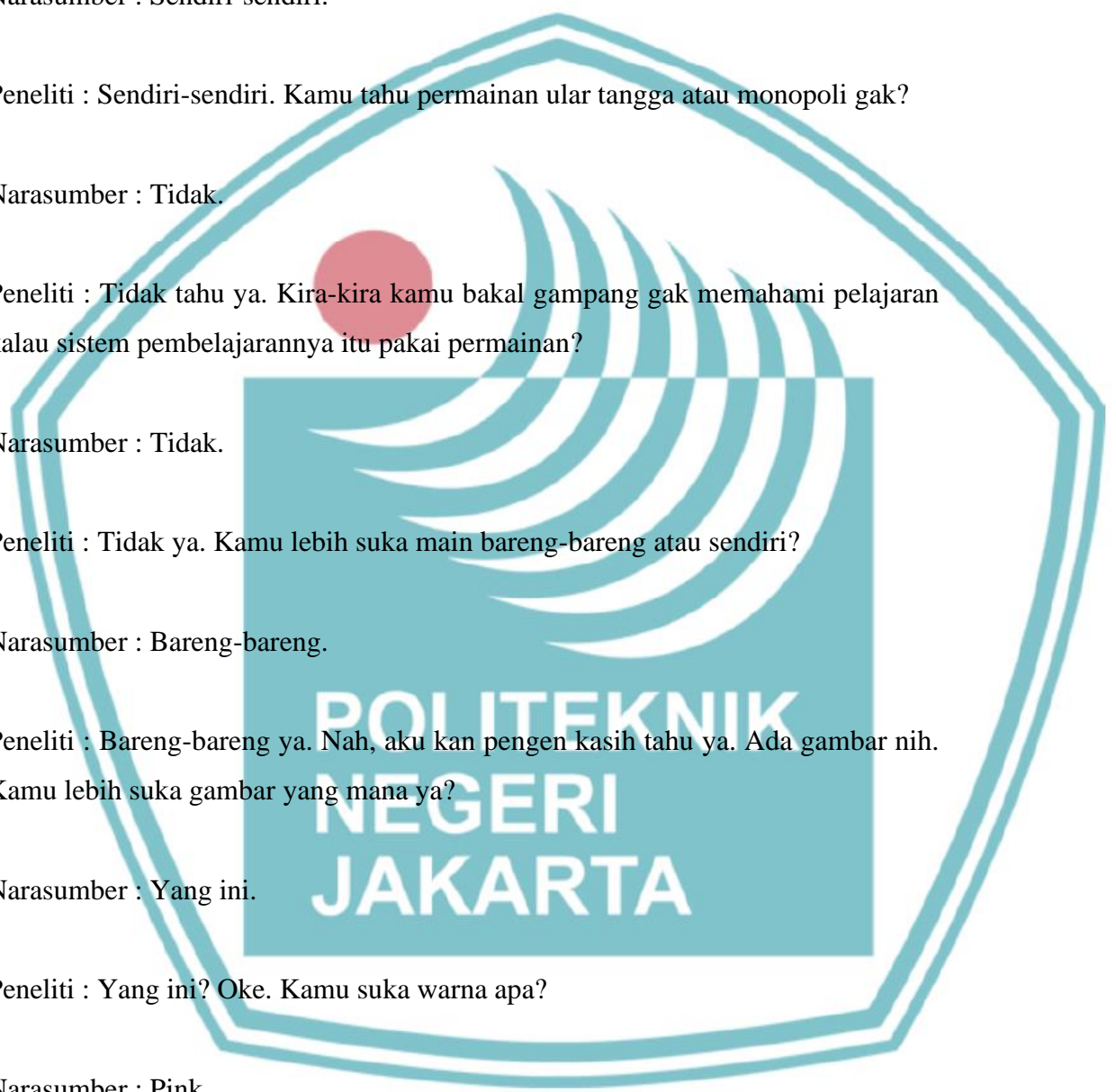
Peneliti : Bareng-bareng ya. Nah, aku kan pengen kasih tahu ya. Ada gambar nih. Kamu lebih suka gambar yang mana ya?

Narasumber : Yang ini.

Peneliti : Yang ini? Oke. Kamu suka warna apa?

Narasumber : Pink.

Peneliti : Pink. Oke deh, makasih ya.





© 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

Peneliti : Halo, perkenalkan nama aku Kak Alya. Jadi aku tuh pengen mau wawancara kamu buat tugas kelihatan aku nih. Kamu nanti jawab jujur aja ya.

Kalau boleh tahu, nama kamu siapa ya dan kamu umur berapa?

Narasumber : Nama aku thoriq umur 7 tahun.

Peneliti : Kamu kelas berapa?

Narasumber : 2 C

Peneliti : Dua C ya. Kamu suka gak sama pelajaran matematika?

Narasumber : Suka.

Peneliti : Kenapa kamu suka sama matematika?

Narasumber : Gampang.

Peneliti : Gampang. Apa ada gak kesulitan kamu dalam pelajaran matematika?

Narasumber : Belum.

Peneliti : Kamu sudah bisa perkalian satu sampai sepuluh?

Narasumber : Belum.

Peneliti : Kalau bu guru sendiri di kelas ngajarnya gimana?

Narasumber : Gak tahu.

Peneliti : Kayak susah atau apa gitu?





© 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

Narasumber : Gampang

Peneliti : Saat pelajaran apakah ada sesuatu yang dipakai seperti buku atau permainan?

Narasumber : Gaada

Peneliti : Kamu tuh suka belajar tuh gimana ya biar senang pakai permainan atau belajar seperti biasa saja?

Narasumber : Seperti biasa.

Peneliti : Kalau kamu suka belajar sendiri atau berkelompok?

Narasumber : Berkelompok.

Peneliti : Kamu tahu permainan ular tangga gak?

Narasumber : Gak tahu.

Peneliti : Kira-kira kamu bakal gampang gak kalau pelajarannya sistemnya pakai permainan gitu?

Narasumber : Engga

Peneliti : Kamu lebih suka permainannya besar atau kecil?

Narasumber : Besar.

Peneliti : Kamu lebih suka gambar yang kayak gini atau kayak gini?



© 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

Narasumber : Kayak gini.

Peneliti : Kayak gini ya. Kamu suka warna apa?

Narasumber : biru

Peneliti : Oke ya makasih.

5. Transkrip wawancara dengan Murid kelas 1

Responden : Zaza, 8 tahun. Adila, 6 tahun. Reinan, 7 tahun. Ahdan, 7 tahun.

Peneliti : Halo dek perkenalkan, nama aku Alya Sabrina, kakak dari mahasiswa PNJ. Kalau boleh tahu, nama kalian siapa ya?

Narasumber : Zaza, Adila.

Peneliti : Kalau kalian umur berapa?

Narasumber : Aku delapan, Enam.

Peneliti : Kalian dari kelas berapa aja ya?

Narasumber : Satu A.

Peneliti : Kalian suka gak sama pelajaran matematika?

Narasumber : Suka karena gampang, kurang suka.

Peneliti : Ada gak kesulitan dalam pembelajaran matematika?

Narasumber : Kalau perhitungannya banyak, sama



© 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

Peneliti : Kalau guru sendiri, di kelas pengajaran gimana ya?

Narasumber : Kalau ada murid yang gak mau ngikutin pelajaran, nanti di marahin.

Peneliti : Saat pelajaran kalian pakai medianya buku atau permainan?

Narasumber : Buku.

Peneliti : Kamu tuh suka gak belajar yang berkelompok atau sendiri-sendiri?

Narasumber : Aku sendiri-sendiri.

Peneliti : Kamu tau gak permainan ular tangga?

Narasumber : Tau. Tau,

Peneliti : pintar. Kira-kira bakal gampang gak ya kalau misalkan pelajarannya sistemnya pakai ular tangga? Jadi belajar sambil main gitu.

Narasumber : Gak terlalu.

Peneliti : Oke. Kamu pilih ya gambar yang menurut kalian lucu apa aja. Lucuan ini atau yang ini?

Narasumber : (menunjuk gambar chibi warna-warni)

Peneliti : kalian suka warna apa?

Narasumber : Aku suka pink sama ungu. Pink sama kuning.

Peneliti : oke. Makasih ya.





© 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

Peneliti : Halo adik-adik, kenalin nama aku ke Alia. Sini aku mau nanya-nanya nih sama kalian, jawab yang jujur aja ya. Kalau boleh tahu nama kamu siapa?

Narasumber : Reinan. Reinan, kalau ini? Ahdan. Ahdan.

Peneliti : Kalian dari kelas berapa?

Narasumber : 1A. 1A.

Peneliti : Oke, 1A umurnya?

Narasumber : 7 tahun. 7 tahun juga.

Peneliti : Oke. Kalian suka gak sama pelajaran matematika?

Narasumber : Suka. Gak terlalu.

Peneliti : Kalau kamu suka kenapa?

Narasumber : Gara-gara aku suka menghitung. Aku karna di rumah menghitung, di sekolah menghitung.

Peneliti : Oh, ada gak kesulitan kalian dalam pelajaran matematika?

Narasumber : Ada.

Peneliti : Apa tuh?

Narasumber : Hitungan, ada yang susah. Ada yang gampang, ada yang susah.

Peneliti : Oke. Kalau ibu guru di kelas mengajarnya kayak gimana?





© 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

Narasumber : Mengajarnya yang baik-baik. Tapi kalau ada yang nakal, dia omelin. Kalau kata ibu guru suruh itu, suruh apa ya? Suruh ini ketua kelasnya. Oh gitu.

Peneliti : Saat pelajaran ada yang dipakai gak? Kayak buku atau permainan?

Narasumber : Ada, cuma buku doang. Sama

Peneliti : Oke. Kalian tuh sukanya belajar kompok atau sendiri?

Narasumber : Sendiri. Sendiri

Peneliti : Kamu tau gak permainan oler tangga? Pernah liat gak?

Narasumber : Pernah sih di film, tapi aku belum pernah main.

Peneliti : Oh belum pernah main gini ya?

Narasumber : Iya. Aku belum punya. Belum punya Itu sih aku sih pernah liat di film ipin ipin.

Peneliti : Oh iya bener di upin ipin ada ya.

Narasumber : Kan di upin ipin ada yang main, yang ada dadunya ya. Nanti kalau dadunya ada di depan mulut oler pasti dibangun kan? Iya harus turun berarti.

Peneliti : Oke. Kamu kira-kira kalau misalkan belajar matematika tapi sistemnya pake oler tangga gimana ya? Seru gak?

Narasumber : Seru dikit. Seru dikit.

Peneliti : Kira-kira kamu pilih ya gambar yang lucu tuh yang mana?



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

Narasumber : Aku suka yang ini. aku sukanya yang ini. Soalnya lucu gambar kucing.

Peneliti : oke deh makasih banyak ya atas waktunya.

6. Transkrip wawancara dengan Ilustrator Anak

Responden : Afa Tazkia, ilustrator anak.

Peneliti : bolehkah kakak perkenalkan diri kakak? Dan sudah berapa tahun kakak berkecimpung sebagai desainer dan ilustrator khusus anak?

Narasumber : Halo, nama ku Afa Tazkia, biasanya dipanggil Afa, aku sudah terjun di Buku ilustrasi anak sekitar akhir 2021, jadi mungkin sekitar 2 tahun di Buku ilustrasi anak.

Peneliti : Desain atau ilustrasi seperti apa yang baik untuk anak-anak?

Narasumber : Menurut aku, anak itu kan belajar dari apa yang dia lihat, mereka lebih dulu mencerna informasi dari gambar daripada kata-kata. Makanya, ilustrasi untuk anak itu, terutama harus yang sesuai dengan umurnya. Misalnya, untuk anak-anak yang kecil itu biasanya tidak akan ditampilkan ilustrasi-ilustrasi yang terlalu mengerikan, yang gambarnya terlalu realistis, atau yang berdarah-darah. Atau mungkin adegan anak memegang pisau atau main api, itu biasanya sangat dipilih. Karena itu, nanti anak akan mencocok dari situ. Itu terutama untuk anak yang kecil-kecil, atau untuk yang sudah agak dewasa, yang akhir-akhir SD kelas 6, yang nalarnya sudah mulai jalan. Aturannya tidak seketat anak balita, tapi masih tetap harus ramah anak-anak. Karena kan ilustrasi buku anak itu kan intinya tentang edukasi, caranya ilustrasinya itu tidak mendidik.



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

Peneliti : Untuk ilustrasi anak kelas 1 dan 2 SD lebih baik menggunakan warna seperti apa ya?

Narasumber : Kelas 1 dan 2 SD itu ilustrasinya ya yang mungkin yang dari sisi karakternya menarik, yang mereka bisa *related* sama karakternya. Misalnya meskipun karakter hewan, tapi ada sifat-sifat yang menggambarkan anak usia tersebut. Jadi mereka bisa melihat karakternya itu kayak, oh, aku pernah merasakan itu. Jadi ada keterikatannya dari segi karakter, dari segi visual ilustrasinya mungkin, mungkin yang warnanya *colorfull*, yang kayak gitu-gitu.

Peneliti : apakah ada hal yang perlu diperhatikan dalam penggunaan warna?

Narasumber : Untuk warna sendiri biasanya sesuai tema, kalau warna untuk ilustrasi anak itu emang cenderung warna yang digunakan itu warna yang *colorfull*, yang cerah-cerah, warna-warni, gitu. Terutama untuk yang kecil-kecil, yang masih balita gitu. Tapi kalau untuk kayak buku cerita yang untuk anaknya sendiri, biasanya kan mereka baca buku cerita kayak dongeng, cerita rakyat, gitu. Itu kalau jenis buku cerita itu biasanya penggunaan warnanya bisa tergantung menurut ceritanya bahwa seperti apa. Misalnya buku yang menceritakan tentang musim gugur, misalnya warna-warna yang digunakan warna-warna hangat, cenderung oranye, coklat, gitu. Sementara buku yang menceritakan tentang laut gitu misalnya, warna-warna yang digunakan yang cerah, yang mungkin kesannya lebih ke *summer*, gitu. Yang menunjukkan suasana.

Peneliti : Apakah anak-anak lebih menyukai ilustrasi dengan tekstur atau tidak?

Narasumber : menurut aku daripada keseleraan itu lebih ke ini sih, lebih ke pilihan artistik dari ilustratornya, maksudnya kan ada yang sukanya media *watercolour*, ada yang pake pensil warna atau *crayon* atau *gouache*, kan beda-beda ya, jadi itu lebih ke ilustratornya aja. Ya, tapi emang rata-rata ini sih, tekstur itu kan kalau kayak tekstur *crayon*, tekstur *watercolour* itu kan menimbulkan kesan media



© 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

tradisional, jadi meskipun dikerjakan digital, tetap ada kesan tradisionalnya, jadi itu mungkin lebih banyak yang bertekstur, kan karena memang yang bertekstur itu membuat ilustrasinya jadi lebih *rich*, lebih menarik.

Peneliti : Apakah anak-anak lebih menyukai ilustrasi dengan *shading & lighting* atau tidak?

Narasumber : Kalau dari sudut pandang khususnya ilustrator, *shading lighting* itu kan bagian dari informasi ya, maksudnya ilustrasi itu kan kumpulan informasi secara visual, dan *shading* sama *lighting* itu termasuk bagian dari informasi bisa dengan *shading* dan *lighting* itu bisa tahu misalnya, bisa memberikan informasi tentang mungkin ini tengah hari, siang bolong, matahari pas di atas kepala atau gimana gitu kan bisa kan ya, maksudnya penggunaan *shading* sama *lighting* itu bisa sebagai informasi tambahan dalam ilustrasi, dan *shading* sama *lighting* itu juga bisa bikin ilustrasinya jadi lebih kaya, tapi jadi tidak flat kan, tapi bukan berarti ilustrasi yang tanpa *shading* atau *lighting* itu tidak bagus, karena memang ada ilustrasi yang memang tidak membutuhkan informasi *shading* sama *lighting* gitu, dan itu juga ilustrasinya juga bagus gitu, ya tergantung sebenarnya.

Peneliti : Dalam pembuatan ilustrasi kakak biasanya pakai stroke atau tidak ya?

Narasumber : Kalau aku ini sih penggunaan garis itu cuman kayak buat detail-detail kecil kayak lipatan baju atau mungkin untuk membedakan objek di hidung atau garis tangan, atau kalau misalnya ada dua objek yang saling numpuk terus warnanya agak mirip itu jadi susah dibedakan, aku biasanya kasih garis biar lebih jelas gitu.

Peneliti : Jenis *font* yang baik dan disukai anak-anak itu seperti apa ya kak?

Narasumber : Kalau untuk ilustrasi anak itu sebenarnya yang paling penting itu *simple* dan sudah dibaca. Jadi, walaupun mau pakai *font* yang tidak *mainstream*, yang di-*custom* gitu misalnya, mungkin susah aja. Tapi yang penting harus mudah



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

dibaca dan tiap huruf nya itu mungkin tidak terlalu dempet. Jadi, kan kalau terlalu dempet susah banget buat baca-nya gitu kan. Keterbacaan itu yang paling utama sih.

Peneliti : Menurut kakak desain atau ilustrasi yang dapat dikatakan berhasil itu seperti apa ya kak?

Narasumber : Menurutku, ilustrasi yang berhasil itu yang bisa mengomunikasikan pesan atau informasi dengan jelas dan tidak bikin ambigu.

Peneliti : Apakah ada *tips* dan saran dari kakak dalam pembuatan desain dan ilustrasi anak?

Narasumber : untuk saran seperti yang tadi aku sudah jelasin sih. yang penting sesuai dengan tema yang di buat dan pemilihan *font* yang mudah keterbacaannya.

Peneliti : Baik kak terima kasih atas waktunya.

Narasumber : Sama-sama. Sukses untuk tugas akhirnya.

7. Transkrip wawancara dengan Psikolog Pendidikan

Responden : Ibu Hanindya Restinityas, psikolog pendidikan.

Peneliti : Halo selamat siang bu. Perkenalkan nama saya alya sabrina saya merupakan mahasiswa desain grafis dari politeknik negeri Jakarta, mau meminta izin untuk melakukan wawancara pada ibu mengenai perihal *boardgame*.. Sebelumnya bolehkah ibu untuk perkenalkan diri?

Narasumber : Assalamualaikum, selamat siang. Salam kenal, saya dengan Hanindya Restinityas, biasanya dipanggil Resti. Jadi, saya sehari-hari memang



© 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

berpraktik di BPP Konsultan sebagai psikolog pendidikan. Kalau saya kelulusan dari profesinya ya, 2012 itu lulus profesi psikolog pendidikan, lalu langsung berkecimpung di sekolah. Saya praktik di sekolah Semut-Semut Natural School, di dekat Depok sini, daerah Depok, sampai sekarang sudah 12 tahun kurang lebih. Itu di beberapa sekolah-sekolah swasta, dan juga di BPP, dan di beberapa biro juga pernah praktik, jadi kurang lebih sudah 12 tahun.

Peneliti : baik bu, selanjutnya bagaimana perilaku anak 6-8 tahun dalam belajar ataupun menerima pembelajaran?

Narasumber : Karakteristik usia 6-8, jadi memang kalau untuk tahap perkembangannya itu kan dia sudah masuk ke usia sekolah dasar ya, SD, kalau di usia 6-8, kira-kira itu kelas 1-2 ya. Nah, kalau usia sekolah dasar itu biasanya tahap perkembangannya dan dia punya tugas-tugas perkembangan yang harus dipenuhi. Di usia ini, dia sudah secara kognitif, dia sudah lebih, apa namanya, meningkat ya kemampuan kognitifnya dibanding usia yang balita disebut atau usia dini. Di usia sekolah dasar ini juga ada perkembangan sosial, emosional, itu dia sudah mulai masuk, kalau menurut Erickson, tahapnya *industry* versus *inferiority*. Jadi, dia sudah harus mencoba meng-*create* sendiri, mandiri, dan kalau misalnya dia gagal, dia biasanya merasakan *inferiority*. Jadi, makanya versus *industry* atau kalau gagal inferior, kalau berhasil dia senang, mandiri, percaya diri, tapi kalau gagal dia akan inferior. Kemudian dia juga karena sudah masuk usia sekolah dasar, dia sudah perlu menguasai kemampuan dasar belajar atau kemampuan dasar akademik seperti kemampuan dasar membaca, kemampuan dasar menulis, dan juga dia punya karakteristik, imajinasinya juga sudah semakin lebih, tadinya mungkin di usia sebelumnya harus konkret banget, kalau di usia dini. Kalau usia sekolah dasar, pelan-pelan belum sepenuhnya abstrak, tapi sudah mengenal hal-hal yang abstrak. Ketika menghitung, misalnya tidak harus ada objeknya, itu sudah mulai bisa perlahan dia menguasai dibanding yang masih usia TK itu harus objeknya konkret, misalnya di depan matanya. Kemudian itu untuk perkembangan moral juga sudah masuk tahapan singkat yang selanjutnya, dia sudah mengenal *value-value*, tidak



© 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

hanya konsep benar-salah, boleh-tidak boleh, tapi dia juga sudah mengenal misalnya norma di keluarga, norma di sekolah, di lingkungan teman, mungkin beda-beda, itu memahami situasi sosial yang berbeda dan harus menghadapi bagaimana dia menghadapi dan mengantisipasi situasi itu. Itu kira-kira karakteristiknya 6-8. Kemandirian juga ya, pasti sudah harus berkembang.

Peneliti : Menurut ibu, apakah media pembelajaran cocok untuk ke efektif an dalam kegiatan pembelajaran? dan apakah anak lebih bagus kerja secara kelompok atau tidak?

Narasumber : Oke, betul. Karena belajar itu kan bisa berupa teoretis dan praktik ya. *Learning by doing* dan juga pemahaman teoretis. Sehingga itu perlu seimbang setiap anak terutama usia sekolah dasarnya lagi lagi membangun, kan 6 tahun ya, membangun proses belajar yang menurut saya cukup panjang sehingga sebisa mungkin kegiatan belajar itu sangat *meaningful* buat dia dan tidak membosankan yang sampai di tengah-tengah mandek atau mogok belajar gitu ya padahal potensinya ada gitu padahal anaknya tidak ada kendala cuma dalam penyampaian, siapa tahu dalam penyampaian materinya atau metodenya, ada banyak faktor yang sehingga muncullah masalah belajar. Masalah belajar anak itu bisa ada dua jenis, yang primer dan sekunder. Nah, kalau yang primer itu yang memang gangguan belajar yang biasa kita dengar mungkin di sekolah, jadi memang ada kerusakan atau beberapa kondisi neurologis yang bawaan di otak, tapi satu lagi yang sekunder, yang sekunder itu disebut biasanya kesulitan belajar. Nah, kalau kesulitan belajar ini banyak, luas gitu ya, bisa karena memang IQ-nya yang *slow to, slow learner*, atau IQ-nya tidak ada kendala tapi dia punya motivasi yang kurang atau karena ada pengalaman traumatis atau pernah *bully* gitu ya, jadi performa belajarnya jadi menurun, kesulitan belajar, atau juga dia punya keterbatasan fisik, ada hambatan-hambatan secara fisik yang menyebabkan dia sulit untuk belajar, kesulitan belajar makanya namanya. Nah, oleh karena itu, itu merupakan apa ya, fenomena-fenomena yang ditemui di SD ya, masalah belajar ini bisa primer, bisa sekunder, sehingga perlu banget disesuaikan penanganannya, bahkan yang tidak ada kesulitan



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

belajar atau tidak ada gemar belajar pun perlu dapat penanganan yang tepat gitu ya, anak-anak misalnya, anak-anak yang *gifted* atau berbakat atau cerdas, itu juga perlu penanganan. Belajarnya tidak bisa biasa-biasa saja, kasih tantangan yang lebih, kasih jumlah soal yang lebih banyak, misalnya, variasi yang lebih beragam, sehingga penyesuaian dalam perangkat belajar itu sangat dibutuhkan ya, peralatan-peralatannya, metodenya, masih bisa diterapkan untuk anak usia 6-8. Kalau untuk ini sebenarnya tidak ada bagus mana gitu ya, tapi biasanya pertama, belajar itu perlu melibatkan seluruh multisensori menurut saya. Jadi, multisensori itu semua pancaindera dan dilakukan secara menyenangkan. Nah, biasanya beberapa individu atau beberapa anak itu ada *preference* tertentu, memang anak-anak yang misalnya lebih fokus, kalau misalnya belajar sendiri gitu, nah tapi ada anak-anak yang memang dia lebih masuk nih ketika berkelompok, karena dia mendengar, misalnya tipenya mendengarkan auditori, dia lebih nyambung kalau temennya itu cerita gitu atau jelasin gitu, daripada dia harus sendiri baca. Ini berkaitan berarti balik lagi dari modalitas belajar setiap anak. Nah, sehingga tidak ada yang bisa dibilang si auditori lebih bagus misalnya dari yang visual atau tadi belajar berkelompok lebih bagus daripada yang sendiri, tapi tergantung konteksnya dan kebutuhan si anak. Kalau memang ada anak-anak yang tipenya memang tadi tidak suka situasi bising dan cukup membaca aja dia bisa langsung menyerap, itu kayaknya mungkin kalau belajar berkelompok, dia *effort*nya akan lebih besar dibanding misalnya belajar sendiri. Kebalikannya kalau anak-anak yang tadi lebih tipenya lebih suka bergerak atau mendengarkan, dia akan lebih senang ketika mendapat stimulus dari sekitar, dari suara, atau dari melihat teman, demonstrasi, praktik langsung. Nah, itu tergantung juga dari tadi selain modalitas dan kebutuhan anak, dari konten belajarnya, ya ada memang yang harus dilakukan berkelompok, misalnya untuk mengajarkan *soft skill*, *teamwork*, kerjasama. Itu memang harus tuh mau tidak mau anak belajar berkelompok. Tapi kalau misalnya mau mengajarkan kreativitas atau *problem solving*, nah bekerja sendiri itu mungkin akan lebih efektif misalnya mengajarkan anak membacakan masalah sendiri misalnya.

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 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

Peneliti : Apakah anak umur 6-8 tahun butuh media pembelajaran seperti *board game* ular tangga terutama pada pelajaran matematika?

Narasumber : Kalau *board game* ini memang untuk anak ya, itu yang pasti pertama dia perlu interaktif ya. Jadi dia ada pesan itu sampai, mau menyampaikan apa nih gitu kan. Itu kan sebenarnya berarti *tools* ya buat belajar ya, perangkat atau perangkat buat belajar. Nah, itu media, maksudnya media untuk belajar, media itu dipakai untuk menyampaikan pesan. Berarti agar pesannya sampai, pertama disesuaikan dari kata-katanya jangan terlalu apa ya, kalau *board game* itu ya singkat ya, singkat, padat, jelas. Terus gambarnya merepresentasikan gitu, jadi apa yang mau diceritakan atau mau diajarkan, itu harus representatif di gambar itu. Kemudian, dari segi warna juga harus diperhatikan secara, karena kan warna mempengaruhi *mood* gitu ya, mempengaruhi kepribadian seorang, sehingga pada anak-anak biasanya warna-warna yang cerah. Jadi ya, itu akan mudah dia terima di gelombang otaknya gitu ya, diserap lebih mudah, lebih menarik. Jadi pengen lihat lebih lama, tapi juga hati-hati yang tidak sangat mencolok, karena kalau dilihat kelamaan, takutnya malah menusuk mata gitu misalnya. Kemudian yang perlu diperhatikan lagi adalah ini biasanya aksesnya itu mudah atau tidak untuk *board game* ini, jangan sampai yang memang sampai susah banget untuk dipakai atau digunakan gitu ya. Ada anak jadi malah jadi frustrasi atau *hopeless*, jadi males gitu malah. Tapi kalau disesuaikan dengan tingkat kesulitannya, sesuai usianya, terus jenis-jenis tadi warnanya, gambarnya, itu harus disesuaikan dengan usianya.

Peneliti : Apakah ada hal yang harus diperhatikan nantinya pada saat perancangan *board game* agar sesuai dengan sikap anak dalam kegiatan belajar?

Narasumber : Matematika berarti kalau untuk penulisan kan sebenarnya banyak simbol yang kalau di matematika ya tidak perlu banyak tulisan kata-kata, tapi simbol-simbol yang merepresentasikan tadi apakah operasi hitungnya gitu ya, atau lewat objeknya apa yang mau dihitung itu harus disampaikan dalam bentuk simbol, kalau untuk tulisan sebenarnya mungkin hindari yang memang terlalu kecil atau



© 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

terlalu apa ya tidak bisa dijangkau bacanya, terus yang bentuknya terlalu meliuk-liuk misalnya itu juga akan sulit untuk dibaca, bagusya sih yang *block* apa namanya tuh seperti kapital semua misalnya atau kalau mau kecil, tapi yang buruk balok gitu tidak yang sambung-sambung sampai atau berdekatan sekali gitu nah kalau untuk matematika juga biasanya ada ini ya ada berarti ini kayak digunakan buat satu pelajar tertentu di satu materi tertentu di matematik atau gimana? Ya kalau dikemas dalam bentuk kayak misalnya ya kayak apa sih permainan pasti akan menyenangkan ya karena saya tadi juga lupa sampaikan kalau masa anak-anak kan masih bermain, jadi memang ya itulah hidupnya anak-anak walaupun kalau dalam ngajak belajar harus gak boleh ada kayak tekanan harus belajar tapi gimana caranya dia bermain tapi ternyata dia lagi belajar gitu jadi memang bagus sekali sebenarnya idenya kalau membuat *board game* seperti itu karena membawa anak-anak itu ya untuk menjalani masanya dia masa-masa bermain walaupun sudah usia sekolah dasar tetap kebutuhan bermain tetap ada jadi kalau dikemas dengan tadi pakai *board game* terus ada *rules* nya gitu kan kadang ada aturannya terus ada *reward*nya nah itu lebih enak lagi gitu pakai *reward* dapat *reward* oh kalau dia berhasil *finish* atau menyesuaikan itu nya dia dapat *reward*nya apa gitu jadi emang kalau sebisa mungkin itu seperti dia bermain ya

Peneliti : Menurut ibu ilustrasi seperti apa yang dapat ditangkap anak dalam pembelajaran?

Narasumber : yang dapat ditangkap anak ya. Biasanya anak-anak itu kan menyukai hal-hal yang *relate* di sehari-hari ya atau yang berkaitan dengan hal-hal yang sering diajak lihat pertama sama orang tuanya misalnya alam, ada *animal* gitu ya atau ada mainan, *toys*nya dia, tema *toys* atau apa *snack*nya dia kan sehari-hari memang dia *relate* dengan itu, dia melihat makanan, melihat mainan, melihat hewan mungkin karena kan misalnya yang orang tuanya mungkin punya pet ya atau yang suka alam juga ngajaknya ke *nature* itu lihat *animal*, nah itu biasanya yang *relate* sehari-hari jadi memang bentuk-bentuk yang familiar ya untuk si anak seperti tadi *toys*nya dia misalnya kalau perempuan *action figure* yang temanya *feminine*, kalau laki-laki



© 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

action figure yang hero-hero gitu ya, maskulin gitu atau *snack-snack* dia bentuk-bentuk biskuit atau bentuk permen, candy gitu sehingga itu membuat dia tertarik untuk melihat atau juga *animal*, tadi kalau *animal* itu memang disukai hampir ya semua anak, apalagi buku-buku cerita juga sudah banyak yang menggunakan *animal* seperti karena sehingga itu lebih mudah diterima ya untuk anak-anak gitu.

Peneliti : Tema apa yang biasanya disukai anak2? Seperti alam? Atau apa ya bu?

Narasumber : Hewan dan alam itu lebih banyak jangkauannya biasa yang akan disukai.

Peneliti : Bagaimana saya dapat memastikan bahwa *board game* yang saya buat memberikan pengalaman pembelajaran yang menyenangkan dan bermanfaat bagi siswa kelas 1 & 2?

Narasumber : Kalau saya sih ini nya lihatnya kembalikan, sekarang kan sudah banyak *screen time* ya anak-anak memang ya maksudnya digital-digital gitu ya. Kayaknya kalau kita lihat lagi gitu ya refleksi lagi permainan-permainan tradisional itu juga dulu bagus ya masih untuk dilestarikan gitu. Maksudnya ya tidak hanya cuman menyentuh layar. Nah makanya *boardgame-boardgame* ini sebenarnya bagus ide-idenya. Kalau saran saya sih memang yang misalnya melibatkan sensori tadi. Misalnya dia ada memegang atau nanti mengocok terus mencapit atau harus menggunakan ya ini sensorinya dia, taktilnya dia atau ada penciuman misalnya ada belajar tentang sains ya nanti terus *boardgame*-nya berkaitan sama bau-bauan kempar-kempar misalnya atau secara visual yang melihat bentuknya yang berbeda-beda dari jenis-jenis tumbuhan misalnya gitu *boardgame*. Jadi memang yang menurut saya multisensori dan *back to* ini ya, bukannya kembali ke masa lalu tapi lebih banyak tradisional-tradisional, sentuhan tradisional itu di tengah digitalisasi gitu ya. Itu menurut saya masih bagus untuk dilakukan yang ada *reward*-nya juga tadi, ada *rules*-nya terus ada *reward punishment*-nya. Itu juga bagus untuk dilakukan, diberikan. Misalnya kayak ini aja tuh kayak monopoli ya, itu kan bisa



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

belajar banyak ya dari situ, daripada main monopoli bisa matematika yang dapet, pengetahuan umumnya dapet gitu ya. Kayak ular tangga gitu juga banyak manfaatnya. Atau kartu ini deh, main kartu uno. Mungkin tau gak teman-teman kartu uno, itu saya pun baru pas dewasa ini nih tau, uno. Tapi pas lagi liat anak-anak SD gitu ya main uno, ternyata gak cuman sekedar main gitu. Mereka itu jadi belajar misalnya difrensiasi warna, cari yang sama warna, sama angka gitu kan. Terus strategi dia gimana nih ya kalau misalnya ada sudah mau, temannya sudah mau menang tapi saya kerja masih banyak.

Peneliti : baik bu terimakasih bu atas waktunya.

Narasumber : Sama-sama.

8. Transkrip wawancara dengan pakar *boardgame*

Responden : Kak Vikha & Hafidh Paduka play.

Peneliti : Sebelumnya saya berterima kasih banyak kepada kakak-kakak yang telah meluangkan waktu untuk wawancara.. dan saya meminta izin untuk mengambil beberapa sampel data dari hasil wawancara yang dibutuhkan untuk tugas akhir saya. Perkenalkan nama saya Alya Sabrina mahasiswa desain grafis dari Politeknik Negeri Jakarta, kebetulan saya semester 8 yang di mana untuk Tugas akhir saya menggarap proyek dengan tema *board game* edukatif pelajaran matematika

Untuk pertama2 boleh perkenalkan diri kakak, dan sudah berapa lama berkecimpung di dunia *board game*?

Narasumber 1 : Halo, sebelumnya perkenalkan, nama saya Alvika Adrian, panggil aja Vika. Kalau di dunia *boardgame*, gimana ya, kalau sebagai konsumen, saya sebenarnya main game dari kecil, dari umur 3 sampai 4 tahun main game. Menjadi penikmat *board game* itu sekitar 2015-2016 an, dan itu mulai dengan komunikasi dengan teman-teman lain, untuk para orang yang ingin main lah. Mulai jadi kreator



© 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

itu sekitar tahun 2019an. Itu gue *join* ke, dulu namanya Mahafira Studio, kalau sekarang kita ganti nama, ribuan, jadi Paduka. Itu sampai sekarang. Maksudnya sih, *role*-nya di dalam Paduka sendiri, gue lebih banyak di *game design* dan menulis.

Narasumber 2 : Halo kenalin nama gue hafidh, bisa dipanggil fidh. Gue sendiri di paduka play sebagai foundernya.

Peneliti : Menurut kakak-kakak apa itu *board game*? dan Apakah ada spesifik material khusus pada *board game*?

Narasumber 1 : dalam board game sendiri gaada spesifiknya ya, board game itu kan artinya bermain permainan di atas alas, bisa berupa meja ataupun papan. Jadi memang board game ini permainan yang dimainkan bersama-sama diatas alas.

Peneliti : Apakah kakak pernah membuat *boardgame* untuk anak sebelumnya?

Narasumber 2 : untuk paduka play sebenarnya membuat *board game* yang bisa dimainkan segala umur ya. Namun ada produk seperti “1 2 3 tarik” yang temanya menarik tarik tambang dengan matematika. Jadi memang itu permainan cocok untuk anak-anak.

Peneliti : Apa hal yang perlu diperhatikan dalam pembuatan *boardgame*?

Narasumber : dalam pembuatan *boardgame* khususnya untuk media pembelajaran, kalau bisa memakai konsep permainan yang berstrategi, jangan yang *trivia*. Karena jika pakai konsep *trivia*, itu sama saja tidak ada bedanya dengan guru menjelaskan di depan. Untuk anak-anak sendiri tidak merasa *enjoy* atau tidak merasa sedang bermain. Mereka tetap merasa sedang belajar, untuk anak yang kurang dalam pelajaran matematika pun akan memiliki kesulitan jika menggunakan konsep *trivia*, yang di mana mereka harus menjawab pertanyaan secepat mungkin untuk maju ke



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

kotak selanjutnya. Saran saya lebih baik menggunakan konsep strategi pada permainan. Contohnya mungkin kamu bisa memakai 2 dadu yang di mana ketika dadu tersebut dikocok, maka anak yang mendapatkan giliran harus bisa mengstrategikan mau ditambah, dikurang, dikali atau dibagi untuk maju ke kotak selanjutnya. Terlihatnya mudah tapi anak jadi bisa berpikir dalam menyusun strategi matematika.

Peneliti : wah seperti itu ya kak, terima kasih untuk saran idenya. Sarannya akan ku gunakan untuk proyek tugas akhir ku ini kak.

Narasumber 1 & 2 : sama-sama.. jika ada yang mau ditanyakan nanti bisa hubungi ya.

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

Lampiran 4 Hasil Cek Plagiarisme



Similarity Report ID: oid:3618:63938589

● 14% Overall Similarity

Top sources found in the following databases:

- 13% Internet database
- 4% Publications database
- Crossref database
- Crossref Posted Content database
- 0% Submitted Works database

TOP SOURCES

The sources with the highest number of matches within the submission. Overlapping sources will not be displayed.

1	repository.pnj.ac.id Internet	5%
2	ojs.uph.edu Internet	<1%
3	docplayer.info Internet	<1%
4	eprints.uny.ac.id Internet	<1%
5	repository.radenintan.ac.id Internet	<1%
6	ejournal.unesa.ac.id Internet	<1%
7	repository.its.ac.id Internet	<1%
8	jptam.org Internet	<1%

Sources overview



Lampiran 5 DAFTAR 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 mengumumkannya dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Pwin

Illustrator / Graphic designer

Hi! my name is Alya sabrina, you can call me **pwin**. I'm an undergraduate bachelor's degree of graphic designer at Polytechnic State of Jakarta.

I'm specializing in cute illustration, branding, and creative services. I also offer adorable brand merchandise! For collaboration or project inquiries, please feel free to contact me!

Education

2020 - 2024 Polytechnic State of Jakarta
Bachelor in Graphic Design

Software



Portofolio



Experience

2021 - Now Puwi Studio | Account Executive

2022 - Now Cwittea | Owner & Illustrator

2022 | Growing TGP 2022 | Graphic Design

2023 | Disini Communication | Intern Graphic Design

Skill set

Strategic, Leadership, Brainstrom, Creative, time management.

Contact me

 Pwinkiy

 Pwinkiygm@gmail.com

 0851-6121-3109