



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

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

**TUGAS AKHIR
SPESIFIKASI DESAIN**

**PERANCANGAN BOARD GAME SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN
EDUKATIF BACA TULIS HITUNG DI TK RA ULIL ALBAB**



**Diajukan sebagai Persyaratan Kelulusan
Sarjana Terapan Program Studi Desain Grafis
Jurusan Teknik Grafika Penerbitan
Politeknik Negeri Jakarta**

**Disusun Oleh:
Muhammad Adam Brilliansyah**

NIM 2006421059

**PROGRAM STUDI DESAIN GRAFIS
JURUSAN TEKNIK GRAFIKA DAN PENERBITAN
POLITEKNIK NEGERI JAKARTA**

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

**LEMBAR PERSETUJUAN
PEMBIMBING TUGAS AKHIR**

Judul Tugas Akhir : Perancangan Board Game Sebagai Media Pembelajaran

Edukatif Baca Tulis Hitung Di TK RA ULIL ALBAB

Penulis : Muhammad Adam Brilliansyah

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, 01, Agustus, 2024

Menyetujui,
Dosen Pembimbing I

Andriyanto, S.E., M.Kom.
NIP. 23272015100119730629

**POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA**

Dosen Pembimbing II

Drs. Djony Herfan, M.I.Kom.
NIP. 229920141103196312



Hak Cipta :

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

LEMBAR PENGESAHAN

PERANCANGAN BOARD GAME SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN EDUKATIF BACA TULIS HITUNG DI TK RA ULIL ALBAB

Oleh :

Muhammad Adam Brilliansyah
2006421059

Disahkan:

Depok, 19 Agustus, 2024
Penguji I

Wanda Kusuma Putri, S.Sn.
NIP. 520000000000000324

Penguji II

Dwi Agnes Natalia Bangun, 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 SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN EDUKATIF BACA TULIS HITUNG DI TK RA ULIL ALBAB

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, 1 Agustus 2024

Yang menyatakan,



Muhammad Adam Brilliansyah

2006421059



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

ABSTRAK

TK Ra Ulil Albab telah mengadopsi Kurikulum Merdeka, program dari Kemendikbudristek, untuk tahun ajaran 2024-2025 yang dimulai pada Juli 2024. Dalam rangka mendukung penerapan kurikulum baru ini, dibutuhkan media pembelajaran inovatif seperti flashcard, puzzle, buku cerita, dan board game. Board game dipilih sebagai fokus pengembangan karena media pembelajaran konvensional seperti balok dan Lego yang saat ini digunakan di TK Ra Ulil Albab dinilai kurang efektif. Selain mudah hilang, balok yang terbuat dari kayu keras juga berpotensi menyebabkan cedera pada anak-anak. Tujuan dari perancangan board game ini adalah untuk mendukung kurikulum merdeka, serta mempersiapkan anak dengan materi baca tulis hitung untuk masuk ke jenjang yang lebih tinggi karena beberapa tingkat sekolah dasar menerapkan tes baca tulis hitung untuk masuk. Proses perancangan board game ini menggunakan metode design thinking, dengan fokus pada tahap Ideate. Tahap ini melibatkan brainstorming yang diimplementasikan dalam bentuk mindmap, diikuti dengan pemilihan kata kunci untuk dikembangkan menjadi key visual dalam moodboard. Setelah itu, dibuat tiga alternatif sketsa, di mana salah satu sketsa terpilih untuk dilanjutkan ke tahap digitalisasi dan menjadi desain final. Desain tersebut kemudian dicetak sebagai prototipe dan diuji untuk mendapatkan feedback dari klien dan audiens. Board game ini dirancang dengan prinsip desain asimetris dan nonlinear pada jalur petak serta mengadaptasi bentuk permainan ular tangga dengan jalur melingkar membentuk konsep perjalanan, serta prinsip simetris dan emphasis (penekanan) pada desain kartu dan kemasan. Ditambah media pendukung lainnya, seperti buku panduan dan kartu ucapan, juga mengikuti tema desain ini. Dengan palet warna yang cerah dan tema outdoor, ilustrasi anak-anak yang belajar serta objek angka dan huruf disusun dalam perspektif isometrik, menciptakan kesan bermain di taman angka dan huruf. Diharapkan perancangan board game ini dapat dijadikan sebagai media pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum merdeka yang baru saja diterapkan oleh TK Ra Ulil Albab, serta dapat meningkatkan antusiasme dalam pembelajaran sehari-hari.

Kata kunci: *Board Game, Media Pembelajaran, Baca Tulis Hitung, Kurikulum Merdeka*



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

ABSTRACT

TK Ra Ulil Albab has adopted the Kurikulum Merdeka, a program by the Indonesian Ministry of Education, Culture, Research, and Technology (Kemendikbudristek), for the 2024-2025 academic year starting in July 2024. To support the implementation of this new curriculum, innovative learning media such as flashcards, puzzles, storybooks, and board games are needed. The board game was chosen as the focus of development because conventional learning media like blocks and Legos, currently used at TK Ra Ulil Albab, are considered less effective. Not only are the wooden blocks easily lost, but they also have the potential to cause injury to children due to their hard material. The goal of designing this board game is to support the Kurikulum Merdeka and prepare children with literacy and numeracy skills for entering higher education levels. The design process of this board game follows the design thinking method, focusing on the Ideate stage. This stage involves brainstorming, which is implemented through mind mapping, followed by selecting keywords to be developed into key visuals in a mood board. Then, three alternative sketches are created, with one chosen to proceed to digitalization and final design. The design is then printed as a prototype and tested to gather feedback from clients and the target audience. The board game is designed with asymmetrical and nonlinear principles in the game path, adopting the form of a snakes and ladders game with a circular path that represents a journey concept, along with symmetrical and emphasis principles in the card and packaging design. Additional supporting media, such as a guidebook and greeting cards, also adhere to this design theme. With a bright color palette and an outdoor theme, illustrations of children learning alongside numbers and letters are arranged in an isometric perspective, creating the impression of playing in a park of numbers and letters. It is hoped that the design of this board game will serve as an educational tool aligned with the newly implemented Kurikulum Merdeka at TK Ra Ulil Albab and enhance enthusiasm for daily learning.

Keywords: Board Game, Learning Media, Read Write and Arithmetic, Merdeka Curriculum



Hak Cipta :

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

PRAKATA

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT atas limpahan nikmat dan rahmat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir dengan tepat waktu. Karena itu, penulis mengucapkan terima kasih untuk keluarga yang selalu mendukung selama pengerjaan Tugas Akhir yang berjudul “Perancangan Board Game sebagai Media Pembelajaran Edukatif Baca Tulis Hitung“.

Tugas Akhir ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Terapan dalam perkuliahan Desain Grafis di Politeknik Negeri Jakarta. Dalam penulisan Tugas Akhir ini tentunya tidak lepas dari pengarahan, bimbingan, dan bantuan dari berbagai pihak. Karena itu, rasa hormat dan terima kasih penulis sampaikan kepada:

1. Bapak Muhammad Leonardi, S.S., M.Si. dan Ibu Laksmi Dewayanti, S.Sos. sebagai kedua orang tua penulis yang selalu memberi dukungan moral, doa dan juga motivasi.
2. Bapak Dr. Syamsurizal, S.E., M.M. selaku Direktur Politeknik Negeri Jakarta.
3. Bapak Dr. Zulkarnain, S.T., M.Eng., selaku Kepala Jurusan Teknik Grafika Penerbitan, Politeknik Negeri Jakarta.
4. Ibu Dwi Agnes Natalia Bangun, M.Ds. selaku Kepala Program Studi Desain Grafis Politeknik Negeri Jakarta.
5. Bapak Andriyanto, S.E., M.Kom. selaku dosen pembimbing yang memberikan arahan dan bimbingan selama proses pengarahan project laporan Tugas Akhir.
6. Bapak Drs. Djony Herfan, M.I.Kom. selaku dosen pembimbing dalam penulisan yang memberikan arahan dan bimbingan selama proses penulisan laporan Tugas Akhir.
7. Ibu Surtini selaku Kepala Sekolah dari TK RA Ulil Albab yang mempercayakan proyeknya untuk dijadikan Tugas Akhir.
8. Rekan-rekan mahasiswa Desain Grafis yang telah melewati beberapa peristiwa suka dan duka selama 8 semester dan saling memberikan semangat serta motivasi selama menjalani perkuliahan Tugas Akhir.



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

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

Susunan Laporan Tugas Akhir ini telah penulis susun dengan sebaik-baiknya, Namun, Tugas Akhir ini tidak luput dari segala kekurangan. Oleh karena itu, segala bentuk masukan saran dan kritik akan sangat bermakna bagi penulis. Semoga Tugas Akhir ini dapat bermanfaat bagi siapa pun yang membaca dan dapat digunakan sebagaimana mestinya. Terima kasih.



Jakarta , 25 Juli 2024

Muhammad Adam Brilliansyah



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 PEMBIMBING TUGAS AKHIR.....	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
PERNYATAAN KEASLIAN KARYA TUGAS AKHIR	iii
ABSTRAK.....	iv
ABSTRACT.....	v
PRAKATA.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
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	3
1.4 Tujuan dan Manfaat.....	4
1.4.1 Tujuan	4
1.4.2 Manfaat	4
1.5 Sistematika Penyusunan.....	4
BAB II LANDASAN PERANCANGAN.....	6
2.1 Metode Pembelajaran.....	6
2.1.1 Fungsi Metode Pembelajaran.....	6
2.2 Media Pembelajaran.....	7
2.2.1 Manfaat Media dalam Pembelajaran.....	7
2.2.2 Fungsi Media Pembelajaran.....	8
2.3 Board Game	9
2.3.1 Jenis Board Game	9
2.3.2 Mekanisme <i>Board Game</i>	15
2.3.3 Manfaat Board Game	16
2.4 Elemen Desain	18
2.4.1 Garis.....	18



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

2.4.2 Bentuk/Shape	18
2.4.3 Tipografi.....	19
2.4.4 Ilustrasi	25
2.4.4 Warna	29
2.4.5 Layout	37
2.5 Metode Perancangan	41
2.5.1 Design Thinking.....	41
BAB III METODE PERANCANGAN	44
3.1 Metode Riset Desain	44
3.1.1 Design Thinking.....	44
3.2 Metode Pengumpulan Data	46
3.2.1 Studi Literatur	46
3.2.2 Observasi.....	46
3.2.3 Wawancara.....	46
3.3 Data dan Analisis	47
3.3.1 Profil Klien.....	47
3.3.2 Product Knowledge.....	50
3.3.3 Produk Sejenis.....	52
3.3.4 Hasil Data Observasi.....	54
3.4 Analisis Data dan Fakta	59
3.4.1 Analisis SWOT	59
3.4.2 Analisis STP.....	62
3.4.3 <i>Consumer Insight</i>	63
3.5 Arahan Kreatif.....	66
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN DESAIN	69
4.1 Konsep Permainan.....	69
4.1.1 Brand Naming	70
4.1.2 Detail Board Game.....	70
4.2 Konsep Visual	72
4.2.1 Mindmap	73
4.2.2 Moodboard	75
4.3 Proses Desain	77
4.3.1 Sketsa	77



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

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

4.3.2	Sketsa Terpilih	85
4.3.3	Desain Komprehensif.....	88
4.3.4	Prototype	93
4.3.5	Proses Testing	94
4.4	Media Pendukung.....	95
4.5	Pertimbangan Produksi.....	97
BAB V PENUTUP		100
5.1	Simpulan.....	100
5.2	Saran.....	102
DAFTAR REFERENSI		
LAMPIRAN.....		





Hak Cipta :

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

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Abstract Board Game	10
Gambar 2.2 Campaign Abstract Board Game.....	10
Gambar 2.3 Card Games	11
Gambar 2.4 Territory Game	11
Gambar 2.5 Children Game	12
Gambar 2.6 Dice Game.....	13
Gambar 2.7 Role Play Games	13
Gambar 2.8 Puzzle Games	14
Gambar 2.9 Party Board Game	14
Gambar 2.10 Trivia Board Game.....	15
Gambar 2.11 Elemen Garis	18
Gambar 2.12 Bentuk atau Shape.....	19
Gambar 2.13 Huruf Serif.....	20
Gambar 2.14 Old Serif Style	20
Gambar 2.15 Transitional Font	21
Gambar 2.16 Modern Serif.....	22
Gambar 2.17 Sans Serif.....	22
Gambar 2.18 Huruf Script.....	23
Gambar 2.19 Huruf Decorative.....	23
Gambar 2.20 Gaya Realis.....	26
Gambar 2.21 Gaya Dekoratif	27
Gambar 2.22 Gaya Suralisme.....	27
Gambar 2.23 Gaya Ekspersionis	28
Gambar 2.24 Gaya Karikatur	28
Gambar 2.25 Additive Color.....	30
Gambar 2.26 Subtractive Color.....	30
Gambar 2.27 Gambar Hue	31
Gambar 2.28 Gambar Value.....	31
Gambar 2.29 Saturation.....	32
Gambar 2.30 Warna Komplementer	33



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

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

Gambar 2.31 Warna Triadik.....	33
Gambar 2.32 Warna Split Komplementer.....	34
Gambar 2. 33 Warna Tetradik.....	35
Gambar 2.34 Warna Analogus.....	35
Gambar 2.35 Warna Monokrom.....	36
Gambar 2.36 Sequence Layout.....	37
Gambar 2.37 Layout Emphasis.....	38
Gambar 2.38 Balance Layout.....	39
Gambar 2.39 Grid Pada Layout.....	39
Gambar 2.40 Proses Design Thinking.....	43
Gambar 3.1 Logo Sekolah.....	47
Gambar 3.2 Struktur Organisasi.....	49
Gambar 3.3 Wilah.....	52
Gambar 3.4 Ticket To Ride.....	53
Gambar 3.5 Pandemic.....	53
Gambar 3.6 Bermain Balok.....	55
Gambar 3.7 Berinteraksi dengan Buku.....	56
Gambar 3.8 Lokasi TokoBoardGame.com.....	57
Gambar 3.9 Card Game Edukatif.....	58
Gambar 3.10 Observasi di Tokopedia.....	58
Gambar 3.11 Observasi di Shopee.....	59
Gambar 4.1 Mindmap.....	73
Gambar 4.2 Moodboard Visual.....	76
Gambar 4.3 Moodboard Bentuk.....	76
Gambar 4.4 Sketsa Kartu Alternatif 1.....	78
Gambar 4.5 Sketsa Kartu Alternatif 2.....	79
Gambar 4.6 Sketsa Alternatif kartu 3.....	79
Gambar 4. 7 Sketsa Playmat Alternatif 1.....	80
Gambar 4.8 Sketsa Playmat Altenatif 2.....	81



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

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

Gambar 4.9 Sketsa Playmat Alternatif 3	82
Gambar 4.10 Sketsa Kemasan Alternatif 1	83
Gambar 4.11 Sketsa Kemasan Alternatif 2 Sumber:dokumen pribadi	83
Gambar 4.12 Sketsa Alternatif Kemasan 3	84
Gambar 4.13 Sketsa Kartu Terpilih.....	85
Gambar 4.14 Sketsa Playmat Terpilih.....	86
Gambar 4.15 Sketsa Kemasan Terpilih.....	87
Gambar 4.16 Desain Komprehensif Kemasan Terpilih	88
Gambar 4.17 Desain Komprehensif Kartu Terpilih	89
Gambar 4.18 Desain Komprehensif Playmat Terpilih	89
Gambar 4.19 Analisis Penggunaan Font Poppins	90
Gambar 4.20 Analisis Palet warna yang digunakan.....	91
Gambar 4.21 Analisis Ilustrasi	92
Gambar 4.22 Mockup Cetak Playmat, Kartu dan Kemasannya.....	93
Gambar 4.23 Mockup Cetak kemasan	93
Gambar 4.24 Mockup Komponen Board Game.....	94
Gambar 4.25 Welcoming Card.....	95
Gambar 4.26 Buku Panduan.....	96
Gambar 4.27 Kemasan Kartu.....	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 mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Tabel Analisis SWOT	59
Tabel 3. 2 Analisis Segment.....	62
Tabel 3. 3 Creative Brief	66
Tabel 4.1 Tabel Mindmap	73





© 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

DAFTAR LAMPIRAN

1. Lembar Bimbingan Tugas Akhir
2. Transkrip Wawancara
3. Hasil Cek Plagiarisme
4. 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 mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Nadiem Anwar Makarim meluncurkan Kurikulum Merdeka pada 11 Februari 2022 secara daring. Ia mengatakan Kurikulum Merdeka ini merupakan kurikulum yang jauh lebih sederhana dan lebih fleksibel untuk bisa mendukung *learning loss recovery* akibat pandemi Covid-19 (Kemendikbudristek, 2022). Mulai Tahun Ajaran 2022/2023 satuan pendidikan dapat memilih untuk mengimplementasikan kurikulum berdasarkan kesiapan masing-masing mulai TK-B, Kelas I, IV, VII.

Dalam konteks Pendidikan anak usia dini, Merdeka Belajar itu adalah Merdeka Bermain. Karena bermain adalah belajar. Terdapat tiga opsi implementasi kurikulum ini yang bisa dilaksanakan di sekolah, yaitu Mandiri Belajar, Mandiri Berubah, dan Mandiri Berbagi," ujarnya. Dikatakan, karakteristik utama Kurikulum Merdeka di satuan PAUD di antaranya sebagai berikut: Menguatkan kegiatan bermain yang bermakna sebagai proses belajar. (Paudpedia & Kemendikbudristek, 2023)

TK RA Ulil Albab adalah sebuah lembaga pendidikan Islam taman kanak-kanak atau TK yang menggunakan lingkungan belajar aktif dan ceria dan berorientasi pada nilai-nilai agama Islam yang ditanamkan sejak dini kepada para peserta didik.

Sebelum anak memasuki sekolah dasar, bermain adalah salah satu cara bagi mereka untuk menjelajahi dunia dan memahami dirinya sendiri. Oleh karena itu, kegiatan membaca, menulis, dan berhitung (calistung) sebaiknya dibawakan dalam bentuk permainan yang dipadukan dengan metode lain agar anak-anak tetap tertarik dan tidak bosan saat belajar calistung (Rachman, 2019). Dan untuk baca tulis hitung sendiri, beberapa sekolah menerapkan tes seleksi baca tulis hitung untuk masuk ke jenjang sekolah dasar. Maka dari itu TK Ra Ulil Albab membekali peserta didiknya dengan pendidikan di usia dini, salah satunya adalah calistung agar anak didiknya selama di Tk lebih mudah untuk masuk ke jenjang berikutnya, khususnya untuk sekolah tingkat negeri. Dalam beberapa sekolah negeri yang menerapkan tes ini,



© 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

calon siswa diharuskan melalui serangkaian ujian sederhana yang mengukur kemampuan dasar mereka dalam membaca, menulis, dan berhitung. Ujian ini biasanya terdiri dari membaca teks pendek, menulis beberapa kalimat sederhana, serta menyelesaikan soal-soal matematika dasar seperti penjumlahan dan pengurangan.

Saat ini, Tk Ra Ulil Albab meninggalkan metode belajar lama, untuk menerapkan program dari Kemendikbudristek yaitu Kurikulum Merdeka untuk tahun ajaran 2024-2025 yang diterapkan pada Juli 2024. Program tersebut memerlukan media pembelajaran, yaitu permainan yang dapat digunakan bersamaan dengan waktu belajar yaitu ada *Flashcard*, *Puzzle*, Buku Cerita dan *Board Game*.

Perancangan *Board Game* ini dipilih karena saat ini TK Ra Ulil Albab masih menggunakan media pembelajaran yang konvensional seperti balok dan lego. Balok dan Lego, masih dirasa kurang efektif penggunaannya dalam waktu belajar, karena bagian-bagiannya yang seringkali hilang, sehingga pembelajaran jadi kurang efektif. Balok memiliki bahan yang keras karena menggunakan bahan dasar kayu yang dapat mengakibatkan cedera pada anak-anak.

Board Game berisi komponen berupa papan permainan di dalamnya. Papan ini dibuka di tempat terbuka untuk dimainkan bersama-sama. Board game setidaknya dimainkan oleh dua pemain. Papan tersebut dapat membentuk interaksi antarpemain dengan papan itu sendiri. Karena ada interaksi antarpapan dan pemain, disebutlah *Board Game* atau Papan Permainan.

Selain itu, *Board Game* dapat menarik banyak perhatian anak-anak diwaktu yang bersamaan, jika dibandingkan dengan flashcard atau buku cerita yang harus bergantian dalam menggunakannya. *Board Game* memiliki kelebihan dalam memikat perhatian anak, yaitu elemen yang digunakan dalam penyampaian cerita yang disampaikan, seperti yang dimiliki oleh buku cerita, dan memiliki sifat interaktif seperti *puzzle*.

Oleh karena itu, dibutuhkannya sebuah media edukasi berupa *board game* yang dapat digunakan sebagai sarana untuk mengajarkan anak usia 4-6 tahun tentang pentingnya membaca, menulis, dan berhitung. Perancangan board game yang



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

menbawakan materi mengenai edukasi calistung diharapkan dapat dijadikan media pembelajaran dengan cara yang lebih menarik dan efektif untuk anak usia 4-6 tahun.

Dengan menciptakan permainan yang interaktif dan menarik, anak-anak akan lebih mudah memahami konsep dasar membaca, menulis, dan berhitung sehingga lebih mudah masuk ke jenjang yang berikutnya. Dengan begitu, diharapkan anak-anak dapat mempersiapkan diri dengan lebih baik untuk jenjang pendidikan selanjutnya serta meningkatkan kemampuan akademik mereka sejak dini.

1.2 Rumusan Masalah

Bagaimana cara merancang desain *board game* baca tulis hitung yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran untuk mendukung sistem pembelajaran Kurikulum Merdeka?

1.3 Ruang Lingkup

Dalam penyusunan Tugas Akhir ini, diperlukan adanya pembahasan sebagai berikut.

1. Proses Perancangan desain *board game* sebagai media pembelajaran untuk kurikulum baru di TK RA Ulil Albab.
2. Penerapan prinsip, elemen desain grafis, serta teori yang digunakan untuk perancangan visual *board game* sebagai media edukasi tentang membaca tulis dan menghitung di TK RA Ulil Albab.
3. Penerapan media turunan yang digunakan dalam perancangan *board game* sebagai media edukasi tentang membaca tulis dan menghitung.



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

1.4 Tujuan dan Manfaat

1.4.1 Tujuan

Tujuan pembahasan dari penulisan Tugas Akhir ini adalah sebagai berikut.

1. Menjelaskan proses perancangan board game edukatif sebagai media pembelajaran yang baru untuk Kurikulum Merdeka yang diterapkan untuk tahun ajaran baru.
2. Menjelaskan prinsip dan elemen desain dalam perancangan board game untuk para anak didik di TK RA Ulil Albab.
3. Menjelaskan media utama serta media turunan yang dihasilkan dari perancangan project tugas akhir ini

1.4.2 Manfaat

Manfaat pembahasan dari penulisan Tugas Akhir ini sebagai berikut.

4. Perancangan *board game* diharapkan mampu menjadi media pembelajaran yang mendukung untuk Kurikulum Merdeka yang baru diterapkan di sekolah.
5. Perancangan *board game* dapat mempermudah para tenaga pengajar atau guru dalam menerapkan sistem pembelajaran baru kepada para peserta didik.

1.5 Sistematika Penyusunan

Dalam proses penyusunan Tugas Akhir, diperlukan sistematika pembahasan yang baik agar materi yang disampaikan dapat terstruktur, dan mudah dipahami. Sistematika penyusunan dalam penulisan Tugas Akhir sebagai berikut.

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini membahas tentang latar belakang berupa tema yang diangkat dari Tugas Akhir *board game* edukatif, dijelaskan juga ruang lingkup pembahasan, tujuan pembahasan, metode penulisan, metode pengumpulan data, serta sistematika penulisan dalam penyusunan skripsi ini.



Hak Cipta :

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

BAB II LANDASAN PERANCANGAN

Pada bab ini membahas tentang teori-teori dasar atau masalah secara konseptual atau operasional yang mendukung tema dalam penyusunan Tugas Akhir, teori yang dijabarkan dengan membahas studi desain grafis secara umum dan teori-teori terkait perancangan *board game*.

BAB III METODE PERANCANGAN

Pada bab ini membahas tentang metode penelitian yang digunakan, data dan fakta dari klien, hasil analisis data dan fakta, serta arahan kreatif yang dibutuhkan dalam proses perancangan *board game*.

BAB IV PEMBAHASAN DESAIN

Pada bab ini berisi pembahasan mengenai hasil dan pembahasan konsep permainan dan proses desain yang berisi *mindmap*, *moodboard*, dan sketsa. Selanjutnya dilakukan digitalisasi dari desain yang terpilih, dan penerapan elemen *key visual* pada media pendukung, penjelasan elemen yang dipakai serta pertimbangan produksi perancangan *board game*.

BAB V PENUTUP

Pada bab ini berisi kesimpulan mengenai hasil desain *board game* edukatif terhadap Kurikulum Merdeka yang diterapkan untuk bahan pembelajaran baru.



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

Menurut hasil dan pembahasan dari proses perancangan *board game* baca tulis hitung untuk TK Ra Ulil Albab dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. Proses perancangan *board game* sebagai media pembelajaran edukatif baca tulis hitung dilakukan menggunakan pendekatan *design thinking*. *Design Thinking* dilakukan melalui beberapa tahapan. Diawali dengan melakukan *emphatise*, yaitu dengan melakukan riset kepada TK Ra Ulil Albab serta kebutuhan yang diinginkan. Dalam hal ini program kurikulum merdeka yang diluncurkan oleh kemendikbudristek.

Riset dilakukan dengan cara mengunjungi langsung ke lokasi dan melakukan wawancara dengan klien, yaitu kepala sekolah TK Ra Ulil Albab, Ibu Surtini, serta audience yang ingin dituju, yaitu muridnya yang berusia rentang 4 hingga 6 tahun untuk diambil *consumer insightnya*. Setelah melakukan wawancara, penulis melakukan observasi untuk mengamati fasilitas yang disediakan TK Ra Ulil Albab khususnya pada berbagai mainan yang ada.

Selanjutnya melakukan observasi ke TokoBoardGame.com untuk diambil datanya mengenai produk sejenis. Kemudian setelah semua observasi selesai, dilanjutkan untuk melakukan studi literatur dengan memperbanyak referensi maupun informasi yang didapat dari buku serta jurnal yang membahas dengan topik yang sama. Data yang telah didapat dari hasil observasi dan wawancara kemudian masuk ke dalam proses analisis SWOT untuk mendapat sebuah ide desain yang nantinya diubah ke dalam *tone and manner*.

Kemudian masuk kedalam proses *design thinking* selanjutnya yaitu *Ideate*. *Ideate* dilakukan melalui beberapa proses tahapan yaitu, yang pertama proses *brainstorming* yang diterapkan ke dalam bentuk *mindmap*. Setelah proses *mindmapping selesai*, kemudian diambil kata kuncinya untuk dijadikan *key visual* yang dilanjutkan kedalam bentuk *Moodboard* yang berisi kata kunci yang



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

sudah terpilih untuk dicari bentuk nyatanya atau gambar, yang nantinya dikumpulkan menjadi satu gambar.

Kemudian dilanjutkan masuk ke dalam tahap sketsa yang dibuat ke dalam 3 alternatif. Setelah ketiga alternatif dibuat, maka masuk kedalam sketsa terpilih yang nanti akan masuk kedalam tahap digitalisasi yang berujung menjadi desain terpilih. Desain yang terpilih kemudian dicetak untuk dijadikan prototype dan masuk ke dalam proses testing untuk mendapatkan *feedback* dari klien dan *audience*.

2. *Playmat* ini menggunakan prinsip desain asimetris dan nonlinear pada jalur petak yang dibuat. Kemudian penggunaan prinsip desain simetris dan *emphasis* (penekanan) yang diterapkan pada desain kartu serta kemasannya. Desain ini juga diterapkan pada media turunannya yaitu buku panduan dan *welcoming card*. Bukan hanya penggunaan desain dengan palet warna yang *colorful* dengan tema *outdoor*, melainkan juga ilustrasi anak-anak yang sedang belajar dan objek angka dan huruf yang dijadikan objek *outdoor* yang dibentuk dengan perspektif isometrik yang memberikan kesan bermain di taman angka dan huruf.

Selain itu taman bermain dengan jalan petak berliku yang memberikan kesan irama didalamnya yang menggambarkan kesan perjalanan yang diawali dari gerbang taman hingga ujung petak jalur yang berujung ditengah. Dengan demikian, memberikan makna kebersamaan jika telah menyelesaikan tantangan ini. Maka dari itu, board game “Calistungs!” ini dapat membantu anak-anak dalam mempelajari mata pelajaran baca tulis hitung yang sudah diterapkan oleh Kementerian Pendidikan ini untuk pembelajaran yang lebih aktif dan interaktif lagi.

3. Menerapkan media turunan berupa *welcoming card*, buku panduan dan kemasan kartu. Media turunan menggunakan material berupa *art carton* untuk *welcoming card* dan buku panduan dan material *hardbox* untuk kemasan, material tersebut dipilih karena memiliki ketahanan yang cukup untuk pemakaian jangka panjang. Dibuatnya media pendukung tersebut, untuk menunjang permainan.



5.2 Saran

Proses perancangan *board game* edukatif baca tulis hitung untuk TK Ra Ulil Albab yang telah dilakukan tidak luput dari kesalahan. Karena itu, penulis menyarankan untuk meningkatkan kualitas dari permainan ini yang dijabarkan menjadi beberapa bagian seperti berikut.

1. Sebelum melakukan sebuah perancangan, sebaiknya dilakukan beberapa riset melalui studi literatur seperti jurnal dan buku, serta *briefing* melalui wawancara langsung dengan klien untuk mendapat informasi yang diinginkan untuk meminimalisir adanya miskomunikasi. Serta hal ini dapat mempermudah dalam saat proses perancangan sedang berjalan.
2. Melakukan pemeriksaan ulang final artwork, dari segi desain maupun ukuran artboard yang akan dicetak nantinya, untuk meminimalisir pengeluaran yang tidak perlu.
3. Dalam melakukan sebuah perancangan, memerlukan banyak referensi elemen dan desain dari berbagai sumber untuk menciptakan sebuah ide yang nantinya dapat menentukan sebuah tema dan alur bermain tersebut.

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



Hak Cipta :

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

DAFTAR REFERENSI

- Anggarini, A. (2021). *Desain Layout*. PNJ Press. <https://press.pnj.ac.id/?p=13608>
- Cahyaningtyastuti, M. P., Utami, B. S., & Prestiliano, J. (2020). Perancangan Board Game sebagai Media Pembelajaran tentang Pentingnya Merawat Gigi bagi Anak Usia Sekolah Dasar. *Citradirga - Jurnal Desain Komunikasi Visual Dan Intermedia*, 2(01), 41–52. <https://doi.org/10.33479/cd.v2i01.297>
- Dharma Widya, L. A., & Darmawan, A. J. (2019). *Pengantar Desain Grafis*. Direktorat Pembinaan Kursus dan Pelatihan Direktorat Jenderal PAUD dan DIKMAS Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. <http://repositori.kemdikbud.go.id/id/eprint/26631>
- Dhiaulhaqiqi, A., & Alamin, R. Y. (2023). Perancangan Board Game 3D Strategi Negosiasi dan Trading dengan Tema Pedagang Tionghoa Kembang Jepun Surabaya pada Masa Kolonial Belanda. *Jurnal Sains Dan Seni ITS*, 11(3), F70–F76. <https://doi.org/10.12962/j23373520.v11i3.75785>
- Dliyaulhaq, M. A., & Marsudi, M. (2021). Perancangan Board Game Tokoh Sahabat Nabi Untuk Edukasi Anak Usia 9-12 Tahun. *BARIK - Jurnal S1 Desain Komunikasi Visual*, 2(3), 258–272.
- Febriyona, C., Supartini, T., & Pangemanan, L. (2019). Metode Pembelajaran dengan Media Lagu untuk Meningkatkan Minat Belajar Firman Tuhan. *Jurnal Jaffray*, 17(1), 123. <https://doi.org/10.25278/jj71.v17i1.326>
- Hidayat, A., & Fauziyyah, H. M. (2022). Perancangan Desain Antarmuka Aplikasi Pembelajaran Online Berbasis Mobile Menggunakan Metode Design Thinking. *JUTEKIN (Jurnal Teknik Informatika)*, 10(1). <https://doi.org/10.51530/jutekin.v10i1.647>
- Hidayati, S., & Saugi, W. (2020). *Meningkatkan Kemampuan Mengenal Warna Melalui Kegiatan Mencampur Warna Di TK Kehidupan Elfhalyu Tenggarong*. 4.
- Iswanto, R. (2023). Perancangan Buku Ajar Tipografi. *Nirmana*, 23(2), 123–129. <https://doi.org/10.9744/nirmana.23.2.123-129>



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

Kemendikbudristek. (2022, February 12). *Luncurkan Kurikulum Merdeka, Mendikbudristek: Ini Lebih Fleksibel!* - Direktorat Sekolah Dasar. Luncurkan Kurikulum Merdeka, Mendikbudristek: Ini Lebih Fleksibel! <https://ditpsd.kemdikbud.go.id/artikel/detail/luncurkan-kurikulum-merdeka-mendikbudristek-ini-lebih-fleksibel>

Kosasih, M., Hagijanto, A. D., & Hosana, M. (2022). *Perancangan Media Interaktif Lima Bahasa Kasih Sebagai Sarana Edukasi Pendukung Family Training Gereja Happy Family Center Surabaya.*

Mirza, I. M. M. (2022). *Efektifitas Implementasi Tipografi dalam Desain Grafis Berdasarkan Perspektif Hak Kekayaan Intelektual (HAKI) di Indonesia.* 2.

Natalia Bangun, D. A. (2023). *Dasar-Dasar Desain Grafis: Merancang Karya Desain yang Konseptual.* PNJ Press. <https://press.pnj.ac.id/?p=15119>

Nurfadhillah, S., Wahidah, A. R., Rahmah, G., Ramdhan, F., & Maharani, S. C. (2021). *Penggunaan Media Dalam Pembelajaran Matematika dan Manfaatnya di Sekolah Dasar Swasta Plus Ar-Rahmaniyah.* 3.

Paudpedia, & Kemendikbudristek. (2023, June 21). *Konteks PAUD Bermain Adalah Belajar, Implementasi Kurikulum Merdeka Penuhi Tumbuh Kembang dan Hak Anak.* Konteks PAUD Bermain Adalah Belajar, Implementasi Kurikulum Merdeka Penuhi Tumbuh Kembang dan Hak Anak. <https://paudpedia.kemdikbud.go.id/berita/konteks-paud-bermain-adalah-belajar-implementasi-kurikulum-merdeka-penuhi-tumbuhkembang-dan-hak-anak?do=MTY0My0yYzk2NDhkYw==&ix=MTEtYmJkNjQ3YzA=>

Rachman, Y. A. (2019). *Mengkaji Ulang Kebijakan Calistung Pada Anak Usia Dini.* 2(1).

Ristov. (n.d.). *36 Different Types of Board Game.* BoardGamesLand. <https://boardgamesland.com/different-types-of-board-games/>

Setiawan, H., & Zakiah, S. (n.d.). *Konsep Metode Pembelajaran Pendidikan Agama Islam.*

Setiawan, R. (2021, November 24). *Apa itu Tipografi dan Apa Kegunaannya?* dicoding. <https://www.dicoding.com/blog/apa-itu-tipografi/>



© 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

Shafariya, S., Yuliansyah, H., & Triyadi, A. (2020). *Perancangan Board Game Sebagai Media Bantu Edukasi Untuk Anak Usia 4-5 Tahun*. 2(1).

Utomo, M., & Ekasanti, E. (2019). *Penerapan Layout Pada Media Publikasi*. <https://press.pnj.ac.id/?p=889>

Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928–3936. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>

Zaini, A. (2019). Bermain sebagai Metode Pembelajaran bagi Anak Usia Dini. *ThufuLA: Jurnal Inovasi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal*, 3(1), 118. <https://doi.org/10.21043/thufula.v3i1.4656>

Zainuddin, A. (2021). *Buku Ajar Tipografi*. Yayasan Prima Agus Teknik. <https://penerbit.stekom.ac.id/index.php/yayasanpat/article/view/312>



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

Lampiran 1 : Lembar Bimbingan Tugas Akhir

1. Lembar Bimbingan Materi (Pembimbing 1)

LEMBAR BIMBINGAN TUGAS AKHIR			
PROGRAM STUDI DESAIN GRAFIS			
JURUSAN TEKNIK GRAFIKA PENERBITAN			
POLITEKNIK NEGERI JAKARTA			
NAMA MAHASISWA		Muhammad Adam Briliansyah	
NAMA PEMBIMBING		Andriyanto S.E, M.Kom.	
JUDUL TUGAS AKHIR		Perancangan Board Game Sebagai Media Pembelajaran Edukatif di TK Ra Ulii Albab	
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	20 - 3 - 2024	pengarahan dalam mengambil data penelitian untuk bab 1	mengambil data dari klien dan juga partner nya
2	26 - 3 - 2024	tata cara menulis laporan, mulai dari preliminaries	mulai menulis preliminaries
3	2 - 4 - 2024	lanjut menulis bab 1	mulai menulis bab 1
4	5 - 4 - 2024	sudah sesuai, tinggal melanjutkan	melanjutkan kek bab 2
5	18 - 4 - 2024	teori makro dan mikro sudah sesuai, tinggal dilanjutkan	melanjutkan ke bab 3
6	28 - 4 - 2024	revisi sudah sesuai, hanya melanjutkan	melanjutkan bab 3
7	16 - 5 - 2024	tambahkan hasil observasi	menambahkan hasil observasi dan menyelesaikan swot
8	22 - 5 - 2024	perbaiki bab 3, khususnya bagian stp dan rumusan masalah, serta sedikit memperbaiki penulisan	mengubah isi dari stp dan rumusan masalah dan memperbaiki penulisan
9	25 - 6 - 2024	me-revisi mindmap untuk lebih spesifik dan memperbanyak referensi dalam moodboard serta menambahkan tabel setelah mindmap	revisi sesuai arahan
10	9 - 7 - 2024	perbaiki mindmap, sesuai dengan moodboard (kurang lengkap) dengan lebih spesifik dengan konsep outdoor yang dipilih,	revisi sesuai arahan dan lanjut ke bab 5
11	30 - 7 - 2024	visualisasi antara bab 4 dengan mockup yang dilampirkan sudah sesuai, hanya melanjutkan ke bab 5 dan melampirkan hasil cetak	lanjut bab 5, lalu lanjut dengan menyerahkan hasil cetak
12	5 - 7 - 2024	membahas mockup yang sudah cetak beserta pertimbangannya dalam produksi, serta membahas tentang hubungannya dengan bab 5	meminta persetujuan laporan akhir
			*untuk menjadi acuan bimbingan selanjutnya

Lampiran 1. Lembar Bimbingan Dosen 1

Sumber:Dokumen Pribadi



2. Lembar Bimbingan Teknis (Pembimbing 2)

LEMBAR BIMBINGAN TUGAS AKHIR

PROGRAM STUDI DESAIN GRAFIS	
JURUSAN TEKNIK GRAFIKA PENERBITAN	
POLITEKNIK NEGERI JAKARTA	
NAMA MAHASISWA	Muhammad Adam Brilliansyah
NAMA PEMBIMBING	Drs. Djony Herfan, M.Ikom
JUDUL TUGAS AKHIR	Perancangan Board Game Sebagai Media Pembelajaran Edukatif di TK Ra Ulil Albab
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	16- 4 - 2024	lakukan revisi, khususnya dalam hal penulisan seperti tanda baca dan eyd	Melakukan major revisi untuk bab 1 & 2 sebelum lanjut ke bab 3
2	27 - 4 - 2024	lakukan revisi dalam tanda baca dan menyesuaikan ukuran gambar dengan deskripsi	melakukan revisi sesuai dengan arahan
3	8 - 7 - 2024	lakukan revisi eyd terhadap bab 3	melakukan revisi penulisan pada bab 3, dan lanjut ke bab 4 dan 5
4	29 - 7 - 2024	lakukan revisi dalam hal tanda baca untuk bab 4 dan 5	melanjutkan revisi bab 4 dan 5
5	2 - 8 - 2024	menyerahkan revisi yang sudah diarahkan sebelumnya	meminta persetujuan laporan akhir

Lampiran 2 Lembar Bimbingan Dosen 2
Sumber: Dokumen Pribadi

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

Lampiran 2 : Transkrip Wawancara

1. Transkrip Wawancara bersama Kepala Sekolah

Narasumber: Ibu Surtini

Posisi Jabatan : Kepala Sekolah

Waktu : Selasa, 14 Mei 2024

Lokasi : TK Ra Ulil Albab, Perumahan Sukatani Depok

Metode : Offline

- 1) Menurut Ibu, seperti apa board game itu?
Menurut saya, selain dapat alat hiburan dalam permainan, dapat dijadikan alat bantu dalam mengajar
- 2) Apakah board game bagi anak didik itu penting? Se-penting apa?
Menurut saya penting, karena cara belajar anak-anak bermacam-macam. Tidak hanya dari metode dari media digital seperti televisi namun bisa dari board game
- 3) Apakah anak-anak se-antusias apabila mendengar kata mainan?
Iya, anak-anak sangat antusias dengan mainan, terutama dengan mainan. Kami mengatur setiap adanya mainan baru yang datang untuk disimpan lalu dipakai untuk di kemudian hari
- 4) Teknik Belajar yang diterapkan di sekolah, ada apa saja?
Untuk Teknik belajar, kami menggunakan beberapa metode salah satunya yaitu menggunakan metode konvensional dengan papan tulis ataupun mainan seperti balok. Dan untuk perbedaan antara kurikulum sebelum dengan kurikulum merdeka adalah kegiatan pembelajaran yang nyata, yaitu menerapkan langsung apa yang diajarkan dan anak-anak dibebaskan untuk memilih media belajar yang telah disediakan. Seperti manik-manik dan kancing baju yang digunakan untuk berhitung.
- 5) Apa yang terjadi jika tidak ada board game? Akan seberpengaruh apa?
Board game dapat menjadi metode pembelajaran yang menyenangkan, khususnya mencegah anak-anak cepat bosan.
- 6) Fasilitas belajar yang biasa digunakan anak untuk belajar?



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

Kami memiliki alat peraga, berupa lego balok dan manik manik.. dan ayunan untuk outdoor untuk mata pelajaran olahraga.

- 7) Jika anak, di buat kan *board game* dengan tema yang colorful dan penuh gambar, apakah ibu setuju? Mengapa alasan nya?

Saya setuju, karena karakteristik anak sangat menyukai warna-warna yang cerah dan gambar gambar kartun, itu menjadi acuan untuk menyampaikan pesan untuk anak-anak diusia 5-6 tahun

- 8) Kegiatan apa saja yang biasa dilakukan oleh anak-anak selain belajar?
Kami melakukan *outing class*, atau mengunjungi suatu tempat untuk memperkenalkan sesuatu misalnya adalah kantor pemadam kebakaran

- 9) Apa yang menjadi kelebihan di sekolah ini?

Kelebihan adalah pendidikan agama yang telah diterapkan sejak kecil, mulai dari hafalan hadits dan penerapan nya, lalu ada ekskul yang diterapkan setiap minggu, dan memiliki tempat yang luas serta alat bermain yang cukup banyak untuk menunjang tumbuh kembang anak.

2. Transkrip Wawancara bersama Tenaga Pengajar (Guru)

Narasumber: Ibu Arda

Posisi Jabatan : Guru dan Staff sekolah

Waktu : Selasa, 14 Mei 2024

Lokasi : TK Ra Ulil Albab, Perumahan Sukatani Depok

Metode : Offline

- 1) Menurut Ibu, seperti apa board game itu?

Menurut saya bagus, untuk melatih motorik dan cara berpikirnya. Dapat dikenalkan melalui angka-angka yang ada di board game

- 2) Apakah board game bagi anak didik itu penting? Se-penting apa?



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

Menurut saya penting, karena berkesinambungan dengan prinsip tk yaitu "belajar sambil bermain" karena anak tidak bisa diberikan pembelajaran secara monoton terus menerus, misal memperkenalkan angka-angka melalui dadu yang termasuk kedalam komponen board game serta gambar-gambar yang ada didalamnya.

- 3) Apakah anak-anak se-antusias apabila mendengar kata mainan?
Iya, anak-anak sangat antusias. Ditambah jika ada mainan baru yang ditambahkan kedalam kelas. Mainan tersebut dapat dijadikan sebagai *ice breaking* untuk mendapatkan motivasi dan mood anak untuk belajar selepas berangkat dari rumah. Atau dapat digunakan setelah belajar yang dianggap sebagai *reward* karena telah menyelesaikan tugasnya agar tidak jenuh.
- 4) Teknik Belajar yang diterapkan di sekolah, ada apa saja?
Kami menggunakan sistem area, untuk setiap harinya kami membuka 3 area, misal untuk hari ini kami membuka area kognitif, area bahasa dan seni. Anak anak dibebaskan untuk memilih pelajaran mana yang menjadi minat awalnya untuk dilakukan
- 5) Apa yang terjadi jika tidak ada board game? Akan seberpengaruh apa?
Menurut saya, anak-anak akan cepat jenuh. Untuk sekarang saya menggunakan kertas-kertas bekas untuk membiarkan anak-anak mengekspresikan dirinya melalui gambar gambar yang dibuatnya, hal ini dilakukan untuk meminimalisir kegiatan wara-wiri yang dilakukan saat berada di kelas
- 6) Fasilitas belajar yang biasa digunakan anak untuk belajar?
Kami menyediakan Lego dan balok selain sebagai mainan, dapat digunakan setelah pembelajaran selesai. Kami juga menyediakan atk sebagai penunjang pembelajaran, kami juga menyediakan kancing-kancing dan capitan untuk mencapit sesuatu yang digunakan untuk mengenal warna-warna.
- 7) Jika anak, di buatkan *board game* dengan tema yang colorful dan penuh gambar, apakah ibu setuju? Mengapa alasan nya?



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

Saya Setuju, karena karakteristik anak-anak menyukai warna-warna yang saling bertabrakan dan campur aduk serta gambar gambar didalamnya.

- 8) Kegiatan apa saja yang biasa dilakukan oleh anak-anak selain belajar?
Tidak setiap hari anak-anak memainkan permainan yang sama seperti balok dan lego, ada kala nya saya mengajak anak untuk bermain ular tangga yang digunakan setelah belajar atau diluar jam belajar.

3. Transkrip Bersama Para Murid

Narasumber : Gani 5 (6 tahun), Kenzi 11 (7 tahun) dan Ica 10 (5 tahun).

Waktu : Selasa, 14 Mei 2024

Lokasi : Kelas di TK Ra Ulil Albab, Perumahan Sukatani Depok

Metode : Offline

Gani (6 Tahun)

- 1) Apakah Kamu suka dengan mainan? Mainan apa biasanya?
Suka, biasanya mainan balok
- 2) Apakah kamu suka menggambar atau tidak?
Menggambar hewan jerapah,
- 3) Apa warna yang kamu suka?
Biru.
- 4) Apakah kamu suka belajar sambil bermain?
Suka karena seru.
- 5) Apakah kamu sudah memahami pelajaran yang ada disini?
Sudah, namun sebagian belum
- 6) Jika Kamu disuruh memilih warna, warna apa yang akan kamu pilih?
(1) Warna Cerah (2) Warna Pastel
2, Karena saya suka



Hak Cipta :

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

Kenzi (7 Tahun)

- 1) Apakah Kamu suka dengan mainan? Mainan apa biasanya?
Suka, saya sukanya lego
- 2) Apakah kamu suka menggambar atau tidak?
Saya suka menggambar mobil dan bus
- 3) Apa warna yang kamu suka?
Biru dan kuning
- 4) Apakah suka bermain atau belajar?
Belajar, karena lebih seru
- 5) Apakah kamu pernah main sambil belajar?
Belum, tapi mau jika dibuatkan
- 6) Jika Kamu disuruh memilih warna, warna apa yang akan kamu pilih?
(1) Warna Cerah (2) Warna Pastel
1, Karena lebih keren

Kenzi (5 Tahun)

- 1) Apakah Kamu suka dengan mainan? Mainan apa biasanya?
Suka, saya sukanya masak-masakan dan boneka
- 2) Apakah kamu suka menggambar atau tidak?
Saya suka menggambar orang gambar rumah
- 3) Apa warna yang kamu suka?
Ungu dan pink
- 4) Apakah suka bermain atau belajar?
Belajar, karena lebih fokus
- 5) Apakah kamu pernah main sambil belajar?
Belum, tapi mau jika dibuatkan
- 6) Jika Kamu disuruh memilih warna, warna apa yang akan kamu pilih?
(1) Warna Cerah (2) Warna Pastel
2, Karena saya suka warna-warni



Hak Cipta :

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

4. Transkrip Bersama Orangtua Murid

Narasumber : Ibu Bia (30 Tahun)

Nama Anak : Arsyia

Waktu : Selasa, 14 Mei 2024

Metode : Online

- 1) Menurut Bapak dan Ibu, Ilmu agama apakah penting bagi anak saat masih kecil?

Ya, karena ilmu agama adalah sebagai dasar pendidikan

- 2) Saat dirumah, apakah bapak dan ibu mengajarkan anaknya pendidikan agama juga?

IYA, sholat wajib 5 waktu secara berjamaah, bersuci / wudhu, mengaji, hafalan surah pendek, berdoa, membaca buku kisah nabi dan sahabat sahabat nabi, menghormati anggota keluarga yang lebih tua, dan menyayangi yang lebih kecil.

- 3) Seberapa jauh pemahaman anak-nya dalam memahami materi agama islam?

Ketika terdengar adzan langsung inisiatif untuk menjalankan sholat, dan juga mengedepankan adab terhadap orang lain.

- 4) Apakah anak anda, sudah memahami betul dalam membaca menulis dan juga berhitung?

Untuk saat ini, sudah cukup lancar membaca, menulis, dan berhitung.

- 5) Cara belajar apa yang bapak/ibu terapkan kepada anaknya selama dirumah?

Anak dibiasakan belajar secara mandiri dan orang tua menjadi fasilitator.

- 6) Saat bersama bapak dan ibu, apakah anak-anak lebih banyak bermain atau belajar?

Keduanya

- 7) Menurut bapak/ibu, apa yang membuat mereka antusias, belajar atau bermain?



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

Karena ada yang anak-anak hanya bertemu dengan orangtuanya pada saat weekend. Jadi pada saat weekend adalah saat bermain anak-anak bersama orangtua mereka.

- 8) Menurut bapak/ibu, warna apa saja yang disukai oleh anak anda?
Biru, merah, hitam.
- 9) Menurut bapak/ibu, gambar apa yang disukai oleh anak anda?
Anak sy suka gambar robot, karena anak sy suka bermain robot, merakit lego dan bermain peran menggunakan robot ataupun lego.
- 10) Apakah bapak dan ibu mengetahui apa itu board game?
Ya saya tahu
- 11) Apakah bapak/ibu tahu permainan sejenis ular tangga dan monopoli?
Ya saya tahu
- 12) Mainan apa saja yang disukai oleh anaknya?
Robot, lego, dan miniatur super hero.
- 13) Apakah bapak dan ibu pernah mengenalkan permainan board game kepada anaknya?
Ya saya pernah
- 14) Apakah bapak dan ibu pernah mengajak main bersama, mainan-mainan papan tersebut?
Ya, saya pernah, di waktu libur maupun setelah selesai sekolah
- 15) Bagaimana reaksi dan antusiasme anak nya dalam memainkan permainan tersebut?
Senang, karena bisa dimainkan bersama-sama dengan anggota keluarga lainnya atau bersama teman. Dan karena permainan tersebut bisa memicu adrenalin untuk menang.
- 16) Menurut bapak/ibu, apakah mainan tersebut penting untuk anak anda dalam masa perkembangannya ?
Ya penting, karena permainan tersebut bisa mengasah logika, strategi, sportif dan melatih anak untuk berlapang dada apabila hasilnya tidak sesuai yang di harapkan.



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

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

17) Menurut bapak dan ibu, apakah mainan tersebut bisa dijadikan alat untuk belajar?

YA, belajar berstrategi, belajar berpikir kritis, belajar mengingat, belajar sportif, belajar berlapang dada.

18) Jika mainan tersebut dijadikan sebagai alat belajar, akan berpengaruh seperti apa bagi perkembangan anak-anak bapak dan ibu?

Anak dilatih untuk menjadi berpikir secara kritis.

19) Apakah dengan bermain board game, anak-anak jadi lebih memahami apa yang disampaikan oleh bapak dan ibu?

Iya, karena menurut saya dapat melatih ingatannya dalam mengingat perintah dan peraturan yang telah diberikan dengan baik

20) Permainan seperti apa yang bapak dan ibu harapkan, agar dapat mendukung belajarnya di sekolah?

Saya berharap ada permainan seperti Quiz dan pretend play. Quiz dan pretend play bisa dilakukan sebelum atau sesudah guru memberikan materi. Kadang anak bisa mudah faham materi apabila di praktikan langsung atau dengan tanya jawab quiz.

**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 3 : Hasil Cek Plagiarisme

iThenticate Similarity Report ID: oid:3618:63942708

● 10% Overall Similarity

Top sources found in the following databases:

- 10% Internet database
- 2% 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	3%
2	paudpedia.kemdikbud.go.id Internet	<1%
3	ejournal.unesa.ac.id Internet	<1%
4	repository.dinamika.ac.id Internet	<1%
5	123dok.com Internet	<1%
6	journal.universitaspahlawan.ac.id Internet	<1%
7	repository.trisakti.ac.id Internet	<1%
8	eprints.uny.ac.id Internet	<1%

Lampiran 3 Hasil Cek Plagiarisme
Sumber:Dokumen Pribadi

JAKARTA



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Lampiran 4 : Riwayat Hidup

Hak Cipta :

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

About Me

Nama saya Muhammad Adam Brilliansyah, nama panggilan saya "Adam". saya lahir di Jakarta pada tahun 2002, saya saat ini masih menjadi seorang mahasiswa Desainer Grafis dari Politeknik Negeri Jakarta sejak tahun 2020.

saya adalah orang yang bertanggung jawab dan juga kreatif, saya juga mampu bekerja sebagai tim maupun individu

MUHAMMAD ADAM BRILLIANSYAH

My Skills

- Adobe Illustrator
- Adobe Photoshop
- Adobe Premiere Pro
- Adobe XD

My Education

- High School
SMK Taruna Bhakti
Makassar - 2018-2018
- College
Politeknik Negeri Jakarta
Bachelor of Science Applied - Graphic Design - 2020-2024

My Personal Contact

- Phone/Whatsapp
089690130189
- Instagram
@admbillian
- E-Mail
adammacu42@gmail.com

Experience

- 2024 ● **Design Communication Visual**
PT Jasa Marga (Persero) | Agustus - Desember
Jasa Marga adalah sebuah badan usaha milik negara Indonesia yang bergerak di bidang pengusahaan jalan tol, perusahaan ini memegang hak konsesi atas 34 rona jalan tol sepanjang 1.603 kilometer di Indonesia, yang pengoperasiannya dibagi ke dalam tiga kantor regional.
- 2023 ● **Graphic Designer**
ReesBox.id
ReesBox merupakan Produk UMKM yang berawal dari 4 Mahasiswa Politeknik Negeri Jakarta, Produk ini dijual ke dalam acara kampus yang bernama "Pasar Rame"
- 2019-2020 ● **Social Media Designer**
Mantaray Events and Organizing - Cibinong Mall
Mantaray adalah sebuah perusahaan yang bergerak dalam bidang Event Organizing dan Marketing, selama disana saya mengerjakan berbagai proyek sosial media milik Cibinong Mall untuk kebutuhan Promosi dan Pemasaran

Lampiran 4 Hasil Cek Plagiarisme
Sumber:Dokumen Pribadi

NEGERI
JAKARTA