

Visualisasi Permainan *Manner Castle* sebagai Media Pengenalan Adab pada Anak Usia 6-8 Tahun

Widia Sania¹, Slamet Widodo², Meiyi Darlies³

^{1,2,3}Teknologi Informatika Multimedia Digital, Jurusan Teknik Komputer,
Politeknik Negeri Sriwijaya
Jalan Srijaya Negara, Palembang 30139
Email: widiasania28@gmail.ac.id

Abstrak

Adab mestinya sudah dikenalkan kepada anak sedini mungkin. Usia 6-8 tahun adalah usia yang tepat untuk memperkenalkan anak kepada adab. Pentingnya memberikan pengenalan adab sejak dini untuk menumbuhkan rasa empati pada diri anak. Untuk memperkenalkan adab pada anak tidak bisa dengan cara yang monoton, anak-anak yang sedang masa aktif membutuhkan hiburan dalam pembelajaran dan memahami materi. Board game muncul sebagai salah satu media yang menunjang kegiatan pengenalan adab tersebut dengan cara yang menarik dan menyenangkan. Penelitian ini memiliki tujuan sebagai berikut: (1) Untuk mendesain visualisasi board game Manner Castle menggunakan Teknik Ilustrasi Digital dengan style Whimsical sebagai media pengenalan adab bagi anak-anak usia 6-8, (2) Untuk mengedukasi anak-anak usia 6-8 tahun tentang adab sehari-hari dengan cara yang menarik dan menyenangkan melalui board game Manner Castle. Metode pengembangan yang digunakan pada media board game ini adalah Design Thinking yang mencakup langkah-langkah: Pengumpulan Data (Empathize), Analisis Kebutuhan (Define), pengonsepan (Ideate), Pembuatan (Prototype), dan Pengujian (Test). Hasil dari penelitian ini berupa media permainan board game yang Bernama Manner Castle tentang pengenalan adab. Media board game ini divalidasi oleh ahli media dan ahli materi serta diujicobakan pada anak-anak usia 6-8 tahun.

Kata Kunci—Adab, Board Game, Ilustrasi Digital

Abstract

Manners should be known to children as early as possible. Age 6-8 years is the right age to introduce children to manners. The importance of providing an introduction to manners from an early age to foster a sense of empathy in children. To introduce good manners to children cannot be done in a monotonous way, active children need entertainment in learning and understanding the material. Board games are here as a medium that supports the introduction of manners in an interesting and fun way. This study has the following objectives: (1) Designing a Manner Castle board game visualization using Digital Illustration Techniques with Whimsical style as a medium for introducing manners to children aged 6-8 years, (2) Educating children aged 6-8 years about daily manners day in an interesting and fun way through the Manner Castle board game. The development method used in this board game media is Design Thinking which includes the steps: Data Collection (Empathize), Needs Analysis (Define), Conceptualization (Ideate), Making (Prototype), and Test (Test). The results of this study are in the form of a board game media entitled Manner Castle about the introduction of adab. This board game media has been validated by media experts and material experts and tested on children aged 6-8 years.

Keywords—Adab, Board Game, Digital Illustration

1. PENDAHULUAN

Indonesia merupakan negara yang menjunjung tinggi adab dan sopan santun. Selain itu, sebagai negara yang bermayoritas Islam yang selalu diajarkan oleh Nabi Muhammad SAW [1]. Namun, tidak sedikit masyarakat Indonesia yang menunjukkan sikap yang kurang sopan santun, termasuk anak-anak. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor yaitu lingkungan yang bebas dan pengaruh orang disekitarnya. Selain itu, disebabkan oleh sosok individu anak itu sendiri yang sulit pengontrol emosi, belum mengenal pentingnya adab sopan santun dalam sehari-hari, dan belum mengenal rasa empati. Beberapa kasus nyata yang terjadi dalam artikel [2] yaitu kasus bullying yang dilakukan sekelompok anak sekolah di kota Bandung. Selain itu, pada kasus viral yang terjadi dimana seorang anak mengacungkan jari tengahnya terhadap pengendara mobil. Dan masih banyak lagi contoh nyata lainnya seperti bolos sekolah, kurangnya menghormati guru, dan lain-lain.

Dari bukti dan pernyataan tersebut, ditarik kesimpulan pembentukan adab sendiri mestinya sudah dimulai sejak kecil. Karena pada masa itu lingkungan dan orang terdekat menjadi salah satu faktor utama yang membentuk perilaku anak bertindak demikian. Dan pada masa itu pula, anak masih dalam tahap pertumbuhan dan perkembangan yang memungkinkan anak lebih cepat menerima informasi dan mempraktekannya terhadap lingkungan disekitarnya [3]. Usia 6-8 tahun adalah usia yang tepat untuk memperkenalkan anak kepada adab.

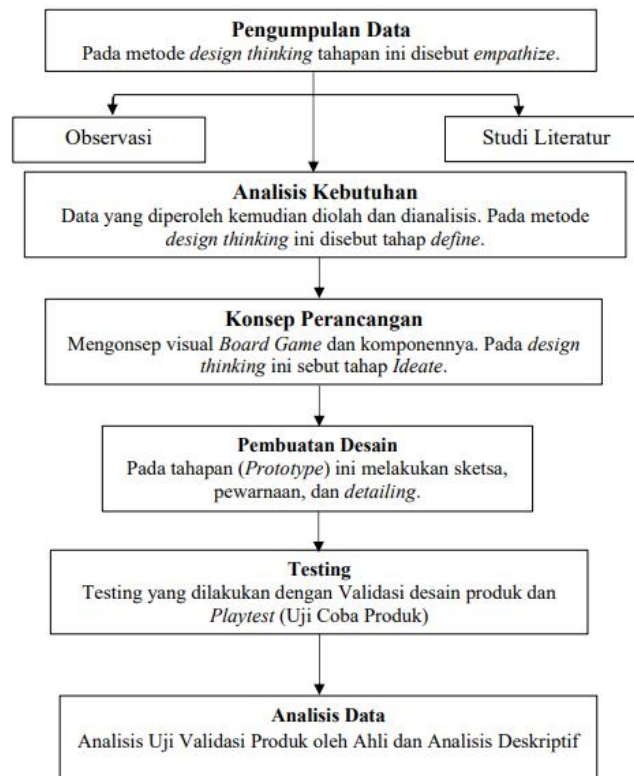
Penggunaan metode bermain akan memberikan suasana lebih rileks dan santai serta dapat memperoleh pelajaran dari aspek pengembangan kognitif, sosial, emosi, dan fisik anak. Oleh karena itu, *board game* dirasa langkah yang tepat untuk membuat anak mengenal tentang adab sehari-hari. *Board Game* merupakan media yang baik untuk menyampaikan informasi secara persuasi, selain itu board game dapat menciptakan interaksi antar player karena *board game* tidak dapat dimainkan sendiri, melainkan dimainkan dua atau lebih.

Desain *board game* yang digunakan yaitu menggunakan teknik ilustrasi digital Whimsical. Ilustrasi dibutuhkan dalam pembuatan suatu desain grafis untuk menginterpretasikan visual dari konsep ataupun teks yang ada. *Whimsical* menggunakan desain yang cenderung imajinatif dengan menampilkan warna-warna yang penuh warna sesuai dengan penggunaan pada desain board game untuk anak-anak.

Dalam penelitian ini, ditemukan beberapa data mengenai penelitian terdahulu yang relevan. oleh [3],[4],[5], terdapat pada perbedaan dari variabel penelitian dari segi faktor penyebab anak bertindak tidak baik. Selain itu, pada target audience terdapat perbedaan pada beberapa penelitian sebelumnya *target audience* berupa remaja dan anak usia 6-10 tahun. Pada perancangan desain *board game* mengusung tema yang berbeda pada penelitian-penelitian sebelumnya. Pada penelitian sebelumnya juga belum ada peneliti yang menggunakan style ilustrasi whimsical.

2. METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan pada perancangan ini adalah metode *design thinking*. *Design thinking* mencakup Langkah-langkah *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *testing*. Kerangka penelitian dalam pembuatan *board game* mengenai pengenalan adab pada anak usia 6-8 tahun dijelaskan pada gambar 1 berikut.



Gambar 1. Alur Penelitian

Tahap pertama, pada perancangan ini adalah melakukan pengumpulan data. Pengumpulan data yang dilakukan yaitu observasi, studi literatur, dan studi dokumentasi. Observasi yang dilakukan dengan mengamati anak-anak yang bertingkah laku kurang baik dan anak-anak yang senang bermain permainan konvensional. Observasi yang dilakukan dengan mengamati langsung tanpa melalui bantuan metode lain seperti wawancara maupun kuisioner. Pada observasi ini ditemukannya permasalahan yang berasal dari kehidupan nyata/sehari-hari. Observasi dilakukan di TPA (Tempat Pemrosesan Akhir) Sukawinatan dan dari observasi keadaan sekitar peneliti. Observasi dilakukan dengan mengamati kejadian/fenomena yang terjadi pada anak-anak dari suatu kelompok bermain sehingga didapatkan pada target observasi anak-anak usia 6-8 tahun untuk mengamati perilaku anak, cara mereka bermain dan belajar, serta cara interaksi anak dengan orang disekitarnya. Dari observasi yang telah dilakukan menunjukkan seberapa butuhnya anak-anak untuk belajar mengenai adab dan manner, serta masih banyak anak yang senang bermain permainan konvensional bersama temannya tanpa adanya gadget. Hal tersebut dapat menunjukkan anak-anak akan antusias jika diberi permainan *board game*.

Selain melakukan observasi, dilakukan juga studi literatur untuk mencari data menunjang penelitian tersebut berdasarkan artikel, buku, jurnal, website dll. Data-data yang diperlukan pada studi literatur ini mengenai artikel yang berhubungan dengan permasalahan yang terjadi, teori *board game*, adab, desain dan bentuk permainan board game yang disukai anak-anak, serta hal lainnya yang relevan dengan topik perancangan. Studi literatur yang didapatkan dari jurnal yang dilakukan oleh Rahmani et al. [6]. Data kuisioner pada jurnal dengan responden berusia 6-8 tahun sebanyak 60 siswa yang menunjukkan tentang menunjukkan minat dan kegiatan permainan yang biasa mereka lakukan sehari-hari. Pada jurnal tersebut membuktikan 40 dari 60 anak lebih suka dengan permainan konvensional. Hal tersebut dapat menunjukkan anak-anak akan sangat antusias diberikan *board game*. Studi dokumentasi juga termasuk dalam pengumpulan data penelitian ini,

studi dokumentasi adalah mengumpulkan sejumlah dokumen yang diperlukan sebagai bahan data informasi sesuai dengan masalah penelitian, seperti peta, data statistik, jumlah dan nama pegawai, data siswa, data penduduk: grafik, gambar, surat-surat, foto, akte, dsb. Dokumentasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah grafik pengumpulan data, foto uji coba produk, dan video simulasi.

Tahap kedua yaitu *define* atau analisis kebutuhan dari permasalahan yang ada. Dalam perancangan board game ini, analisis yang dibutuhkan adalah media yang digunakan dalam pengenalan adab kepada anak usia 6-8 tahun dan data yang telah diperoleh kemudian diolah menggunakan analisis SWOT. Analisis SWOT digunakan untuk memperoleh pandangan dasar mengenai strategi yang diperlukan dalam mencapai suatu tujuan tertentu. Analisis ini adalah cara menilai kekuatan suatu produk dari aspek internal *Strength* (kekuatan), *Weakness* (Kelemahan), serta aspek eksternal *Opportunity* (peluang) dan *Threat* (Ancaman) pada hal yang dikaji. Tabel 1 ini dirancang dari data hasil analisis observasi, studi literatur dan studi dokumentasi sebagai berikut:

Tabel 1. Analisis SWOT

Strength (S)	Weakness (W)
<ol style="list-style-type: none"> Board game dapat menjadi salah satu media pembelajaran yang menyenangkan dan permainan konvensional alternatif anak sewaktu luang. Penerapan adab sehari-hari pada anak dapat menumbuhkan etika dan perilaku baik. 	<ol style="list-style-type: none"> Anak-anak membutuhkan pembelajaran mengenai adab baik di sekolah maupun di rumah. Anak-anak usia 6-8 tahun mudah terpengaruh dengan lingkungan sekitarnya. Anak-anak antusias bermain board game namun memakan biaya yang cukup tinggi.
Opportunity (O)	S-O
<ol style="list-style-type: none"> Anak-anak pada masa pertumbuhan (6 - 12 tahun) menyukai permainan konvensional dan hal-hal yang menarik secara fisik. Board game dapat meningkatkan interaksi sosial karena anak dapat memainkan dengan siapapun, dimanapun, dan kapanpun. 	<ol style="list-style-type: none"> Merancang board game sebagai media pembelajaran dan permainan konvensional yang bergambar dan berwarna Merancang board game untuk menumbuhkan etika dan perilaku baik anak.
Threat (T)	W-T
<ol style="list-style-type: none"> Banyaknya board game yang sudah terkenal yang diminati. Banyak yang menyepelekan pembelajaran mengenai adab. 	<ol style="list-style-type: none"> Mengantisipasi anak yang mudah berpengaruh dengan lingkungan sekitar dengan dibekali bermain board game yang berkualitas namun memakan biaya produksi yang sedikit.
<p>Strategi Utama: Merancang Board Game dengan Teknik Ilustrasi Digital sebagai Media Pengenalan dan Bermain Tentang Adab Sehari-hari pada Anak Usia 6-8 Tahun</p>	

Tahap perancangan selanjutnya yaitu konsep. Konsep permainan yang dibuat dengan jenis *Roll and Move Game* yang merupakan jenis permainan yang menggunakan dadu untuk menentukan langkah pemain seperti ular tangga dan monopoli yang sering dimainkan oleh anak. Permainan dapat dimainkan 2-4 pemain dari usia 6-8 tahun. Selain itu, konsep dalam board game memiliki tema tentang pengenalan adab sehari-hari yang dibuat dengan konsep yang menyenangkan sekaligus sambil belajar, dimana pemain dapat menjawab pertanyaan pada kartu

sehingga dapat menambah pengetahuan anak tentang adab sehari-hari. Para pemainnya diajak untuk mengumpulkan poin sebanyak-banyaknya. Pemain yang sampai garis finish dengan point terbanyak adalah pemenangnya. Sehingga judul yang diambil pada *board game* ini adalah *Manner Castle*. Tema visual menggunakan latar suatu perdesaan yang memiliki kerajaan. Pada visual board tersebut memiliki permukiman, sungai, penjara, dan fasilitas lainnya. Pemain mengharuskan untuk melewati tiap rintangan misi, aksi, dan hukuman untuk dapat mencapai ke kerajaan tersebut. Setiap rintangan tersebut merupakan pengajaran dan pengenalan terhadap adab sehari-hari. Berikut adalah konsep visual permainan, meliputi:

A. Komponen Permainan

Komponen permainan mencakup 1 papan permainan (30 x 52,5 cm), 1 dadu, 4 pion karakter, 20 kartu *manner* (ukuran 8,5 x 5,5 cm), 35 kartu misi (ukuran 8,5 x 8,5 cm), 20 kartu sebab-akibat (ukuran 8,5 x 5,5 cm), 1 petunjuk permainan dan jawaban kartu misi, uang poin, 1 kemasan permainan.

B. Tipografi

Jenis tipografi yang digunakan pada board game ini adalah jenis tipografi sans-serif. Pemilihan font yang digunakan ada dua yaitu font “Kids Magazine”, “Kiddos” dan “Montserrat”.



Gambar 2. Tipografi

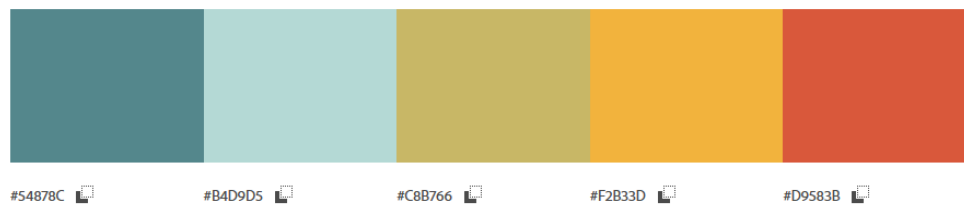
C. Gaya Desain dan Ilustrasi

Gaya ilustrasi digital yang dipakai pada board game ini adalah gaya *whimsical*. Pemilihan gaya whimsical ini karena merupakan ilustrasi yang diterima dan dipahami anak-anak sebagaimana ilustrasi yang sangat menggambarkan anak-anak. Gaya ilustrasi tersebut tidak anatomis pada karakternya dan mengandung ilustrasi imajinatif, penuh warna, dan patern unik yang dapat mengasah jiwa kreatif pada anak. Teknik pembuatan ilustrasi ini tanpa menggunakan lineart dan biasanya menggunakan kuas yang bertekstur.

D. Layout Board Game

Layout board game ini terinspirasi oleh *board game* monopoli, namun pada perancangan *board game* ini dibuat tempat ‘mulai’ dan ‘selesai’. Pada *board game* tersebut terdapat tempat meletakkan kartu-kartu dan 41 pijakan dengan 12 pijakan kartu misi, 9 kartu *manner*, 8 kartu sebab-akibat, 12 pijakan hanya untuk dilewati. Pada layout board game pula terdapat logo permainan dan tempat meletakkan kartu. Adapun tema ilustrasi *boardgame* berupa ilustrasi 6 lenah dari sebuah perdesaan.

E. Skema Warna



Gambar 3. Palet Warna *Board Game*

Tahap keempat yaitu pembuatan desain. Tahapan ini membutuhkan eksperimen untuk mengubah ide menjadi sesuatu yang tampak. Pada tahapan ini yang dilakukan meliputi pembuatan *prototyping*, sketsa kasar, pewarnaan desain ilustrasi, dan rendering yang merupakan penambahan detail dari setiap komponen board game seperti detail *shadow*, *highlight*, tekstur, dll serta *mock up* hasil desain *board game* dan beberapa media pendukung.

Tahapan terakhir yaitu pengujian. Pengujian yang dilakukan yaitu uji validasi desain produk, uji coba *Board Game*, evaluasi deskriptif anak-anak setelah bermain *Board Game*. Pada uji validasi desain produk menguji dua orang ahli media dan dua orang ahli materi. Produk yang telah didesain kemudian diajukan kepada validator tersebut untuk dinilai apakah media yang telah dibuat sesuai dengan kriteria desain dan materi yang disajikan cukup dipahami atau belum untuk objek penelitian. Indikator media yang akan dinilai yaitu dari aspek kegunaan media dan aspek kegrafisan, sedangkan indikator materi yaitu aspek pembelajaran dan aspek penyajian materi. Hasil pengujian oleh ahli media dan materi akan dianalisis. Analisis untuk menguji kevalidan desain produk yang telah dinilai oleh ahli materi dan ahli desain menggunakan rumus persentase oleh Likert sebagai berikut [7]:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Dengan keterangan: P : angka persentase, f : frekuensi skor perolehan, N : jumlah validator dikali skor tertinggi dikali jumlah soal. Hasil persentase akan menjadi kategori penilaian dari produk yang dikembangkan dengan kriteria pada **tabel 2.** berikut [8].

Tabel 2. Rentang Kriteria persentase Kevalidan Desain Produk

Tingkat Pencapaian (%)	Kategori
90-100	Sangat valid
80-89	Valid
65-79	Cukup
55-64	Kurang Valid
0-54	Tidak valid

Setelah dibuktikan kevalidan produk apakah produk layak atau tidak untuk diujicobakan kepada anak-anak usia 6-8 tahun, selanjutnya yaitu pengujian media *board game*. Uji coba produk ini dilakukan dalam skala kecil terhadap anak-anak usia 6-8 tahun. Uji coba skala kecil ini dilakukan kepada 7 orang anak dengan 2 kelompok. Masing-masing kelompok memiliki 4 anggota pemain dan 3 anggota pemain. Tempat dilakukannya pengujian di TPA (Tempat Pemrosesan Akhir) Sukawinatan Kelurahan Sukajaya. Uji coba ini sebagai tahap untuk mengetahui pemahaman dan ketertarikan anak terhadap permainan dari seluruh komponen. Selain itu, melalui *board game* ini dapat memberikan pengalaman yang bermain dan belajar tentang adab yang menyenangkan. Pengujian media tersebut setelahnya dianalisis dengan kualitatif deskriptif yaitu menjabarkan dari semua proses pengujicobaan dan menyimpulkannya.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Implementasi Desain

Logo Permainan

Logo permainan ditempatkan pada komponen permainan seperti kemasan, papan permainan, petunjuk permainan, uang koin, dan media pendukung.



Gambar 4. Logo Utama dan Logo Alternatif Permainan

Karakter Permainan

Karakter dibuat untuk komponen permainan seperti pion, kemasan, kartu, lembar petunjuk, dan media pendukungpun menggunakan karakter. Pada pion permainan memiliki tinggi ± 3 cm; lebar $\pm 1,5$ cm dan memiliki tatakan berdiameter 1,5 cm. Pion ini dicetak dengan bahan akrilik yang memiliki ketebalan 3 mm. bahan akrilik dipilih karena ringan dan dinilai awet sebagai bahan baku pion *board game*.



Gambar 5. Pion Karakter

Papan Permainan Utama

Papan utama memiliki ukuran panjang 52,5 cm dan lebar 30 cm menggunakan lipatan *quad fold* dengan bahan *art paper* yang dilapisi *yellow board* 2 mm. penggunaan *quad fold* (lipan empat) karena untuk memudahkan papan dimasukkan kedalam kemasan.



Gambar 6. Papan Permainan Utama

Kartu Permainan

Pada komponen kartu memiliki tiga jenis yaitu kartu misi berjumlah 35 kartu dan berwarna orange, kartu manner berjumlah 20 kartu dan berwarna kuning, dan kartu sebab-akibat berjumlah

20 kartu dan berwarna hijau kebiruan . Pada kartu misi berisi pertanyaan seputar adab dan contoh pada kehidupan sehari. Pada kartu manner berisi edukasi materi adab untuk hal yang baik dan berisi bonus-bonus untuk jalannya permainan. Sedangkan pada kartu sebab-akibat berisi edukasi materi adab untuk hal yang tidak patut dicontoh dan berisi hukuman. Setiap kartu berukuran 5,5 cm x 8,5 cm dicetak dengan menggunakan bahan *art carton* 260gr laminasi doff dan memiliki pinggiran *rounded*.



Gambar 7. Kartu Misi, Kartu Manner, Kartu Sebab-akibat

Petunjuk Permainan dan Kunci Jawaban

Petunjuk permainan dan kunci jawaban berupa lembaran berukuran A4 (29,7 cm x 21 cm) yang dilipat 3 seperti brosur. Petunjuk permainan ini berisi jawaban dari kartu misi, keterangan permainan, cara bermain, aturan uang poin, keterangan warna pijakan, dan tujuan permainan. Selain itu, pada lembar petunjuk ini juga menggunakan layout yang sederhana. Bahan yang digunakan pada petunjuk permainan ini adalah *art paper* 120 gr.



Gambar 8. Petunjuk Permainan dan Kunci Jawaban

Uang Poin

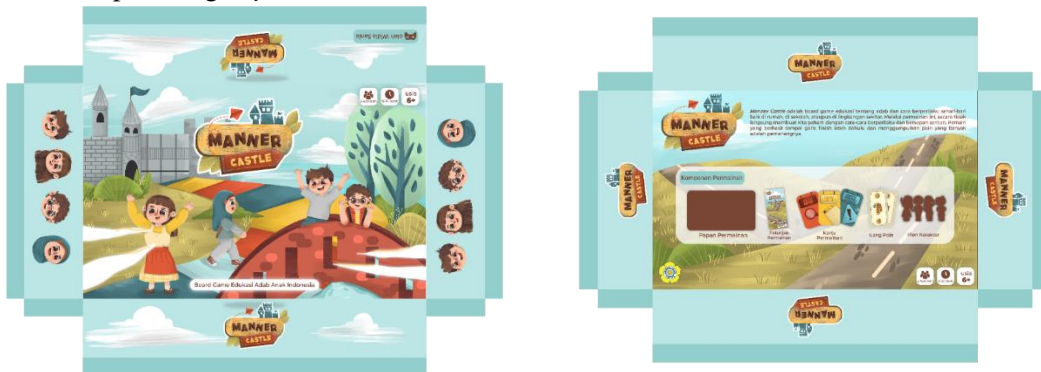
Uang poin digunakan sebagai poin dari kartu permainan dan penentu kemenangan. Dengan menggunakan uang poin memudahkan mentor atau pengawas permainan untuk menghitung poin. Uang poin pada *board game* ini berjumlah 40 lembar. Uang poin berukuran 6x12 cm dan dicetak dengan menggunakan kertas bahan hvs 80 gsm.



Gambar 9. Uang Poin

Kotak Packaging

Pada kotak kemasan, terdapat kotak atas dan kotak bawah. Pola layout memiliki bentuk yang sama, namun hanya ukuran yang membedakan. Pada bagian atas kemasan memiliki ukuran kotak 29,2 cm x 18,5 cm x 5,5 cm. sedangkan pada bagian bawah kemasan memiliki ukuran kotak 28,8 cm x 18 cm x 5 cm. bagian dalam kemasan memiliki sekat untuk memisahkan antar komponen agar terlihat lebih rapi. Kotak kemasan dicetak menggunakan kertas art paper 210 gr laminasi doff dan dilapisi dengan *yellow board* 2 mm.



Gambar 10. Layout Kemasan Atas dan bawah

Media Pendukung

Selain media utama, terdapat juga media pendukung sebagai apresiasi dan hadiah untuk pemenang dan pemain. Media pelengkap ini digunakan untuk melatih jiwa kompetisi kepada anak-anak dan untuk menambah keantusiasan dalam bermain *board game*.



Gambar 11. Gantungan Kunci & Stiker



Gambar 12. Totebag

Final Artwork



Gambar 13. Hasil Cetak Semua Komponen Permainan

B. Uji Validasi Produk
Uji Validasi Ahli Media

Tabel 3. Hasil Penilaian Validasi Ahli Media

Aspek Penilaian	Skor (Validator 1)	Skor (Validator 2)	Persentase aspek (%)	Kategori
Aspek Kegunaan Media (6 butir penilaian)	29	30	98.3%	Sangat Valid
Aspek Kegrafisan (Visual) (16 butir penilaian)	76	76	95%	Sangat Valid
Persentase validator (%)	95.45%	96.36%	95.90%	Sangat Valid
Kategori	Sangat Valid	Sangat Valid	-	-

Dari hasil persentase diatas dapat disimpulkan bahwa board game *Manner Castle* valid dari segi media.

Uji Validasi Ahli Materi

Tabel 4. Hasil Penilaian Validasi Ahli Media

Aspek Penilaian	Skor (Validator 1)	Skor (Validator 2)	Persentase aspek (%)	Kategori
Pembelajaran (4 butir penilaian)	17	19	90%	Sangat Valid
Penyajian Materi (6 butir penilaian)	27	28	91.67%	Sangat Valid
Persentase validator (%)	88%	94%	91%	Sangat Valid
Kategori	Valid	Sangat Valid	-	-

Dari hasil persentase diatas dapat disimpulkan bahwa board game *Manner Castle* valid dari segi materi.

Evaluasi Hasil Uji Coba Media



Gambar 14. Uji Coba Produk pada Anak-anak

Tahap uji coba ini, anak-anak menunjukkan keantusiasannya dalam bermain *board game* dimulai dari persiapan media. Keantusiasan ditunjukkan dari banyaknya pertanyaan yang ditanyakan sebelum peneliti menjelaskan tentang media. Saat permainan dimulai, alur permainan berjalan dengan lancar namun beberapa anak tidak bersabar menunggu giliran. Terdapat anak menunjukkan kesukaannya terhadap karakter yang dipakainya. Materi pada kartu misi dan sebab-akibat dibaca oleh anak-anak dan dilakukan perintah didalam kartu tersebut. Pada materi tersebut terdapat anak yang mengerti terhadap adab tersebut ada pula anak yang tidak mengerti namun peneliti memberikan penjelasan kepada anak tersebut agar paham. Seiring berjalannya permainan, alur permainan berjalan efektif dan lancar. Anak-anak dapat menjawab pertanyaan namun terdapat beberapa anak yang tidak bisa menjawab pertanyaan dan diberikan jawaban yang benar. Pada materi kartu terdapat beberapa kata yang sulit dibacakan oleh anak-anak namun anak-anak tetap bisa menjawab pertanyaan dengan benar. Selama permainan berlangsung, anak-anak tidak menunjukkan kebosanan dalam permainan namun menunjukkan jiwa kompetitifnya untuk memenangkan permainan. Pada permainan pertama, pemain yang mencapai garis finish ketiga adalah pemenangnya dengan total 6 poin. Pada permainan kedua, pemain yang mencapai garis finish kedua adalah pemenangnya dengan total 3 poin. Setelah permainan selesai, anak-anak diberikan hadiah sebagai apresiasi.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang sudah dilakukan, diperoleh kesimpulan bahwa *board game Manner Castle* dinyatakan layak untuk diterapkan sebagai media pengenalan adab sehari-

hari pada anak-anak usia 6-8 tahun karena telah memenuhi kriteria media dan materi yang baik (valid). Hasil dari analisis data validasi ahli media menunjukkan nilai skor sebesar 95.90% atau masuk dalam kategori sangat valid dan validasi ahli materi menunjukkan nilai skor sebesar 91% atau masuk dalam kategori sangat valid. Berdasarkan hasil validasi ahli media dan ahli materi dapat disimpulkan bahwa media pengenalan adab melalui *board game Manner Castle* layak digunakan tanpa revisi kepada anak-anak usia 6-8 tahun. Pada uji coba media terhadap anak-anak usia 6-8 tahun, media *board game Manner Castle* memberikan pengalaman yang menyenangkan terbukti dari keantusiasan dan kepuasan anak-anak dalam bermain media tersebut. Selain itu, media *board game Manner Castle* dapat memberikan edukasi dan memudahkan anak dalam mengenal adab sehari-hari terbukti dari tampilan *board game game* yang disajikan, pertanyaan dan materi yang ada pada kartu permainan serta kemampuan anak dalam menjawab pertanyaan tersebut.

5. SARAN

Berdasarkan hasil dari penelitian tersebut, telah didapatkan saran agar media *board game Manner Castle* dapat dimanfaatkan secara maksimal, antara lain (1) Bagi Sekolah dasar diharapkan memiliki pengajaran mengenai pentingnya adab kepada anak-anak sekolah dasar. Pengenalan adab yang menarik, berinovasi, dan menyenangkan memengaruhi kualitas pemahaman yang diterima oleh anak. (2) Dalam pembuatan *board game* kedepannya lebih menggunakan bahan dasar yang tahan lama dan awet. Pembuatan *board game* dapat menggunakan bahan yang tepat dan biaya yang terjangkau dapat disiasati dengan pembelian bahan secara *online*.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terimakasih yang sebesar-besarnya kepada Dosen Pembimbing Pak Slamet Widodo, S.Kom, M.Kom. dan Pak Meiyy Darles, S.Kom., M.Kom. Terimakasih kepada Validator Media dan Materi Pak Rio, Pak Didiiek, Bu Rini, dan Bu Robi'ah. Serta Terimakasih juga kepada anak-anak yang telah meluangkan waktunya untuk diajak bermain dan pengujian.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Ray, Abdul. (2020). *Bermain dan Belajar pada Anak Usia Dini*. Jurnal Kebudayaan dan Keagamaan Al-Adabiya
- [2] Ravianto. (2022). *Bullying Anak Sekolah di Bandung, Kepala Sekolah Sebut Mereka Sedang Main Tebak-tebakan*. (<https://jabar.tribunnews.com/2022/11/20/bullying-anak-smp-di-bandung-kepala-sekolah-sebut-mereka-sedang-main-tebak-tebakan>). Diakses tanggal 10 April 2023.
- [3] Tirtoutomo, S., Negara, I. N. S., & Aryanto, H. (2015). *Perancangan Media Board Game untuk Remaja Tentang Perilaku Baik dan Buruk*. Jurnal DKV Adiwarna, 1(6), 12.
- [4] Wijaya, N. M., Tanudjaja, B. B., & Salamoon, D. K. (2016). *Perancangan Board Game Pembelajaran Sopan Santun Untuk Anak Usia 6-10 Tahun*. Jurnal DKV Adiwarna, 1(8), 10.
- [5] Limantara, D., Waluyanto, H. D., & Zacky, A. (2015). *Perancangan board game untuk menumbuhkan nilai-nilai moral pada remaja*. Jurnal DKV Adiwarna, 1(6), 9.
- [6] Rahmani, W. N., Surahman, A., Ds, M., Mochtar, M., Sn, S., & Ds, M. (2020). *Perancangan Board Game Sebagai Media Pembelajaran Agama Islam Untuk Anak-Anak Usia Sekolah Dasar*. Wanda Novi Rahmani: 146010082. Desain Komunikasi Visual.
- [7] Wandani, N. M., & Nasution, S. H. (2017). *Pengembangan Multimedia Interaktif dengan Autoplay Media Studio pada Materi Kedudukan Relatif Dua Lingkaran*. Jurnal Kajian Pembelajaran Matematika, 1(2), 90- 95

- [8] Aswardi, A., Mukhaiyar, R., Elfizon, E., & Nellitawati, N. (2019) *Pengembangan Trainer Programable Logic Gontroller Sebagai Media Pembelajaran Di SMK Negeri Kota Payakumbuh*. JTEV (Jurnal Teknik Elektro dan Vokasional), 5(1), 51-56.