

## 2. IDENTIFIKASI DAN ANALISIS DATA

### 2.1 Landasan Teori

#### 2.1.1 Board Game

Mengacu pada pengertian *board game*, Menurut Mike Scoviano (2010) dalam Sejarah *Board Game* dan Psikologi Permainan, *board game* merupakan jenis permainan yang menggunakan beberapa alat yang permainannya dengan cara digerakan, atau dipindahkan yang telah ditandai sesuai dengan aturannya. Permainan *board game* atau yang dikenal sebagai permainan papan ini sudah banyak dimainkan sepanjang sejarah, sehingga sudah banyak orang mengetahuinya dan mengenalnya. *Board game* sangat bermacam-macam jenisnya sesuai dengan bentuk, cara, permainannya.

##### 2.1.1.1 Sejarah Board Game

Menurut (Attia, 2016) *board game* diperkirakan berumur sekitar 7000 tahun yang ditemukan di *Ur (Iran)*. Sehingga karena hal ini, banyak permainan papan yang ditemukan di perkuburan rakyat pada zaman itu. Pada zaman dulu orang tua percaya kalau orang memiliki harta kekayaan yang berlebih akan menguburkan permainan yang disukai anaknya bersama dengan jasadnya. Hingga saat ini yang diakui sebagai papan permainan paling tua bernama "*Senet*" yang berasal dari *Mesir*, dan papan permainan ini sudah ada sejak 3500-3100 tahun sebelum Masehi, tepatnya pada masa pemerintahan *Firaun Narmer*. Permainan "*Senet*" membutuhkan 30 kotak dan disusun dalam 10 baris yang setiap pemainnya mendapat 5 pion untuk dimainkan. Sampai saat ini para ahli masih memperdebatkan cara permainan ini, karena pada zaman itu permainan papan merupakan barang mewah sehingga hanya dapat dimainkan oleh anggota kerajaan saja.

Setelah cukup terkenal di kalangan kerajaan, permainan ini diadaptasi menjadi sebuah ritual keagamaan. Salah satunya adalah *Mehen* dimana permainan ini mempunyai peraturan yang secara keseluruhan masih belum ditemukan, tetapi para ahli bertujuan membuat permainan tersebut untuk mempresentasikan Dewanya yaitu, Dewa *Mehen*. Karena adanya *The Sun Cult* yang jika digambarkan seperti Dewa *Mehen* yaitu ular raksasa yang sedang melilit dan menutupi dewa matahari Ra. Perkembangan *board game* mulai masuk ke Asia sekitar tahun 3000 sebelum Masehi di Mesopotamia (Irak) dan setelah itu pada tahun 600-500 sebelum Masehi di India muncul permainan yang bernama "*Buddha Game*".

Tahun 400 sebelum Masehi, China juga membuat papan permainan yang bernama "Liubo". Permainan ini dikembangkan pertama kali di dunia timur yang merupakan interpretasi serta memiliki bentuk permainan-permainan dari Timur Tengah. Permainan ini bisa dimainkan oleh dua orang, setiap pemain memiliki 6 buah bidak yang wajib digerakan pada sebuah papan persegi yang memiliki pola khas simetris serta dilakukan secara bergilir yang ditentukan oleh 6 dadu.

Pada tahun 400 setelah Masehi perkembangan *board game* mulai terkenal di masyarakat karena munculnya sebuah papan permainan yang modern dan dikenal dengan nama *Tafl*. Permainan ini dibuat oleh bangsa *Viking* dan hamper sama dengan permainan dari keluarga Germanik kuno dan *Celtic*. Ukuran papan dan jumlah pion itu berbeda-beda, namun semua jenis permainan ini memiliki perbandingan 2:1 antar pionnya.

Permainan ini tersebar dimana bangsa *Viking* pernah singgah seperti di negara tertentu yaitu Islandia, Britania, Irlandia, dan Lapland. Permainan ini banyak dimainkan di daerah Eropa Utara.

Pada abad ke-7 India menciptakan sebuah permainan yang merupakan cabang dari permainan *Tafl* dan mereka menyebutnya *Chaturanga* yang dikembangkan di Kerajaan Gupta di India.

Setelah terkenal di India, maka permainan ini diambil oleh Sassanid Persia dengan nama Shatranj, yang merupakan bentuk lama dari permainan catur di Eropa. Permainan *Chaturanga* dimainkan di papan berukuran 8x8 yang disebut *Ashtapada*, yang kemudian dikenal dengan nama catur.

*Board game* untuk tujuan pendidikan baru dibuat sekitar tahun 1902 – 1903. Elizabeth J. Phillips mendesain sebuah *game* yang bertujuan untuk memberikan gambaran tentang pajak tunggal atau disebut dengan istilah "Georgism" yang artinya satu konsep ekonomi yang menekankan pentingnya pajak (sewa) atas suatu lahan/tanah untuk keadilan sosial. *Game*-nya berjudul "The Landlord's Game". Konsep *game* ini dikenal dengan istilah "Monopoly". Di zaman *modern* ini, *board game* sudah jarang dimainkan oleh anak-anak yang lebih suka bermain *game* di *gadget*-nya masing-masing. Terlebih lagi, *board game* itu sendiri sudah masuk dalam dunia *digital* seperti *Monopoly* yang ada dalam *gadget* dengan berbagai variasi seperti *LINE Get Rich*, *Monopoly Here & Now*, dan sebagainya.

### 2.1.1.2 Jenis-jenis *Board Game*

menurut Jeffrey P. Hinebaugh (2009, p. 4) secara umum *board game* dibagi menjadi 3 kategori, yaitu:

- *Wargame*



Gambar 2.1 *War game Risk*

Sumber: '*Risk*' board game is getting a big redesign next year. (2015, October 7).

<https://www.slashgear.com/risk-board-game-is-getting-a-big-redesign-next-year-07408783/>

*Wargame* itu merupakan permainan simulasi perang dengan tujuan mengalahkan atau menangkap lawan, seperti perang sesungguhnya. Contohnya *game Risk: The Lords of The Rings*.

- *Race game*



Gambar 2.2 *Grand National Horse Race game*

Sumber: *Grand National Horse Race game*. (2021).

<https://woodexpressions.com/product/luxury-horse-race-game-wooden-set-metal-pieces/>

*Race game* merupakan permainan yang bertujuan mencapai *finish* tercepat dan memenangi permainan. Contoh *race game* adalah ular tangga.

- *Alignment Game*



Gambar 2.3 *Tic Tac Toe*

Sumber : *14" Giant Wooden Tic-Tac-Toe Game Set. Classic Family Travel Board Game for Kids and Adults.* (2021).

<https://www.ubuy.com.tr/en/product/ETIOC2TY-14-giant-wooden-tic-tac-toe-game-set-classic-family-travel-board-game-for-kids-and-adults>

*Alignment game* merupakan bentuk permainan dengan cara membuat sebuah garis atau *pattern* pada papan, seperti permainan *Tic-TacToe*, dan *Pegity*.

Robert Charles Bell (2008, pp. 5-23) juga menambahkan beberapa jenis *board game*, seperti:

- *Strategy Game*



Gambar 2.4 *Go Strategy*

Sumber: 'It's able to create knowledge itself': Google unveils AI that learns on its own. (2017, October 18).

<https://www.theguardian.com/science/2017/oct/18/its-able-to-create-knowledge-itself-google-unveils-ai-learns-all-on-its-own#img-1>

*Catur* dan *Go* termasuk dalam *strategy game* yaitu permainan yang lebih memikirkan suatu strategi untuk menang.

- *Eurogames (German Style Board Game)*



Gambar 2.5 *Keyflower*

Sumber: *R&D Games Keyflower Board Game, Multi-Colored.* (2021).s

<https://www.amazon.com/R-D-Games-RDG00166-Keyflower/dp/B009AP8XS2>

Permainan yang lebih menggunakan *skill* dan strategi dimana pemain tidak berinteraksi secara langsung. Waktu yang dibutuhkan dalam permainan ini tidak lama dan tidak ada pemain yang tereliminasi. Contoh dari *eurogames* adalah *Keyflower*, dan *Village*.

- *Roll-and-Move*



Gambar 2.6 *Monopoly*

Sumber: *Hasbro - Monopoly Classic Board Game.* (2021).

<https://www.bestbuy.com/site/hasbro-monopoly-classic-board-game/6371039.p?skuld=6371039&intl=nosplash>

Permainan yang bergantung pada keberuntungan karena setiap pemain diwajibkan untuk mengocok dadu dan pemenangnya adalah pemain yang bisa menguasai lahan terbanyak.

- *Trivia*



Gambar 2.7 *Trivia Pursuit*

Sumber: *Trivial Pursuit: '80s Board Game Answered Our Need to Know*. (2020, February 25).  
<https://www.antiquetrader.com/feature-stories/80s-board-game-trivial-pursuit-answered-our-need-to-know>

*Trivia game* merupakan permainan yang mengadu kepandaian/ pengetahuan. Contoh *trivia game* ialah *Trivia Pursuit*.



### 3. Edukasi

Dalam bermain *board game* terdapat unsur-unsur edukasi seperti melatih kecerdasan, kemampuan berpikir, melatih mental untuk bersikap lebih jujur dan sportif yang dapat berguna di kehidupan sehari-hari. (Gustav, 2011)

### 4. Risiko dan Simulasi

Dalam bermain *board game*, pengambilan keputusan adalah hal yang penting. Dimana setiap keputusan yang salah akan berisiko kalah dan juga melatih kehidupan bermasyarakat dengan memberikan latihan simulasi situasi kepada pemainnya. (Gustav, 2011)

### 5. Jenjang Generasi

*Board game* tidak memiliki batasan usia sehingga dapat dimainkan oleh kalangan tertentu. Pada zaman sekarang, kebanyakan permainan dalam bentuk *digital* yang mengandalkan ketangkasan penggunaan teknologi. Karena itu, beberapa orang tua menganggap *game digital* terlalu rumit. Sebaliknya, *board game* merupakan jenis permainan yang telah dikenal sejak lama dan tidak perlu pemahaman khusus untuk bisa memainkannya. Dengan begitu, orang tua lebih mudah diajak untuk bermain. (Gustav, 2011)

#### 2.1.1.4 Board Game Sebagai Pendukung Pembelajaran Siswa

Secara harfiah *board game* berarti permainan dengan menggunakan papan. Gobet, Voogt, & Retschitzki (2004) menekankan bahwa *board game* adalah *games with a fixed set of rules that limit the number of pieces on a board, the number of positions for these pieces, and the number of possible moves* yang diartikan permainan dengan seperangkat aturan tetap yang membatasi jumlah potongan pada papan, jumlah posisi untuk potongan-potongan tersebut, dan adanya jumlah kemungkinan pergerakan. Dalam media ini pemain dapat saling berinteraksi dengan aturan yang dibuat, pergerakan pemain juga dapat mempengaruhi situasi di papan dan pergerakan itu saling berhubungan satu sama lain.

*Board game* edukatif dapat berupa permainan pertanyaan atau kuis. Kuis yang dimaksud dapat terdiri dari "*short-answer*" atau "*multiple-choice*", dan *players are asked a question while everyone else sits quietly*. Pemain menjawab benar atau salah dan diberi tahu jawaban yang benar (Nicholson, 2011). Pemain yang dapat menjawab kuis paling banyak berpeluang besar menjadi pemenang. Menggunakan permainan kuis di kelas mampu membuat pemain menunjukkan pengetahuan yang didapat sebelumnya serta mengasah pengetahuan yang baru.

Tidak jauh berbeda dari pernyataan di atas, (Bontchev, Vassileva, & Traicheva, 2011) menyatakan bahwa *board game* untuk pendidikan dapat terdiri dari pertanyaan-pertanyaan umum yang dapat melatih siswa untuk berpikir lebih dalam selain itu siswa pun juga dilatih untuk bermain sesuai aturan yang telah ditetapkan sehingga tidak asal bermain.

*Board game* menjadi salah satu permainan umum yang digemari hingga saat ini, Karena *board game* sangat menarik dari segi permainannya serta berbagai topik yang ada. Menurut (Istianto, 2013) permainan ini dapat mendidik sekaligus sarana hiburan yang menyenangkan bagi para siswa.

Dalam memainkannya perlu pertimbangan usia karena hal ini berhubungan dengan tingkat kesulitan permainan. Yang dimana semua permainan *board games* sangat beraneka ragam jenisnya, serta mempunyai cara yang berbeda pula dan bergantung pada kemampuan seseorang.

Dari pendapat diatas, disimpulkan bahwa *board game* sangat berguna untuk melatih kemampuan anak agar lebih mudah untuk memahami dan menyerap konten pembelajaran yang sekaligus menjadi tahap dalam berkembang serta berpikir dan berproses secara cepat dalam belajar. Board game juga sangat tepat jika dimainkan untuk membuat siswa *refreshing* atau menyegarkan otaknya agar tidak terlalu berat pada saat melakukan proses belajar, selain itu *board game* juga dapat menjadi selingan dimana siswa yang sebelumnya kurang bersemangat dalam proses belajar merasakan kesenangan dan kenyamanan setelah bermain dan dapat mendukung pembelajaran mereka dengan baik.

## **2.2 Tinjauan Permasalahan Tentang Objek dan Subjek Perancangan**

### **2.2.1 Tinjauan Permasalahan**

#### **2.2.1.1 Keaktifan Siswa**

Keaktifan adalah kegiatan yang menyangkut fisik serta mental, yaitu berpikir dan melakukan sesuatu rangkaian yang tidak dapat dipisahkan (Sardiman, 2001). Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2005) pengertian aktif berarti giat. Aktivitas siswa penting sekali untuk diperhatikan agar bisa mengetahui kegiatan ataupun aktivitas yang sering kali dilakukan siswa. Aktif yang dimaksud adalah siswa SD lebih ditekankan untuk tidak hanya duduk diam saja atau pasif pada saat pembelajaran *online* tetapi lebih bisa aktif secara fisik maupun pikiran. Keaktifan siswa bisa timbul melalui ketertarikan seperti bermain, atau melakukan kegiatan lainnya yang membuat dia senang. (p. 23). Maka dari itu, guru memerlukan berbagai cara untuk

meningkatkan keaktifan siswa. Sehingga keaktifan para siswa dalam belajar bisa secara efektif menurut (Rusyan, 1989) itu dapat dinyatakan sebagai berikut:

- Hasil belajar siswa pada umumnya hanyalah sampai tingkat penguasaan dan merupakan bentuk hasil belajar terendah.
- Sumber yang digunakan untuk belajar pada umumnya sangat terbatas pada guru
- Guru dalam mengajar kurang bisa mengajak murid-muridnya untuk lebih aktif dan tanggap.

Keaktifan bisa berasal dari faktor siswanya sendiri yaitu bagaimana agar dapat aktif dalam melakukan proses pembelajaran dan juga bisa berasal dari faktor luar seperti guru yang memberikan dorongan kepada siswanya untuk lebih aktif. (Sardiman, 2001) berpendapat bahwa aktivitas disini yang baik yang bersifat fisik maupun mental. Kedua aktivitas tersebut harus saling terkait dalam melakukan proses pembelajaran. Hubungan antara keduanya akan mengarah pada kegiatan belajar yang terbaik. Banyak kegiatan yang dapat dilakukan siswa di sekolah. Dalam proses pembelajaran, guru harus menerapkan berbagai kegiatan. Pembelajaran yang berhasil harus melalui berbagai aktivitas, antara lain aktivitas fisik dan aktivitas psikologis. Aktivitas fisik adalah siswa yang aktif, melakukan sesuatu, bermain atau bekerja, dia tidak hanya duduk dan mendengarkan, menonton atau pasif. Siswa yang aktif secara mental (spiritual) adalah jika kekuatan mentalnya seefektif mungkin dalam konteks pembelajaran. Dalam proses belajar aktif, pengetahuan adalah pengalaman pribadi yang diorganisasikan dan dikonstruksi melalui proses pembelajaran, bukan guru mentransfer pengetahuan kepada siswa, dan mengajar adalah upaya untuk menciptakan lingkungan. Biarkan siswa memperoleh pengetahuan melalui partisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran. Maka dari itu, tugas guru disini adalah memotivasi siswa selama proses pembelajaran.

#### **2.2.1.2 Klasifikasi Keaktifan**

Menurut (Sardiman, 2001) keaktifan siswa dalam belajar dapat diklasifikasikan sebagai berikut :

a) ***Visual activities***

Berarti percobaan, mendemonstrasikan hasil karya orang lain.

b) ***Oral activities***

Berarti menyatakan peristiwa terkait, memberikan masukan, wawancara dan diskusi.

c) ***Listening activities***

presentasi dokumen, diskusi grup, musik, dan memberikan pidato.

d) ***Writing activities***

Menulis laporan / tulisan, menulis karangan, angket, menyalin.

e) ***Drawing activities***

Menggambar atau membuat grafik, diagram, peta.

f) ***Motor activities***

Melakukan percobaan atau eksperimen, memilih alat dan bahan, mengadakan pameran, menciptakan model, mengadakan permainan, menari dan berkebun.

g) ***Mental activities***

Mengingat, merenung, merayakan, memecahkan masalah, menganalisa faktor, melihat hubungan-hubungan dan membuat suatu keputusan.

h) ***Emotional activities***

Berani, tenang, membedakan, berani, minat dan lain-lain.

### 2.2.1.3 Prinsip-prinsip Keaktifan

Menurut Gulo (2008), prinsip-prinsip yang perlu diperhatikan dalam usaha menciptakan kondisi belajar supaya siswa dapat mengoptimalkan aktivitasnya dalam pembelajaran. Prinsip-prinsip tersebut adalah :

1. **Prinsip motivasi**, dimana peran guru sebagai motivator yang merangsang dan membangkitkan semangat siswa dalam pembelajarannya.
2. **Prinsip latar atau konteks**, yaitu prinsip adanya hubungan bahan baru dengan apa yang telah didapat siswa sebelumnya. Dengan inilah siswa mendapatkan bahan baru.
3. **Prinsip keterarahan**, yaitu adanya pola ajaran yang terhubung ke seluruh aspek pengajaran.
4. **Prinsip belajar sambil bekerja**, yaitu mengkombinasikan antara pengalaman kegiatan intelektual dan pengalaman kegiatan fisik.
5. **Prinsip perbedaan perorangan**, yaitu kegiatan dimana adanya perbedaan yang terjadi antar siswa, sehingga mereka tidak diperlakukan secara adil.
6. **Prinsip menemukan**, yaitu membiarkan siswa untuk menemukan dan mencari informasi secara mandiri dengan bantuan pengarahan seperlunya dari guru.
7. **Prinsip pemecahan masalah**, yaitu memberikan arahan kepada siswa untuk peka dalam menghadapi suatu masalah dan mempunyai kegiatan untuk mampu bertanggung jawab menyelesaikannya.

#### **2.2.1.4 Bermain Peran**

Menurut (Santoso, 2010) bermain peran adalah memerankan dan mengekspresikan tingkah laku, ungkapan, gerak-gerik seseorang dalam hubungan sosial antar manusia. Menurut (Wahab, 2009) bermain peran adalah suatu kegiatan akting sesuai dengan peranan yang ditentukan terlebih dahulu. Bermain peran bisa menciptakan situasi belajar berdasarkan pada suatu pengalaman tertentu. Menurut (Mulyono, 2011) bermain peran adalah metode belajar untuk mengenal peristiwa sejarah, peristiwa sebenarnya. Menurut (Yamin, 2007) bermain peran adalah permainan yang membutuhkan dua siswa atau lebih dari suatu topik atau situasi.

Dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa bermain peran merupakan kegiatan berpura-pura anak dimana anak menirukan situasi dari tokoh-tokohnya. Dengan bermain peran, anak-anak mencoba mengungkapkan perasaan dengan cara memperagakan dan menyampaikan pesan, sikap, serta nilai tertentu yang terkandung didalamnya.

#### **2.2.1.5 Tujuan Bermain Peran**

Menurut (Saefuddin & Berdiati, 2014) metode pembelajaran bermain peran memiliki tujuan sebagai berikut:

1. Memperoleh pengalaman nyata dari apa yang telah didapat dan dipelajari.
2. Menggambarkan setiap prinsip dari materi pembelajaran.
3. Menumbuhkan rasa peka terhadap suatu masalah dalam hubungan sosial.
4. Menumbuhkan semangat, minat dan motivasi belajar siswa.
5. Sebagai sarana untuk mengekspresikan suatu perasaan yang timbul dari diri masing-masing.

Metode bermain peran sangat berguna dalam proses pembelajaran karena memiliki tujuan agar siswa memperoleh suatu pengalaman serta menghayati peranan apa yang dimainkan. Selain itu, diharapkan siswa mampu menempatkan diri dalam situasi orang lain yang dikehendaki guru. Menurut Santoso (2011), tujuan bermain peran:

1. Lebih bisa memahami perasaan orang lain.
2. Menempatkan diri dalam situasi orang lain.
3. Belajar memahami dan menghargai perbedaan pendapat.

### **2.2.1.6 Fungsi Bermain Peran**

Menurut (Hartley, Frank, & Goldenson, 1967) ada beberapa fungsi bermain yang dapat diterapkan oleh anak saat bermain peran diantaranya :

- a) Anak mencoba menirukan kegiatan yang biasa dilakukan oleh orang dewasa, misalnya mencoba menirukan ibunya saat berbicara atau pada saat ayah bernyanyi.
- b) Anak mencoba menirukan berbagai kegiatan di dunia nyata, contohnya cara dokter mengobati pasiennya.
- c) Kebiasaan untuk mengulangi kegiatan rutin misalnya bangun pagi, mandi, dan sebagainya.

### **2.2.1.7 Manfaat Bermain Peran**

Selain untuk pengembangan emosional anak manfaat lainnya yaitu:

- a) Meningkatkan imajinasi anak
- b) Kosakata anak bertambah
- c) Anak akan menjadi percaya diri
- d) Motorik anak juga berkembang

Dan berdasarkan manfaat diatas dapat disimpulkan bahwa banyak sekali manfaat yang didapatkan pada saat anak bermain peran, mulai dari mengembangkan imajinasi anak agar menjadi lebih kreatif, serta menambah pengetahuan anak lewat kosakata, kepercayaan diri anak juga meningkat, juga motorik anak akan secara otomatis berkembang karena anak akan dituntut belajar berpikir lebih dalam secara perlahan pada saat berperan.

### **2.2.1.8 Bermain Peran Dapat Membuat Keaktifan Siswa SD Meningkat**

(Hurlock, 1978) menyatakan bahwa bermain adalah kegiatan yang dilakukan untuk memperoleh kesenangan. Bermain dilakukan dengan sukarela dan senang hati. (Hurlock, 1978) membedakan bermain menjadi dua yaitu bermain aktif dan pasif.

Menurut Herbert Spencer (Catron & Allen, 1999) anak bermain karena mereka memiliki energi yang cukup banyak. Energi inilah yang mendorong mereka untuk melakukan aktivitas sehingga mereka merasakan kebebasan serta kesenangan. Dengan kata lain, jika anak tidak bermain akan mengalami masalah serius karena energi mereka tidak terkuras dan tersalurkan. Menurut Moritz Lazarus (McLean, Hurd, & Rogers, 2008) anak bermain untuk mengembalikan energi yang habis digunakan untuk kegiatan rutin.

Kegiatan rutin yang dialami anak SD salah satunya adalah belajar dimana anak harus mengikuti pembelajaran yang bisa membuat anak semakin bosan dan tidak aktif dengan adanya pembelajaran secara terus-menerus tanpa adanya kegiatan yang dapat mempengaruhi keaktifan anak dalam perkembangannya, sehingga (Vygotsky, 1997) mengatakan bahwa bermain itu merupakan aspek berpikir anak dan juga belajar berinteraksi aktif dengan lingkungan maupun sesamanya. Anak sebagai individu aktif, yang artinya di dalam setiap proses bermain membutuhkan diri untuk membangun suatu konsep yang dibutuhkan, seperti halnya memahami bentuk benda, fungsinya maupun karakteristiknya. Selain itu, Anak juga dilatih untuk membangun konsep-konsep yang abstrak, seperti aturan-aturan, nilai-nilai tertentu, dan budaya.

Menurut (Tedjasaputra, 2001) bermain aktif merupakan permainan yang banyak menggunakan gerakan-gerakan tubuh diantaranya permainan bebas dan spontan, kegiatan bermain ini dilakukan dimana saja, tidak ada peraturan selama anak suka dan anak dapat melakukannya. Sehingga bermain aktif ini mempunyai bermacam-macam aktivitas, dan aktivitas tersebut bisa termasuk aktivitas ringan maupun berat, tetapi bermain aktif yang dimaksud adalah lebih ke arah aktivitas yang tidak terlalu berat seperti berolahraga melainkan lebih ke arah aktivitas yang ringan dan lebih menggunakan gerakan tubuh yang sederhana seperti bermain peran, menirukan gaya seseorang, atau juga bisa aktif dengan cara menggunakan mulut untuk berbicara atau berkata sesuatu. Menurut (Hurlock, 1978) bermain aktif adalah kesenangan yang timbul dari apa yang dilakukan individu baik dalam bentuk kesenangan berlari atau kegiatan lainnya.

Sehingga berdasarkan kesimpulan diatas bermain aktif yang dimaksud adalah dengan cara bermain peran, yang dimana siswa dilatih berpikir secara aktif dan kreatif dengan tujuan para siswa bisa mempunyai pikiran yang bebas pada saat bermain peran, karena mereka dituntut untuk bergerak menirukan atau memerankan suatu karakter tertentu sesuai dengan imajinasi yang kreasinya, sehingga juga membuat siswa menjadi lebih aktif maupun secara fisik dan pikiran. Selain itu, juga memacu siswa untuk mencari tahu dan memikirkan bagaimana pada saat melakukan peran tertentu agar dapat sesuai dengan yang dipikirkannya.

#### **2.2.1.9 Kegunaan Adanya Kategori Pekerjaan, Hobi, Aktivitas Pada Saat Bermain Peran Bagi Anak SD**

Pada saat bermain peran tentunya sangatlah luas dan mempunyai banyak batasan yang ditentukan lewat kategori maupun topik tertentu. Dan ini menjadi dasar pada saat memainkan

peran tersebut agar bisa mempunyai konsep dan prinsip yang jelas, terutama pada saat anak bermain sebisa mungkin tidak terlalu menyusahkan anak dan dapat berguna serta anak bisa mengambil hal yang positif dari yang didapat saat bermain.

Sejak dini anak perlu dikenalkan pentingnya profesi atau pekerjaan, sehingga mereka mengerti apa saja profesi yang bisa dijadikan masa depannya. Dalam hal ini, peran orang tua sangat dibutuhkan. (Hanafri, Ramdhan, & Nisa, 2017) berpendapat bahwa anak yang mengerti pentingnya profesi bisa menghargai serta tidak memandang rendah profesi orang lain dan menggali bakat dan kemampuan pada diri mereka sendiri. Dengan memahami profesi lewat bermain peran ini, anak diharapkan menerapkan profesinya untuk membantu masyarakat luas.

Hobi sangatlah penting juga untuk dikenalkan dan ditanamkan kepada anak SD, karena mempunyai manfaat yang banyak didapat pada saat sudah memulai memiliki hobi sejak kecil yaitu bisa meningkatkan rasa percaya diri anak. Menurut *Canadian Institute of Advance Research*, pada saat anak menekuni hobi akan mengeluarkan rasa percaya diri dan menimbulkan bakat yang terpendam. Selain itu, ia pun akan lebih percaya diri untuk menghadapi tantangan lain dan terbiasa untuk bersosialisasi karena pada saat anak melakukan suatu kegiatan atau menekuni hobi tertentu pastinya melakukan interaksi, komunikasi dan bahkan bergabung kedalam komunitas maupun kelompok termasuk temannya, keluarganya, maupun orang lain. Hal ini hobi adalah cara *natural* untuk membiasakan anak untuk bersosialisasi dan juga bisa menambah pengetahuan serta membuat anak menjadi lebih kreatif. Selain itu dengan adanya kategori hobi ini pada saat bermain peran anak juga semakin tahu bahwa hobi sangatlah luas dan beraneka ragam sehingga dengan mengenalkan dan menanamkan hobi pada anak, anak akan semakin lebih aktif karena dalam tubuh yang kuat terdapat jiwa yang sehat. Biasanya anak yang lebih aktif bergerak otomatis tubuh akan menjadi lebih sehat dan tidak mudah sakit. Banyak sekali hobi atau kegiatan yang membuat anak untuk bergerak, seperti bermain bola, berenang atau melakukan kegiatan olahraga lainnya.

Aktivitas menjadi salah satu kategori pada saat anak bermain peran karena aktivitas adalah membuat jiwa dan raga anak lebih aktif serta bisa membuat anak lebih sehat karena anak dipacu untuk bergerak atau menirukan gerakan aktivitas tertentu yang tanpa disadari adalah aktivitas sehari-hari yang biasa dilakukan, hal ini membuat anak diajak berpikir kreatif dan seberapa paham mengetahui suatu aktivitas tertentu. Dan dapat diketahui tujuan dari adanya kategori aktivitas ini untuk mengenalkan lebih dalam bahwa banyak sekali aktivitas yang anak-anak belum mengerti dan juga menjadi pelajaran dan pengetahuan baru untuk diingat.

#### **2.2.1.10 Motivasi**

Motivasi merupakan suatu dorongan atau arahan jiwa untuk menimbulkan pergerakan maupun tindakan untuk mencapai suatu tujuan tertentu. (Kreitner & Kinicki, 2009). Sedangkan (Colquitt, LePine, & Wesson, 2009) mengatakan motivasi suatu kumpulan kekuatan yang energik yang timbul di dalam dan di luar diri seseorang. misalnya mendorong usaha kerja. Menurut (Robbins, 2007) motivasi merupakan suatu proses intensitas, arah, dan upaya individu ke arah pencapaian sasaran.

Berdasarkan beberapa pengertian motivasi menurut para ahli bahwa setiap manusia pasti mempunyai motivasi baik dari sendiri maupun bisa juga mendapat dorongan dari orang lain tetapi motivasi pada dasarnya secara alami timbul melalui diri sendiri karena tanpa paksaan, dan orang lain hanya bisa memberikan semangat, dorongan melalui kata-kata saja sedangkan diri kita sendiri yang harus mempunyai menggerakkan semangat dan dorongan yang berasal dari kemauan kita untuk bisa bergerak sesuai dengan yang kita inginkan dan kita capai.

#### **2.2.1.11 Motivasi Belajar**

Menurut (Handoko, 1992) untuk mengetahui kekuatan motivasi belajar siswa, dapat dilihat dari beberapa indikator sebagai berikut :

1. Kekuatan untuk berbuat.
2. Waktu yang disediakan untuk belajar.
3. Membuat keputusan yang bijaksana.
4. Lebih tekun mengerjakan tugas.

Sedangkan menurut (Sardiman, 2001) motivasi belajar memiliki indikator sebagai berikut:

1. Tidak putus asa dalam menghadapi masalah.
2. Senang bekerja dengan kemampuan sendiri.
3. Semangat dalam mengerjakan tugas rutin.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas, motivasi secara singkatnya dapat diartikan sebagai dorongan ataupun arahan yang harus dimiliki siswa untuk dapat meningkatkan kemauan dalam melaksanakan suatu kegiatan ataupun dalam hal belajar.

#### **2.2.1.12 Bermain *Board Game* Dapat Meningkatkan Motivasi Belajar Anak SD**

Bermain adalah kegiatan dan aktivitas yang disukai anak-anak, karena usia anak SD bisa dikatakan adalah masa bermain, dan karena pada saat anak bermain menimbulkan kesenangan dan merasakan kenyamanan. Kebanyakan anak SD pada saat menjalankan tugasnya sebagai

belajar mengalami penurunan motivasi sebagai pelajar karena anak-anak tidak lagi merasakan kesenangan, kenyamanan serta tidak seperti biasanya pada saat anak bermain. Hal ini bisa membuat dunia anak-anak yang seharusnya masih bermain dan bersenang-senang menjadi terkekang dan stres karena harus belajar dan atau mengerjakan tugas sekolahnya.

Bermain itu menggunakan alat baik dilakukan secara sendiri maupun bersama teman-temannya, sehingga mendatangkan perasaan gembira. Sependapat dengan hal itu, menurut (Eberle, 2014) bermain memerlukan unsur humor, keterampilan, kepura-puraan, fantasi dan persaingan, Sehingga anak-anak sebelum memulai dan melanjutkan proses belajarnya harus memiliki motivasi yang timbul dalam dirinya agar dapat melaksanakan dan mengikuti proses pembelajarannya. Dan motivasi tersebut bisa mendorong anak tersebut agar anak tidak mudah merasa bosan serta bisa merasakan kesenangan dan kenyamanan, dengan kata lain motivasi tersebut bisa ditimbulkan dengan cara mengajak anak bermain terlebih dahulu atau menggunakan media pembelajaran dengan cara bermain agar lebih efisien dan efektif. Karena dengan bermain anak-anak akan merasakan kesenangan dan bisa menikmati setiap prosesnya. Salah satunya adalah dengan cara bermain *board game* yang dapat membantu proses belajar anak serta memotivasi anak untuk memenangkan permainan tersebut. Karena dengan bermain *board game* anak tidak hanya bermain dan bersenang-senang saja karena sekaligus belajar bagaimana cara mengikuti alur permainan dengan benar, mentaati peraturan, menyusun strategi agar bisa memenangkan permainan. Bermain merupakan media fundamental untuk memperoleh keterampilan sosial (Bailey, 2010). Sehingga anak mempunyai semangat serta motivasi untuk belajar karena dapat menikmati setiap prosesnya yaitu belajar dan bermain.

## **2.2.2 Fakta-fakta Lapangan**

### **2.2.2.1 Data Wawancara Sasaran Perancangan**

Setelah mewawancarai narasumber yang berbeda, banyak yang mengalami kesusahan seperti jaringan internet yang bermasalah, semangat menjadi turun karena merasakan kebosanan pada saat belajar *online*. Hal utama yang menjadi kendala mereka pada saat belajar *online* karena terlalu pasifnya pada saat melakukan proses pembelajaran *online*. karena pada saat melakukan pembelajaran online memakan waktu sekitar 4 jam yang rutin dilakukan selama kurang lebih 1 minggu yaitu dari hari Senin sampai Jumat, dimana membuat siswa harus fokus dengan materi seperti tugas, soal dan kuis yang harus diselesaikan, belum lagi tugas yang harus dikumpulkan dalam waktu yang singkat.

Jova adalah seorang siswa yang SD kelas 6 berusia 12 tahun, ia bersekolah di SD Petra 13. Jova menceritakan pengalaman pada saat melakukan pembelajaran online, banyak kendala

yang dialami oleh Jova seperti gangguan internet yang sering putus, banyaknya tugas yang harus dikerjakan dalam waktu singkat, ia juga mengalami kesusahan pada saat mengerjakan tugas, ulangan/ kuis meskipun Jova merasa kesusahan ia selalu berusaha mencoba dan mengerjakan tugasnya sendiri, sehingga jika masih merasa kesusahan baru bertanya pada mamanya dan gurunya, Ia mengatakan bahwa gurunya jelas dan bertanggung jawab pada saat mengajar, Selain sekolah *online*, Jova harus mengikuti les pelajaran yaitu Matematika, Bahasa Inggris, dan Bahasa Mandarin selama 1 jam setiap minggunya, Jova mengatakan pada saat melakukan sekolah *online* selama kurang lebih 4 jam setiap harinya terdapat istirahat sekitar 40 menit yang biasanya dipakai Jova untuk *refreshing* seperti nonton *youtube*, main *game*. Selain itu, Jova sering mengikuti lomba-lomba seperti lomba mata pelajaran matematika, gambar, menulis, menyusun Lego. Jova juga menceritakan aktivitas diluar akademiknya yang sering dilakukan pada saat *free time* adalah bermain *game* di *handphone* nya, menonton *youtube* dan film, membaca buku. Jova juga sering menghabiskan waktunya bersama keluarga seperti bermain bersama sepupunya, dan juga menonton film bersama orang tuanya untuk menghilangkan rasa bosan dan bisa meningkatkan semangatnya lagi. Jova juga mengatakan meskipun dia tidak sering bermain *board game*, dia menyukai permainan *board game*. Jova biasanya bermain bersama saudara sepupunya karena jarak rumahnya dekat.

Calvin, seorang siswa SD kelas 6 yang juga berusia 12 tahun dan bersekolah internasional di *Surabaya Grammar School*. Calvin menceritakan kesehariannya di rumah pada saat bersekolah *online* yang diadakan setiap hari Senin sampai Jumat dimulai dari pukul 07.30 sampai pukul 01.00 siang dan disertai dengan istirahat 10 menit. Calvin mengatakan bahwa selama ia sekolah *online* banyak kendala yang dialami seperti gangguan koneksi *internet*, tetapi Calvin mengatakan bahwa masalah koneksi internet tidak menjadi masalah bagi dirinya, yang menjadi kendala adalah pada saat pelajaran berlangsung selama kurang lebih selama 7 jam membuat dia terkadang merasa lelah dan bosan, sampai terkadang merasa ngantuk yang membuat ia terkadang tidak fokus dan konsentrasi pada saat kelas berlangsung, Calvin pun juga berusaha sebisa mungkin untuk fokus dan mengerjakan tugas-tugasnya sendiri meskipun dia memiliki kelompok bersama teman-teman dekatnya, Sehingga jika Calvin merasa kesulitan pada saat mengerjakan tugasnya hal yang dilakukan adalah bertanya dengan gurunya diluar jam pelajaran dan jarang bertanya kepada orang tuanya karena sibuk bekerja seharian. Calvin juga menceritakan kegiatan kesehariannya selain bersekolah *online* adalah mengikuti les pelajaran seperti Bahasa Inggris, Bahasa Mandarin, Matematika selama 2 jam yang masing-masing pelajarannya berdurasi 40 menit. Selain belajar pastinya Calvin juga mengisi waktu luangnya

dengan menonton serial drama korea di *Netflix*, bermain *game* di *handphone* bersama teman-teman dan saudaranya, dan juga beristirahat, menonton *Youtube*, terkadang pada saat malam hari Calvin juga menghabiskan waktunya dengan menonton *film* bersama dengan kedua orang tuanya. Calvin terkadang juga bermain *board game* bersama keluarga dan saudaranya di hari-hari tertentu untuk mengisi waktu luangnya.

Narasumber yang ketiga merupakan siswi dua bersaudara yang bernama Fiona Flanella yang sekarang duduk dibangku SD kelas 6 dan Shayne Flanella kelas 5 SD, mereka bersekolah di *Growing Kid School*, Surabaya. Dua siswi ini juga menceritakan bagaimana proses serta pengalaman selama mereka sekolah *online* mulai dari kendala yang mereka alami, kesulitan yang dialami, serta dampak lain yang mempengaruhi seperti gangguan koneksi *internet* yang mengganggu proses belajar *online*, namun tidak hanya internet yang menjadi masalah mereka, tetapi proses belajarlh yang sangat penting bagi Fiona dan Shayne. Mereka mengatakan bahwa selama mereka melaksanakan proses belajar mengajar melalui *online* lebih membutuhkan fokus dan konsentrasi lebih dibanding pada saat mereka sekolah *offline* karena harus memperhatikan secara jarak jauh melalui *Zoom*, belum lagi membutuhkan waktu kurang lebih 7 jam yang sudah termasuk waktu istirahat atau *break time* setiap senin sampai jumat setiap minggunya. Namun seiring dengan waktu yang terus berjalan, Fiona dan Shayne mengatakan bahwa mereka terbiasa dengan sekolah *online* karena sekolahnya memiliki banyak metode pembelajaran yang membuat mereka menikmati setiap proses pembelajaran. Selain itu, sekolahnya tidak hanya memberikan teori atau materi yang pasif melainkan memberikan praktek dengan menggunakan sistem *learning kits* secara berkala, *learning kits* merupakan metode pembelajaran yang sifatnya praktek yaitu dengan menggunakan teknik menggunting, menempel, serta menggunakan peralatan lain untuk mendukung proses belajar. Jika Fiona dan Shayne merasa kesulitan langsung bertanya pada gurunya, karena gurunya cepat dalam menjawab dan membantu respon mereka, sehingga kesulitan mereka cepat teratasi kalau tidak mengerti dengan pelajaran atau tugas mereka. Sekolahnya juga menyiapkan beberapa variasi pembelajaran seperti aplikasi untuk bermain *game* yang berhubungan dengan materi belajarnya yang membuat mereka menjadi semangat pada saat sekolah *online*. Orang tua Fiona dan Shayne mengatakan bahwa dengan adanya banyak metode dan variasi pembelajaran sangat membantu seperti bermain *game* salah satunya, dapat menciptakan semangat mereka dan mengatasi rasa bosannya terhadap pembelajaran yang pasif dan monoton, karena Fiona dan Shayne senang bermain *game* pada saat waktu senggang dengan saudaranya dan keluarganya sehingga mereka bisa menikmati proses belajarnya karena cocok dengan metode pembelajarannya. Disisi lain, dengan

adanya pembelajaran *online* ini tidak perlu lagi mengantar jemput anaknya, tidak perlu lagi membuat bekal untuk anak-anaknya serta juga lebih mengirit pengeluaran seperti tenaga, bensin, dan uang, mungkin yang menjadi masalah adalah karena semua dilakukan secara *online* mungkin membuat anak-anak harus terfokus pada menatap layar yang membuat anak menjadi kurang sehat dalam perkembangannya. Sehingga Fiona dan Shayne juga sering melakukan aktivitas (*refreshing*) selain belajar *online* seperti berolahraga, bermain bersama teman-teman, saudaranya dan menghabiskan waktunya bersama keluarga.

## **2.3 Analisis Masalah**

### **2.3.1 Faktor Penghambat dan Faktor Pendukung**

Dalam melakukan proses penelitian ini tentunya terdapat faktor penghambat yaitu terbatasnya jumlah narasumber yang diperoleh, selain itu interaksi yang dilakukan dalam melakukan wawancara sangat terbatas dikarenakan adanya pandemi, proses wawancara hanya bisa dilakukan secara terbatas atau secara *online* melalui *WhatsApp* dan *Zoom* sehingga terkadang membutuhkan waktu yang cukup panjang dalam mencari data karena kondisi saat ini tidak memungkinkan bertemu secara langsung. Faktor pendukung dari penelitian ini adalah narasumber yang didapat berada disekitar lingkup lingkungan dan sosial perancang. Interaksi dengan responden sangat terbuka dan apa adanya sehingga data yang diperoleh dapat digunakan untuk mendukung perancangan ini.

### **2.3.2 Analisis Akar Masalah**

#### **2.3.2.1 Analisis 5W + 1H**

1. *What?*

- a. Apakah kendala yang dialami oleh orang tua pada saat anaknya belajar secara *online*?

Orang tua merasa harus bertanggung jawab lebih karena harus mendampingi anaknya pada saat belajar *online* di rumah, selain itu belum lagi orang tua mau tidak mau harus berusaha mengajarkan anaknya jika masih tidak jelas dan belum paham pada saat belajar *online*.

- b. Apakah kendala yang dialami oleh siswa SD pada saat belajar secara *online*?

Kendala yang dialami anak adalah bermacam-macam seperti gangguan pada jaringan *internet*, kesulitan untuk memahami materi yang diberikan guru secara *online*, tugas menjadi lebih banyak dibandingkan pada saat sekolah *offline*, dan kendala utama karena sangat pasifnya pembelajaran *online* yang membuat siswa kurang semangat dan merasa bosan dengan pembelajaran yang monoton.

- c. Apa saja solusi yang sudah dibuat dan dampak dari cara-cara yang sudah dilakukan untuk bisa membantu siswa SD dalam belajar secara *online*?

Narasumber mengatakan bahwa dengan melakukan aktivitas seperti hobinya yaitu bermain merupakan solusi yang tepat agar mempunyai semangat lagi dalam belajar *online*, orang tua dari narasumber juga mengatakan bahwa harus bisa membuat anak merasa senang dan nyaman dulu sebelum melakukan proses belajar agar anak pun bisa konsentrasi lebih pada saat belajar. Selain itu, orang tua dari narasumber mengatakan untuk tidak terlalu menekan anak untuk terus belajar tetapi juga membiarkan anaknya untuk melakukan sesuatu aktivitas yang disukai seperti bermain salah satunya.

2. *Who?*

- a. Siapa/pada umur berapa target siswa SD yang akan bermain *board game* ini?

Dari hasil yang didapat dari survei, target siswa SD ini merupakan siswa kelas 4-6 yang berusia kira-kira 10-12 tahun. Hal ini dikarenakan pada usia tersebut anak-anak sudah mulai memahami cara bermain yang sesuai dengan aturan-aturan yang telah ditentukan dalam permainan tersebut.

3. *Where?*

- a. Di manakah anak biasa bermain pada saat pandemi?

Berdasarkan hasil yang didapat karena adanya situasi pandemi ini, anak-anak ternyata lebih banyak menghabiskan waktu untuk bermain dirumah sendiri, seperti bermain *game* di *Handphone*, *laptop*, maupun gadget lainnya.

4. *When?*

- a. Kapan proses pembelajaran yang dilakukan oleh anak-anak?

Proses pembelajaran dilakukan hampir setiap hari yaitu mulai hari senin sampai sabtu mulai jam 7 pagi biasanya sampai jam 12 siang disertai dengan *break time* atau istirahat.

- b. Kapan anak-anak mulai merasa kurang aktif dalam proses pembelajaran?

Berdasarkan observasi dan wawancara anak-anak mulai merasa kurang aktif ketika tidak adanya interaksi seperti guru hanya menjelaskan materi, memberikan tugas, tidak memberikan tanya jawab, yang dimana membuat anak-anak menjadi pasif, mudah lelah, dan bosan.

5. *Why?*

- a. Mengapa bermain *board game* dapat membuat anak lebih aktif?

Karena board game tidak hanya sekedar membuat anak bermain dan bersenang-senang saja tetapi anak juga belajar bagaimana mengasah kemampuan dan keterampilan berpikir, menyusun strategi, dan pastinya membuat anak menjadi semakin kreatif yang juga memacu anak untuk bergerak secara fisik maupun pikirannya.

6. *How?*

- a. Bagaimana cara membuat board game yang dapat membuat siswa lebih aktif dalam pembelajaran?

Board game akan dirancang dengan semudah dan sesimpel mungkin agar membuat anak-anak mudah pada saat mengoperasikan dan memainkannya. Board game ini akan mengajak anak untuk berpikir lebih cepat dan membuat anak bergerak dengan benar yaitu seperti bermain peran, dimana anak-anak akan menirukan gerakan sesuatu untuk ditebak oleh anak lainnya dengan benar dan sesuai dengan waktu yang telah ditentukan.

## 2.4 Simpulan

Berdasarkan data di atas menunjukkan bahwa *board game* sangat efektif untuk dijadikan sebagai selingan karena membuat siswa merasa senang dan menikmati permainan yang baru dengan bermain sambil belajar disertai dengan tema berkategori umum yaitu pekerjaan, aktivitas, dan hobi. *Board game* ini memacu anak untuk bergerak lebih aktif dan berpikir secara kreatif pada saat memberikan petunjuk / *clue* dengan waktu yang terbatas, dan bisa membuat siswa lebih semangat dalam dirinya berkompetisi, menyusun strategi dan mencari cara agar bisa memenangkan permainan tersebut. Hal ini juga membawa dampak positif bagi anak SD untuk mempunyai semangat lagi dalam menjalankan tugasnya sebagai pelajar, serta adanya dorongan ataupun motivasi untuk bisa lebih fokus dalam belajar melalui *online*. *Board game* disini juga mengedukasi karena terdapat bahasa inggris meski hanya menjadi sampingan, dan secara tidak sengaja pada saat mereka bermain *board game* ini juga mendapat ilmu serta pengetahuan yang lebih luas lagi karena mereka dipaksa untuk berpikir secara cepat dengan petunjuk yang telah diberikan dalam menjawab kata yang terdapat di kartu kategori tersebut. Selain itu, berperan juga dalam membangun karakter siswa, melatih mental, serta mengenal jiwa yang lebih sportif dalam persaingan. Karena dengan pentingnya melatih sifat, sikap, serta mental anak sejak dini diharapkan agar bisa terus berkembang menjadi anak yang aktif serta memiliki mental yang kuat untuk terus berjuang dan bersaing secara positif kedepannya.

## 2.5 Usulan Pemecahan Masalah

Dengan adanya permainan *board game* yang mengedukasi dan menjadi selingan ini merupakan sarana yang sangat tepat untuk membantu siswa yang susah untuk fokus dan tidak memiliki semangat dalam menjalankan proses belajarnya secara monoton dan pasif. *Board game* ini bertujuan untuk menciptakan suasana yang santai dan menyenangkan, serta sebisa mungkin membuat siswa agar dapat menikmati permainan pada saat bermain. Juga mengajarkan siswa untuk bisa lebih mengasah kemampuannya dengan cara berpikir, bergerak dengan waktu yang telah ditentukan. Dan dengan dampingan orang tua serta guru dan siapapun saat memerankan *Guide / Game Master* dapat memunculkan relasi serta komunikasi dengan anak maupun siswanya pada saat bermain dan itu merupakan suatu hal yang sangat positif bagi anak dalam berkembang dan bertumbuhnya karakter / moral, ekspresi, keterampilan, kepekaan, sifat serta sikap yang terdapat di dalamnya.