

2. IDENTIFIKASI DAN ANALISIS DATA

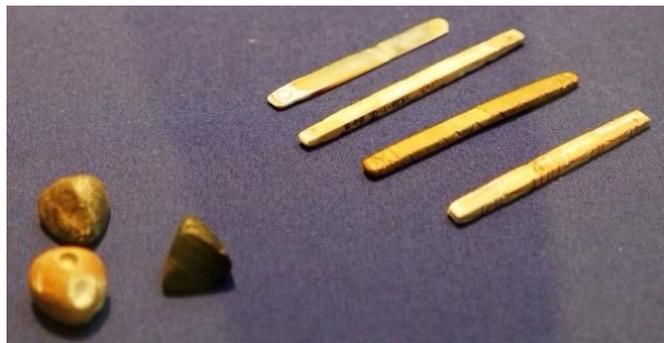
2.1. Landasan Teori

2.1.1. Tinjauan Tentang *Board Game*

2.1.1.1. Sejarah *Board Game*

Board game adalah permainan di mana komponen utamanya adalah papan permainan (Akbar, 2019). Papan ini dibuka di tengah meja dan biasanya terjadi banyak interaksi baik oleh pemain ataupun komponen di papan tersebut. Papan inilah yang membentuk area permainan. Dalam beberapa tahun terakhir, keberadaan *board game* sangat meruak. The Guardian dalam Wall (2018) memberikan predikat "*A Golden Age for Board Games*" dan menyatakan bahwa *board game* memiliki tingkat pertumbuhan yang mencapai 40% tiap tahunnya. Sejarah *board game* sendiri dimulai pada tahun 5000 SM (Wall, 2018).

Pada tahun 5000 SM, sejumlah 49 batu kecil bercat dan berukir ditemukan di gundukan makam Başur Höyük yang berusia 5.000 tahun di Turki tenggara. Ini adalah potongan *game* paling awal yang pernah ditemukan. Potongan serupa telah ditemukan di Suriah dan Irak dan tampaknya menunjuk ke permainan papan yang berasal dari daerah Bulan Sabit Subur (*Fertile Crescent*).



Gambar 2.1. Dadu empat sisi dan dadu stik Mesopotamia

Sumber: diceygoblin.com

Asal mula lain *game* dadu diciptakan adalah dengan mengecat salah satu sisi tongkat datar. Tongkat ini akan dilemparkan serentak dan jumlah sisi yang keluar akan menjadi urutan pemain. Dadu Mesopotamia terbuat dari bahan yang

bervariasi, termasuk tulang buku jari yang diukir, kayu, batu yang dicat, dan cangkang kura-kura.

Permainan papan menjadi populer di kalangan firaun di Mesir Kuno pada tahun 3100 SM. Terutama, permainan Senet. Permainan ini telah ditemukan di pemakaman predinastik dan Dinasti Pertama. Senet ditampilkan dalam beberapa ilustrasi dari kuburan Mesir Kuno. Pada saat Kerajaan Baru di Mesir (1550-1077 SM), itu telah menjadi semacam jimat untuk perjalanan orang mati.



Gambar 2.2. Permainan Senet

Sumber: diceygoblin.com

Board game mulai dikaitkan dengan agama pada tahun 3000 SM. Dengan pertumbuhan permainan papan yang populer di kalangan bangsawan, mereka dengan cepat diadopsi oleh kelas pekerja. Segera setelah itu, mereka menjadi terikat dengan kepercayaan agama. Hingga tahun 2650 SM, permainan papan bernama The Royal Game of Ur dibuktikan sebagai permainan papan yang paling lama ada sepanjang hidup umat manusia. Bukti ini ditemukan oleh seorang penggemar *game* bernama Irving Finkel, ia menemukan peraturan permainan ini yang dipahat pada sebuah batu kuno.

Ludus duodecim scriptorum merupakan nama permainan papan yang populer pada masa Kekaisaran Romawi. Nama tersebut diterjemahkan sebagai "*game of twelve markings*", kemungkinan merujuk pada tiga baris dari 12 tanda yang ditemukan pada papan yang ada. Permainan *tabula* dianggap sebagai keturunan dari *game* ini, dan keduanya mirip dengan *backgammon* modern. Popularitas *backgammon* melonjak pada pertengahan tahun 1960, sebagian karena karisma dari Pangeran Alexis Obolensky yang kemudian dikenal sebagai "*The*

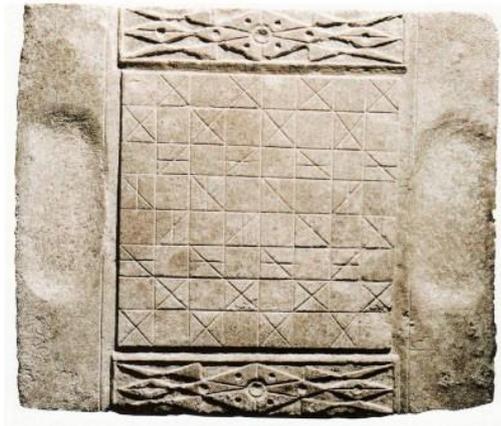
Father of Modern Backgammon”. Ia membuat dan mengembangkan beberapa asosiasi yang mendukung perkembangan *backgammon* tersebut. Permainan ini menjadi besar dan dimainkan di kampus-kampus, di diskotek, dan di klub-klub negara, dimainkan oleh orang-orang muda dan tua di seluruh negeri pada tahun 2000 SM.



Gambar 2.3. Ilustrasi *backgammon* di kerajaan

Sumber: diceygoblin.com

Ludus latruncularum adalah permainan papan strategi untuk dua pemain yang dimainkan di seluruh Kekaisaran Romawi dan menyerupai catur. Karena sumber yang terbatas, rekonstruksi aturan permainan menjadi sulit, tetapi umumnya diterima sebagai permainan taktik militer. Banyaknya perang selama abad ke-13 SM diyakini sebagai pengaruh pada tema permainan strategi militer. *Game* ini memiliki banyak bagian dan dimainkan dengan pola *checkerboard*. Papannya disebut "*city*" dan masing-masing bagian disebut "*dog*". Potongan-potongannya terdiri dari dua warna, dan seni permainan terdiri dari mengambil satu warna dengan melampirkannya di antara dua warna lainnya. *Ludus latruncularum* sering digunakan sebagai nama Latin abad pertengahan untuk catur.



Gambar 2.4. *Ludus latruncolorum*

Sumber: diceygoblin.com

Permainan papan awalnya dimainkan oleh orang dewasa dalam budaya kuno dan dengan cepat diadopsi oleh anak-anak karena sangat mengakar di masyarakat. Meskipun secara teknis bukan permainan papan, salah satu permainan pertama yang berpusat untuk anak-anak adalah *Hop-Scotch*. Referensi pertama *Hop-Scotch* berasal dari Anak-anak Romawi sekitar 500 SM. Ada banyak variasi dari permainan ini di seluruh dunia, tetapi aturan umumnya tetap konsisten. Pemain pertama melemparkan *marker* (biasanya batu, koin, atau *bean bag*) ke dalam kotak pertama. *Marker* harus mendarat sepenuhnya di dalam kotak yang dituju dan tanpa menyentuh garis atau memantul. Pemain tersebut kemudian melompat ke dalam kotak dan harus melewati kotak yang memiliki *marker* di dalamnya.



Gambar 2.5. Permainan anak *hop-scotch*

Sumber: diceygoblin.com

Meski permainan papan sudah ada di masyarakat Asia jauh sebelum 400 SM, sebagian besar permainan tersebut merupakan interpretasi dari permainan asal Timur Tengah. Liubo adalah permainan papan pertama (dan segera diikuti oleh "Go") yang dikembangkan oleh daerah Timur. Permainan ini dimainkan oleh dua pemain. Setiap pemain memiliki enam buah pion yang dipindahkan di sekitar titik-titik di papan permainan persegi yang memiliki pola simetris yang khas. *Moves* ditentukan oleh lemparan enam dadu.

Papan Liubo dan pion permainan sering ditemukan sebagai barang kuburan pada kuburan-kuburan dari Dinasti Han. Papan permainan ini dibuat dari berbagai bahan: lempengan batu, kayu berukir, atau meja berkaki panjang dengan papan yang dibangun di dalamnya dan disertai dengan potongan perunggu. Fitur umum dari semua papan Liubo adalah pola khas yang diukir atau dicat pada permukaannya. Pada banyak papan permainan Liubo yang telah digali, hanya terdapat pion-pion tertentu yang bertahan. Beberapa potong pion terbuat dari bahan organik seperti kayu sehingga dapat membusuk. Namun, telah ditemukan satu set papan permainan Liubo pada tahun 1973 yang terpelihara dengan baik.



Gambar 2.6. Permainan Liubo yang ditemukan pada 1973

Sumber: diceygoblin.com

Pada tahun 400 M, dikenal permainan papan yang bernama Tafl, dimainkan pada papan kotak-kotak dengan dua pasukan dengan jumlah yang tidak merata. Permainan ini bercabang dan muncullah permainan papan Chaturanga. Chaturanga dimainkan pada papan kotak 8x8 yang disebut Ashtāpada. Segera setelah itu,

permainan ini muncul dalam varian Eropa, Chess, yang dimainkan pada papan ubin 8x8 yang sama. Bukti catur paling awal ditemukan di Sassanid Persia sekitar 600 M. Muncul teori bahwa para pedagang Muslim datang ke pelabuhan-pelabuhan Eropa dengan raja catur hias sebagai barang antik sebelum mereka membawa permainan catur itu sendiri.

Sekitar tahun 1200, aturan Shatranj (catur Persia) mulai dimodifikasi di Eropa selatan, dan sekitar tahun 1475, beberapa perubahan besar membuat permainan menjadi seperti yang dikenal saat ini. Aturan modern untuk *basic moves* ini telah diadopsi di Italia dan Spanyol. Aturan baru ini dengan cepat menyebar ke seluruh Eropa barat. Aturan tentang *stalemate* (remis) diselesaikan pada awal abad ke-19. Hasil perubahan aturan ini adalah standar permainan Catur hingga hari ini.



Gambar 2.7. Catur pada abad ke-10

Sumber: diceygoblin.com

Pada tahun 700 M, muncul bukti pertama adanya permainan Mancala. Mancala biasanya disebut sebagai nama permainan tertentu, namun sebenarnya itu adalah genre permainan. Rangkaian permainan papan ini dimainkan di seluruh dunia dan disebut sebagai *game "sowing"*, atau *game "count-and-capture"*, yang menggambarkan *gameplay*-nya. Kata *mancala* berasal dari kata Arab *naqala* yang berarti "bergerak". Lebih dari 800 nama permainan mancala tradisional telah dikenal. Bukti paling awal dari permainan ini adalah pecahan papan tembikar dan beberapa potongan batu yang ditemukan di daerah Aksumite di Matara (di Eritrea) dan Yeha (di Ethiopia). Mereka diperkirakan oleh para arkeolog telah ada sejak antara abad ke-6 dan 7 M.

Permainan ini dipatenkan oleh Lizzie pada tahun 1904. Ia mendesain permainan tersebut sebagai demonstrasi praktis perampasan tanah dengan semua hasil dan konsekuensi yang biasanya terjadi. Ia mendasarkan permainan pada prinsip-prinsip ekonomi Georgism, sebuah sistem yang diusulkan oleh Henry George, dengan tujuan menunjukkan bagaimana sewa dapat memperkaya pemilik properti dan memiskinkan penyewa. Ia tahu beberapa orang masih merasa sulit untuk memahami hal ini, dan berpikir jika gagasan Georgist dimasukkan ke dalam bentuk permainan yang konkret, mereka mungkin lebih mudah untuk didemonstrasikan. Lizzie juga berharap bahwa ketika dimainkan oleh anak-anak, permainan itu akan memancing kecurigaan alami mereka tentang ketidakadilan, dan bahwa mereka dapat membawa kesadaran ini ke masa dewasa. Pada tahun 1935, Lizzie menjual patennya untuk The Landlord's Game ini kepada Parker Brothers, yang sekarang kita kenal sebagai Monopoli. Setelah sukses dengan Monopoli, mereka memproduksi banyak *board game* lainnya.

Di tahun-tahun berikutnya, perkembangan *board game* menjadi lebih pesat. Termasuk, permainan Catan yang berhasil meraih popularitas hingga luar Eropa pada tahun 1995. Lebih dari 24 juta permainan dalam seri Catan telah terjual dan permainan ini telah diterjemahkan dalam lebih dari 30 bahasa. Popularitas dari Catan ini menjadi penyebab utama meruaknya *board game* di Amerika Serikat, menarik banyak orang yang menginginkan *board game* lainnya. Kickstarter, sebuah *platform crowdfunding* global yang membantu menghidupkan proyek kreatif, membantu mengembangkan banyak sekali *board game* yang dikenal hingga kini.

2.1.1.2. Jenis-Jenis Board Game

Industri *board game* sudah meruak. *Board game* baru terus bermunculan dengan berbagai jenis dan peraturannya masing-masing. Sebagai aturan umum, *board game* dapat dibagi menjadi tiga kategori (*Board game basics*, n.d.), yaitu:

- *War Games*

Tujuan utamanya adalah mengalahkan atau menghancurkan lawan.

- *Race Games*
Permainan ini melibatkan banyak pemain dan masing-masing berusaha menjadi pemain pertama untuk mencapai *goal* atau tempat tujuan.
- *Alignment Games*
Permainan ini mengharuskan pemain menempatkan pionnya pada papan permainan untuk mencapai susunan tertentu dengan strategi.

Berikut adalah beberapa jenis *board game* menurut Truong (2018):

- *Abstract Strategy Board Games*
Jenis permainan ini tidak tergantung oleh tema dunia nyata apapun dan hasil akhirnya tergantung pada pilihan yang diambil oleh para pemain. Kebanyakan permainan ini memiliki "*perfect information*" di mana pemain tidak perlu mengungkap apapun, melainkan hanya harus berpikir untuk mengambil pilihan secara logis. Permainan berupa *player vs. player*.
- *Educational Board Games*
Pada umumnya *board game* jenis ini ditujukan untuk anak-anak. Permainannya berfokus pada *skill*, teknik, atau bidang pertanyaan tertentu. Kebanyakan permainan memiliki manfaat edukasi, tetapi banyak juga yang tujuan utamanya adalah untuk memastikan para pemain mempelajari sesuatu yang nyata dari suatu permainan.
- *Cooperative Board Games*
Dalam *Cooperative Board Games*, para pemain bekerja sama untuk melawan *game* itu sendiri. Karena itu, para pemain akan kalah atau menang bersama-sama. Pada umumnya *objectives* yang lebih tinggi akan membuat para pemain semakin bekerja sama.
- *Eurogame (German-style Board Games)*
Jenis *board game* ini berasal dari Jerman setelah Perang Dunia II. Karena adanya sentimen anti perang, banyak warga Jerman yang berpaling dari *board game* yang bertema militer. Mereka beralih ke permainan yang berfokus pada topik agrikultur, infrastruktur, atau bangunan. Biasanya jenis ini memiliki interaksi antar pemain secara

tidak langsung, fokus pada tujuan ekonomi daripada militer, lebih mengutamakan *skill* daripada keberuntungan, serta para pemain jarang dieliminasi.

- *Hidden Traitor Games*

Dalam permainan ini, satu atau lebih pemain berada dalam tim yang terpisah dan berusaha untuk menggecoh keseluruhan tim. Permainan ini cocok sebagai *party games* karena dapat dimainkan oleh banyak pemain. Pemain juga dituntut untuk mempertanyakan loyalitas dan motivasi dari pemain lainnya, termasuk dengan cara berbohong, berkhianat, dan aliansi yang terpecah. Pada umumnya permainan ini alur permainannya cepat dan ada beberapa sesi pengulangan.

- *Worker Placement Board Games*

Jenis permainan ini sangat bergantung pada strategi metodelis dan perencanaan alokasi tenaga kerja daripada keberuntungan. Para pemain akan bersaing untuk mendapat sumber daya yang terbatas. Biasanya menggunakan *individual player mat* sebagai komponen permainan.

- *RPGs (Role Playing Games)*

Permainan *Role Playing* pada umumnya bertemakan tentang alam. Permainan ini bergantung pada *leveling mechanics*, di mana seorang pemain akan naik level dan meningkatkan karakter mereka dari waktu ke waktu. Biasanya menggunakan *mechanics* seperti dadu untuk berperan sebagai *Artificial Intelligence*.

- *Legacy Board Games*

Permainan ini berjalan secara berbeda dari *board game* tradisional lainnya. Setiap *playthrough* dibangun dan dipengaruhi oleh permainan yang sebelumnya. Pemain akan mendapatkan *bonus* atau *disadvantage* tergantung dari hasil akhir permainan pertama. Permainan jenis ini dilakukan secara terus menerus, dan pada umumnya akan berakhir ketika skenario sudah lengkap.

- *War Games & Wargaming*

Dalam permainan ini, tiap pemain mengontrol sebuah fraksi dan membangun tentara untuk menyerang dan menghancurkan fraksi

pemain lain. Para pemain harus merencanakan waktu untuk menyerang dan tidak meninggalkan daerah kekuasaan tanpa dilindungi oleh tentara mereka sendiri. Permainan ini sangat bergantung pada strategi dan *dice rolls* untuk menyimulasikan pertarungan, dan biasanya memiliki *map* yang besar.

- *Technology-Enhanced Games*

Jenis permainan ini menggabungkan teknologi dengan *board game*. Dalam permainannya dimasukkan elemen elektronik. Pada umumnya digunakan aplikasi *smartphone* untuk meningkatkan permainan atau memberi arah.

2.1.2. Tinjauan Tentang Permainan Anak Usia 6-8 Tahun

2.1.2.1. Bermain bagi Anak Usia 6-8 Tahun

Anak-anak tidak bisa dipisahkan dari bermain. Bermain adalah salah satu metode yang efektif untuk anak dapat belajar banyak hal baru. Melalui bermain, banyak aspek yang dapat dikembangkan dalam diri seorang anak. Oleh karena itu, bermain menjadi proses yang sangat penting bagi tumbuh kembang anak. Menurut Fadlillah (2017, p. 11), ada beberapa hal yang menjadikan alasan mengapa bermain sangat penting bagi anak usia dini, di antaranya:

- Menurut ahli pendidikan anak, cara belajar anak yang paling efektif ialah melalui bermain atau permainan.
- Dengan bermain anak dapat meningkatkan penalaran dan memahami keberadaannya di lingkungan teman sebaya dan membentuk daya imajinasi.
- Melalui bermain anak dapat mempelajari dan belajar banyak hal, dapat mengenal aturan, bersosialisasi, kerja sama, disiplin, dan lain-lainnya.
- Bermain merupakan cara yang paling baik dan tepat untuk mengembangkan kemampuan anak usia dini.
- Menurut konsep *edutainment*, belajar tidak akan berhasil dalam arti yang sesungguhnya bila dilakukan dalam keadaan yang menegangkan dan menakutkan, belajar hanya akan efektif bila suasana hati anak berada dalam kondisi yang menyenangkan.

Pentingnya bermain bagi anak-anak usia dini membuat aktivitas tersebut menjadi wajib untuk dilakukan. Bermain menjadi sarana yang tepat untuk guru maupun orang tua dalam mengajarkan banyak hal baik secara materi maupun praktikal. Anak akan menjadi lebih mudah menyerap dan mempelajari sesuatu karena terpengaruh pada aktivitas bermain yang dilakukannya di mana ia tidak terpaksa. Menurut Hurlock dalam Fadlillah (2017, p. 15), aktivitas bermain dapat berpengaruh pada diri anak, di antaranya:

- Dapat mengembangkan otot dan melatih seluruh bagian tubuhnya.
- Dapat melatih atau dorongan berkomunikasi.
- Sebagai penyaluran energi emosional yang terpendam.
- Sebagai penyaluran bagi kebutuhan dan keinginan.
- Dapat sebagai sumber belajar bagi anak.
- Dapat sebagai rangsangan bagi kreativitas anak.
- Sebagai sarana belajar bermasyarakat/bersosialisasi anak.

Dalam bermain pasti akan melibatkan seorang atau sekelompok orang yang merupakan teman sebaya. Karena melibatkan orang lain dalam bermain dituntut adanya interaksi dan saling pengertian, serta bantu membantu antara satu dengan yang lain. Demikian ini merupakan gambaran hidup dalam sebuah masyarakat.

- Dapat melatih standar moral anak.
Dalam konteks ini dalam sebuah permainan biasanya terdapat aturan-aturan tertentu yang ditetapkan oleh sesama pemain. Aturan-aturan bermain yang sudah dibuat tersebut harus ditaati secara bersama-sama, supaya kegiatan bermain dapat berjalan dengan lancar sesuai yang diinginkan.
- Dapat dijadikan sebagai relaksasi bagi diri anak.
- Memberikan kesempatan anak untuk mencoba hal baru.
- Melatih anak untuk memecahkan masalah sederhana (*problem solving*).
Dengan bermain anak-anak akan dapat belajar memecahkan masalah yang dihadapi. Hal ini dikarenakan dalam kegiatan bermain selalu ada tantangan-tantangan tersendiri yang harus dihadapi oleh anak.

Misalnya, menyusun *puzzle*, balok, lego dan melewati sebuah titian, serta bentuk permainan yang ada dalam kegiatan *outbond*.

Aktivitas bermain menjadi sangat berpengaruh untuk perkembangan anak usia dini. Berdasarkan pandangan Hurlock di atas, maka permainan untuk anak usia dini harus dipilih dan dipersiapkan dengan baik agar dapat memberikan pengaruh yang baik sesuai dengan usianya. Karakteristik dan tahap perkembangan bermain pun berbeda-beda pada setiap anak usia dini. Tahap perkembangan tersebut disesuaikan dengan tingkatan usia anak (Fadlillah, 2017, p. 42). Karakteristik bermain anak usia dini menurut Fadlillah yaitu:

- Bermain muncul dari dalam diri anak. Maksudnya keinginan bermain harus muncul dari dalam diri anak, sehingga anak dapat menikmati dan bermain sesuai dengan caranya sendiri. Dengan kata lain, bermain dilakukan dengan kesukarelaan bukan paksaan.
- Bermain harus bebas dari aturan yang mengikat dan kegiatan untuk dinikmati. Maksudnya bermain pada anak usia dini harus terbebas dari aturan yang mengikat, karena anak usia dini memiliki cara bermainnya sendiri. Untuk itulah bermain pada anak selalu menyenangkan, mengasyikkan, dan menggairahkan.
- Bermain adalah aktivitas nyata atau sesungguhnya. Dalam bermain anak melakukan aktivitas nyata, misalnya pada saat anak bermain dengan air, anak melakukan aktivitas dengan air dan mengenal air dari bermainnya. Bermain melibatkan partisipasi aktif, baik secara fisik maupun mental.
- Bermain harus didominasi oleh pemain, yaitu anak itu sendiri, tidak didominasi oleh orang dewasa. Karena jika bermain didominasi oleh orang dewasa, maka anak tidak akan mendapatkan apapun dari bermainnya.
- Bermain harus melibatkan peran aktif dari pemain. Anak sebagai pemain harus terjun langsung dalam bermain. Jika anak pasif dalam bermain, ia tidak akan memperoleh pengalaman baru. Karena bagi anak

bermain adalah bekerja untuk mendapatkan pengetahuan dan keterampilan baru.

2.1.2.2. Permainan Efektif bagi Anak Usia 6-8 Tahun

Tahap-tahap perkembangan bermain anak bisa diidentifikasi melalui usia bermain anak (Fadlillah, 2017, p. 43). Artinya, tingkat usia anak sangat memengaruhi tahapan perkembangan bermain anak. Menurut Jean Piaget dalam Fadlillah (2017, p. 43), tahapan perkembangan bermain anak dapat diklasifikasikan menjadi beberapa kelompok sebagai berikut:

- *Sensori motor (sensory motor play)*; tahap ini terjadi pada anak usia 0-2 tahun. Pada tahap ini bermain anak lebih mengandalkan indera dan gerak-gerakan tubuhnya. Untuk itu, pada usia ini mainan yang tepat untuk anak ialah yang dapat merangsang pancainderanya, misalnya mainan yang berwarna cerah, memiliki banyak bentuk dan tekstur, serta mainan yang tidak mudah tertelan oleh anak.
- *Praoperasional (symbolic play)*; tahap ini terjadi pada anak usia 2-7 tahun. Pada tahap ini anak sudah mulai bisa bermain khayal dan pura-pura, banyak bertanya, mencoba hal-hal baru, dan memahami simbol-simbol tertentu. Adapun alat permainan yang cocok untuk usia ini adalah yang mampu merangsang perkembangan imajinasi anak, seperti menggambar, balok/lego, dan *puzzle*. Namun sifat permainan anak usia ini lebih sederhana dibandingkan dengan operasional konkret.
- *Operasional konkret (social play)*; tahap ini terjadi pada anak usia 7-11 tahun. Pada tahap ini anak bermain sudah menggunakan nalar dan logika yang bersifat objektif. Adapun alat permainan yang tepat untuk usia ini ialah yang mampu menstimulasi cara berpikir anak. Melalui alat permainan yang dimainkan anak dapat menggunakan nalar maupun logikanya dengan baik. Bentuk permainan yang bisa digunakan di antaranya: dakon, *puzzle*, ular tangga, dam-daman, dan monopoli.
- *Formal operasional (game with rules and sport)*; terjadi pada tahap anak usia 11 tahun ke atas. Pada tahap ini anak bermain sudah menggunakan

aturan-aturan yang sangat ketat dan lebih mengarah pada *game* atau pertandingan yang menuntut adanya menang dan kalah.

Berdasarkan teori di atas, maka permainan yang efektif bagi anak usia 6-8 tahun ialah gabungan dari tahapan Praoperasional dan Operasional Konkret. Pada kedua tahap ini, anak sudah dapat menggunakan imajinasi dan memahami simbol-simbol tertentu, serta menggunakan nalar dan logika yang bersifat objektif.

2.1.3. Tinjauan Tentang Pendidikan Pancasila

Pendidikan Pancasila adalah “suatu pendidikan bagi warga negara yang berisi pemikiran yang rasional, dinamis serta berpandangan luas sehingga tercipta warga negara berkepribadian Pancasila yang memiliki tanggung jawab, baik dalam masalah hidup, kesejahteraan, ilmu pengetahuan dan teknologi serta sejarah, berdasarkan nilai-nilai Pancasila” (Tohir, 2019, p. 5).

Menurut Tohir (2019, p. 54), fungsi Pancasila dapat dilihat dari tugas Pancasila sebagai nilai-nilai yang hidup dalam masyarakat, bangsa dan negara. Beberapa fungsi Pancasila dilihat dari kedudukannya, yaitu sebagai berikut:

- Pancasila berfungsi sebagai kerangka acuan, baik dalam menata kehidupan pribadi, masyarakat dan lingkungannya.
- Merupakan tolok ukur kebaikan dalam kehidupan manusia.
- Merupakan sumber moral dari ideologi bangsa dan negara.
- Pancasila sebagai sumber nilai, norma dan kaidah moral maupun hukum negara.
- Pancasila sebagai sumber ide, pengertian dasar serta cita-cita bangsa dan negara Indonesia.

2.2. Data Tentang Materi Pembelajaran

2.2.1. Pendidikan Pancasila Kelas 1-3 Sekolah Dasar

Menurut hasil wawancara dengan salah satu Guru Pendamping di salah satu Sekolah Dasar swasta di Surabaya, murid Sekolah Dasar kelas 1-3 saat ini belajar melalui buku tematik sesuai dengan Kurikulum 2013. Dalam buku tematik terdapat banyak mata pelajaran yang diajarkan sesuai dengan tema dari buku tersebut. Salah

satu mata pelajarannya adalah Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn), di mana pengenalan tentang Pancasila termasuk di dalamnya. Di Sekolah Dasar tersebut, penyampaian materi mata pelajaran PPKn sebagian besar melalui bacaan dan latihan soal. Secara umum, murid-murid diajarkan untuk menerapkan nilai-nilai keberagaman, kerja sama, dan persatuan, di mana hal tersebut merupakan penerapan dari sila ke-3 Pancasila.

Teori tentang nilai-nilai Pancasila yang didapatkan murid-murid tersebut juga mulai diajarkan sejak dini untuk diaplikasikan dalam kegiatan sehari-hari, khususnya di sekolah. Kegiatan tersebut dapat berupa kerja sama dalam melaksanakan piket kelas, bergiliran dalam tugas berdoa di depan kelas, membantu membersihkan papan tulis, hingga membagikan agenda atau buku yang sudah diparaf oleh guru kepada teman-temannya. Murid-murid juga diajarkan untuk toleransi terhadap murid lain yang merupakan Anak Berkebutuhan Khusus (ABK) dengan membantu atau mengajak bermain bersama.

Materi PPKn yang diajarkan kepada murid-murid beragam dan sesuai dengan tema dari buku tematik yang sedang digunakan. Contohnya, buku tematik “Kewajiban dan Hakku” untuk siswa SD/MI kelas 3 yang dikontribusi oleh Iba Muhibba dan Lubna Assagaf. Dalam buku ini terdapat 4 subtema, yaitu Kewajiban dan Hakku di Rumah, Kewajiban dan Hakku di Sekolah, Kewajiban dan Hakku dalam Bertetangga, dan Kewajiban dan Hakku sebagai Warga Negara. Tiap subtema memiliki kompetensi dasar yang berbeda untuk setiap mata pelajaran. Untuk subtema 1 “Kewajiban dan Hakku di Rumah”, salah satu contoh poin dalam kompetensi dasar pelajaran PPKn yaitu “menghargai kewajiban dan hak sebagai anggota keluarga dan warga sekolah sebagai wujud rasa syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa”. Kompetensi-kompetensi dasar inilah yang harus dimiliki oleh murid lewat proses pembelajaran di sekolah.

2.2.2. Tinjauan Fakta-Fakta dan Masalah di Lapangan

Anak-anak usia 6-8 tahun berarti anak-anak yang sedang duduk di kelas 1-3 Sekolah Dasar. Maka sebagai siswa, kewajiban utama anak-anak adalah belajar. Belajar merupakan proses yang penting bagi tumbuh kembang anak. Belajar juga bermanfaat untuk membekali moral anak ketika sudah dewasa nanti. Anak-anak ini

pun sudah diberikan Pendidikan Pancasila melalui pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganeraan (PPKn) dalam bentuk materi maupun nilai-nilai praktikal. Hal ini dimaksudkan agar anak-anak dapat berlaku sesuai nilai-nilai Pancasila dalam kegiatan sehari-hari dan dalam bermasyarakat, serta melestarikan nilai-nilai tersebut hingga mereka dewasa nanti.

Namun, masih ada kasus-kasus yang menunjukkan hal sebaliknya. Anak-anak mengikuti demo di Tegal karena menolak pembongkaran sekolah yang terkena dampak perluasan Pasar Margasari (Nugroho, 2017). Menurut Komisioner KPAI Jasra Putra dalam kasus lain yaitu anak usia dini yang ikut demonstrasi mendukung revisi Undang-Undang Nomor 30 Tahun 2002 tentang Komisi Pemberantasan Tindak Pidana Korupsi (UU KPK), mengajak anak-anak demonstrasi termasuk pelanggaran Pasal 13 ayat (1) UU Perlindungan Anak (Bernie, 2019). Dalam pasal tersebut, salah satu hak anak selama masa pengasuhan orangtua, wali, atau pihak lain, adalah tidak dieksploitasi, baik ekonomi atau seksual. Putra mengatakan, anak-anak tidak boleh ikut demonstrasi juga karena mungkin mereka akan jadi korban bentrok.

Salah satu kasus lain yang patut diperhatikan adalah radikalisme berbalut pendidikan yang sudah menyasar anak usia dini di Indonesia, menurut beberapa pengamat (ABC, 2019). Kepala Badan Nasional Penanggulangan Teroris (BNPT), Suhardi Alius pun pernah menyampaikan bahwa radikalisme bisa diidentifikasi dari perilaku dan sikap yang intoleran, anti-Pancasila, dan anti-NKRI. Ia juga mencontohkan pengakuan dari keluarga pelaku bom bunuh diri di Surabaya, Mei 2018 lalu. Untuk mencegah perkembangan anti-Pancasila yang dapat berpengaruh pada anak usia dini hingga usia dewasanya nanti, pendekatan yang lama harus ditinggalkan dan digantikan dengan cara pendekatan yang baru.

2.3. Analisis Media Pembelajaran Interaktif

2.3.1. Analisis *Board Game*

Media pembelajaran berupa *board game* saat ini sudah marak dan tidak sedikit yang ditujukan untuk pemain berusia 6 tahun ke atas. Jenis *board game* yang dibuat pun beragam. Tiap jenis tersebut memberikan pengalaman bermain dan pelajaran yang berbeda-beda kepada tiap anak. Banyak hal yang dapat diajarkan

kepada anak melalui *board game*, seperti melatih untuk berpikir strategis, mengambil keputusan dengan cepat, bekerja sama, berpikir secara logis maupun metedis, serta melatih kreativitas dan imajinasi anak. Anak akan menjadi terasah dan lebih siap untuk menjalani hidup bermasyarakat, lebih sigap, lebih waspada, dan mampu untuk bersosialisasi di mana saja.

2.3.2. Analisis Perancangan *Board Game* yang Pernah Diangkat

Penggunaan media *board game* sebagai media pembelajaran sudah pernah ditemukan sebelumnya. *Board game* tersebut bernama "Ecofunopoly". Terdapat dua seri permainan dalam *board game* yang dirancang oleh Annisa Hasanah dan diterbitkan oleh Ecofun Indonesia ini, yaitu "Ecofunopoly Seri Emisi Karbon" dan "Ecofunopoly Seri Mengetahui Sampah". Berikut analisis *board game* "Ecofunopoly Seri Mengetahui Sampah":

2.3.2.1. Tinjauan Aspek Bentuk

Bentuk *board game* adalah 3 dimensi. Komponen permainan dalam *board game* ini terdiri dari 1 papan permainan, 1 dadu, 6 pion, 16 kartu Tebak Gambar, 20 kartu Kejutan, 20 kartu Info Sampah, 32 kartu bergambar sampah, 20 kartu Cek Perilaku, 12 token daur ulang, 90 kartu Sampah, serta 1 *box* kemasan *board game*. Tutup dari *box* kemasan tersebut terpisah dan bila dibalik akan menjadi papan permainan itu sendiri.

2.3.2.2. Tinjauan Aspek Ide Cerita

Intisari dari ide cerita *board game* ini adalah mengajarkan tentang sampah, jenis-jenisnya, bagaimana memilahnya dan cara menguranginya. Dalam permainan ini, para pemain harus menghabiskan Kartu Sampah yang dimilikinya dengan cara membuangnya di tempat pembuangan yang benar. Terdapat misi yang harus dilakukan secara nyata agar kegiatan membuang sampah tidak hanya dilakukan dalam permainan saja. Dalam *board game* ini juga disajikan banyak informasi mengenai sampah untuk menambah pengetahuan para pemainnya. Setiap pemain berkompetisi untuk menjadi pemain tercepat yang menghabiskan Kartu Sampah masing-masing.

2.3.2.3. Tinjauan Aspek Visual

Gaya ilustrasi yang digunakan adalah gaya ilustrasi vektor sederhana yang menggunakan banyak warna kontras. Dalam papan permainan, terdapat jalur yang berbentuk kotak-kotak dan di dalam masing-masing kotak terdapat ilustrasi serta keterangan singkat. Warna dari tiap kotak yang bersebelahan berbeda dan kontras sehingga terlihat jelas jalurnya. Warna yang digunakan untuk papan permainan yaitu dominan putih dengan warna lainnya yaitu kuning, jingga, biru, serta hijau dan merah sebagai warna yang paling sering dijumpai. Jenis huruf yang digunakan yaitu *sans-serif* yang mudah dibaca oleh segala usia serta cocok untuk anak-anak.

2.3.2.4. Tinjauan Kelebihan

Board game ini ramah lingkungan karena memiliki komponen-komponen yang dibuat dari bahan daur ulang, sehingga dapat menjadi contoh nyata untuk pengaplikasian sesuai tema permainan. *Gameplay* dari *board game* ini singkat dan berulang-ulang sehingga mudah dipahami oleh anak-anak.

2.4. Analisis Kebutuhan Materi Pembelajaran

Dalam perancangan ini, anak usia dini akan diperkenalkan dengan contoh-contoh implementasi nilai-nilai Pancasila yang disesuaikan dengan kebutuhan dan bahasa anak-anak sehingga mudah dimengerti. Lewat karakter-karakter yang ada dalam *board game*, mereka akan belajar mengenal sifat dari tiap sila Pancasila sehingga tidak lagi berupa hafalan saja. Mereka dapat memahami dan mempraktikkannya dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, mereka juga akan belajar untuk berpikir strategis dan belajar mengambil keputusan.

2.5. Analisis Kelebihan/Keunggulan Media Pembelajaran Interaktif

Kelebihan dari perancangan media board game yang akan dibuat adalah:

- Pembelajaran tentang nilai-nilai Pancasila akan dilakukan dalam bentuk permainan sehingga anak usia dini akan lebih tertarik dan lebih mudah dalam memahami.
- Anak-anak akan mengetahui contoh implementasi nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari dalam permainan ini, sehingga dalam

kehidupannya mereka dapat mengambil keputusan yang tidak bertentangan dengan nilai-nilai Pancasila.

- Permainan dapat dilakukan dengan lebih dari dua orang sehingga anak usia dini dapat melatih interaksi sosialnya dengan lawan mainnya, dan pengalaman bermain secara langsung akan lebih berkesan daripada bermain melalui *gadget*.
- Permainan ini dapat melatih gerak motorik anak usia dini, melatih imajinasi, mengenal aturan, menyalurkan energi emosional yang terpendam, melatih untuk *problem solving* sederhana, serta sebagai sarana relaksasi bagi anak.

2.6. Simpulan

Berdasarkan teori-teori yang telah dibahas, dapat diambil kesimpulan bahwa anak usia 6-8 tahun sedang berada di usia di mana mereka mulai menggunakan nalar dan logika yang bersifat objektif serta berimajinasi. Karena itu, mereka dapat menyerap segala informasi dengan cepat dan menirukannya, termasuk mengamalkan nilai-nilai Pancasila. Pancasila bertugas sebagai nilai-nilai yang hidup dalam masyarakat, bangsa dan negara. Sebagai generasi penerus bangsa, anak-anak perlu dipersiapkan sejak dini untuk dapat mengamalkan nilai-nilai Pancasila dari sekarang hingga dewasa nanti. Namun pada kenyataannya, anak-anak di usianya yang masih dini belum paham sepenuhnya akan pengamalan nilai-nilai yang terkandung dalam Pancasila sehingga dapat melakukan hal-hal yang merugikan dirinya sendiri serta orang lain.

Oleh karena itu, dibutuhkan sebuah media pembelajaran yang edukatif serta interaktif sehingga anak-anak tertarik untuk belajar nilai-nilai Pancasila dengan cara yang menyenangkan dan tanpa paksaan. Media edukasi yang tepat untuk anak-anak yaitu *board game* yang merupakan cara pendekatan baru untuk dapat membantu anak mengenal dan mengamalkan nilai-nilai Pancasila.