

BOARD GAME EDUKASI PRAMUKA PENGGALANG DENGAN MEKANIK ACTING

Aulia Ayu Permatasari*¹, T. Arie Setiawan Prasida², Jasson Prestiliano³

Desain Komunikasi Visual, Fakultas Teknologi Informasi, Universitas Kristen Satya Wacana

*Correspondence author: Aulia Ayu Permatasari, auliaayu9121@gmail.com, Salatiga, Indonesia

Abstrak. Pramuka merupakan peranan utama dalam membangun karakter disiplin, akhlak, watak, dan menghasilkan sumber daya yang unggul. Proses kegiatan dilakukan disekolah dan alam terbuka. Terdapat dua jenis program materi Pramuka yaitu pengetahuan dan teknik Pramuka. Pada masa pasca COVID -19 yang masih meningkat, sekolah di Indonesia diwajibkan melaksanakan pembelajaran *online*. Beberapa siswa mengalami kendala dalam menangkap materi yang disampaikan guru pembina melalui media sosial salah satunya aplikasi pesan. Adanya permasalahan tersebut, maka dipilihlah APE (Alat Pendidikan Edukatif) berbasis *board game* berjudul "Go Go Scout!". Permainan ini mengarah modul panduan dasar serta buku saku Pramuka. Menggunakan teknik observasi hadir ke lapangan langsung dengan metode *mixed methods* pengumpulan data wawancara dengan DISPORA, guru pembina Pramuka SD Negeri Mangunsari 2 Salatiga, serta menyebarkan kuesioner kepada kelas 5-6. Perancangan *board game* dengan mekanisme acting mengandalkan kemampuan anak yang sedang berkembang dalam menunjukkan bakat atau aksi dan memakai konsep gaya desain lucu dan menarik. Hasil dari penelitian ini, siswa kelas 5-6 mampu meningkatkan minat dan kualitas belajar Pramuka setelah memainkan *board game* "Go Go Scout!".

Kata kunci: Pramuka, Penggalang, *Board Game*, Pendidikan, Sekolah Dasar

Abstract. Scouts play a major role in building disciplined character, and morals, character, and producing superior resources. The process of activities carried out in schools and outdoors. There are two types of Scout material programs, namely Scout knowledge and techniques. In the post-COVID-19 period which is still increasing, schools in Indonesia are required to carry out *online*. Some students experience problems in capturing the material delivered by the mentor teacher through social media, one of which is messaging applications. Based APE (Educational Educational Tool) was chosen, a board game entitled "Go Go Scout!". The game includes a basic guide module as well as a Scouting pocketbook. Using direct field observation techniques with mixed methods, data collection methods, interviews with DISPORA, Scout teachers at SD Negeri Mangunsari 2 Salatiga, and distributing questionnaires to grades 5-6. The design of board games with acting mechanisms relies on children's developing abilities to show talent or action and use cute and interesting design style concepts. The results of this study, students in grades 5-6 were able to increase the interest and quality of Scout learning after playing the board game "Go Go Scout!"

Keywords: Scouts, Raiser, Board Game, Education, Elementary School

Pendahuluan

Pramuka merupakan salah satu peranan utama membangun karakter sikap, kedisiplinan, akhlak, watak, serta menghasilkan sumber daya manusia yang lebih unggul. Kegiatan Pramuka wajib dilaksanakan di seluruh sekolah Indonesia mulai dari SD, SMP, SMA/SMK, dan PTN.

Kegiatan ini sering dilakukan pada jam setelah pembelajaran berlangsung di lingkungan luar sekolah dan masyarakat, dikemas semenarik (Firmansyah 2015).

Program Pramuka merupakan satuan perangkat operasional “*Suplemen*” dan “*Complement*” pada program studi yang telah diterapkan seluruh sekolah di Indonesia semenjak kurikulum 2013. Memiliki fungsi dapat meningkatkan pemahaman mengenai pengetahuan secara meluas dan kemampuan tentang apa yang dipelajari saat menuju masa Pendidikan sekolah, sehingga dapat menyalurkan potensi bakat minat dan membantu mewujudkan pembentukan karakter (Mursitho dan Team 2016).

Kegiatan Pramuka dapat dijangkau berbagai macam kegiatan serta dapat melatih anak untuk mandiri di alam terbuka. Pramuka merupakan kegiatan yang bersifat menarik, menyenangkan, menantang, kreatif, inovatif, dan kebersamaan. Pramuka pada dasarnya dilakukan secara individual atau kelompok. Bapak Heri Kiswanto sebagai guru pembina Pramuka SD Mangunsari 2 Salatiga. Dari hasil survei wawancara yang didapatkan menjelaskan bahwa, terdapat 2 metode dalam pemberian program materi pembinaan Pramuka antara lain: pengetahuan Pramuka dan teknik Kepramukaan. Pengetahuan Pramuka berisikan materi yang meliputi pengetahuan umum, sejarah, arti Pramuka, fungsi, serta lagu Pramuka. Untuk teknik Kepramukaan yaitu baris-berbaris (PBB), tanda jejak, *pionering* (tali temali), kompas (arah mata angin), tepuk Pramuka, sandi morse, *semaphore*, dan P3K (Pertolongan Pertama pada Kecelakaan).

Kasus pasca pandemi COVID-19 semakin hari bertambahnya tingkat penyebaran yang terjadi di Indonesia. Hal ini berdampak bagi seluruh sekolah di Indonesia untuk menghentikan sementara kegiatan Pramuka yang dilakukan secara langsung kemudian dialihkan menjadi kelas *online*. Hal ini untuk mengurangi resiko penyebaran COVID-19 berskala tinggi, sesuai dengan peraturan Pemerintah. Salah satunya di sekolah SD Mangunsari 2 Salatiga yang terkena dampaknya. Sebelum memasuki pasca pandemi COVID-19, Sekolah tersebut aktif mengadakan kegiatan Pramuka pada hari Kamis, selama satu minggu sekali. Siswa yang mengikuti kegiatan Pramuka yaitu kelas 1-4 (golongan Siaga) dan kelas 5-6 (golongan penggalang). Golongan Siaga, hanya penyampaiannya menggunakan teknik bermain serta menghafalkan kode kehormatan Dwi Darma dan Dwi satya. Golongan Penggalang merupakan yang paling aktif mengikuti di SD Mangunsari 2 Salatiga, cara pembinaannya menggunakan suara halus, bermain, dan bernyanyi. Sehingga tidak memberikan tekanan agar nantinya siswa tidak merasa takut dan cemas. Masuknya wabah COVID-19, pembelajaran Pramuka di SD Mangunsari 2 Salatiga diubah menjadi *online*, hal ini menjadi faktor yang cukup sulit dihadapi bagi setiap siswa. Didapatkan hasil wawancara oleh pihak guru pembina Pramuka serta siswa kelas 5-6 SD yang berkaitan, terdapat beberapa kendala dalam penggunaan media sosial salah satunya aplikasi pesan atau *chat* maupun aplikasi lainnya, keterbatasan penggunaan internet, tidak memiliki fasilitas *smartphone* sendiri dan penyampain materi yang kurang menarik. Banyak sebagian siswa belum bisa mampu menangkap materi yang disajikan guru pembina Pramuka. Siswa merasa mudah jenuh dan bosan sehingga didapatkan kualitas belajar Pramuka menjadi kurang diminati.

Dunia anak adalah dunia bermain dan belajar, dimana dunia anak dan permainan tidak akan terpisahkan satu sama lain. Sehingga dapat dijelaskan permainan merupakan solusi yang akurat dengan melibatkan seluruh indra anak. Menguatkan anak membangun kompetensi dan keterampilan menggunakan proses yang menyenangkan. Bermain merupakan peranan terpenting untuk melatih konsentrasi anak agar mencapai keterampilan secara maksimal saat mengutamakan pada kegiatan bermain (Suryani dan Haryono 2018). Dalam bermain dapat meningkatkan pembentukan pembelajaran yang efektif maupun efisien sehingga memberikan mood senang serta menghasilkan motivasi intrinsik yang melekat pada anak untuk belajar (Christianti M 2007).

Anak Sekolah Dasar merupakan periode intelektual (Jatmika 2005) dimana pada masa ini anak mengalami perkembangan secara psikologis. Anak akan memiliki kemampuan untuk

belajar, berpikir, interaksi, serta dapat mengembangkan keterampilan dengan cara mengenali lingkungannya diawali dari keluarga, sekolah, masyarakat dan komunitas yang diikuti seperti komunitas bakat. Menurut (Burhaein 2017) keistimewaan karakter anak usia Sekolah Dasar antara lain aktif bermain, aktif berkelompok, aktif bergerak, dan aktif memperagakan atau mempertunjukkan sesuatu baik dalam segi bakat secara langsung.

Penelitian (Hijriati 2017) berpendapat APE (Alat Pendidikan Edukatif) merupakan aktivitas menarik serta mengesankan dan merupakan wadah alat Pendidikan bersifat mendidik. Memiliki fungsi melatih kemampuan bahasa, berpikir, dan akrab dengan lingkungan. Pentingnya APE untuk merangsang kreativitas, melatih konsentrasi, mengajar dengan lebih cepat, menambah ingatan anak, menambah kesegaran belajar, serta mengatasi keterbatasan waktu sehingga memiliki banyak multifungsi untuk mempelajarinya baik secara teknologi modern maupun tradisional.

Board game (papan permainan) merupakan suatu jenis permainan yang salah satu komponennya menggunakan papan material yang berbeda (Najib dan Yuniarti, 2018). Permainan yang sesuai dengan aturan dan dimainkan lebih dari satu pemain, untuk meningkatkan interaksi secara sosial. *Board game* menjadi salah satu permainan konvensional non-elektronik. Hingga kini banyak digemari dari berbagai kalangan. *Board game* memiliki banyak variasi yang menarik dari segi permainannya serta memiliki banyak jenis *genre* dalam setiap permainannya (Istianto, Bedjo Tanudjaja dan Suryo 2013). *Board game* dikemas lebih fleksibel dan beraneka ragam jenis tema edukasi yang diangkat. *Board game* bisa menjadi alat Pendidikan edukatif karena anak sangat menggemari permainan, kreatifitas, aktivitas dalam bermain, dan hal yang menyenangkan. Menurut (Amaliacindra 2019) dari sumber *Board Game Id*, *board game* memiliki banyak jenis *genre* diantara lain baik secara bermain dan aturan yang beda antara lain: *Classic Board Game*, *Euro-Styles Games*, *Deck Building Game*, *Abstract Strategy Games*, *Strategy Games*, dan *Card-Based Strategy Games*. Perancangan ini memuat jenis *genre* mekanik dan kategori yang digunakan meliputi *acting*, *trivia*, dan *education*. Karena dalam permainan ini lebih mendorong pemain untuk berpikir dengan mengasah kemampuan daya ingat kembali mengenai pengetahuan Pramuka dan memperagakan atau melakukan aksi secara langsung untuk mencapai kemenangan dalam menyelesaikan setiap misi tantangan melalui proses permainan.

Penyampaian Pramuka menggunakan materi secara lisan antara lain: modul, buku saku maupun bentuk dalam video belum tentu cukup untuk mendukung proses sarana belajar anak di tengah COVID-19. Sehingga diperlukan media edukasi pembelajaran yang dapat tersampaikan secara efektif kepada siswa. Berdasarkan permasalahan yang ada, maka diperlukan media interaktif yang dikemas secara menarik salah satunya media *board game*. Melalui media perancangan *board game* edukasi Pramuka untuk anak kelas 5-6 Sekolah Dasar diharapkan dapat memberikan tujuan yang berdampak positif untuk meningkatkan efektifitas semangat belajar anak, mengembangkan pemahaman cara berdiskusi dengan baik ke pemain lainnya, menunjukkan bakat atau aksi serta menghadirkan *replayability* dimana permainan semakin menarik semakin dimainkan berkali-kali.

Tinjauan Pustaka

Terdapat penelitian terdahulu yang telah dikumpulkan melalui jurnal literature sebelumnya berkaitan dengan penelitian ini. Penelitian pertama berjudul “Perancangan *Board Game* Sebagai Media Penunjang Untuk meningkatkan Minat Kegiatan Ekstrakurikuler Pramuka Penggalang Siswa Sekolah Dasar”. Dalam penelitian ini menjelaskan tentang masalah siswa yang belum mampu menangkap materi yang diajarkan tentang pramuka dan sebagian siswa kurang minat dalam mengikuti kegiatan Pramuka disekolah. Maka dari masalah tersebut, dihasilkan sebuah media penunjang melalui *board game* yang mengacu pada buku saku Pramuka, untuk



membantu siswa agar proses belajar Pramuka menjadi menarik (Kurniawan, Razaq dan Poerbaningtyas 2021).

Penelitian tersebut memiliki persamaan yaitu membahas tentang media pendukung yang digunakan yaitu *board game* dengan mengambil topik mengenai Pramuka Penggalang Sekolah Dasar Dan menggunakan analisa data 5W+1H. Perbedaan dari penelitian ini yaitu penggunaan metode penelitian berbeda dengan penelitian yang sedang dilakukan.

Penelitian selanjutnya, berjudul “*Game* Edukasi Anak Pramuka berbasis Android” membahas tentang bagaimana cara merancang sebuah permainan edukasi berbasis aplikasi *game* untuk mempermudah proses pembelajaran Pramuka terhadap siswa agar lebih mudah dipahami. *Game* ini dapat dimainkan pada *platform android* (Firmansyah 2018).

Persamaan dalam penelitian ini, membahas tentang cara mengatasi siswa dalam permasalahan belajar Pramuka, sehingga dapat mempermudah proses pembelajaran yang dirancang semenarik mungkin. Dengan merancang sebuah permainan edukasi bertujuan untuk memberikan pengenalan pengetahuan Pramuka tanpa merasakan kesulitan dengan tampilan ilustrasi-ilustrasi yang menarik sehingga tidak memberikan kesan membosankan. Perbedaan dari penelitian terletak pada model perancangan media edukasi pendukung.

Metode

Pendekatan Penelitian

Perancangan *board game* edukasi Pramuka penggalang, merujuk pada metode penelitian *mixed methods* yang merupakan penelitian kombinasi atau campuran (Sugiyono 2018). Bersumber dari data sekunder dan primer. Data primer dihasilkan dari pengamatan secara terbuka melalui keadaan sekolah SD Mangunsari 2 Salatiga di tengah situasi pasca pandemi COVID-19, untuk mengetahui secara fakta yang benar ada dilapangan. Memperoleh hasil wawancara dan pengumpulan data kepada pihak yang terkait. Subjek dari penelitian ini adalah siswa kelas 5-6 SD. Sementara untuk data sekunder bersumber dari literatur dan kepustakaan melalui internet dan referensi jurnal yang berkaitan pada penelitian ini sebagai sumber acuan. Data yang diperoleh dari metode *mixed methods* adalah menggunakan tahapan strategi garis lurus (*linear strategy*). Strategi ini menetapkan urutan secara logis melalui tahapan minimalis maupun sederhana sehingga mudah dipahami bersumber dari komponennya.

Prosedur Penelitian

Beberapa Tahapan alur yang digunakan untuk menyusun penelitian secara linier strategi.



Gambar 1. Alur Prosedur Penelitian

Tahap pertama adalah pengumpulan data. Untuk mengetahui keadaan lingkungan sekolah SD Mangunsari 2 Salatiga, maka diperlukan pengumpulan data. Proses ini membutuhkan data primer dan sekunder. Data primer diperoleh dari hasil survey secara langsung, survei dilakukan dengan proses wawancara dan pengambilan data terhadap pihak yang berwenang (Hasan 2002). Serta dilakukan penyebaran kuesioner kepada siswa kelas 5-6 SD.

1. Survei pertama dilakukan di Salatiga bertempat di DISPORA (Dinas Kepemudaan dan Olahraga) dan SD Mangunsari 2 Salatiga. Tahapan proses wawancara dan pengambilan

- data kepada pihak yang terkait yaitu Ibu Nanik Pujiati selaku bidang ahli bidang Pelaksana Kepramukaan DISPORA.
2. Survei kedua dilakukan di SD Mangunsari 2 Salatiga. Tahapan proses Wawancara dan pengambilan data kepada pihak terkait yaitu Bapak Heri Kiswanto dan Ibu Arum Widya Sari selaku guru pembina SD Mangunsari 2 Salatiga.
 3. Tahapan Penyebaran kuesioner kepada pihak terkait yaitu siswa kelas 5-6 SD Mangunsari 2 Salatiga untuk mengetahui ketertarikan terhadap media *board game* edukasi.

Hasil wawancara dan penyebaran kuesioner menunjukkan bahwa 1) Siswa kelas 5-6 SD kesulitan dalam menangkap materi yang disampaikan melalui media sosial. 2) Keterbatasan mengakses dan tidak memiliki kuota internet 3) Kualitas belajar sangat menurun dan kurang diminati 4) Kelas 5-6 sangat membutuhkan media edukasi pendukung atau penunjang di tengah kondisi pasca pandemi COVID-19 ataupun pada kondisi normal di Hal ini dibuktikan melalui hasil persentase yang kumpulkan, sebagian siswa 80% dari 20% mengalami dampaknya. Sehingga perlu dimaksimalkan, karena anak akan mengalami permasalahan dalam belajar yang cukup rumit serta dapat mengurangi minat pengetahuan Pramuka.

Responden dalam penelitian yaitu siswa kelas 5-6 SD Mangunsari 2 Salatiga. Responden kelas 5 berjumlah 19 siswa dan kelas 6 berjumlah 21 siswa yang diberikan kuesioner tentang pengenalan dan pemahaman media *board game* mengenai Pramuka. Hasil kuesioner akan dianalisis menggunakan tabulasi data dan tabel diagram. Responden akan bebas memilih sesuai pada realita jawaban positif sampai negatif antara lain skor 4 (sangat setuju), skor 3 (setuju), skor 2 (tidak setuju), dan skor 1 (sangat tidak setuju). Perhitungan dilakukan dengan menjumlah total keseluruhan yang dijawab responden, jika hasilnya lebih besar maka akan masuk ke kategori tinggi, sedang kategori sedang, dan kecil kategori rendah.

Data sekunder, data yang diperoleh dari pustaka, jurnal, internet, buku melalui sumber-sumber yang telah ada (Hasan 2002). Data sekunder yakni memuat informasi materi mengenai Pramuka yang akan dijadikan konten dalam permainan. Materi tersebut merujuk pada buku saku Pramuka dan modul panduan resmi Pramuka untuk anak Sekolah Dasar. Sementara media *board game* dapat diperoleh dari dokumentasi, Informasi internet, jurnal, buku, dan produk *board game*.

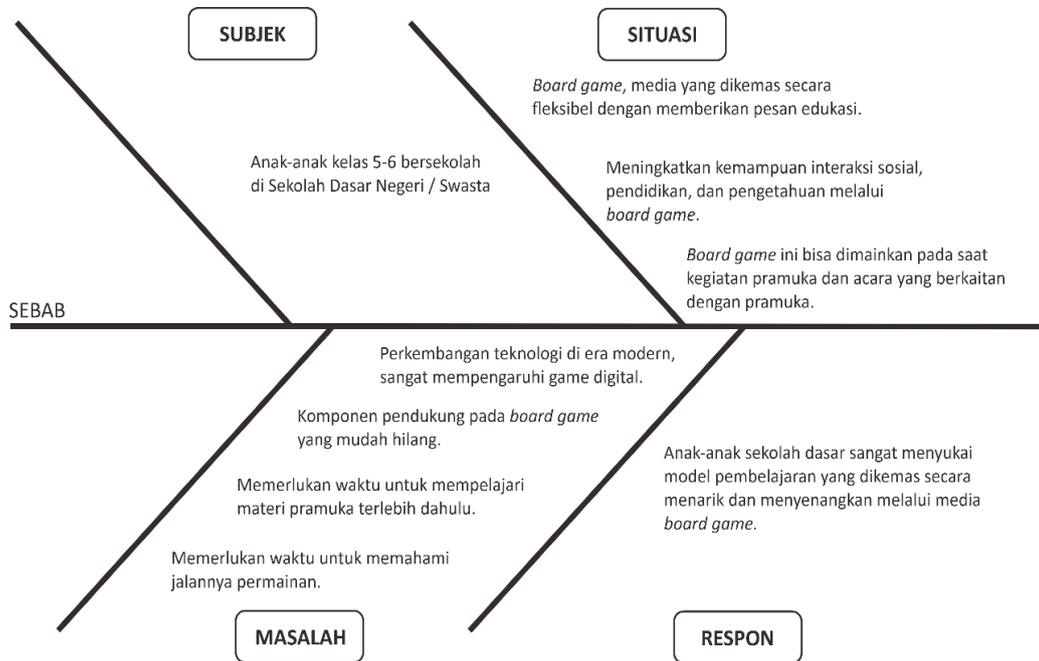
Tahap Kedua adalah analisa data. Tahapan ini menggunakan media pembelajaran dengan mekanik *acting* tentang kegiatan aktivitas Pramuka untuk siswa kelas 5-6 SD. Metode yang diterapkan adalah 5W+1H. Apa (*What*) untuk menunjukkan benda, Kenapa (*Why*) menunjukkan keterangan, Siapa (*Who*) dapatkan dikatakan sebagai tokoh dalam cerita, Dimana (*Where*) menunjukkan tempat terjadinya, Bagaimana (*How*) memperlihatkan satu proses (Misrah dkk 2003). Pada penelitian ini, hasil analisis data yang dihasilkan menggunakan metode 5W+1H bertujuan untuk menyusun konsep mengenai perancangan *board game* Pramuka yang disalurkan melalui anak Sekolah Dasar kelas 5-6 SD.

Hasil dan Pembahasan

Analisa Data



Pengumpulan data primer beserta data sekunder, akan dilakukan analisis dengan menggunakan diagram *fishbone*. Dari hasil analisis tersebut, kemudian disusun solusi masalah yang ada pada penelitian (Yani et al 2021).



Gambar 2. Kerangka Analisis Data menggunakan Fishbone

Penyelesaian yang telah disusun ke rancangan media *board game* edukasi bertemakan kegiatan aktivitas Pramuka antara lain 1) Merancang tingkat kerumitan jalannya permainan dan waktu durasi yang cukup efektif dalam *final* permainan yang fleksibel bagi anak Sekolah Dasar, 2) Membuat setiap komponen-komponen praktis untuk mengurangi resiko kehilangan komponen pada *board game*, 3) Mendesain *board game* edukasi dengan ukuran standar dan pas untuk dimainkan. *Board game* salah satu media yang cocok untuk diambil karena dapat memberikan sebuah makna edukasi bagi anak-anak serta dikemas secara menarik dan mengasyikan yaitu bermain dan belajar. Tema yang diangkat pada *board game* ini merupakan kegiatan aktivitas Pramuka untuk anak Sekolah Dasar kelas 5-6 yang dirancang secara edukatif, menarik, dan meningkatkan semangat efektivitas belajar tentang pengetahuan Pramuka.

Dua data yang telah dikumpulkan yakni data primer dan data sekunder, kemudian diproses ke tahap hasil analisis menggunakan rumus 5W+1H (*What, When, Where, Why, Who, How*) dengan gambaran tabel teori untuk menyelesaikan masalah serta menggerakkan ide-ide ini dapat dilihat pada tabel.

Tabel 1. Tabel teori rumus 5W + 1H

| 5W + 1 H | Hasil Analisis |
|--|--|
| (<i>What</i>) Apa saja bentuk masalah kegiatan ekstrakurikuler Pramuka yang dilakukan secara online di Sekolah Dasar. | Berdasarkan hasil wawancara kepada guru pembina SD Mangunsari 02 di Salatiga, Kegiatan pembelajaran Pramuka secara <i>online</i> menyebabkan anak merasa mudah jenuh dan bosan dengan teori yang diulang-ulang melalui video monoton sehingga kurang diminati anak dan keterbatasan dalam penggunaan <i>smartphone</i> , media sosial, serta kuota internet. |

| | |
|--|--|
| <p>(When) Kapan pembelajaran Pramuka dialihkan secara <i>online</i>.</p> | <p>Semenjak meningkatnya angka COVID-19, pemerintah memberlakukan kegiatan ekstrakurikuler Pramuka dialihkan secara <i>online</i> untuk mengurangi angka penyebaran. Maka dibutuhkan media edukasi yang praktis sebagai penunjang, agar dapat meningkatkan efektifitas semangat belajar Pramuka siswa kembali di tengah pasca pandemi COVID-19 atau sesudahnya, sehingga berguna untuk membangun karakteristik anak pada usia dini di masa sekarang.</p> |
| <p>(Where) Dimana media edukasi pembelajaran Pramuka lebih pasti untuk disampaikan kepada anak-anak.</p> | <p>Berdasarkan hasil wawancara kepada guru pembina SD Mangunsari 02 di Salatiga, media edukasi pembelajaran Pramuka lebih tepatnya disampaikan anak pada saat kegiatan di lingkungan disekolah. Media edukasi yang disampaikan melalui <i>board game</i> berdampak positif untuk membantu interaksi secara sosial antar anak dengan anak maupun guru.</p> |
| <p>(Why) Mengapa edukasi mengangkat pembelajaran Pramuka untuk disalurkan kepada anak-anak.</p> | <p>Berdasarkan data yang didapatkan dari ahli bidang Pelaksana Kepramukaan DISPORA Salatiga, Pendidikan Pramuka terdapat Trisatya dan Dasadarma yang mengacu bagaimana cara bertindak dan berperilaku di kehidupan sehari-hari. Sehingga edukasi Pramuka adalah pilihan yang efektif dalam sarana dan prasarana yang digunakan dalam pengedukasian anak untuk pembentukan karakter pada pendidikan anak di Indonesia. Edukasi Pramuka membantu anak untuk mengetahui bakat dan minat sehingga dapat mengubah atau mendapatkan ajaran baru untuk masa yang akan datang.</p> |
| <p>(who) Siapa yang menjadi subjek pemeroleh media edukasi pembelajaran Pramuka.</p> | <p>Penerima merupakan anak kelas 5-6 Sekolah Dasar Negeri atau Swasta. Menyukai aktivitas bermain sambil belajar. Tertarik dengan media edukasi yang baru dan efektif melalui permainan.</p> |
| <p>(How) Bagaimana sistem penyampaian pembelajaran Pramuka tatap muka secara <i>online</i>.</p> | <p>Berdasarkan hasil wawancara yang ada dengan guru pembina di SD Mangunsari 02 di Salatiga, penyampaian pembelajaran Pramuka adalah dengan cara menggunakan modul, buku sku yang dikirimkan melalui aplikasi pesan atau <i>chat</i>, dan membuat video atau mengambil referensi video dari <i>youtube</i>.</p> |

Analisa Data Kebutuhan Materi Pembelajaran Pramuka

Materi pembelajaran Pramuka yang akan dibutuhkan dalam *board game*, disamakan dengan materi pelajaran Pramuka yang ada di Sekolah Dasar kelas lima dan enam sesuai dengan tingkatan golongan penggalang. Akan sangat bermanfaat apabila *board game* mengandung unsur yang dapat meningkatkan formalitas pendidikan belajar anak serta mencerdaskan pemahaman anak pada pengetahuan seperti menghafal, menghitung, bernyanyi, menggambar, bercerita, menyusun kata, serta membuat strategi sederhana.

Konsep Perancangan Board Game

Tujuan *board game* kegiatan Pramuka ini dapat membantu anak dalam meningkatkan efektivitas minat terhadap kegiatan Kepramukaan untuk membangun karakter yang positif serta meningkatkan pengetahuan belajar Pramuka menjadi luas. *Board game* ini dapat melatih



kedisiplinan melalui peraturan yang disediakan dalam setiap permainan dan dapat menciptakan kesan rasa sosial dimana pemain dapat berinteraksi antar pemain lainnya. Membentuk ketertarikan anak tentang kegiatan Pramuka ini memiliki strategi kreatif, dapat dituangkan kedalam materi Pramuka yang nantinya akan dikemas dalam bentuk permainan *board game*. Permainan *board game* ini ditujukan kepada anak kelas 5-6 Sekolah Dasar dengan tingkatan golongan penggalang. *Board game "Go Go Scout"* membahas pengetahuan tentang Pramuka antara lain teori pengetahuan Pramuka beserta teknik Kepramukaan. Tingkat kesulitan dalam permainan ini akan disesuaikan dari tingkatan Penggalang Sekolah Dasar.

Board game Go Go Scout! merupakan permainan yang dapat dimainkan 4 pemain dan game ini bisa dimainkan secara beregu 1 tim terdiri 3 pemain. Durasi waktu permainan *board game Go Go Scout!* yaitu 30 menit untuk sekali bermain. Tahapan alur permainannya:

1. Seluruh pemain melakukan hompimpa untuk menentukan siapa pemain pertama yang akan menjadi pembina, bertugas mengatur jalannya permainan secara bergantian searah putaran jam.
2. Pemain pertama bertugas menjadi pembina, mengambil 2 *mission card* secara tertutup kemudian letakkan di tengah permainan.
3. Semua pemain terkecuali pembina, melakukan voting bebas memilih salah satu *mission card* tertutup dengan meletakkan token karakter di atas kartu.
4. Jika salah satu kartu terdapat voting terbanyak, maka pembina akan memilih kartu tersebut dan memberikan misi sesuai pada kartu yang diambil.
5. Setelah itu, pemain bisa mengaktifkan assist card untuk membantu menyelesaikan permainan. Jika pemain tidak mengaktifkannya permainan bisa berlanjut ke sesi berikutnya.
6. Pemain berlomba-lomba mengambil token piala dengan cepat dan memberikan sebuah keaktifan aksi untuk menjawab clue dengan tepat.
7. Jika pemain menjawab clue dengan tepat dan benar, maka pemain akan mendapatkan lencana sebagai poin simbol penghargaan.
8. Lencana paling terbanyak dan tercepat mengumpulkannya adalah pemenangnya.

Visualisasi Desain Board Game

1. Logotype

Bagian dari sebuah penafsiran Informasi yang berkaitan dengan gambar maupun animasi. Judul *board game* edukasi Pramuka untuk anak kelas 5-6 Sekolah Dasar yang dirancang adalah "*Go Go Scout!*". *Go Go Scout!* merupakan hasil *brainstorming keyword fun positive learning*, dimana *board game Go Go Scout!*, akan memberikan dampak yang baik bagi anak untuk memperoleh sebuah edukasi membangun karakter yang positif.



Gambar 3. Desain logotype *Go Go Scout!*

2. Token

Terdapat beberapa komponen dari *board "game Go Go Scout!"*. Komponen tersebut yakni desain ilustrasi token pada *board game Go Go Scout!*, yaitu token pion karakter, token piala, token pembina, beserta token poin lencana yang didesain dengan gambaran karakteristik yang lucu dan ceria dipadukan dengan warna-warna sesuai yang diimplementasikan melalui *fun learning* dan dipadukan konsep dari tema Pramuka.



Gambar 4. A. Desain token karakter, B. Token piala dan Token pembina, dan C. Token lencana

3. Mission Card dan Assist Card

Komponen desain *mission card* pada *board game Go Go Scout!*, memiliki 7 jenis tantangan berisi pertanyaan dan clue misi yang berbeda-beda. *Mission card* berjumlah sebanyak 103 kartu, didesain menggunakan ilustrasi gambar agar tidak memberikan kesan monoton saat memainkannya. Setiap *mission card* memiliki tanda simbol yang berbeda di bagian sebelah kiri atas untuk menyamakan dengan poin lencana. Untuk *assist card* berjumlah sebanyak 20 kartu, dengan aksi yang berbeda serta memiliki fungsi untuk membantu menyelesaikan setiap pemain pada *board game Go Go Scout!*



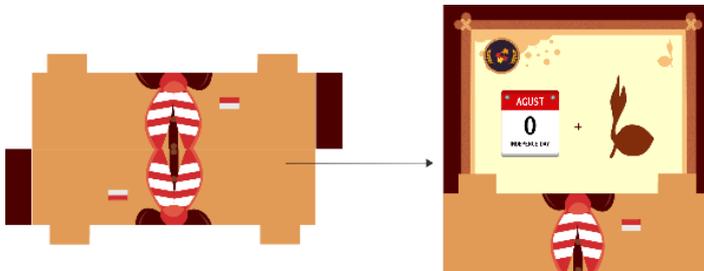
Gambar 5. Desain *mission card Go Go Scout!*



Gambar 6. Desain *assist card* Go Go Scout

4. Kantong Clue

Komponen selanjutnya kantong clue, mempunyai fungsi untuk menutup jawaban pada *mission card* agar tidak mudah terbek oleh semua pemain terkecuali pembina. Kantong clue didesain seperti seragam Pramuka untuk memberikan ciri khas.



Gambar 7. Desain kantong clue Go Go Scout!

5. Buku Petunjuk (Buku Saku)

Komponen berikutnya buku saku Pramuka atau yang disebut sebagai *rulebook* atau buku pemandu pada permainan *board game*, didesain dengan ukuran kecil sesuai dengan buku saku pada umumnya. Meliputi persiapan permainan, cara bermain, peraturan permainan, dan informasi edukasi Pramuka.



Gambar 8. Desain buku saku atau petunjuk Go Go Scout!

6. Box Go Go Scout!

Komponen kemasan produk *board game* digunakan untuk tempat mewadahi komponen-komponen agar menghindari terjadinya kehilangan sesudah selesai memainkan permainan. Kemasan dengan bentuk *box* ukuran *mock up* 24,5 cm x 24,5 cm x 8 cm.



Gambar 9. Desain box Go Go Scout!

7. Alat Pendukung

Komponen terakhir yaitu Alat bantu pendukung yaitu selempang, bendera semaphore, tali, *sticky note*, dan pensil merupakan komponen untuk membantu pemain memainkan sebuah aksi pada permainan. Tidak hanya komponen kartu dan token saja, dengan komponen pendukung mempermudah cara bermain serta tidak membuat kesan menjadi bosan saat dimainkan.



Gambar 10. Komponen alat pendukung

Testing (Uji Coba)

Setelah tahap perancangan selesai maka akan masuk ke proses tahap pengujian. Pengujian awal dilakukan dengan wawancara kepada ahli *game designer* Hompimpa Book and Games Hery Prasetya dan Bahroein. Didapatkan hasil dari *board game* "Go Go Scout" sangat menarik untuk edukasi dengan mengambil konsep tema kegiatan Pramuka yang sangat kental dan mendalam. Segi permainan dan materi yang disajikan sudah pas untuk dimainkan seperti menebak kode sandi, ikon-ikon pengetahuan pada *mission card*, menceritakan dan menggambar sebuah objek, dan melakukan aksi yaitu menggerakkan tangan sesuai arah mata angin, menggerakkan bendera semaphore dan membuat tali temali. Untuk mekanik yang dipakai pada *board game* ini adalah *acting*, dinilai sudah pas untuk anak SD kelas 5-6. Karena mekanik *acting* memiliki cara bermain mengasah keterampilan anak yang sedang aktif tentang pengetahuan Pramuka dasar. Sehingga anak dapat belajar kembali dengan model pembelajaran belajar sambil bermain. Dengan *board game* ini, melatih daya ingat maupun konsentrasi anak, kreativitas, aktif berdiskusi, belajar, dan bergerak. Waktu permainan sudah pas untuk anak-anak, tidak terlalu cepat atau lama. *Board game* ini memiliki *replayability* dasar yang bisa dimainkan 2-3 kali. Permainan ini juga bisa dimainkan pada masa pasca COVID-19 dan setelah COVID-19 selesai, dalam artian anak akan diberitahu terlebih dahulu tentang permainan game yang menguji pengetahuan anak tentang Pramuka. Menurut Hery Prasetya, *board game* ini memiliki keistimewaan yang terletak dibagian *gimmick*. Pemanfaatan dalam komponen tambahan yang menjadikan game ini dinilai menarik dan bagus karena ada kebanggaan tersendiri yang terletak salah satunya pada selempang yang bisa dipasangkan lencana pada permainan *board game* "Go Go Scout".



Gambar 11. Pengujian dengan Ahli Board Game Hompimpa Book and Games

Tahap pengujian selanjutnya, dilakukan dengan wawancara kepada ahli di bidang Pelaksana Kepramukaan DISPORA di Salatiga Ibu Nanik Pujiati. Didapatkan hasil pengujian *board game "Go Go Scout"* dinilai sangat menarik dan seru dimainkan. Memberikan sebuah inovasi yang baru dan sangat cocok untuk model pembelajaran Pramuka di masa sekarang dan yang akan datang. *Board game* ini sangat mendukung anak-anak untuk lebih mengetahui Pramuka dengan bentuk model permainan yang memiliki ciri khas tersendiri. Permainan ini tidak hanya dapat dimainkan pada kegiatan Pramuka saja, namun juga dapat kembangkan melalui perlombaan ajang tingkatan Nasional Kepramukaan. Ibu Nanik menyarankan sebelum melakukan *test play* dengan target *audience*, Sebaiknya terlebih dahulu diberikan informasi tentang permainan ini kepada guru pembina. Agar nantinya guru pembina bisa mengajarkan *board game* ini kepada anak agar nantinya tidak merasa kesulitan saat memainkan *board game* tersebut. Menurut Ibu Nanik, *board game* ini dirasa sudah bagus dan baik secara keseluruhan untuk disajikan kepada anak kelas 5-6 SD karena memuat materi-materi dasar tingkatan Penggalang SD, dimana anak-anak tersebut mampu mengenal dan mengingat pengetahuan secara luas dan meningkatkan keterampilan optimal anak yang sedang berkembang. Dengan adanya ilustrasi dan warna tampilan yang menarik membuat anak tidak akan merasa mudah bosan saat memainkannya. Akan lebih baik, jika *board game* ini dimainkan pada sekolah yang aktif mengadakan kegiatan Pramuka.



Gambar 12. Pengujian dengan Ahli Bidang Pelaksana Kepramukaan DISPORA Salatiga

Setelah diujikan kepada ahli *board game* Hompimpa dan ahli bidang Pelaksana Kepramukaan DISPORA, tahap *test play* selanjutnya dilakukan ke siswa kelas 5-6 SDN Mangunsari 02 Salatiga. Sebelum dilakukan *test play* ke target, terlebih dahulu melakukan pengenalan kepada guru pembina di SD bertujuan untuk memperlancar proses pengenalan dan pengajaran dengan media *board game "Go Go Scout!"* kepada siswa. Kemudian dilakukan *test play* terhadap 40 siswa kelas 5-6 SD. Siswa akan diberitahu dengan memberikan rangkuman materi dasar Pramuka dan mengajak seluruh siswa untuk memainkan *board game Go Go Scout*. Lalu diberikan kuesioner oleh Ibu Tri dan Bapak Dadang selaku guru pembina SDN Mangunsari 02 Salatiga dengan model skala *likert* untuk mendapatkan data *mixed methods* mengenai keberhasilan penelitian.



Gambar 13. Test play kepada siswa kelas 5-6 SDN Mangunsari 02 Salatiga

Kuesioner dibuat dalam bentuk pertanyaan dengan model skala *likert* dengan berisi empat pilihan jawaban menggunakan simbol emoji dan skor poin yang berbeda diantaranya, Simbol senang emoji senang dengan skala Sangat Setuju (SS), emoji tersenyum dengan skala Setuju (S), emoji datar dengan skala Tidak Setuju (TS), dan emoji sedih skala Sangat Tidak Setuju (STS). Skala likert merupakan alat yang dipakai untuk mengukur pendapat responden mengenai sebuah peristiwa berdasarkan definisi operasional yang digunakan dalam penelitian.

Tabel 2. Skor kuesioner skala *Likert* untuk *test play* kepada kelas 5-6 SD

| Jawaban | Skor |
|---------------------|------|
| Sangat Setuju | 4 |
| Setuju | 3 |
| Tidak Setuju | 2 |
| Sangat Tidak Setuju | 1 |

Tabel 3. Hasil Kuesioner dari *test play* kepada siswa kelas 5-6 SD

| No | Pertanyaan | Kategori | | |
|----|--|----------|--------|--------|
| | | Tinggi | Sedang | Rendah |
| 1 | <i>Board game Go Go scout</i> , menyajikan materi sesuai dengan materi dasar Pramuka Penggalang seperti: semaphore, sandi morse, tanda jejak, arah mata angin, tali temali, perlengkapan, dan pengetahuan. | 37% | 50% | 13% |
| 2 | <i>Board game Go Go Scout</i> sudah cocok untuk pendukung modul Pramuka. | 57% | 40% | 3% |
| 3 | Cara bermain <i>board game</i> mudah untuk dipahami. | 42% | 53% | 5% |
| 4 | Petunjuk permainan jelas dan mudah pahami. | 67% | 30% | 3% |
| 5 | Tampilan warna pada <i>board game</i> ini sangat menarik. | 37% | 50% | 13% |
| 6 | Tampilan ilustrasi pada <i>board game</i> ini sangat lucu dan menarik. | 57% | 43% | 0% |
| 7 | Huruf pada <i>board game</i> terlihat jelas dan mudah dibaca. | 42% | 48% | 10% |
| 8 | Saya ingin memainkan <i>board game</i> ini dengan teman. | 60% | 32% | 8% |
| 9 | Saya ingin memainkan <i>board game</i> ini dengan guru pembina. | 52% | 40% | 8% |
| 10 | Saya menjadi tahu tentang Pramuka kembali, setelah lama tidak ada aktivitas Pramuka pasca pandemi COVID-19. | 62% | 30% | 8% |
| 11 | Saya mendukung <i>board game</i> ini bisa dimainkan pada acara kegiatan lomba Pramuka. | 55% | 42% | 3% |
| 12 | Saya senang <i>board game</i> ini, dapat memberikan pengetahuan, kreativitas, berkomunikasi, percaya diri, dan menunjukkan bakat di depan teman-teman. | 70% | 27% | 3% |
| 13 | Saya mendukung <i>board game</i> ini bisa dimainkan pada masa COVID-19 maupun setelah pandemi berakhir. | 65% | 30% | 5% |

Dari hasil data kuesioner yang didapatkan. Bahwa hasil persentase sebanyak 87% masuk kedalam kategori tinggi ke sedang, siswa menyatakan setuju dengan pertanyaan yang ada pada kuesioner melalui permainan ini. Sebanyak 13% masuk kedalam kategori rendah, tidak menyetujui pernyataan pada kuesioner. Hasil persentase sebanyak 87% setuju bahwa menurut responden, pemilihan materi yang disajikan sesuai dengan yang dipelajari pada kegiatan Pramuka disekolah. Sebanyak 97% responden, berpendapat bahwa *board game* ini sangat cocok guna pendukung modul panduan Pramuka dasar dan buku saku Pramuka. Responden 95% menyatakan bahwa cara bermain sangat mudah dipahami dan mudah di ingat responden. Sebanyak 97% responden setuju, dengan petunjuk permainan yang jelas dan mudah untuk dimengerti. Poin pertanyaan kelima dan keenam didapatkan persentase sebanyak 87% dan 100% responden setuju untuk tampilan warna yang dirasa sudah pas dan ilustrasi yang cocok

dengan konsep bertemakan Pramuka dan gaya desain yang menarik bagi responden. Menurut responden sebanyak 90%, mengenai huruf sudah terlihat jelas dan mudah untuk dibaca. Pertanyaan kedelapan dan Sembilan sebanyak 92% responden setuju, ingin memainkan permainan ini dengan teman dan guru pembina. Menurut 92% responden berpendapat bahwa, keseluruhan responden dapat mengingat kembali tentang Pramuka setelah lama tidak ada aktivitas Pramuka di sekolah pada masa COVID-19. Hasil persentase sebanyak 97%, sangat mendukung *jika board game* ini bisa diselenggarakan pada ajang perlombaan kegiatan Pramuka baik secara Nasional, Jambore, dan perkemahan. Sebanyak 97% responden setuju dengan *board game* ini, dapat meningkatkan siswa untuk lebih berpengetahuan, menumbuhkan rasa percaya diri, berkomunikasi dengan baik, rasa sosialisasi, kerjasama dan menunjukkan bakat dengan memperagakan sebuah akting atau aksi di depan teman-teman. Terakhir sebanyak 95% responden menyatakan setuju, bahwa *board game* ini menjadi media alternatif yang dapat dimainkan pada masa COVID-19 maupun setelah pandemi COVID-19 selesai. Sehingga secara hasil keseluruhan dari pengujian *test play* didapat bahwa *board game Go Go Scout* yang dirancang dapat memberikan sebuah pesan informasi edukasi dengan baik dan sangat terperinci mengenai mekanik *acting* dimana siswa dapat melakukan kegiatan yang bisa memberikan sebuah ekspresi melalui aksi atau memperagakan di depan teman-teman. Dari segi teknik memperagakan menggunakan tangan dengan mengarahkan bendera semaphore sesuai dengan misi.

Kesimpulan

Board game berjudul “*Go Go Scout!*” tingkatan Penggalang Sekolah Dasar merupakan sebuah perancangan yang mempunyai inovasi khusus bagi siswa 5-6 SD. Bermanfaat untuk meningkatkan kualitas semangat pembelajaran Pramuka. Hadirnya *board game* Pramuka menjadi pelengkap modul panduan buku Pramuka dasar dan buku saku Pramuka. Permainan ini menyajikan materi-materi seputar tentang pengetahuan dan teknik Pramuka tingkatan Penggalang, sehingga meningkatkan pemahaman Pramuka dengan cara yang menarik dan menyenangkan. *Board game* ini dirancang karena tidak adanya media pendukung pada kegiatan Pramuka disekolah. Permainan ini sangat cocok dimainkan pada ajang kegiatan perlombaan Pramuka Nasional, Jambore, dan perkemahan.

Board game Go Go Scout dapat dimainkan secara individu atau beregu. Sehingga pemain dapat bermain dengan cara sehat dan pemain bisa bekerja sama dengan pemain lainnya. Dapat meningkatkan ketertarikan pada kegiatan-kegiatan Pramuka. Membantu siswa memiliki kepiawaian untuk percaya diri, mengingat pengetahuan kembali tentang Pramuka, berkomunikasi, kerjasama atau *teamwork*, menunjukkan sebuah bakat atau aksi, dan rasa sosialisasi terhadap pemain lainnya. Permainan hanya disajikan untuk tingkatan penggalang. Akan tetapi, permainan ini juga dapat dikembangkan pada tingkatan Pramuka Siaga, Pramuka Penegak dan Pramuka Pandega.

Daftar Pustaka

- Amaliacindra. 2019. “Belajar Buat Board Game: Yuk Kenalan Dengan 6 Genre Board Game Ini!” BOARDGAME.ID. June 25, 2019. <https://boardgame.id/?p=55926>. Diakses Pada Tanggal 9 Juli 2021
- Burhaein, Erick. 2017. “Aktivitas Fisik Olahraga Untuk Pertumbuhan Dan Perkembangan Siswa SD.” *Indonesian Journal of Primary Education* 1 (1): 51–58. <https://ejournal.upi.edu/index.php/IJPE/article/view/7497>

- Christianti, Martha. 2007. "Anak Dan Bermain." *Jurnal Club Prodi PGTK UNY 1* (March): 3–4.
- Firmansyah, Ian. 2018. "Game Edukasi Anak Pramuka Berbasis Android." Tugas Akhir Sarjana. Universitas Islam Indonesia. <https://dspace.uui.ac.id/handle/123456789/8473>
- Firmansyah, Zulli Agus. 2015. *Panduan Resmi Pramuka*. Jakarta: Wahyumedial.
- Hasan, M. Iqbal. 2002. *Pokok-Pokok Materi Metodologi Penelitian Dan Aplikasinya*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Hijriati. 2017. "Peranan dan Manfaat APE untuk Mendukung Kreativitas Anak Usia Dini." *Jurnal Pendidikan Anak Bunnayya 3* (2): 59-69.
- Istianto, Timothy, Bing Bedjo Tanudjaja, dan Baskoro B Suryo. 2013. "Perancangan Board Game tentang Bercocok Tanam di Rumah." *Jurnal DKV Adiwarna 1* (2). <https://publication.petra.ac.id/index.php/dkv/article/view/1091>
- Jatmika, Herka Maya. 2005. "Pemanfaatan Media Visual Dalam Menunjang Pembelajaran Pendidikan Jasmani Di Sekolah Dasar." *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia 3* (1): 89-99. <https://journal.uny.ac.id/index.php/jppi/article/view/6176>
- Kurniawan, Rahmat, Abdu Gofar Razaq, dan Evy Poerbaningtyas. 2021. "Perancangan Board Game Sebagai Media Penunjang Untuk Meningkatkan Minat Kegiatan Ekstrakurikuler Pramuka Penggalang Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Desain 8* (2): 132. <https://doi.org/10.30998/jd.v8i2.8166>.
- Misrah, Sahrudin Barasandji, dan Efendi Dg. Pawala. 2003. "Peningkatan Kemampuan Siswa Membuat Kalimat Tanya Melalui Teknik 5w 1h Di Kelas IV SD Inpres Lobu Gio." *Jurnal Kreatif Tadulako Online 1* (4): 55-66. <http://jurnal.untad.ac.id/jurnal/index.php/JKTO/article/view/2708>
- Mursitho, Joko, dan Mustika Ilmu Team. 2016. *Mengembangkan Karakter Kepramukaan Melalui Permainan Untuk Pembina Pramuka, Pelatih Pramuka Dan Anggota Gerakan Pramuka*. Jakarta: Mustika Ilmu.
- Najib, Amanu, dan Nurhening Yuniarti. 2018. "Pengembangan Media Pembelajaran Board Game Berbasis Augmented Reality pada Mata Pelajaran Teknik Dasar Listrik dan Elektronika di Sekolah Menengah Kejuruan." *Jurnal Pendidikan Teknik Mekatronika 8* (1): 9-19. <https://journal.student.uny.ac.id/index.php/mekatronika/article/view/10939>
- Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan Kombinasi (Mixed Methods)*. Bandung: Alfabeta.
- Suryani, Novi Ade, dan Mimpira Haryono. 2018. "Improvement of the Logical Intelligence Through Media Kolak (Collage Numbers) Based on Local Wisdom on Early Childhood." *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini 2* (2): 255-261. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v2i2.90>.
- Widyasari, Widyasari, Aditya Rahman Yani, Nia Wulandari, and Eki Cahya Imani. 2021. "Perancangan Board Game Edukasi Anti Bullying untuk Anak Sekolah Dasar." *ANDHARUPA: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia 7* (2): 298-316. <http://publikasi.dinus.ac.id/index.php/andharupa/article/view/4243>

