

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Desain Grafis

Robin Landa (2014) mendefinisikan desain grafis sebagai bentuk komunikasi yang menggunakan bentuk visual sebagai pengantar pesan dan informasi kepada khalayak. Sebuah solusi desain yang efektif dapat mengubah atau mempengaruhi perilaku audiens (hlm. 1). Pada desain grafis ada beberapa format hasil karya seperti *branding/identity design*, *corporate communication design* atau desain komunikasi korporat, *editorial design* atau desain editorial, *environmental design* atau desain lingkungan, ilustrasi, *information design* atau desain informasi, *interactive/experience design*, *motion graphic*, desain kemasan, desain promosi/iklan, dan desain tipografi (hlm. 2-9). Hasil akhir dari sebuah perancangan visual dapat berupa media berbasis print (buku, majalah, koran, brosur, *booklets*, poster, *covers*, komunikasi korporat, *signage*, *outdoor billboards*, kartu bisnis, dll), lalu media berbasis layar (desktop, web, web seluler, media sosial, tablet, layar publik, instalasi, *motion*. dll), dan media lingkungan (komersial, berhubungan dengan edukasi, berhubungan dengan pemerintahan, ruang publik, dll) (hlm. 9).

2.1.1 Elemen Formal Desain

Elemen formal desain adalah bagian-bagian penting yang digunakan untuk menciptakan sebuah karya visual. Robin Landa (2014, hlm. 19-28) membagi elemen formal desain menjadi empat bagian yaitu garis, bentuk, warna, dan tekstur.

2.1.1.1 Garis

Garis merupakan sebuah jalur yang melewati atau menggabungkan banyak titik. Garis sendiri datang dalam berbagai bentuk seperti lurus, melengkung, membentuk sudut, dan mempunyai ketebalan yang berbeda-beda (hlm. 19).



Gambar 2.1 Contoh Garis dalam *Board Game* “El Juego De La Vida”

Sumber: https://www.behance.net/gallery/107259337/Boardgame-Design-Update-Game-of-Life-2020?tracking_source=search_projects|board+game&l=127

2.1.1.2 Bentuk

Bentuk adalah gabungan dari beberapa garis yang tersambung dan menjadi sebuah jalur tertutup. Bentuk dapat berupa geometris, organis/natural, dan juga abstrak.

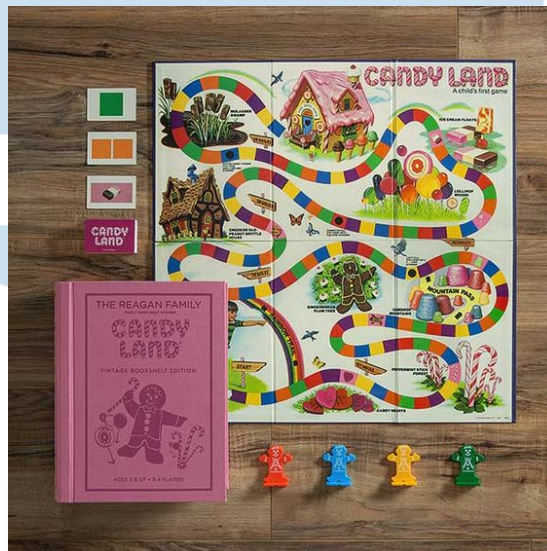


Gambar 2.2 Contoh Bentuk dalam *Board Game* “Trojan Horse Race - Ludo”

Sumber: <https://maztermind.com/products/trojan-horse-race-ludo>

2.1.1.3 Warna

Robin Landa (2014) mengatakan bahwa warna adalah sebuah elemen desain yang hanya bisa dilihat jika adanya cahaya. Saat sebuah cahaya menyinari sebuah objek, sisa cahaya yang tidak terserap dan dipantulkan kembali itulah yang dilihat sebagai warna. Warna yang dapat dilihat objek digital berasal dari elemen berbeda dari yang asli. Pada benda digital, warna terbuat dari sebuah gelombang cahaya yang disebut dengan *digital color* atau warna digital. Ada beberapa elemen yang terdapat dalam warna seperti *hue*, *value*, dan *saturation*.



Gambar 2.3 Contoh Warna dalam *Board Game* “Travel Mania”

Sumber: <https://id.pinterest.com/pin/703756184288445/>

a. *Hue*

Robin Landa (2014, hlm.23) mendefinisikan *hue* sebagai panggilan lain dari warna. *Hue* dapat ditentukan masuk kedalam kategori *cool tone* atau *warm tone* dengan adanya temperatur.

b. *Value*

Value (hlm.23) mengacu pada tingkat terang gelapnya sebuah warna. Elemen *value* dalam warna dapat dilihat dari perbedaan gelap terangnya sebuah warna contohnya seperti biru tua atau *dark blue*, dengan hijau terang atau *light green*. Terjadinya perbedaan ini disebabkan oleh tercampurnya warna primer dengan warna hitam atau putih.

c. *Saturation*

Elemen saturasi merujuk pada tingkat kecerahan dan kekusaman sebuah warna (hlm.27). Warna yang memiliki tingkat saturasi tertinggi akan terlihat lebih cerah karena tidak memiliki campuran warna hitam, putih, ataupun abu. Jika saturasi sebuah warna dikurangi, warna akan terlihat lebih pucat dan kusam karena tercampur oleh warna natural.

d. Psikologi Warna

Selain berfungsi sebagai elemen estetika, warna ternyata dapat mempengaruhi persepsi atau psikologis seseorang terhadap sebuah karya. Penggunaan warna yang tepat sangat penting agar dapat terlihat lebih menarik dan dapat dimengerti oleh audiens. Menurut Suyanto (dalam Hadi, 2019) warna tertentu dapat memiliki emosi tertentu contohnya:

1. Warna merah memiliki arti kekuatan, energi, cinta, kemerdekaan, rasa berani. Warna ini juga dapat memiliki arti negatif seperti perang, api, siksa, dan darah.
2. Warna hijau lekat maknanya dengan alam, kehidupan, kesuburan, kesegaran, kesehatan. Sisi lainnya, warna

hijau dapat berkonotasi negatif seperti nasib buruk, licik, dan gila.

3. Warna biru sering kali dikaitkan dengan kepercayaan, ketenangan, kesejukan, kesetiaan, keadilan. Makna lain yang bersifat negatif seperti kesedihan, kedinginan, depresi, sering juga diartikan oleh warna biru.

2.1.1.4 Tekstur

Tekstur adalah sebuah rasa yang dapat disentuh dan dilihat dari sebuah bidang (Landa, 2014). Tekstur dapat dikelompokkan kedalam dua kategori yaitu tekstur tekstil dan visual. Tekstur tekstil disebut juga dengan tekstur asli adalah tekstur yang dapat dirasakan melalui sentuhan fisik, sedangkan tekstur visual adalah tekstur yang dapat dilihat dari gambar seperti ilustrasi atau foto.



Gambar 2.4 Contoh Tekstur dalam *Board Game* “Krosmaster Quest”

Sumber: <https://id.pinterest.com/pin/160440805463656160/>

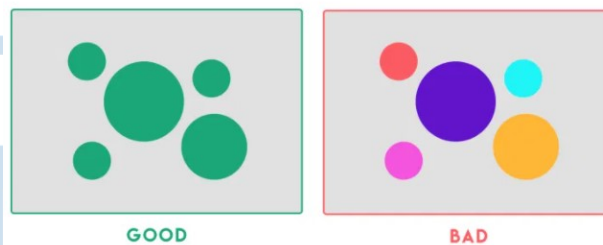
2.1.2 Prinsip Desain

Robin Landa (2014) mengatakan bahwa prinsip desain penting untuk diterapkan dalam pembuatan sebuah karya. Penggunaan elemen-elemen desain yang dikombinasikan dengan baik dapat membantu untuk

menciptakan sebuah konsep, tipografi, visualisasi gambar, dan juga elemen formal. Prinsip desain tersusun dari beberapa unsur seperti kesatuan, hierarki visual, ritme, dan juga keseimbangan.

2.1.2.1 Kesatuan

Landa (2014) mengatakan bahwa kesatuan atau *unity* adalah keadaan dimana elemen visual yang digunakan membentuk sebuah kesatuan yang saling berikatan satu sama lain, dan menciptakan keserasian saat digunakan secara bersama.



Gambar 2.5 Prinsip Kesatuan

Sumber: <https://maxipro.co.id/prinsip-desain-grafis/>

2.1.2.2 Hierarki Visual

Menurut Robin Landa (2014) hierarki visual adalah sebuah prinsip yang meletakkan elemen-elemen visual dan juga informasi dengan adanya penekanan sehingga tercipta sebuah urutan perhatian. Informasi atau visual yang dianggap memiliki nilai yang lebih penting diposisikan lebih menonjol daripada yang lain, agar mendapatkan perhatian pertama dari yang melihat.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 2.6 Contoh Prinsip Hierarki Visual dalam *cover Board Game* “Cat In The Box”

Sumber: <https://id.pinterest.com/pin/662873638928655930/>

2.1.2.3 Ritme

Landa (2014) dalam bukunya mengatakan bahwa ritme adalah prinsip yang menggunakan repetisi dinamis yang agar karya desain yang dibuat dapat memiliki sebuah pola visual yang sama atau konsisten. Pola repetitif ini dapat ditunjukkan dari penggunaan warna, tekstur, ataupun karya secara menyeluruh.



Gambar 2.7 Prinsip Ritme

Sumber: <https://www.outcrowd.io/blog/value-of-rhythm-in-design>

2.1.2.4 Keseimbangan

Robin Landa (2014) menyatakan bahwa keseimbangan adalah sebuah prinsip dimana terdapat keseimbangan atau pembagian visual yang rata dalam kedua sisi karya rancangan. Prinsip ini bertujuan untuk menciptakan karya desain yang rata dan harmonis. Hakim (2022) mengatakan bahwa prinsip ini terbagi menjadi tiga jenis yaitu simetris, asimetris, dan radial.



Gambar 2.8 Contoh Prinsip Keseimbangan dalam *Board Game* “Gummy Ludo”

Sumber: <https://id.pinterest.com/pin/562809284693683810/>

1. Simetris

Simetris atau *symmetry* adalah keadaan visual yang komposisinya rata di kedua sisi. Sehingga konten yang dimasukkan pada karya dengan keseimbangan simetris akan seimbang pada dua sisinya.

2. Asimetris

Asimetris atau *asymmetry* merupakan jenis dimana keseimbangan dibuat dengan ukuran yang tidak mirip, dan cenderung terlihat lebih berat di satu titik. Namun, penggunaan prinsip keseimbangan asimetris tetap akan menampilkan visual yang terkomposisi dengan baik.

3. Radial

Jenis prinsip keseimbangan yang terakhir adalah radial dimana fokus keseimbangan yang diberikan berbentuk melingkar. Prinsip keseimbangan radial dapat digunakan dalam sebuah bagian karya yang ingin ditunjukkan lebih, karena jenis ini akan membawa perhatian pengamat untuk mengikuti lingkaran dan menemukan titik pusat dari lingkaran tersebut.

2.1.3 Tipografi

Pada bukunya, Landa mendefinisikan *typeface* sebagai sebuah hasil dari kumpulan karakter visual yang konsisten, sehingga audiens tetap dapat mengenali karakter tersebut walaupun telah dilakukan modifikasi (2014). *Typeface* terdiri dari beberapa elemen seperti huruf, angka, dan juga simbol (hlm.44).

2.1.3.1 Prinsip Tipografi

Saat merancang sebuah karya dengan teks, terdapat prinsip-prinsip tipografi yang perlu dijadikan panduan agar hasil bersifat proporsional. Prinsip-prinsip tersebut berupa *readability*, *legibility*, *clarity*, dan *visibility* (kompas.com).

1. *Readability*

Landa (2014) mengartikan prinsip *readability* sebagai kemudahan audiens membaca sebuah tulisan. Beberapa faktor yang juga berpengaruh dalam kemudahan membaca sebuah teks adalah ukuran, *spacing*, margin, warna, dan jenis kertas yang digunakan (hlm.53).

2. *Legibility*

Prinsip *legibility* berupa perbedaan yang dapat dilihat jelas dari sebuah huruf atau karakter dengan elemen huruf lainnya (Landa, 2014, hlm.53).

3. *Clarity*

Kejelasan atau *clarity* adalah prinsip kemudahan dimengertinya sebuah huruf yang digunakan saat menyampaikan sebuah informasi (kompas.com, para.21). Biasanya prinsip ini juga turut memperhitungkan hierarki visual, warna, *typeface*, dan hal lainnya.

4. *Visibility*

Prinsip ini berupa keterbacaan sebuah tipografi dalam jarak tertentu (para.13). Prinsip ini harus dipertimbangkan ketika ingin membuat tulisan yang jarak pandangnya jauh, sehingga teks masih bisa terbaca.

2.1.3.2 Jenis Tipografi

Robin Landa (2014) menjelaskan bahwa terdapat beberapa klasifikasi tipografi, yaitu jenis *slab serif*, *sans serif*, *script*, *old style/humanist*, *transitional*, *modern*, *blackletter*, dan *display* (hlm.47).

1. *Slab Serif*

Slab serif adalah jenis *typeface* yang diperkenalkan pada permulaan abad ke-19 dan dapat dikenali dari karakteristiknya yang berat atau tebal. Kategori dapat dibagi lagi menjadi tipe *Egyptian* dan *Claredon*. *Typeface* berjenis *slab serif* diantaranya adalah *American Typewriter*, *Memphis*, *ITC Lubalin Graph*, *Bookman*, dan *Claredon*.

2. *Sans Serif*

Jenis *typeface* ini dapat dikenali dari bentuknya yang tidak memiliki serif. Jenis ini dikeluarkan pada awal abad ke-19. Contoh dari jenis ini adalah *Futura*, *Helvetica*, dan *Univers*.

3. *Script*

Visual dari jenis tipografi ini terlihat seperti tulisan tangan. *Brush Script*, *Shelley Allegro Script*, dan *Snell Roundhand Script* merupakan beberapa tipografi yang berasal dari jenis ini.

4. Old Style/Humanist

Jenis ini merupakan jenis *typeface* dari roma yang dipublikasi pada akhir abad ke-15. Karakteristik visual dari jenis *old style/humanist* adalah huruf yang miring atau melengkung seperti *Caslon*, *Garamond*, *Hoefler Text*, dan *Times New Roman*.

5. Transitional

Memiliki visual berbentuk serif yang merupakan *typeface* representasi dari pengalihan gaya lama ke modern. Contoh tipografinya adalah *Baskerville*, *Century*, dan *ITC Zapf Internasional*.

6. Modern

Tipe ini memiliki visual seperti serif dengan bentuk huruf yang geometris, dengan bentuk tebal dan tipis yang kontras. Tipografi yang masuk ke dalam jenis ini adalah *Didot*, *Bodoni*, dan *Walbaum*.

7. Blackletter

Visual dari tulisan jenis ini merupakan karakter yang tebal dan padat dengan sedikit sentuhan kurva, tipografi jenis ini disebut juga dengan *gothic*. Tipografi dari jenis *blackletter* termasuk *Rotunda*, *Schwabacher*, dan *Fraktur*.

8. Display

Jenis terakhir yaitu *display* merupakan tipografi yang ditulis dengan ukuran besar. Tipe ini digunakan untuk menulis judul atau berita utama. Jenis ini biasanya ditulis langsung menggunakan tangan sehingga sering kali masuk ke dalam jenis tipografi lainnya.

| | | |
|------------------------------|-------------------------|--------------------------|
| FRaktur fraktur | HUMANIST humanist | OLD STYLE old style |
| TRANSITIONAL transitional | MODERN modern | SLAB SERIF slab serif |
| SANS SERIF sans serif | SCRIPT <i>script</i> | DISPLAY DECORATIVE |

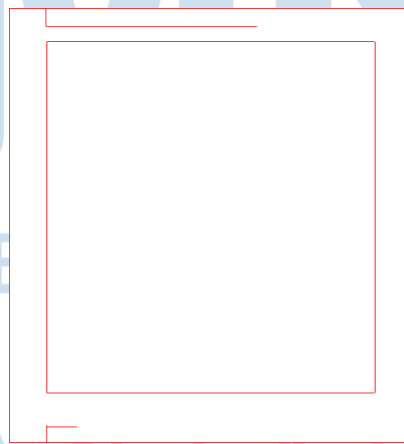
Gambar 2.9 Jenis Tipografi
Sumber: smkpratiwiprabumulih.sch.id

2.1.4 Grid

Grid merupakan sebuah struktur yang mengatur komposisi ruang vertikal dan horizontal dengan membagi ruang tersebut menjadi kolom dan margin (Landa, 2014). Dalam bukunya dinyatakan bahwa ada beberapa jenis *grid* yang dapat digunakan dalam pembuatan karya seperti *single-column grid*, *multicolumn grid*, *column and columns interval*, *flowlines*, *grid modules*, *spatial zones*, dan *modular grid* (hlm.174-181).

1. *Single-Column Grid*

Pada jenis *single-column grid*, konten pada kolom dikelilingi oleh *margin* atau bagian kosong pada seluruh pinggiran kiri, kanan, atas, atau bawah dari halaman konten. Jenis ini juga dikenal dengan *manuscript grid*.



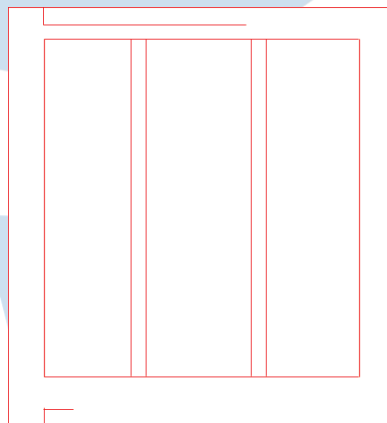
Gambar 2.10 Contoh *single-column grid*
Sumber: <https://vansedesign.com/web-design/grid-types/>

a. *Margin*

Margin adalah ruang kosong yang letaknya ada pada tepi kiri, kanan, atas, atau bawah, dari sebuah halaman yang dicetak maupun digital. Selain kegunaannya untuk membingkai dan mengelilingi konten, bagian kosong yang pada *margin* dapat diisi oleh informasi penting seperti *notes*, *folios*, *running heads* dan *running feet*, nomor halaman, atau *caption*. Contoh jenis *margin* adalah *even margins* dan *asymmetrical margins*.

2. *Multicolumn Grids*

Sebuah *grid* berfungsi untuk mempertahankan keselarasan pada karya yang dibuat. Penggunaan *grid* diserahkan sepenuhnya pada pembuat karya sesuai dengan kebutuhannya. Ukuran, jumlah, dan format *grid* dapat diatur dan disesuaikan dalam pembuatan karya agar hasil dapat terlihat lebih rapih.



Gambar 2.11 Contoh *multicolumn Grids*
Sumber: <https://vansedesign.com/web-design/grid-types/>

3. *Columns and Columns Interval*

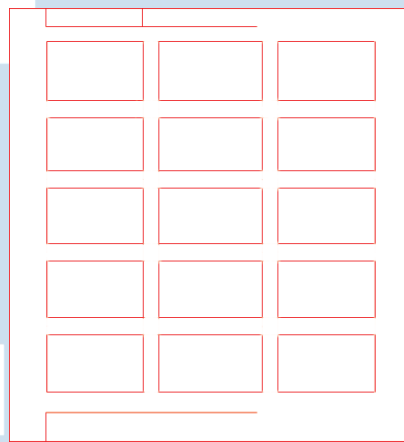
Column atau kolom adalah sebuah area vertikal yang digunakan untuk menempatkan tulisan atau gambar. Ruang kosong diantara kolom disebut *columns interval* atau interval kolom.

4. *Flowlines*

Flowlines adalah sebuah garis yang berfungsi untuk membantu pembaca memisahkan antara ruang dan juga mengatur alur pembaca.

5. **Grid Modules**

Grid module adalah sebuah bagian individu yang terulang-ulang. Penempatan *grid module* sendiri dipisah oleh jarak yang berukuran konsisten.



Gambar 2.12 Contoh *Grid Modules*

Sumber: <https://vanseodesign.com/web-design/grid-types/>

6. **Spatial Zones**

Spatial Zones atau zona spasial adalah gabungan dari beberapa *module grid* yang berguna untuk mengatur tempat konten grafis yang ada. Zona spasial dapat digunakan untuk menaruh teks ataupun gambar.

7. **Modular Grid**

Jenis *modular grid* terbentuk dari gabungan kolom dan *flowline* yang membentuk banyak *module*. Saat membuat karya yang memuat banyak konten jenis *grid* ini akan sangat membantu dalam mendistribusi dan membagi tempat konten, agar masing-masing konten tetap dapat terlihat dengan penempatan yang rapih.

2.2 **Media Pembelajaran**

Menurut Bovee (dalam Sari dkk, 2019) mengartikan media sebagai sarana untuk menyampaikan informasi. Media berguna untuk memberikan sebuah pesan

kepada penerima pesan lain. John D. Latuheru (dalam Sari et al, 2019, hlm.3) mengatakan bahwa media juga memiliki fungsi memberikan informasi edukasi. Dalam proses belajar mengajar media pembelajaran bisa menjadi sarana yang digunakan oleh pengajar untuk membantu menyampaikan informasi edukasi kepada murid-murid.

2.2.1 Fungsi Media Pembelajaran

Media pembelajaran pada dasarnya berfungsi sebagai alat bantu pengajar dalam penyampaian materi edukasi kepada penerima atau murid, tetapi ada beberapa fungsi lain media pembelajaran yang perlu diperhatikan. McKown (dalam Miftah, 2013, hlm.100) membagi fungsi-fungsi tersebut menjadi seperti berikut;

1. Mengubah Titik Berat Pendidikan Formal

Media pembelajaran harus dapat mengubah informasi yang belum terkonsep menjadi informasi aktual dan dapat diandalkan, dan dapat mengubah pembelajaran teoritis menjadi fungsional praktis.

2. Membangkitkan Motivasi Belajar

Fungsi kedua dari media pembelajaran adalah sebagai alat yang dapat lebih membangkitkan minat belajar siswa dengan menarik dan mengarahkan perhatian siswa lebih fokus pada pembelajaran.

3. Memberikan Kejelasan

Dalam proses belajar, media pembelajaran berfungsi dalam memberikan informasi edukasi atau pengertian yang lebih jelas dan dapat lebih mudah dimengerti oleh siswa.

4. Memberikan Stimulasi Belajar

Fungsi terakhir media pembelajaran yaitu menjadi stimulus minat belajar siswa atau pelajar. Media pembelajaran dapat menstimulus rasa keingintahuan dari pelajar.

2.2.2 Ciri-Ciri Media Pembelajaran

Berdasarkan Gerlach & Ely (dalam Sari et al, 2019, hlm.5) media pembelajaran dapat dikenali melalui beberapa ciri-ciri seperti ciri fiksatif, manipulatif, dan distributif.

1. Fiksatif

Ciri pertama dari media pembelajaran adalah memiliki kemampuan untuk merekam, menyimpan, mengembangkan, dan mereka ulang sebuah peristiwa atau objek. Media yang mempunyai kemampuan tersebut seperti sebuah foto, rekaman audio, atau video yang dapat diputar kembali.

2. Manipulatif

Media pembelajaran memiliki ciri manipulatif yaitu kemampuan untuk menyajikan fenomena atau kejadian yang sudah terjadi lampau, atau membutuhkan waktu yang lama, dapat ditunjukkan dengan waktu yang sangat singkat tanpa mengurangi informasi yang ingin disampaikan.

3. Distributif

Ciri distributif adalah kemampuan dari media pembelajaran untuk mendistribusikan atau menampilkan sebuah objek pembelajaran kepada banyak murid pada waktu yang bersamaan. Kemampuan ini juga bisa menyebarkan bukan hanya pada satu kelompok pada satu tempat yang sama melainkan dapat menyebarkan secara global sekalipun.

2.2.3 Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Media pembelajaran digunakan untuk membantu proses belajar siswa. Ada beberapa jenis media pembelajaran berdasarkan Arief S. Sadiman (dalam Sari et al, 2019, hlm. 6-7). Jenis media tersebut merupakan media grafis, media audio, media proyeksi diam, dan media audio visual.

1. Media Grafis

Media grafis adalah media yang dapat menginformasikan sebuah pesan yang dikemas secara visual. Contoh media jenis ini adalah sketsa, diagram, poster, dan lainnya.

2. Media Audio

Media audio menyampaikan pesan secara audio yang difokuskan pada penggunaan indera pendengar. Contoh media audio adalah radio, *tape recorder*, dan lain-lain.

3. Media Proyeksi Diam

Jenis ini berisikan media grafis yang membutuhkan alat bantu untuk menampilkan informasinya. Contoh dari jenis ini adalah OHP atau *over head projector*.

4. Media Audio Visual

Jenis terakhir dari media pembelajaran adalah media yang menggabungkan teknik visual dan audio dalam pemberian informasi. Contoh media dari jenis ini adalah TV, Video, dan lainnya.

Berdasarkan dari Seels dan Glasglow (dalam Audie, 2019) jenis media pembelajaran dapat dikelompokkan lagi ke dalam dua kategori besar yaitu pilihan media tradisional dan pilihan media teknologi mutakhir.

1. Pilihan Media Tradisional

- a. Visual diam atau tetap yang diproyeksikan, contohnya proyeksi tak tembus pandang (*opaque*), proyeksi *overhead* (OHP), *slides*, dan *strip film*.
- b. Visual yang tidak perlu diproyeksikan seperti poster, foto, grafik, diagram, pameran, dan papan info.
- c. Media berbasis Audio contohnya piringan hitam, kaset, *reel*, dan *cartridge*.
- d. Multimedia seperti *slide* dengan suara dan *mutli-image*.

- e. Visual dinamis yang diproyeksikan contohnya film, TV, dan video.
- f. Media cetak seperti *text book*, modul, *workbook*, buku ilmiah, dan lembaran lepas.
- g. Media permainan seperti teka-teki, simulasi, dan *boardgame*.
- h. Media berbasis realitas seperti model, spesimen, dan manipulatif.

2. Pilihan Media Teknologi Mutakhir

- a. Media yang didasari oleh telekomunikasi seperti telekonferensi atau kuliah jarak jauh.
- b. Media berdasarkan *microprocessor* contohnya seperti CAI atau *Computer Assisted Instruction*, permainan digital, dan sistem tutor intelijen.

2.2.4 Prinsip-prinsip Pengembangan Media Pembelajaran

Saat melakukan kegiatan belajar mengajar guru kerap kali menggunakan sarana pembelajaran konvensional dan sering mengabaikan penggunaan media pembelajaran lainnya (mahasiswa.ung.ac.id). Pengembangan media pembelajaran bertujuan untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna bagi siswa dan juga dapat mengeratkan hubungan interpersonal mereka dengan guru (para.8). Dalam pengembangan media pembelajaran perlu mengikuti rangkaian prinsip agar upaya pengembangan dapat berjalan dengan maksimal dan dapat menyampaikan informasi edukasi yang tepat bagi para siswa. Prinsip-prinsip yang perlu dicermati dalam pengembangan media pembelajaran, adalah sebagai berikut (para.13-21):

1. Prinsip Efektivitas dan Efisiensi

Prinsip efektivitas berisikan ketentuan mengenai hasil dari penggunaan media pembelajaran yang ingin dikembangkan harus dapat dinilai berdasarkan berapa besar pencapaian tujuan

setelah kegiatan belajar selesai. Untuk prinsip efisiensi dapat dinilai dari jumlah sumber daya yang digunakan dalam pengembangan media.

2. Prinsip Taraf Berpikir Siswa

Media pembelajaran diharapkan bisa memudahkan proses pembelajaran siswa. Karena itu, prinsip ini menekankan pada pentingnya pemilihan sebuah media pembelajaran harus sebanding dengan taraf berpikir siswa agar informasi atau edukasi yang hendak diberikan dapat dengan mudah diterima oleh siswa.

3. Prinsip Interaktivitas Media Pembelajaran

Menurut prinsip ketiga, pada proses pengembangan media pembelajaran harus turut memperhitungkan kemungkinan interaksi dan partisipasi dari pengguna dalam kegiatan penggunaan media pembelajaran.

4. Ketersediaan Media Pembelajaran

Saat ingin menggunakan media pembelajaran, pengajar perlu memastikan ketersediaan media pembelajaran yang agar proses belajar mengajar dapat berlangsung dengan mulus. Jika kekurangan media pembelajaran, guru dapat membuat atau meminjam media pembelajaran yang diinginkan.

5. Kemampuan Guru Menggunakan Media Pembelajaran

Media pembelajaran memang bertujuan untuk membantu proses belajar, agar siswa dapat mengerti materi yang disampaikan dengan lebih mudah. Namun, kemampuan guru dalam pengoperasian media pembelajaran harus diperhatikan juga agar kegiatan edukasi dapat berjalan dengan lancar. Sehingga dalam pengembangan media pembelajaran ini harus dapat membantu kedua pihak dalam kegiatan pembelajaran.

6. Alokasi Waktu

Media pembelajaran harus bersifat *time-efficient*. Sering kali kegiatan mengajar guru terlalu tergesa-gesa karena harus menyesuaikan dengan tenggat waktu dari kurikulum yang digunakan. Sehingga penggunaan media pembelajaran yang tepat akan mempermudah guru dalam memaksimalkan waktu belajar mengajar yang ada.

7. Fleksibilitas Media Pembelajaran

Perubahan dalam kegiatan belajar mengajar kadang kali tidak dapat dielakkan. Media pembelajaran yang fleksibel akan sangat berguna dalam kondisi belajar mengajar yang tidak terduga karena dapat digunakan dalam banyak kondisi yang berbeda.

8. Keamanan Penggunaan

Prinsip terakhir dalam pengembangan media pembelajaran yaitu nilai keamanan dari media tersebut. Media yang digunakan dalam proses kegiatan edukasi harus aman digunakan siswa sehingga pembelajaran mereka akan lebih menyenangkan dan dapat berjalan lancar.

2.2.5 Media Edukasi Berbasis Permainan

Sebuah permainan atau *game* merupakan sebuah media yang digunakan dengan tujuan bersenang-senang. Sedangkan edukasi, merupakan sebuah alat untuk membantu mengarahkan perilaku seseorang dengan cara mengajari, melatih, dan mendidik individu tersebut (Latif et al, 2021). Sebuah edukasi atau pelajaran dapat diterima oleh seorang individu lewat cara yang formal maupun tidak formal (hlm.822). Pada anak sekolah, sering kali pendidikan diberikan secara formal menggunakan media konvensional seperti buku, jurnal ilmiah, dan alat lainnya. Hal ini dapat menyebabkan kebosanan dan kurangnya ketertarikan murid sekolah untuk belajar (hlm.822).

Salah satu media yang dapat diberikan sebagai alat pengajaran adalah *game* edukasi. Permainan berbasis pendidikan ini bertujuan untuk

bisa menumbuhkan rasa ingin tahu, semangat belajar murid, dan bisa membantu mengembangkan pengetahuan dan kemampuan murid (hlm.822). Anak-anak dalam usia dini selalu lekat dengan aktivitas bermain. Permainan berbasis edukasi diharapkan dapat memberikan pembelajaran dengan efektif agar tujuan pembelajaran dapat tercapai (Aprilianto & Mariana, 2018).

Dalam pembelajaran berbasis permainan atau yang sering disebut *fun learning*, ada beberapa strategi yang harus diikuti. Hal ini dilakukan agar dapat memastikan anak-anak termotivasi dalam hal belajar (Aprilianto & Mariana, 2018, hlm.145) Selain tujuan bersenang-senang, *game* edukasi harus bisa membantu mengembangkan beberapa aspek pertumbuhan dalam tubuh anak. Beberapa aspek yang menjadi tujuan dalam permainan edukatif adalah permainan pendidikan dalam permainannya itu sendiri. Permainan edukasi karakter diharapkan bisa memberikan dampak positif, dapat merangsang indra pertumbuhan.

Dalam pemilihan media permainan berbasis edukasi, ada beberapa aspek yang dapat menjadi indikasi permainan yang baik bagi anak (hlm.154). Poin pertama adalah permainan harus sesuai dengan target yang disasar atau harus cocok untuk anak-anak dan bisa membantu pertumbuhan aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik anak. Kedua, permainan harus bersifat multifungsi. Ketiga, permainan harus sesuai dengan tujuan pembelajaran. Poin keempat, permainan harus bisa membantu melatih konsep-konsep dasar pembelajaran seperti berhitung, menghargai orang lain, dan konsep edukasi berbasis pembelajaran lainnya. Terakhir, permainan harus bisa merangsang kreativitas anak.

1. *Board Game*

Menurut Ningrum (dalam Maryanti et al 2021) media edukasi berbasis permainan yang menantang dapat menarik perhatian siswa, dan dapat membuat siswa lebih bersemangat dalam pembelajaran. Salah satu

media permainan yang juga dapat menjadi media edukasi adalah *board game*. Menurut Putri (dalam Maryanti et al, 2021, hlm.4214) *board game* adalah hasil inovasi media pembelajaran yang bisa mengombinasikan permainan dan pelajaran, juga dapat digunakan secara berkelompok. Penggunaan *board game* dalam kegiatan belajar dapat membantu murid agar bisa lebih mengerti dan mengingat materi yang telah disampaikan (Triastuti et al, dalam Maryanti et al, 2019, hlm.4215).

2.3 Self-Control

Kontrol diri atau *self-control* adalah kemampuan individu dalam mengatur tingkah laku diri sesuai dengan norma-norma yang ada (Tangney, Baumeister & Boone, dalam Marsela & Supriatna, 2019). Kemampuan pengendalian diri tidak hanya berpengaruh dalam menuntun perilaku seseorang tetapi turut memengaruhi aspek fisik dan juga psikologis dari seseorang (Calhoun dan acocella, dalam Marsela & Supriatna, 2019). Dalam kehidupan sosial, kemampuan kontrol diri seseorang sangat berpengaruh pada bagaimana seseorang berkomunikasi, berinteraksi, dan bersosialisasi.

2.3.1 Aspek-Aspek Self-Control

Menurut Averill (dalam Ghufon & Risnawita, 2010) ada tiga aspek pada kontrol diri, yaitu kontrol perilaku atau *behaviour control*, kontrol kognitif atau *cognitive control*, dan kontrol kepuasan atau *desicional control*).

a. Kontrol Perilaku (*Behaviour Control*)

Kontrol perilaku adalah sikap atau respon yang diberikan secara langsung ketika menghadapi sebuah situasi yang negatif. Respon yang diberikan akan mempengaruhi situasi. Dalam aspek ini, terbagi lagi menjadi dua komponen yaitu kemampuan mengatur pelaksanaan dan kemampuan memodifikasi stimulus. Kemampuan mengatur pelaksanaan atau *regulated administration* merupakan kemampuan seseorang untuk menentukan pihak yang sedang memegang kendali. Lalu kemampuan memodifikasi stimulus atau *stimulus modifiability*

merupakan kemampuan individu dalam bertindak menghadapi stimulus.

b. Kontrol Kognitif (*Cognitive Control*)

Kontrol kognitif merupakan kemampuan seseorang untuk memproses sebuah informasi yang sifatnya negatif dengan menginterpretasi, mengevaluasi, dan membuat kerangka kognitif agar dapat beradaptasi secara psikologis dan mengurangi tekanan yang dirasakan. Pada aspek ini terdiri dari dua komponen yaitu mendapatkan informasi (*information gain*) yang berarti kemampuan seseorang dalam memperhitungkan kejadian yang dapat terjadi dengan perhitungan yang baik, dan melakukan penilaian (*appraisal*) atau yang berarti penilaian seseorang dalam mengartikan sebuah kejadian dan melihat dari nilai positif sesuai dengan pandangan pribadi.

c. Kontrol Kepuasan (*Desicional Control*)

Aspek ini merupakan kemampuan individu dalam hal memilih sesuai dengan keinginan dirinya sendiri dan didasari oleh keyakinan terhadap hal tersebut.

2.3.2 Faktor-faktor yang Mempengaruhi *Self-Control*

Dalam perkembangan kemampuan kontrol diri pada seseorang, ada dua faktor besar yang dapat memengaruhi perkembangan tersebut. Sifat kontrol diri dalam setiap orang tidaklah sama. Hasil dari perkembangan tersebut juga tidak dapat disamaratakan. Menurut Ghufron dan Risnawati (dalam Marsela & Supriatna, 2019, hlm.67) adalah faktor internal dan faktor eksternal.

a. Faktor Internal

Faktor internal yang memengaruhi kemampuan *self-control* seseorang adalah usia. Individu yang sedang bertumbuh dikelilingi oleh orang tua, keluarga, lingkungan, yang akan menjadi model bagi individu tersebut. Seorang anak akan membangun karakter diri berdasarkan lingkungan sekelilingnya,

dan orang tua lah yang pertama menjadi panutan bagi pembentukan karakter anak. Seiring dengan pertumbuhan anak, lingkungan yang dicontoh akan lebih berkembang dan meluas. Pengalaman sosial dengan komunitas sekelilingnya akan turut memengaruhi perkembangan karakternya. Sikap anak menanggapi kejadian yang negatif, kegagalan, dan ketidaksukaan akan melatih sifat pengendalian diri atau *self-control* dari anak dan akan terbawa hingga bertumbuh dewasa kelak. Dalam proses ini juga, kemampuan berpikir seseorang dalam menanggapi dan memproses sesuatu turut berpengaruh dalam pengembangan karakter *self-control*. Sehingga dapat disimpulkan bahwa tingkat intelektual seseorang dapat memengaruhi tingkat pengendalian dirinya.

b. Faktor Eksternal

Faktor eksternal yang memengaruhi kemampuan *self-control* seorang individu yaitu lingkungan dan keluarga, dan juga faktor situasi (Ghufran dan Risnawati, dalam Sawal & Rudin, 2022).

1. Lingkungan dan Keluarga

Keluarga merupakan lingkungan pertama yang memengaruhi karakter seseorang. Saat tumbuh dewasa, orang tua merupakan faktor terbesar yang menentukan kemampuan karakter seseorang. Hal ini ditentukan oleh pengajaran yang diberikan orang tua kepada anaknya. Jika sikap disiplin diajarkan kepada anak, perilaku dan karakter *self-control* akan tertanam dan bertumbuh karena anak memiliki pondasi kuat dari pengajaran orang tua nya. Selain itu, pola asuh sangat berpengaruh dalam perkembangan karakter pada anak. Menurut Baumeister dan Boden (dalam Marsela & Supriatna, 2019) mengatakan bahwa pola asuh otoriter yang keras akan menyebabkan anak kurang peka terhadap situasi sehingga kurang dapat mengendalikan

diri Sehingga butuh pola asuh yang tepat agar karakter *self-control* dapat bertumbuh dalam diri anak.

2. Situasi

Salah satu faktor eksternal adalah situasi. Dalam suatu situasi tertentu, tanggapan terhadap situasi tersebut akan berbeda-beda bagi setiap orang. Sikap yang diberikan sebagai tanggapan berdasar pada pandangan dan persepsi masing-masing individu. Perilaku dalam menganggapi situasi tersebut juga akan berbeda pada setiap orang, karena kepemilikan karakter pada seseoranglah yang akan mempengaruhi tanggapan tiap individu.

2.3.3 Jenis Kualitas *Self-Control*

Karakter kontrol diri tidak dapat disamaratakan karena masing-masing pertumbuhan karakter pada individu dipengaruhi oleh faktor internal, eksternal, dan juga pengalaman yang sudah dijalani. Namun, kemampuan pengendalian diri dapat dibagi menjadi tiga jenis kualitas yaitu *over control*, *under control*, dan *appropriate control*.

1. *Over Control*

Over control merupakan keadaan dimana sifat kontrol diri seseorang dilakukan secara berlebihan sehingga berdampak pada sikap individu yang cenderung akan menahan diri saat ingin menanggapi sesuatu.

2. *Under Control*

Kualitas jenis ini merupakan sikap kontrol diri yang kurang pada seseorang. Hal ini membuat individu bersikap lebih impulsif dan cenderung bersikap tanpa berpikir matang.

3. *Appropriate Control*

Appropriate control adalah jenis dimana kemampuan *self-control* dalam diri seseorang dinilai tepat sehingga dapat bertindak pada sebuah situasi dengan semestinya.

2.3.4 Fungsi *Self-Control*

Kemampuan kontrol diri berguna dalam mengatur tindak laku, pemikiran, hingga fisik seseorang. Namun, *self-control* bukan hanya berfungsi pada aspek itu saja melainkan berpengaruh besar dalam kehidupan sosial dan emosional seseorang. Menurut Gursana (dalam Sawal & Rudin, 2022) ada beberapa fungsi dari kemampuan pengendalian diri atau *self-control*, yaitu;

1. Membatasi perhatian individu terhadap orang lain

Kemampuan kontrol diri membuat seseorang turut memperhatikan kebutuhan dirinya sendiri. Adanya kontrol diri membuat seseorang dapat memperhatikan kebutuhan lingkungan sekitarnya tanpa melupakan keperluan dirinya sendiri.

2. Membatasi keinginan individu untuk mengendalikan orang lain di lingkungannya

Kontrol diri berdampak dalam pengendalian rasa ingin menguasai keadaan dari seseorang. Dengan *self-control*, individu akan lebih berlapang dada, ingin mendengar pemikiran dan pandangan orang lain, tanpa merasa inferior terhadap individu lain.

3. Membatasi individu untuk bertingkah laku negatif

Kontrol diri dapat membimbing seseorang dalam pertumbuhan menjadi individu yang bertabiat baik. Karakter kontrol diri membuat seseorang lebih sadar akan pentingnya perilaku baik sehingga akan menjauhi perbuatan yang bersifat negatif.

4. Membantu individu untuk memenuhi kebutuhan individu secara seimbang

Fungsi keempat dari kemampuan *self-control* adalah kemampuan seorang individu untuk menjaga dan merawat

diri mereka sendiri dengan memenuhi kebutuhan hidup mereka sesuai dengan apa yang mereka butuhkan.

2.4 Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)

Berdasarkan Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 dalam jdih.kemendikbud.go.id), pengertian Pendidikan Usia Dini (PAUD) adalah “suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut”. Dalam pengertian edukasi, pendidikan anak usia dini bertujuan untuk memberikan rangsangan, panduan, dan pengasuhan bagi kegiatan tumbuh kembang anak dalam aspek keterampilan mereka (Pertiwi et al, 2021).

Pendidikan anak usia dini berfokus pada banyak aspek pertumbuhan anak. Tidak hanya berfokus pada perkembangan motorik dan kognitif, tetapi memerhatikan pertumbuhan sosial-emosional seorang anak juga. Edukasi yang diberikan harus sesuai dengan perkembangan mereka, seperti pada hakikatnya pembelajaran anak usia dini diharapkan menyenangkan atau berbasis bermain agar anak bisa menikmati pembelajaran yang diberikan (Pertiwi et al, 2021, hlm.64). Menurut hallosehat.com usia 4-6 anak usia prasekolah, atau usia dimana anak sudah dirasa cocok memasuki jejang pendidikan yang diadakan sebelum memasuki sekolah dasar.

2.4.1 Pengertian Anak Usia Dini

Yuliani Sujiono (dalam Pratama & Sudirman, 2023) mengartikan anak usia dini sebagai anak yang berusia 0-6 tahun. Sedangkan menurut Wijana D. Widarmi (hlm.138), anak usia dini merupakan mereka yang sedang berada pada fase pertumbuhan dan perkembangan. Pada proses pertumbuhan anak usia dini, ada beberapa aspek yang perlu diperhatikan seperti aspek fisik, kognitif, sosial-emosional, dan bahasa. Semua kegiatan yang dilakukan untuk mendukung perkembangan aspek-aspek tersebut harus sesuai dengan tahapan perkembangan anak tersebut. Berdasarkan

Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 58 Tahun 2009, mengenai standar pendidikan anak usia dini, tingkat kemampuan pertumbuhan anak dikelompokkan sesuai umur mereka yaitu 0 - <2 tahun, 2 - <4 tahun, dan 4 – 6 tahun. Bagi anak umur 4-6 tahun, ada beberapa poin pencapaian dalam perkembangan sosial-emosional. Bagi anak 4-5 tahun contohnya adalah;

- a. Mulai bersikap mandiri saat berkegiatan
- b. Dapat menolong atau membantu teman
- c. Memiliki jiwa kompetitif yang positif, dan bersikap antusias ketika ingin bermain
- d. Dapat mengontrol emosi dan perasaan
- e. Mengikuti peraturan saat bermain
- f. Memiliki rasa percaya diri
- g. Dapat menjaga diri sendiri
- h. Menghargai orang lain

Bagi anak umur 5-6 tahun, poin perkembangan yang menjadi target pertumbuhan sosial-emosional, adalah:

- a. Kooperatif dengan teman
- b. Memiliki toleransi terhadap sesama
- c. Dapat menunjukkan emosi yang tepat dalam kondisi yang sesuai
- d. Dapat berkata-kata yang baik dan sopan, juga menghargai nilai budaya lingkungannya
- e. Bersikap disiplin
- f. Tidak mudah menyerah
- g. Dapat menghargai orang yang lebih unggul daripada dirinya

2.4.2 Tujuan Pendidikan Anak Usia Dini

Pendidikan anak usia dini secara garis besar adalah melatih kemampuan anak agar lebih mahir dalam penyesuaian diri terhadap lingkungan sekitarnya dan mengembangkan potensi yang ada dalam diri

mereka sejak dini agar lebih siap menghadapi jenjang kehidupan berikutnya. Menurut Nasution (2019) tujuan dari pendidikan anak usia dini dapat dibagi menjadi berbagai poin seperti berikut;

- a. Mengajarkan kepada anak mengenai keberadaan Tuhan Yang Maha Esa, menanamkan nilai agama, dan sifat mengasihi sesama manusia.
- b. Bertujuan untuk mengasah kemampuan motorik anak seperti motorik kasar dan motorik halus.
- c. Mengasah kemampuan berbahasa dan komunikasi agar berguna dalam proses belajar dan berpikir anak.
- d. Mengajarkan konsep berpikir logis, kritis, dan mengajarkan kemampuan *problem-solving* anak.
- e. Bertujuan untuk memperkenalkan lingkungan alam, sosial, dan masyarakat kepada anak. Selain itu menanamkan nilai moral dalam menghargai keberagaman sosial dan budaya yang ada, serta membantu mengembangkan nilai konsep diri yang bersifat positif dan kemampuan kontrol diri.
- f. Mengasah kemampuan anak mengenali bunyi, irama, dan nada, serta mengajarkan cara menghargai sebuah karya kreatif.

2.4.3 Fungsi Pendidikan Anak Usia Dini

Pendidikan anak usia dini memiliki banyak fungsi selain menjadi tempat pendidikan formal seorang anak. Wahyudin dan Agustin (dalam Nasution, 2019, hlm.6) menyimpulkan bahwa ada beberapa fungsi dari pendidikan anak usia dini, seperti:

a. Fungsi Adaptasi

PAUD dapat menjadi tempat yang tepat bagi anak belajar menyesuaikan dirinya dengan lingkungan yang baru. Selain

itu anak dapat belajar untuk menyesuaikan diri terhadap situasi yang dialami oleh pribadinya.

b. Fungsi Sosialisasi

Sebagai makhluk sosial, kemampuan bersosialisasi akan diajarkan PAUD kepada anak. Pengajaran ini mencakup pengajaran bagaimana anak harus bersikap dalam lingkungan sosialnya, mengajar anak bagaimana cara bersosialisasi yang benar dalam kehidupan sehari-hari.

c. Fungsi Pengembangan

Ada berbagai aspek yang perlu dikembangkan saat usia dini. PAUD dapat membantu untuk membimbing perkembangan setiap anak dan berusaha semaksimal mungkin agar semua aspek tumbuh kembang anak dapat terlaksanakan dan tercapai dengan maksimal.

d. Fungsi Bermain

Usia dini merupakan masa dimana anak aktif untuk bermain, karena itu PAUD merupakan tempat yang dapat memberikan edukasi dengan cara yang cocok bagi anak-anak. Dengan ini, pengalaman belajar anak akan lebih berkesan dan dapat mendorong anak-anak untuk melakukan eksplorasi dan pembelajaran mandiri terhadap lingkungan sekitarnya.

e. Fungsi Ekonomi

Fungsi terakhir dari pendidikan anak usia dini adalah fungsi ekonomi. Hal ini mengacu pada edukasi yang didapatkan anak dapat menjadi pegangan saat bertumbuh dewasa nanti.

Pendidikan yang tepat dapat menjadi investasi yang baik, terlebih jika pendidikan tersebut sudah tertanam sejak dini.