

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Media Edukasi

Media edukasi atau disebut juga media pembelajaran merupakan alat yang digunakan sebagai penyalur pesan dari penjelasan guru sehingga membantu dalam proses kegiatan pembelajaran (Astuti et al., 2024, h.702-703). Media pembelajaran dapat mendorong pembelajaran yang efektif, ditunjukkan dengan informasi baru yang diperoleh siswa (Daniyati et al., 2023, h.285). Tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan media pembelajaran yang dapat merangsang pikiran, perasaan, serta meningkatkan kemauan siswa untuk belajar (h.285). Dengan itu, media pembelajaran dikenal sebagai perantara pesan antara guru dan siswa agar proses pembelajaran dapat menjadi lebih efektif.

Media edukasi yang digunakan ditentukan berdasarkan kebutuhan, tujuan belajar, jenis tugas, dan respon atau pemahaman yang diharapkan dikuasai oleh pelajar setelah menggunakannya (Risnajayanti et al., 2023, h.114). Pelajar memiliki gaya belajar, tingkat motivasi, dan preferensi belajar yang berbeda sehingga memiliki kebutuhan individual yang berbeda (Ibrohim & Arsita, 2023, h.210). Memahami kebutuhan menjadi dasar untuk merancang media edukasi yang dapat meningkatkan efektivitas pengajaran dan mudah diakses (h.210). Maka, dalam merancang sebuah media edukasi, diperlukan untuk memahami peserta didik yang akan menggunakan media edukasi agar kebutuhannya dalam belajar terpenuhi dan mencapai tujuan yang diharapkan.

Pengetahuan terhadap media edukasi diperlukan agar penulis dapat merancang media yang sesuai dengan target perancangan yang merupakan siswa. Media edukasi akan dijabarkan dari manfaat, jenis, metode, hingga sasaran edukasi yang mencakup ketiga aspek dalam Taksonomi *Bloom*. Pengetahuan media edukasi berhubungan dengan topik pembelajaran yaitu Bahasa Inggris, khususnya mengenai percakapan. Dengan itu, media edukasi dapat dijabarkan sebagai berikut:

2.1.1 Manfaat Media Edukasi

Media pembelajaran yang inovatif dan kreatif dapat membantu siswa yang masih kesulitan dalam pemahaman materi (Indriani, 2024, h.331). Media pembelajaran juga dapat menyederhanakan masalah seperti dalam menyampaikan hal-hal yang baru sehingga menyingkat waktu (Nurfadhillah et al., 2021, h.245). Dengan itu, salah satu manfaat dari media edukasi adalah meningkatkan pemahaman materi sehingga mempersingkat waktu pembelajaran dengan memperlancar.

Manfaat media edukasi dijabarkan sebagai pemusat fokus perhatian siswa, penggugah emosi dan motivasi siswa, dapat mengorganisasi materi pembelajaran, menselaraskan persepsi, dan mengaktifkan respon siswa (Pagarra et al., 2022, h.17-18). Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu seperti memperlihatkan kejadian langka, peristiwa alam, dan sebagainya (h.21-22). Selain itu, media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan akan memperkaya pengalaman belajar pelajar, meningkatkan motivasi, dan keterlibatan pelajar (Palyanti, 2023, h.1014-1015). Dengan media edukasi, motivasi siswa dan keterlibatannya dapat meningkat, serta memberi siswa pengalaman yang tidak dapat dialami secara langsung.

Manfaat media edukasi telah dijabarkan menurut Indriani (2024, h.311), sebagai media pembelajaran yang kreatif dan dapat membantu dengan pemahaman materi siswa. Selain itu, menurut Pagarra et al. (2022, h.18), media edukasi dapat menggugah emosi dan motivasi siswa hingga mengaktifkan respon siswa, serta menurut Palyanti (2023, h.1014) dapat meningkatkan keterlibatan pelajar. Respon dan keterlibatan siswa dibutuhkan dalam latihan untuk percakapan yang memiliki timbal balik. Maka, media edukasi bermanfaat bagi proses pembelajaran percakapan Bahasa Inggris sebagai pemicu respon dan keterlibatan siswa untuk berlatih menggunakan Bahasa Inggris.

2.1.2 Jenis Media Edukasi

Media edukasi dapat diklasifikasikan ke dalam empat kelompok yaitu: media cetak, media audio visual, media digital, dan gabungan cetak

dengan digital (Pagarra et al., 2022, h.31-33). Adapun klasifikasi berdasarkan karakteristik menjadi: media visual, media audio, media audio-visual, dan multimedia (Silahuddin, 2022, h.168-172). Media visual dapat berupa sebagai media cetak dan grafis seperti buku teks, grafik, diagram, *powerpoint*, dan sebagainya. Media audio dapat berupa radio, musik, dan kaset, sedangkan media audio-visual berupa seperti video dan animasi. Multimedia merupakan gabungan dari teks, grafis, bunyi, animasi, dan video seperti *game* ataupun aplikasi (h.172). Jenis-jenis media memiliki banyak klasifikasi yang dapat digunakan menyesuaikan kebutuhan dalam proses pembelajaran.



Gambar 2.1 Contoh Jenis Media Edukasi
Sumber: <https://unusa.ac.id/2021/08/...>

Media edukasi dapat berbentuk interaktif yang mendukung proses pengajaran dengan pengembangan teknologi modern yang melibatkan elemen visual, audio, animasi, dan kinestetik (Siagian et al., 2023, h.2-3). Sesuai dengan prinsip konstruktivisme oleh Piaget dan Vygotsky, pembelajaran interaktif akan dapat menciptakan interaksi antara siswa dengan lingkungan dan pengalaman belajarnya sehingga siswa dapat membangun pemahaman mereka sendiri melalui proses aktif tersebut (Ali et al., 2025, h.2). Media edukasi interaktif lainnya dapat berbentuk sebagai simulasi interaktif, permainan edukatif, platform pembelajaran berbasis digital (Pertiwi & Wardhani, 2024, h.2). Simulasi interaktif dapat memberikan pengalaman berbagai skenario atau kejadian dalam lingkungan yang aman bagi siswa (h.2). Dengan itu, jenis media edukasi bervariasi dari media visual, media audio, hingga media interaktif yang memberikan manfaatnya masing-masing.

Game-based learning (GBL) dapat menjadi jenis media edukasi dengan perannya yang menunjang proses pembelajaran dengan mempermudah pemahaman siswa (Andika et al., 2025, h.799). Pola pembelajaran yang dimiliki oleh GBL merupakan proses *learning by doing* yang melibatkan tujuan tertentu dalam pembelajaran (Khaerunnisa et al., 2022, h.517). GBL dapat membuat minat siswa kembali meningkat dalam proses pembelajaran dan mencegah kebosanan (h.518). Maka, GBL dapat menjadi pendekatan dalam merancang media edukasi yang melibatkan partisipasi dengan praktik langsung.

Dengan mengetahui jenis media edukasi yang tersedia, penulis dapat menentukan media yang sesuai dengan siswa SD. Secara keseluruhan, media edukasi dapat dibagikan menjadi beberapa klasifikasi dengan memiliki aspek seperti visual, audio, dan interaktivitas. Media edukasi yang dicontohkan oleh Pertiwi dan Wardhani (2024, h.2) berupa permainan edukatif yang dapat memberikan simulasi pengalaman berbagai skenario. Perancangan dapat melibatkan permainan interaktif sebagai hasil perancangan, menjadi media edukasi yang dapat memberikan waktu, tempat, dan situasi atau skenario bagi siswa untuk membangun percakapan dalam Bahasa Inggris.

2.1.3 Metode Edukasi

Metode edukasi merupakan salah satu komponen dari proses pendidikan yang digunakan untuk dapat menyajikan materi yang akan disampaikan sehingga dapat mencapai sasaran pembelajaran yang ditentukan (Adib, 2021, h.235). Metode edukasi dapat dibagi menjadi delapan metode pembelajaran yaitu: ceramah, diskusi, tanya jawab, demonstrasi, eksperimen, resitasi, karya wisata, dan daring (Wulandari, 2022, h.75-78). Menurut Wulandari (2022), metode pembelajaran tersebut dijabarkan sebagai berikut:

1. Metode ceramah merupakan penyampaian informasi secara lisan dan sering digunakan oleh guru dikarenakan praktis dan ekonomis.
2. Metode diskusi merupakan metode yang menggunakan pembelajaran dengan memecahkan masalah, seringkali dilakukan secara berkelompok. Dengan diskusi, informasi dapat saling ditukar, serta

mendapatkan pendapat satu sama lain sehingga menciptakan pengalaman untuk mendapatkan pengertian yang sama dan menentukan keputusan bersama sebagai hasil.

3. Metode tanya jawab menciptakan komunikasi antara guru dan siswa. Adanya hubungan timbal balik terjadi secara langsung dengan guru bertanya dan siswa menjawab ataupun sebaliknya.
4. Metode demonstrasi dapat memperlihatkan bagaimana proses terjadinya sesuatu sehingga para siswa mengamati untuk mendapatkan jawaban dengan kemampuan pengamatan mereka.
5. Metode eksperimen melibatkan siswa melakukan sebuah percobaan sehingga mereka mencoba membuktikan apa yang telah dipelajari.
6. Metode resitasi merupakan pembuatan rangkuman mengenai materi yang sudah disampaikan dan ditulis dengan bahasanya sendiri.
7. Metode karyawisata atau *fieldtrip* dilakukan dengan mengunjungi suatu tempat untuk dipelajari dan tidak memerlukan waktu yang lama.
8. Metode daring merupakan pembelajaran secara jarak jauh dan dengan memanfaatkan fasilitas yang ada di rumah masing-masing.

Metode edukasi dapat dimodifikasi menjadi lebih efektif dengan mengetahui gaya belajar siswa yang berhubungan dengan karakteristik siswa (Latifah, 2023, h.69). Gaya belajar merupakan proses cara seorang individu menerima dan memproses sebuah informasi yang dapat mempengaruhi efektivitas pembelajaran (Telaumbanua & Harefa, 2024, h.691). Cara seseorang menyerap informasi disebutkan sebagai modalitas yang dapat dibagi menjadi tiga kelompok yaitu: *visual learning*, *auditory learning*, dan *kinesthetic learning* (h.692). Kelompok tersebut didasarkan bahwa seorang individu hanya memiliki salah satu karakteristik yang paling efektif dari ketiga rangsangan dalam belajar (Supit et al., 2023, h.6997).



Gambar 2.2 Gaya Belajar
Sumber: <https://jms.sch.id/learning...>

Menurut rangkuman Supit et al. (2023, h.6997-6998), gaya belajar visual akan bergantung pada penglihatan sehingga akan menggunakan objek atau alat peraga secara langsung, gambar melalui layar atau di papan tulis, atau menggunakan peta dan grafik untuk dapat memahami materi yang disampaikan. Gaya belajar auditori akan bergantung pada pendengaran sehingga menggunakan metode diskusi maupun ceramah akan lebih efektif bagi mereka. Sedangkan, gaya belajar kinestetik akan bergantung pada pergerakan dan sentuhan sehingga menggunakan indera perasa atau gerakan fisik. Dengan itu, gaya belajar yang dimiliki siswa dapat dipertimbangkan untuk menyusun strategi metode edukasi yang efektif di dalam kelas.

Pada perancangan yang melibatkan membangun percakapan, metode edukasi yang dapat dilibatkan adalah metode diskusi dan tanya jawab. Siswa akan terlibat secara auditori yang mengasah pendengaran, serta melakukan timbal balik yang mengasah kemampuan bicara. Selain itu, penggunaan materi yang telah diajarkan dalam kelas yang mengacu pada kosakata dan cara bertanya maupun menjawab dapat berupa sebagai metode demonstrasi.

2.1.4 Sasaran Edukasi

Proses desain media edukasi mencakup berbagai tahapan dari analisis kebutuhan peserta didik, penentuan tujuan pembelajaran, pemilihan metode hingga evaluasi yang sesuai (Marta et al., 2024, h.227). Taksonomi Bloom dapat diterapkan ketika merencanakan tujuan belajar dan berbagai aktifitas

pembelajaran (Nafiati, 2021, h.155). Taksonomi Bloom dikembangkan untuk mengklasifikasikan tujuan pendidikan ke dalam kategori yang sistematis, berfungsi sebagai alat bantu untuk menyusun tujuan pembelajaran yang mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik (Marta et al., 2024, h.229). Klasifikasi taksonomi Bloom terdapat penjelasan dan hirarki untuk masing-masing ranah yang dijabarkan oleh Dewi (2022, h.38-44) sebagai berikut:

2.1.4.1 Kognitif

Ranah kognitif merupakan kemampuan yang berhubungan dengan segala aspek yang berkaitan dengan pengetahuan, pikiran, penalaran, atau segala aktivitas berkaitan dengan otak. Bloom membagikan tujuan pembelajaran ranah kognitif menjadi enam tingkatan yaitu: pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisa, sintesis, dan evaluasi (Dewi, 2022, h.38-41). Namun, mengikuti revisi oleh Krathwohl, enam tingkatan tersebut menjadi: mengingat, memahami, mengaplikasikan, menganalisis, mengevaluasi, dan mencipta. Tingkatan tersebut dapat dijabarkan dengan singkat sebagai berikut:

1. Pengetahuan menekankan kemampuan mengingat semua materi yang sudah dipelajari dan tersimpan dalam ingatan.
2. Pemahaman merupakan kemampuan untuk menangkap makna dari materi yang telah dipelajari, mencakup dari kemampuan penerjemahan dan penafsiran.
3. Penerapan menekankan penggunaan konsep dalam situasi baru dan nyata dengan mengaplikasikan suatu rumus atau metode dalam memecahkan suatu masalah. Kemampuan tersebut dapat tercapai ketika sudah memahami konsep.
4. Analisa merupakan kemampuan menjabarkan serta memecahkan sesuatu yang masih utuh menjadi bagian-bagian yang lebih sederhana sehingga dapat mengaitkannya dengan yang lain.

5. Sintesis merupakan kemampuan untuk membentuk suatu kesatuan atau pola baru dengan menyusun dan merangkai kembali suatu bagian-bagian sehingga tercipta sesuatu yang baru.
6. Evaluasi merupakan kemampuan untuk menentukan atau memberi nilai suatu materi dan metode untuk tujuan tertentu dengan mengambil keputusan untuk memberi penilaian berdasarkan kriteria tertentu.

Enam tingkatan kognitif tersebut dapat dibagi menjadi dua *level* keterampilan yaitu *low order thinking skills (LOTS)* yang mencakup tingkatan pengetahuan, pemahaman, dan penerapan. Sedangkan *level* kedua merupakan *high order thinking skills (HOTS)* yang mencakup jenjang analisis, sintesis, dan evaluasi. Semakin tinggi *level* tersebut, maka tingkat kesulitan meningkat sehingga harus dimulai dengan menguasai yang mudah agar mencapai tingkat yang sulit (h.41). *Level* keterampilan disesuaikan kembali dengan tingkat kesulitan yang dimiliki masing-masing tingkat kelas seperti pada tingkat SD akhir data mengaplikasikan HOTS.

Pada perancangan, keseluruhan tingkatan dapat dilibatkan dengan tingkatan pengetahuan yang menguji pengingatan materi seperti kosakata Bahasa Inggris, tingkatan pemahaman menguji pemahaman terhadap pertanyaan maupun topik yang dilemparkan dalam permainan, dan tingkatan penerapan dapat dilibatkan sebagai merangkai kalimat yang menyesuaikan dengan ketentuan tantangan di mana hal tersebut menguji pemahaman terhadap konsep. Sedangkan mengenai *level* HOTS melibatkan tingkatan analisa menguji kemampuan dalam mengaitkan sebuah pernyataan dengan hal-hal lain untuk mempertahankan pilihan, tingkatan sintesis menguji kemampuan menyatukan sebuah konsep yang dapat dibangun oleh satu pelajar ke pelajar lainnya. Kemudian, tingkatan evaluasi dapat berupa kemampuan para siswa dalam menilai manfaat perancangan, kelebihan, dan kekurangannya agar dapat ditingkatkan.

2.1.4.2 Afektif

Ranah afektif menekankan pada emosi atau perasaan, mencakup hal-hal seperti semangat, penghargaan, minat, motivasi, sikap, dan sebagainya (Dewi, 2022, h.42-43). Dalam ranah afektif, terdapat lima tingkat yang berhubungan dengan respons emosional terhadap pembelajaran yaitu: penerimaan, partisipasi, penilaian atau penentuan sikap, organisasi, dan pembentukan pola hidup. Tingkatan tersebut dijabarkan dengan singkat sebagai berikut:

1. Penerimaan (*receiving*) merupakan kepekaan terhadap rangsangan dan kesediaan untuk memperhatikannya seperti mendengarkan orang lain, mengakui adanya perbedaan, dan sebagainya.
2. Partisipasi (*responding*) merupakan kesediaan untuk memperhatikan dan berpartisipasi secara aktif dengan penuh kerelaan.
3. Penilaian (*valuing*) merupakan kemampuan menilai sesuatu dan meyakinkannya sehingga dapat membedakan baik dan tidak baiknya suatu objek yang diekspresikan dalam perilaku.
4. Organisasi merupakan kemampuan untuk membentuk suatu sistem nilai dan budaya sebagai pedoman dan pegangan dalam kehidupan, ditunjukkan dengan memiliki sebuah pendirian seperti mengakui keperluan akan keseimbangan antara kebebasan dan tanggung jawab.
5. Pembentukan pola hidup (*characterization*) merupakan kemampuan untuk menjadikan nilai-nilai kehidupan sebagai pegangan sehingga menjadi pengendali perilakunya dalam kehidupan sehari-hari.

Proses tingkatan tersebut dapat dipahami sebagai tahapan yang tersusun dengan dimulai dari sikap menerima, menanggapi, menghargai, menghayati, dan mengamalkan. Ranah afektif dalam Kurikulum 2013

dinyatakan dalam kompetensi sikap spiritual dan sosial (Nafiati, 2021, h.165). Dengan itu, pengembangan ranah afektif akan mengacu pada segala sesuatu yang berkaitan dengan sikap pelajar seperti disiplin, tanggung jawab, dan sebagainya.

Pada perancangan, ranah afektif dapat mengacu pada kompetensi sikap sosial. Sikap sosial diuji berhubungan bahwa percakapan membutuhkan lebih dari satu orang untuk terjadi. Dengan itu, ranah afektif pada perancangan terfokuskan bagaimana para pelajar berinteraksi dengan satu sama lain dalam proses penggunaan perancangan.

2.1.4.3 Psikomotor

Ranah psikomotor berkaitan dengan aspek-aspek keterampilan jasmani yang mencakup gerakan dan koordinasi jasmani (Dewi, 2022, h.44). Kemampuan motorik dan fisik yang jika sering dilatih dan dilakukan akan membuat ranah tersebut menjadi terasah. Rincian ranah psikomotor tidak dibuat oleh Bloom, tetapi ahli lain menjabarkan ranah psikomotor dengan tujuh kategori yaitu: persepsi, kesiapan, meniru, membiasakan, mahir, alami, dan orisinal. Menurut Rohmawati & Kusmanto (2022, h.1908-1909), tujuh kategori tersebut dapat dijabarkan sebagai berikut:

1. Peniruan merupakan proses anak ketika dapat mengartikan suatu rangsangan dan menjadikannya suatu gerakan motorik. Proses mencakup pengamatan suatu gerakan dan mengikutinya sehingga menjadi gerakan meniru yang belum spesifik dan sempurna.
2. Kesiapan diartikan sebagai kesiapan anak untuk bergerak dengan menampilkan sesuatu sesuai petunjuk yang diberikan dan tidak hanya meniru. Dengan melalui proses latihan, anak dapat menunjukkan gerakan yang dikuasai sehingga menjadi responsnya dalam menghadapi situasi tertentu.

3. Persepsi atau respon terpimpin merupakan tahap awal dalam mempelajari gerakan kompleks yang mencakup imitasi dan proses gerakan percobaan sehingga keberhasilan dicapai melalui latihan yang dilakukan secara konsisten.
4. Membiasakan merupakan tahap dalam mempelajari kemampuan yang kompleks dengan respon yang telah dipelajari menjadi suatu kebiasaan sehingga dilakukan dengan keyakinan dan ketepatan tertentu.
5. Mahir melibatkan pola gerakan kompleks yang mengindikasikan kecakapan gerakan dari penampilan yang akurat dan terkoordinasi dengan tenaga yang minimal. Gerakan yang dimiliki tahap tersebut termasuk sudah tidak ada keraguan dan dapat bergerak otomatis.
6. Alami dapat diartikan sebagai bentuk adaptasi di mana anak dapat memodifikasi dan menyesuaikan keterampilannya sehingga dapat berkembang dalam situasi yang berbeda-beda.
7. Orisinal merupakan menciptakan berbagai modifikasi dan pola gerakan untuk disesuaikan dengan yang diperlukan suatu situasi sehingga dapat beralih pada kreativitas anak untuk menghasilkan gerakan baru.

Dalam era revolusi industri 4.0, siswa dituntut untuk tidak hanya pada tahap evaluasi, tetapi hingga tingkatan mencipta dalam ranah kognitif, mampu memiliki sikap dan perilaku yang baik dalam pembelajaran di kelas maupun di luar kelas secara jujur dalam ranah afeksi, dan memiliki fisik yang kuat agar tujuan pembelajaran dapat tercapai (Nafiati, 2021, h.170). Klasifikasi taksonomi Bloom perlu diketahui ketika ingin membuat suatu media edukasi yang dapat menunjang proses pembelajaran siswa. Dengan itu, perancangan dapat memfokuskan pada salah satu ranah maupun ranah yang dinilai penting dan perlu ditingkatkan.



Gambar 2.3 Pelatihan Psikomotorik
Sumber: <https://mediaindonesia.com/humaniora/...>

Pada perancangan, ranah psikomotor kurang dapat diaplikasikan karena percakapan Bahasa Inggris berfokuskan pada kemampuan berbicara dan tidak melibatkan banyak pergerakan fisik. Namun, kategori seperti peniruan, kesiapan, membiasakan, dan alami dapat dikembangkan seiring proses penggunaan perancangan yang melibatkan berbicara secara bergantian. Dengan itu, siswa selanjutnya yang akan melakukan tantangan dapat memperhatikan dan mengikuti bagaimana cara menjawab selanjutnya. Dari ketiga sasaran edukasi, perancangan dapat melibatkan cukup banyak aspek yang memfokuskan pada ranah kognitif dan afektif,

2.2 Board Game

Board game merupakan permainan yang melibatkan sejumlah benda yang bisa dijalankan atau bertukar tempat di atas sebuah papan sesuai dengan aturan dari tata cara bermain hingga desain tampilan *board game* (Suwardani et al., 2021, h.22). *Board game* melibatkan interaksi dan diskusi antara pemain sehingga terdapat kesempatan bagi pemain untuk saling belajar satu sama lain dengan berdiskusi tentang suatu hal sehingga menciptakan pengalaman belajar bersama (Hapka et al., 2025, h.66). Bentuk permainan yang dimiliki *board game* melibatkan interaksi baik antara pemain maupun komponen di atas papan yang dapat digerakkan sesuai aturan permainan.



Gambar 2.4 *Board Game*

Sumber: <https://www.apartmenttherapy.com/...>

Board game ditentukan sebagai media utama perancangan yang bersifat sebagai media edukasi interaktif. Konten-konten pada metode maupun sasaran edukasi akan dituangkan ke dalam sistem mekanisme permainan. *Board game* akan dijabarkan dari manfaat, jenis, elemen, pedagogik dalam *game*, komponen, dan desain secara visual.

2.2.1 Manfaat *Board Game*

Board game merupakan media yang dapat mengembangkan keterampilan dan pengetahuan bagi orang-orang dari segala usia untuk semua pelajaran (Anggraeni et al., 2022, h.496). Bermain *board game* dapat membuat pemain terhibur, juga melatih berpikir kritis, membuat keputusan, dan menjadi strategis (Buranasinvattanakul, 2024, h.161). Dengan bermain *board game*, kemampuan kognitif dan bersosialisasi pelajar dapat terstimulasi dibandingkan menggunakan metode pengajaran seperti ceramah (h.161). *Board game* masih sesuai untuk dimainkan segala usia dan membuat pemain terhibur, tetapi juga meningkatkan kemampuan kognitif dan dalam bersosialisasi.

Board game sebagai media utama dapat memberikan manfaat untuk mengembangkan keterampilan, khususnya bagi perancangan dapat mengembangkan keterampilan berbicara dan mendengarkan. Selain itu, para siswa dalam berbagi pengetahuan, mengasah kemampuan kognitif, dan demonstrasi secara langsung dalam membangun percakapan dalam Bahasa

Inggris. Dengan itu, *board game* sesuai sebagai media edukasi interaktif dengan manfaat yang efektif dalam proses pembelajaran.

2.2.2 Jenis *Board Game*

Board game merupakan salah satu jenis *tabletop games*, umumnya berwujud sebagai *game* fisik atau dapat memiliki versi digital sehingga menjadi lebih mudah diakses. Menurut Mahatmi (2021, h.46), *board game* memiliki dua kategori, yaitu: kompetitif (seluruh pemain bersaing satu sama lain) dan kooperatif (pemain saling bekerja sama untuk menang). Adapun jenis-jenis *board game* yang dikumpulkan oleh Sesspani (2025, h.4) dan Fullerton (2024, h.501-506) dapat dibagikan berdasarkan mekanisme permainan dan tujuan pembelajaran, beberapa jenis tersebut dijabarkan sebagai berikut:

1. *Strategy board game* memfokuskan pada penggunaan taktik dan perencanaan sehingga mengandalkan logika dengan mengatur sumber daya dan *unit* yang dimiliki.
2. *Eurogame* berfokus pada pengelolaan sumber daya dan tidak melibatkan eliminasi pemain seperti *Ticket to Ride*.
3. *Race game* yang menekankan antara *game* balapan seperti *Mario Kart* atau secara umum mengacu pada sistem siapa tercepat yang sampai pada garis akhir akan menang.
4. *Roll and move game* yang melibatkan dadu untuk menentukan gerakan dalam permainan sehingga bergantung pada keberuntungan lemparan dadu seperti *Monopoly*.
5. *Role-playing game* yang melibatkan pembuatan dan pengembangan karakter yang dipilih dengan menyelesaikan *quest* yang diberikan.
6. *Trivia game* termasuk sebagai *game* edukatif yang melibatkan kemampuan menjawab pertanyaan seiring bermain.
7. *Word game* yang menekankan penggunaan kata sehingga dapat termasuk sebagai *game* edukasi dengan mengasah kecerdasan verbal.
8. *War game* yang melibatkan konflik strategi sehingga menekankan pada kemampuan membuat strategi seperti permainan *Battleship*.

Adapun *board game* edukasi yang menjadi jenis permainan yang diharapkan dapat menjadikan siswa lebih aktif sehingga terdapat dampak positif terhadap proses pembelajaran (Usamah et al., 2024). Dengan *board game* edukasi, pengalaman pembelajaran siswa difokuskan dengan materi pelajaran atau topik tertentu untuk mengasah pemahaman konsep dan keterampilan berpikir (Pangesti et al., 2024, h.1057). Maka, *board game* edukasi menjadi solusi perancangan yang sesuai agar siswa menjadi lebih aktif dalam pembelajaran seiring mengasah pemahaman konsep dan keterampilan berpikir.

Dengan perancangan yang melibatkan *board game* sebagai media edukasi, maka *board game* akan mengandung materi pembelajaran secara tidak langsung. Namun, banyaknya jenis *board game* secara umum yang telah dijabarkan dapat menjadi bentuk tujuan akhir yang akan dimiliki *board game*. Penentuan jenis *board game* perlu dipikirkan dengan baik agar *board game* edukasi dapat berlangsung cepat untuk penggunaan dalam kelas maupun di luar.

2.2.3 Elemen Board Game

Menurut Schell (2020, h.53), terdapat 4 elemen dasar dari *game* yang mencakup mekanik, cerita, estetika dan teknologi. Schell (2020) menuturkan bahwa empat elemen tersebut dinyatakan tidak ada yang lebih penting dari yang lainnya, menciptakan tetrad yang menunjukkan adanya koneksi kuat antara sesama elemen (h.53). Susunan tetrad tersebut memiliki *aesthetics* di tingkat atas sebagai elemen yang sangat terlihat, tingkat kedua mencakup *mechanics* dan *story*, sedangkan tingkat terakhir ditempatkan *technology* sebagai elemen yang kurang terlihat. Empat elemen dasar tersebut dijabarkan sebagai berikut:

2.2.3.1 Mechanics

Mechanics merupakan aturan dan bagaimana *game* akan berjalan. Mekanisme menjelaskan tujuan dari *game*, batasan yang bisa dilakukan atau tidak oleh pemain, dan mengakibatkan apa jika mereka melewati batasan tersebut. Kaitannya dengan ketiga elemen lainnya harus saling berhubungan dengan memilih teknologi yang dapat mendukung mekanisme yang telah ditentukan, estetika yang dapat menjelaskan fungsi

mekanisme kepada pemain, dan cerita yang dapat membuat mekanisme *game* dipahami oleh pemain. Schell (2020, h.165-193) menjelaskan lebih dalam mengenai mekanisme secara mendetil bahwa adanya hubungan dengan objek, rahasia, tindakan, aturan, kemampuan, sistem kesempatan, dan bahwa mekanisme sebaiknya seimbang. Berikut adalah penjabaran mendalam mengenai hubungan mekanisme dengan elemen *game* lainnya yang dapat diimplementasikan ke dalam perancangan *board game*:

A. *Objects*

Objek dapat berupa seperti karakter, alat peraga, *tokens*, papan skor dan apapun yang dapat dilihat serta digunakan. Setiap objek dapat memiliki satu atribut atau lebih yang menjelaskan letaknya di dalam permainan. Menurut Schell (2020), atribut merupakan kategori informasi mengenai sebuah objek dan menentukan keadaan dalam permainan. Tidak jauh berbeda dengan pendapat Fullerton (2024, h.135-136) yang menandakan atribut sebagai *properties* dan keadaan diakibatkan oleh perilaku pemain dengan memanfaatkan atribut yang tersedia. Sebagai contoh dalam banyak *role-playing game*, kondisi sebuah karakter dapat mempengaruhi tindakan yang diambilnya, jika karakter tersebut memiliki angka kekuatan atau *strength* yang tinggi, maka probabilitas dalam mengalahkan musuh akan tinggi. Namun, Schell (2020) menekankan bahwa sebuah *game* sebaiknya tidak memaksakan pemain akan terlalu banyak keadaan dalam *game* maupun banyaknya objek, dan statistika mengenai setiap karakter agar pemain tidak kebingungan.



Gambar 2.5 Atribut *Board Game*
 Sumber: <https://gamewardbound.com/...>

Dalam permainan, penting untuk menentukan siapa yang dapat mengenal atribut *game* dan keadaannya. Permainan menjadi berbeda ketika suatu informasi dijadikan publik untuk diketahui semua pemain atau privat dengan hanya pemain-pemain tertentu yang mengetahuinya. Hal tersebut dapat menciptakan situasi di mana pemain harus saling menebak keadaan satu sama lain dalam permainan. Permainan melibatkan tindakan membuat keputusan yang mengandalkan seberapa banyak informasi yang diketahui, maka menentukan atribut berbeda, keadaan yang diciptakannya, dan siapapun yang mengetahuinya dapat menjadi inti dari mekanisme permainan.

B. *Actions*

Actions merupakan tindakan apa saja yang dapat dilakukan oleh para pemain. Terdapat dua jenis *actions* yaitu, *basic actions* yang merupakan gerakan dasar seperti menggerakkan karakter ke suatu tempat dan *strategic actions* yang disebabkan oleh gerakan dasar yang dilakukan oleh pemain. Menentukan berapa gerakan yang akan dimiliki dalam *game* merupakan keputusan yang mendasar sebagai seorang desainer *game*. Beberapa saran diberikan oleh Schell (2020, h.180-181) untuk dapat meningkatkan kemungkinan *strategic actions* dilakukan, berikut adalah penjabarannya:

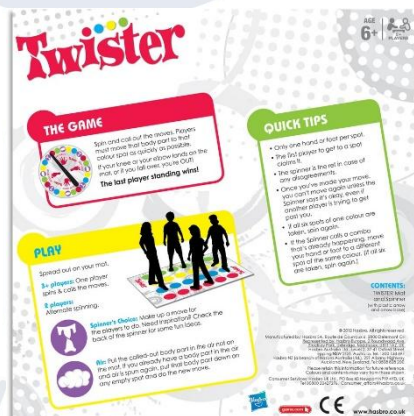
1. Menambahkan lebih banyak gerakan dasar agar *strategic action* terjadi dengan banyaknya interaksi yang terjadi antara pemain, objek, dan ruang dalam *game*. Rasio jumlah *strategic actions* dibandingkan gerakan dasar lebih penting dari jumlah banyaknya gerakan dasar. Lebih baik untuk menambahkan satu gerakan dasar dibandingkan serangkaian gerakan dasar yang biasa saja dan kurang efektif untuk digunakan dalam permainan.
2. Memiliki gerakan yang dapat digunakan untuk banyak hal agar suatu tindakan bersifat multifungsional. Sebagai contoh, memiliki gerakan dasar untuk “barter”, gerakan tersebut dapat diluaskan untuk melakukan barter dengan peran tertentu atau keseluruhan, atau dari segi benda yang dibarter, dan sebagainya.
3. Efek samping yang mengubah batasan permainan di mana setiap sebuah tindakan dilakukan akan terdapat efek samping dalam batasan terhadap pemain atau lawan. Dengan memaksakan berbagai aspek yang dapat berubah keadaan permainan dengan setiap gerakan dasar, maka *strategic actions* dapat muncul.

Tindakan akan menjadi pergerakan utama dalam permainan sehingga menentukan tindakan dasar dan *strategic actions* dapat mempengaruhi alur permainan. Menurut Daniel Cook dalam buku Fullerton (2024, h.161), *actions* akan terlibat dalam siklus interaksi yang dimulai dengan *learn* yang dipengaruhi oleh *mental model* dan membuat keputusan melalui pembelajaran tersebut. Selanjutnya, tindakan diambil dan mendapatkan hasil berdasarkan aturan yang ada. *Feedback* akan didapatkan sehingga permainan mulai dipahami dan *mental model* berkembang untuk mempengaruhi keputusan selanjutnya. Dengan

itu, tindakan menjadi mekanisme dasar yang penting dan dapat mempengaruhi interaksi yang diciptakan dalam permainan.

C. Rules

Aturan merupakan mekanisme mendasar lainnya yang menjelaskan ruang, pengaturan waktu, objek, tindakan, akibat dari tindakan, batasan dari tindakan, dan tujuan (Schell, 2020, h.184). Permainan memiliki banyak aturan, dari batasan yang ada dan bagaimana untuk bergerak, tetapi penting untuk mengingat bahwa *game* dimainkan untuk mencapai suatu tujuan. Jika tujuan *game* tidak ditekankan dengan jelas dan bertele-tele, maka para pemain tidak mengerti dengan tindakan yang mereka harus lakukan. Jika para pemain dapat memahami tujuan dalam permainan dengan mudah, maka mereka dapat dengan mudah membayangkan bagaimana untuk mencapai tujuan tersebut dan berminat untuk memainkan permainannya.



Gambar 2.6 Aturan Permainan Twister

Sumber: [https://www.bigw.com.au/product/...](https://www.bigw.com.au/product/)

Aturan *game* yang baik menurut Schell (2020, h.188) adalah memiliki tujuan termasuk konkret, *achievable*, dan menguntungkan atau memuaskan. Menguntungkan dimaksud dengan bagaimana tujuan dapat memotivasi para pemain untuk dapat mencapainya. Memiliki kumpulan tujuan yang jelas dan terstruktur merupakan krusial agar selama dalam permainan dapat

terus memotivasi para pemain dan terus terlibat dengan permainan. Dengan itu, dalam membuat aturan *game*, baik untuk memiliki tujuan yang jelas dan mudah untuk dicapai agar aturan tersusun tidak menghalangi pemain untuk dapat menang.

D. Skill

Setiap permainan akan dapat mengembangkan kemampuan-kemampuan tertentu dari setiap pemain. Tidak hanya satu, tetapi campuran dari berbagai kemampuan yang berbeda, maka dengan memiliki daftar kemampuan yang diperlukan dari pemain dapat bermanfaat. Kemampuan menurut Schell (2020, h.191) dapat dibagi menjadi tiga kategori utama, yaitu: kemampuan fisik, kemampuan mental, dan kemampuan bersosialisasi. Kemampuan fisik seringkali digunakan dalam permainan olahraga, sedangkan kemampuan mental mengacu pada pengingatan, observasi, dan pemecahan teka-teki. Selain itu, kemampuan bersosialisasi mencakup membaca gerakan lawan, menipu lawan, hingga berkerjasama dengan anggota tim. Maka, sebuah permainan akan dapat mengasah kemampuan pemain sesuai dengan daftar kemampuan yang dibuat oleh desainer *game*.

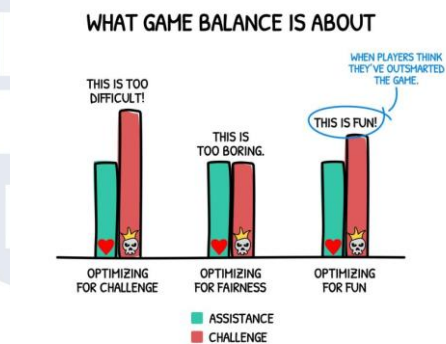
E. Chance

Kesempatan berkaitan dengan interaksi antara keseluruhan mekanisme yang telah dijabarkan. Kesempatan dari permainan mengartikan ketidaktentuan yang membawa kejutan tidak menentu. Menurut Fullerton (2024, h.138), kesempatan dan kumpulan aturan dapat menentukan relasi yang diciptakan pemain, baik kesempatan yang menentukan hasil akhirnya atau menggunakan perhitungan dari kumpulan aturan yang ada.

F. Balance

Keseimbangan dalam permainan memiliki wujud yang beragam karena setiap *game* memiliki hal-hal yang berbeda untuk

dijadikan seimbang. Schell menjabarkan 11 tipe keseimbangan yang kemungkinan ada dalam sebuah permainan, tetapi hanya beberapa tipe akan dijabarkan. Tipe keseimbangan pertama yaitu keadilan, dalam *board game* umumnya harus dapat bersifat simetris. Simetris dimaksud dengan memberikan jumlah sumber daya dan *powers* yang sama kepada semua pemain agar tidak ada pemain yang memiliki keuntungan yang tidak adil satu sama lain. Begitupun dengan menentukan siapa yang mengawali permainan, umumnya dapat disolusikan dengan pemilihan acak.



Gambar 2.7 Keseimbangan dalam *Game*
 Sumber: <https://www.linkedin.com/posts/alexander...>

Tipe keseimbangan yang kedua adalah pilihan yang bermakna (Schell, 2020, h.220), *board game* mendekati dengan sistem *triangularity* yang menyediakan dua pilihan dengan risikonya masing-masing. Pemain akan dapat menimbang keuntungan dan kerugian yang didapatkan dari kedua pilihan sehingga mengasah keberanian pemain dan dapat diimplementasikan dalam perancangan. Tipe keseimbangan yang ketiga adalah penghargaan (Schell, 2020, h.231); dapat berbentuk sebagai pujian, skor, status, penyelesaian, dan sebagainya. Dengan itu, perancangan sebaiknya memiliki satu atau lebih dari ketiga tipe keseimbangan.

Secara keseluruhan, mekanisme dalam *board game* mencakup *objects*, *actions*, *rules*, *skill*, *chance*, dan *balance*. Keseluruhan aspek perlu dipertimbangkan agar alur permainan dapat berjalan dan *functional*. Pada *objects*, karakter akan terlibat dan memiliki *properties* sebagai kekuatan yang dapat digunakan para pemain. *Actions* berupa sebagai tindakan yang diambil para pemain dan mendapatkan tantangan yang berhubungan dengan percakapan Bahasa Inggris yang perlu diselesaikan. *Rules* berupa rangkaian aturan akhir yang akan menjadi batasan atau *constraints* para pemain dalam permainan. *Skill* mengacu pada kemampuan Bahasa Inggris yang dimiliki para pemain dengan tantangan yang akan menguji kemampuan tersebut. Selain itu, *skill* dapat mengacu pada kemampuan bersosialisasi pemain dengan pemain lainnya. Sedangkan *chance* dan *balance* berhubungan dengan kesempatan yang adil memberikan keseimbangan dalam permainan. Dengan itu, aspek-aspek tersebut perlu dipikirkan dalam perancangan mekanisme permainan.

2.2.3.2 Story

Story merupakan susunan kejadian yang berjalan dalam *game*, baik linear dan sudah tertulis atau bercabang. Ketika terdapat suatu cerita yang ingin disampaikan, maka mekanisme yang ditentukan harus dapat menguatkan cerita dan saling berhubungan. Cerita dan permainan dapat saling mendukung untuk menciptakan sebuah pengalaman kepada pemain. Salah satu saran dari Schell (2020, h.330) dalam membuat cerita adalah melibatkan kombinasi kesederhanaan dan transendensi. Kesederhanaan dengan membuat dunia permainan lebih sederhana dibandingkan realita, sedangkan transendensi dengan membuat pemain lebih kuat dalam dunia permainan dibandingkan dengan realita. Selain itu, konsisten dengan dunia cerita yang dibangun dan libatkan kejutan serta perasaan. Sebagai contoh adalah *board game The Lord of the Rings* yang mengikuti alur

cerita dan memiliki dunianya sendiri sesuai buku yang dituliskan oleh John Ronald Reuel Tolkien.



Gambar 2.8 Board Game “The Lord of the Rings”

Sumber: <https://store.thamesandkosmos.com/...>

Cerita dalam permainan dapat disatukan dengan kendali atau mekanisme secara tidak langsung. Beberapa metode untuk mengimplementasikan kendali secara tidak langsung yaitu: adanya batasan (*constraints*), tujuan, dan karakter. Dengan adanya batasan dan tujuan, pilihan dari pemain akan mengerucut dengan dibatasi dan memikirkan pilihan terbaik untuk mencapai tujuan. Sedangkan, dengan memainkan sebuah peran, maka pemain memiliki tindakan yang terbatas, menyesuaikan dengan kemampuan peran yang dipilihnya.

Pada perancangan, permainan memiliki cerita sebagai bentuk pemberian kesan *immersive* untuk terjun ke dalam dunia permainan. Cerita dapat dijadikan sebagai *intro* atau asal mula permasalahan yang membangun tujuan akhir dari permainan. Dengan itu, cerita dapat dirangkai secara sederhana agar membuat dunia permainan lebih sederhana dan para pemain bermain dengan peran dalam permainan.

2.2.3.3 *Aesthetics*

Aesthetics merupakan bagaimana wujud *game* dapat merangsang seluruh indera pemain yaitu: visual, suara, aroma, rasa, dan terasa secara fisik (Schell, 2020, h.54). Estetika berkaitan langsung dengan pengalaman yang diberikan *game* kepada pemain. Penentuan

estetika sebaiknya dihubungkan dengan sistem mekanisme dan cerita agar dapat menjadi dunia yang berdampak dan terkesan realistis.



Gambar 2.9 Contoh *Game Aesthetics*
Sumber: <https://gamebrott.com/game-aesthetic...>

Estetika berhubungan erat dengan desain visual pada perancangan *board game*. Pada *board game*, estetika yang terlibat adalah visual dan bahan yang dirasakan secara fisik. Inspirasi estetika perancangan dapat dihubungkan dengan cerita untuk menentukan *vibes* dari latar cerita. Kemudian, bahan dari alat peraga hingga papan dapat dipikirkan yang akan digunakan dalam proses permainan.

2.2.3.4 *Technology*

Technology merujuk terhadap bahan-bahan dan interaksi yang dapat merealisasikan *game* berjalan. Medium yang ditentukan akan menjadi wadah di mana mekanisme, cerita, dan estetika disatukan sehingga menjadi sebuah *game*. Schell (2020, h.509-510) menyebutkan beberapa tipe teknologi yang ideal untuk dimiliki yaitu: *magical interfaces*, memiliki sistem pembayaran yang adil dan sesuai, dapat mengajak keluarga dan teman bermain, serta dapat mengubah seseorang secara mental, fisik, dan rohani. Dengan itu, medium dapat berwujud menyesuaikan dengan konten apa yang akan dimiliki *game*, masing-masing medium memiliki keuntungannya masing-masing dan disesuaikan dengan target yang dituju.



Gambar 2.10 Contoh *Game Technology Support*
Sumber: <https://www.freepik.com/free-...>

Teknologi dalam teori Schell (2020) mengacu medium atau wadah untuk menuangkan mekanisme, cerita, dan estetika permainan. Namun, dalam perancangan, wadah telah ditentukan sebagai *board game*. *Board game* dipilih sebagai medium yang dapat digunakan tanpa elektronik sehingga dapat digunakan dalam kelas di sekolah. Ukuran *board game* sebaiknya diperkirakan agar dapat bersifat *portable* dan mudah dibawa kemana saja.

2.2.4 Hubungan Pedagogik dengan *Game*

Konsep pedagogik dikaitkan dengan lingkungan belajar seperti pembelajaran dalam kelas dengan adanya bantuan guru (Kangas et al., 2021, h.2). Pedagogik dapat diartikan sebagai kompetensi atau kemampuan dalam mengelola pembelajaran yang sebaiknya dimiliki oleh guru (Bukit & Tarigan, 2022, h.113). Pedagogik memiliki hubungan dengan salah satu teori pembelajaran yaitu konstruktivisme. Kalmporzis (2019, h.97) menyatakan bahwa budaya merupakan kunci untuk mempelajari konstruktivisme. Sesuai dengan Vygotsky yang mengemukakan bahwa melalui interaksi dengan satu sama lain, observasi, dan penggunaan bahasa; pelajar dapat mengembangkan kemampuan yang membantu mereka memahami konsep yang berbeda-beda. Maka, teori konstruktivisme yang melibatkan bergaul atau berinteraksi dengan sesama, serta memperhatikan, dan berkomunikasi, seorang individu dapat mempelajari pengetahuan baru. Berdasarkan George Kalmporzis (2019) dalam *Educational Game Design Fundamentals*, terdapat beberapa teori penting yang

perlu diimplementasikan dalam mendesain *game* edukasi, menyesuaikan dengan teori pedagogik yang dijabarkan sebagai berikut:

2.2.4.1 Proses Pemecahan Masalah

Menurut Schell (2020, h.47), *game* merupakan aktivitas untuk memecahkan masalah yang dilakukan dengan sikap bermain-main. Kalmporzis (2019, h.80) menyatakan bahwa belajar tidak hanya mendapatkan pengetahuan, tetapi dapat menggunakan pengetahuan tersebut ketika dibutuhkan. Pengetahuan maupun kemampuan yang didapatkan dan dikembangkan akan berguna ketika suatu masalah muncul sehingga perlu diselesaikan. Sebagai contoh, *game Plants vs. Zombies* menekankan kemampuan untuk membuat strategi dengan *inventory* tanaman yang terbatas dan menyusunnya dengan efektif di wilayah yang disediakan agar dapat melindungi rumah dari para *zombie*.



Gambar 2.11 Sistem *Game Plants vs. Zombies*
Sumber: <https://store.steampowered.com/app/3590/...>

Kalmporzis (2019, h.80) menyimpulkan bahwa *problem-solving* membutuhkan beberapa kemampuan yaitu: *reasoning* (pertimbangan), komunikasi, observasi, analisa, *assessment* (penilaian), dan dapat mengidentifikasi pengetahuan yang ada sebelumnya. Namun, proses pemecahan masalah dikenal menyulitkan sehingga untuk mengembangkan kemampuan tersebut menjadi sebuah tantangan. Kesulitan dan kerumitan yang dialami dalam memecahkan sebuah masalah seringkali dikarenakan adanya kecemasan atau kepercayaan diri yang rendah yang dimiliki oleh pelajar (h.81). Dengan adanya *games*,

proses pemecahan masalah dapat berubah dalam segi tampilan dan penyampaian sehingga menjadi tak terlihat dalam permainan.

Adapun analisis terhadap proses pemecahan masalah yang dikemukakan oleh George Polya (1988, h.5-6) dalam empat tahap yaitu: memahami masalah yang dihadapi, merancang strategi, implementasikan strategi, dan melihat kembali sebagai bentuk evaluasi. Untuk memahami sebuah masalah, dimulai dengan pernyataan masalah. Kemudian, visualisasikan masalah secara keseluruhan tanpa memikirkan *detail*-nya agar dapat mengenal dan memahami permasalahan. Hipotesis dan kesimpulan yang didapatkan merupakan masalah yang perlu dibuktikan, sedangkan data dan hal yang belum diketahui merupakan bagian masalah yang perlu dicari. Dengan analisis Polya (1988), dapat membantu guru mendukung perkembangan kemampuan memecahkan masalah pelajar dan bermanfaat bagi desainer *game*.

Sebuah permainan tidak memiliki tantangan jika tidak melibatkan sebuah masalah yang harus diselesaikan. Pada teori oleh Kalmporzis, dijelaskan mengenai proses pemecahan masalah yang dikenal rumit sehingga permainan memiliki tujuan untuk menyederhanakan konsep tersebut. Sedangkan Polya memvisualisasikan bagaimana mempelajari untuk memecahkan masalah. Dari kedua teori tersebut, mekanisme permainan perlu dipikirkan agar dapat mengilustrasikan atau melibatkan proses pemecahan masalah agar siswa dapat belajar melalui permainan tersebut.

2.2.4.2 Sasaran Pembelajaran *Game*

Sasaran pembelajaran menurut Kalmporzis (2019) diartikan sebagai langkah-langkah kecil mengenai tindakan spesifik dan penyelesaiannya. Langkah-langkah tersebut menjadi arahan bagi desainer agar dapat memahami arah permainan dan bagaimana mencapai produk akhir yang menghibur dan mendidik (h.106). Kemudian, Kalmporzis

(2019) membagikan tiga tips untuk menentukan sasaran pembelajaran yang dijabarkan sebagai berikut:

1. **Harus jelas dan sederhana:** sasaran pembelajaran menekankan setiap objektif sebaiknya fokus pada perkembangan dan penggunaan proses kognitif yang spesifik. Sebagai contoh, dalam belajar bahasa, tujuan utamanya adalah mempelajari bahasa yang ingin diajarkan. Jika tujuan tersebut dipecahkan, maka akan terdapat tiga objektif seperti berbicara, membaca, dan menulis yang akan difokuskan.
2. **Dapat diukur:** sasaran pembelajaran berkaitan dengan penilaian akhir setelah bermain, apakah sasaran pembelajaran yang ditentukan mempersulit penilaian sehingga dampak permainan tidak terukur. Semakin konkret dan spesifik sasaran pembelajaran, maka dampak permainan dapat terukur.
3. **Berorientasi pada pemain:** proses pembelajaran didasarkan oleh perspektif pelajar, bukan guru. Dengan menempatkan pelajar sebagai fokus, kebutuhan dan kekhasan target audiens yang dituju dapat dieksplorasi agar dapat mencerminkan sasaran pembelajaran yang dirumuskan.

Sasaran pembelajaran dalam permainan akan disesuaikan dengan materi yang akan disampaikan. Namun, untuk mempermudah pembelajaran dengan bermain, maka sasaran pembelajaran akan dijadikan objektif dari permainan agar pelajar dapat termotivasi dalam belajar (Kalimportzis, 2019, h.106). Dengan itu, sasaran pembelajaran sebaiknya dapat berorientasi pada pemain sehingga pelajar dapat bermain seiring mendapatkan ilmu yang diperlukannya.

Sasaran pembelajaran yang disampaikan oleh Kalimportzis bermanfaat untuk merancang tujuan dari setiap tantangan dan tujuan akhir dari permainan. *Winning condition* bersifat penting agar pemain dapat mengetahui akhir dari permainan. Selain itu, masing-masing tantangan

perlu dapat diukur bagaimana keterselesaian dari tantangan tersebut. Dengan itu, perancangan *objective* dan *winning condition* dapat dirumuskan menggunakan pemahaman Kalmporzis.

2.2.5 Komponen *Board Game*

Menurut Wibawanto (2024, h.41), *board game* memiliki berbagai komponen yang saling melengkapi dengan masing-masing komponen memiliki peran yang spesifik. Setiap komponen *board game* memiliki fungsi khusus yang dapat diinteraksi oleh pemain sehingga menciptakan dinamika permainan (h.1). Berikut merupakan berbagai komponen yang terdapat dalam *board game* menurut Wibawanto (2024) dalam buku-nya *Board Game* Edukasi:

2.2.5.1 Papan Permainan

Menurut Wibawanto (2024, h.41), papan permainan merupakan komponen yang menjadi arena di mana semua aktivitas permainan berlangsung. Papan permainan berfungsi sebagai panduan visual yang mendukung alur permainan sehingga harus memiliki elemen yang terlihat jelas atau memiliki berbagai indikator agar dapat dipahami oleh pemain (h.42). Papan yang berbentuk fisik memerlukan bahan berkualitas tinggi agar tahan lama dan nyaman digunakan.

2.2.5.2 Bidak Permainan

Bidak permainan merupakan komponen yang mewakili pemain di atas papan sehingga setiap pemain akan memiliki bidak yang berbeda. Selain sebagai penanda letak, bidak permainan dapat menciptakan koneksi emosional dengan menimbang bahwa bidak dipilih oleh masing-masing pemain. Wibawanto (2024, h.43) menuturkan bahwa bidak dalam permainan edukasi dapat dirancang dengan tema tertentu yang dapat membantu siswa mengingat konteks materi yang sedang diajarkan.

2.2.5.3 Kartu Permainan

Kartu dalam permainan dapat memberikan informasi tambahan, tantangan, atau kejadian secara acak yang mempengaruhi alur permainan.

Fungsi kartu dalam permainan beragam, baik berisi dengan pertanyaan atau sebagai instruksi dan tindakan. Melibatkan kartu dalam *board game* dapat menciptakan elemen kejutan sehingga pemain harus selalu siap untuk menghadapi kartu selanjutnya dan tidak bisa hanya mengandalkan pada strateginya sendiri. Desain pada kartu sebaiknya mudah untuk dibaca agar konten pembelajaran mudah dipahami.

2.2.5.4 Dadu Permainan

Dadu digunakan untuk menentukan pergerakan atau hasil permainan yang dilakukan secara acak. Penggunaan dadu dapat melibatkan elemen keberuntungan dan mengenalkan konsep probabilitas. Selain itu, dadu merangsang keterlibatan pemain dengan memicu adrenalin dan ketegangan. Umumnya, dadu tradisional memiliki enam sisi, tetapi bentuk dan jumlah dadu dapat bervariasi.

2.2.5.5 Aturan Permainan

Aturan permainan atau disebut juga *rule book* diperlukan agar terdapat panduan dengan bagaimana permainan dijalankan. Aturan akan mencakup mekanisme dari permainan seperti bagaimana untuk berinteraksi dan menjelaskan tujuan permainan. Wibawanto (2024, h.47) menuturkan bahwa memiliki aturan yang jelas akan membantu siswa menjadi percaya diri dan nyaman dengan mengetahui fokus pembelajaran selama permainan. Buku petunjuk sebaiknya disusun dengan terstruktur dan jelas agar pemain yang baru pertama kali mencoba pun dapat memainkannya dengan baik.

2.2.5.6 Sumber Daya Permainan

Sumber daya dimaksud dengan elemen seperti mata uang, bahan bangunan, atau segala sesuatu yang diperlukan untuk mencapai tujuan akhir permainan (Wibawanto, 2024, h.48). Dengan adanya pengelolaan sumber daya, dapat mengajarkan pentingnya perencanaan, pengambilan keputusan, serta manajemen keuangan maupun alokasi sumber daya. Sumber daya dapat digunakan untuk menciptakan sebuah

interaksi antara pemain seperti bekerja sama dan membangun sebuah strategi kelompok. Maka, memiliki sumber daya dalam permainan menambah variasi dalam permainan dan dapat mengajarkan berbagai hal baru kepada pelajar.

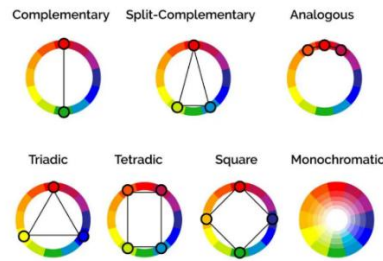
Secara keseluruhan, komponen yang dapat dimiliki *board game* adalah papan permainan, bidak permainan, kartu permainan, dadu permainan, aturan permainan, dan sumber daya permainan. Komponen yang terlibat kembali lagi pada jenis *board game* yang akan dirancang. Dalam perancangan, komponen yang terlibat diusahakan tidak berjumlah banyak agar ketika selesai permainan dapat dengan mudah dirapikan.

2.2.6 Desain Board Game

Memiliki desain permainan yang menarik dengan visual yang memikat dapat meningkatkan ketertarikan siswa terhadap materi pembelajaran (Wibawanto, 2024, h.36). Desain *board game* berperan sebagai konsep visual yang akan mendukung visualisasi tema maupun cerita yang akan dituangkan ke dalam *board game* (Stefvany & Hadma, 2022, h.28). Maka, beberapa elemen desain akan terlibat yang dijabarkan sebagai berikut:

2.2.6.1 Warna

Warna merupakan tampilan fisik pertama yang sampai ke mata agar dapat membedakan benda-benda hidup maupun mati (Fitri, 2021, h.97). Warna merupakan tema yang dapat dikaitkan dengan berbagai aspek dalam kehidupan manusia, memiliki simbol dan emosi yang menjadi penafsiran makna sebagai bentuk psikologi warna (Paksi, 2021, h.91). Warna bersifat tiga-dimensi dengan masing-masing warna memiliki tiga sifat yaitu: *hue*, *value*, dan *chroma* (Bui, 2020, h.6). *Hue* dimaksud dengan warnanya sendiri seperti merah, biru dan hijau, sedangkan *value* mengacu pada keterangan atau kegelapan warna. *Chroma* mengacu pada saturasi warna, saturasi tinggi menandakan warna yang cerah dan saturasi yang rendah menandakan warna mendekati netral.



Gambar 2.12 Skema Warna
Sumber: <https://medium.com/design-bootcamp...>

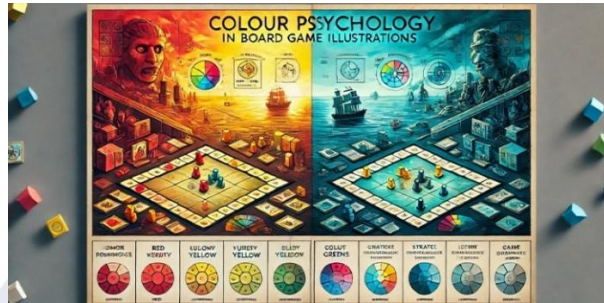
Estetika didapatkan melalui pemilihan warna yang harmonis hingga mendapatkan *user experience* dengan tiga warna skema yaitu: monokromatik, *analogous*, dan *complementary* (Nguyen, 2021, h.26). Perbedaannya dilihat dari pemilihan warna pada lingkaran warna dengan skema monokromatik dibuat oleh *tints* yang berbeda kepada warna aslinya, *analogous* mengambil dua warna di samping warna yang dipilih, sedangkan *complementary* mengambil warna yang terletak berlawanan dari warna yang dipilih. Adapun turunan skema lainnya seperti *split-complementary*, *triadic*, *tetradic*, dan *square*.



Gambar 2.13 Warna pada *Board Game*
Sumber: <https://bigredillustration.com/articles/...>

Pemilihan warna dapat merepresentasikan mekanisme atau fungsi objek dalam permainan sebagai cara penanda apakah pemain dapat berinteraksi dan bagaimana digunakan (Nguyen, 2021, h.31). Selain itu, pemilihan warna yang tepat dapat menentukan suasana dan *vibes* dunia permainan (h.30). Kombinasi warna yang menarik dapat mempengaruhi indera, pandangan, perilaku, dan *mood* (Sutton, 2020, h.32). Pemilihan warna yang sesuai dengan tema permainan dapat diterapkan dalam

perancangan agar meningkatkan *user experience* pemain dengan membawakan estetika.



Gambar 2.14 Psikologi Warna pada *Board Game*
Sumber: <https://bigredillustration.com/articles/...>

Psikologi warna merujuk pada reaksi emosi yang kuat terhadap warna hingga dapat secara tidak sadar mempengaruhi manusia setiap hari (Sutton, 2020, h.138-139). Sutton (2020) menjelaskan dengan sederhana bahwa retina berfokus pada warna sebagai sinar cahaya yang memiliki panjang dan tingkat refraksi, refleksi, serta penyerapan yang berbeda-beda berdasarkan *hue* pada warna. Persepsi mata akan memicu reaksi instan di otak dan sistem saraf. Berikut adalah jabaran oleh Sutton (2020) mengenai beberapa warna yang dapat memicu reaksi fisik dan psikologi umum:

1. Merah memancarkan perasaan bahaya, kegembiraan, agresi, kekuatan, kesuksesan, semangat, dan intensitas. Warna merah dapat mengambil perhatian sehingga lelah untuk dilihat. Warna tersebut dapat mendorong seseorang untuk mengambil keputusan dengan cepat dan memancarkan energi serta kepercayaan diri yang menjadi dorongan untuk menyelesaikan sesuatu.
2. Kuning secara psikologi merupakan warna terbahagia yang memancarkan perasaan optimisme, kesenangan, dan spontanitas. Berhubungan dengan matahari, warna kuning dapat menjadi simbol kecerahan, kebijakan, kecerdasan, dan imajinasi. Warna tersebut memiliki tingkat visibilitas yang tinggi sehingga dapat mendorong pemikiran cepat dan jernih.

Namun, terlalu lama melihat warna kuning yang terang dapat memicu terlalu banyak stimulasi mental sehingga menciptakan kecemasan. Sedikit menggunakan warna kuning sudah cukup.

3. Oranye mendorong kreativitas dan menstimulasi nafsu makan hingga membantu dalam pencernaan. Menjadi campuran antara merah dan kuning, warna oranye memancarkan keseruan dan spontanitas. Selain itu, oranye dapat memberikan perasaan segar dan sehat. Secara simbolik dalam sejarah, oranye digunakan untuk menyimbolkan kekuatan, daya tahan, dan kesuksesan.
4. Hijau merepresentasikan kehidupan, kesuburan, perkembangan, juga menenangkan. Warna hijau memberikan kekuatan pemulihan dan menenangkan. Namun, warna hijau juga dapat memancarkan kecemburuan, ketidakdewasan, dan kurang pengalaman. Selain itu, warna hijau memancarkan sehat, natural, dan ramah lingkungan.
5. Biru memancarkan perlindungan di berbagai budaya. Melihat warna biru menyenangkan, menenangkan, dan mengurangi denyut nadi, laju pernafasan, hingga menurunkan tekanan darah. *Navy blue* khususnya dapat memancarkan kesetiaan, kepercayaan, ketulusan, keandalan, dan hormat.
6. Ungu dikenal sebagai warna yang sulit dan mahal untuk diproduksi sehingga diasosiasikan dengan kekayaan, bangsawan, dan kemewahan. Ungu dapat memancarkan perasaan bersemangat, penyayang, dan ingin menyenangkan orang lain. Ungu dikenal disukai oleh orang-orang kreatif hingga anak-anak.
7. *Pink* dapat meningkatkan keramahan dan mencegah agresi serta niat buruk. Warna tersebut dikenal sebagai warna yang feminim dan bagi orang yang menyukainya seringkali dijuluki romantis dan sensitif.

8. Coklat memberikan kenyamanan dan mengingatkan pada rumah dengan bagaimana warna tersebut membumi. Warna netral hangat tersebut membuat orang dapat merasakan semuanya akan baik-baik saja. Mereka yang memakai warna coklat dapat dilihat sebagai orang yang tulus, dapat diandalkan, dan pekerja keras.
9. Abu-abu merupakan warna netral yang memancarkan formalitas, bermartabat, dan tidak berkomitmen. Kurangnya kehangatan menjadikan warna tersebut terpencil dan serius. Namun, warna abu-abu dapat diasosiasikan dengan kedewasaan, bijak, dan berpengalaman seperti orang dewasa yang memiliki banyak rambut yang beruban.
10. Putih merepresentasikan kesucian, kepolosan, Kebajikan, dan kesetiaan. Warna tersebut dapat mengartikan kebenaran dan kebaikan sehingga karakter yang baik akan diasosiasikan dengan warna tersebut.
11. Hitam memberikan kesan otoritas dan kekuatan yang besar, seringkali dihubungkan dengan kematian dan kegelapan. Warna hitam memancarkan perasaan misterius hingga aura membahayakan.

Dalam bukunya *The Pocket Complete Color Harmony*, Sutton (2020) memberikan berbagai kombinasi warna yang selaras sehingga palet warna dapat diadaptasi ke dalam perancangan. Sutton (2020) menyediakan kombinasi warna berdasarkan aspek hingga *mood* apa yang ingin dibawa. Dengan mengetahui makna dan pengaruh warna terhadap orang, maka dapat menjadi hal yang dipertimbangkan dengan bagaimana warna akan digunakan.

Teori warna pada *board game* dinilai penting karena dapat menjadi bentuk representasi dari berbagai hal. Perwakilan peran pemain berkaitan erat dengan representasi warna yang digunakan. Kombinasi

warna yang ditentukan dapat melibatkan makna yang dimiliki agar dapat menciptakan kombinasi yang sesuai dengan tema perancangan. Dengan itu, warna akan banyak digunakan dalam desain visual perancangan yang diusahakan dapat memiliki maknanya masing-masing.

2.2.6.2 Tipografi

Tipografi merupakan teknik dalam menyusun elemen-elemen huruf maupun teks agar memiliki nilai keterbacaan dan maknanya tersampaikan dengan jelas (Iswanto, 2023, h.123). Fungsi tipografi menurut Prameswari et al. (2024, h.8) yang bermanfaat dalam *board game* mencakup untuk menyampaikan pesan dan memiliki keterbacaan. Terdapat empat prinsip utama dalam tipografi yaitu: *legibility*, *readability*, *visibility*, dan *clarity* (Prameswari et al., 2024, h.6). Memiliki keempat prinsip tersebut penting untuk dapat meningkatkan keterbacaan agar konten yang disampaikan dapat mudah dipahami dan jelas.



Gambar 2.15 Jenis Tipografi
Sumber: <https://www.interaction-design.org/literature...>

Bentuk huruf terdiri dari kombinasi garis yang terbagi menjadi dua yaitu: *basic stroke* dan *secondary stroke* (Zainudin, 2021, h.16). Adapun klasifikasi tipografi yang dijabarkan menjadi beberapa tipe oleh Prameswari et al. (2024) yaitu: *serif*, *sans serif*, *egyptian*, *script*, dan *miscellaneous*. Menurut Zainudin (2021), klasifikasi tipografi diperjelas dan dijabarkan sebagai berikut:

1. *Serif* atau huruf berkait memiliki terminal yang berupa tambahan garis kecil pada setiap ujungnya sehingga bersifat formal serta elegan (h.35). *Serif* sering digunakan sebagai badan teks untuk literatur, koran, serta domain digital seperti

identitas korporat dan branding (BOBEICO, 2024, h.2323). BOBEICO (2024) menuturkan bahwa *serif* memancarkan otoritas, kepercayaan, atau profesionalisme.

2. *Sans serif* atau huruf tidak berkait hanya memiliki tangkai dan batang dengan ujungnya berbentuk tajam atau tumpul. *Sans serif* tergolong mudah dibaca dengan bentuk yang rapi sehingga memancarkan kesederhanaan (BOBEICO, 2024, h.2324). *Sans serif* sering digunakan sebagai teks pada layar digital dengan memiliki tingkat *legibility* yang tinggi (Zainudin, 2021, h.38).
3. *Script* atau huruf tulis mengacu pada bentuk huruf yang mirip dengan tulis tangan, memiliki goresan yang mengalir. *Script* tergolong sulit dibaca jika memiliki ukuran yang terlalu kecil dan banyak. Huruf *script* memancarkan keanggunan dan sifat informal tergantung pada gaya yang dimiliki.
4. Huruf dekoratif bersifat mewah dan memancarkan kebebasan. Namun, huruf tersebut tergolong sangat sulit dibaca sehingga hanya digunakan sebagai *alternative drop caps* dengan menempatkan di huruf awal sebuah kata.
5. *Monospace* serupa dengan *serif* atau *sans serif* yang jarak antar hurufnya disamakan. Huruf tersebut bersifat formal dan sederhana serta mencitrakan *futuristic* dengan bentuk yang kaku dan tegas.

Dalam perancangan *board game*, segala konten dan petunjuk harus dapat menyampaikan tujuan dengan jelas. Jenis huruf tipografi yang besar kemungkinan digunakan dalam perancangan adalah *sans serif* yang memiliki tingkat keterbacaan yang tinggi. Selain itu, sebagai tulisan *headline*, jenis huruf tipografi yang dapat digunakan adalah *script* atau huruf dekoratif. Maka, pemilihan *font* dalam perancangan akan menyesuaikan dengan fungsi setiap jenis huruf tipografi agar pesan dapat tersampaikan dengan jelas dan terbaca.



Gambar 2.16 Tipografi pada Kartu *Love Letter*
 Sumber: <https://www.reddit.com/r/boardgames/...>

Menurut Solis (2025, h.5), hirarki penulisan, besar kecilnya *font* hingga kontras latar teks dapat mempengaruhi perhatian pembaca. Hal tersebut dapat berdampak pada pembacaan perintah dalam kartu *board game*. Solis (2025, h.8) menandakan bahwa penambahan *drop shadow* maupun *stroke* pada teks tidak membantu kontras yang buruk, maka dalam pemilihan latar teks dan warna teks perlu diperhatikan agar teks perintah maupun penjelasan dapat mudah dibaca.

Pada perancangan, tipografi memiliki peran besar sebagai penyampaian aturan dan petunjuk tantangan. Pemilihan *font* perlu dipertimbangkan agar memiliki tingkat keterbacaan yang tepat pada kartu maupun *rule book*. Selain itu, *treatment font* dapat mengikuti pemahaman Solis yang melibatkan hirarki penulisan dan penentuan kontras latar teks.

2.2.6.3 *Copywriting*

Copywriting dalam perancangan dilibatkan sebagai cara menyampaikan informasi dalam perancangan dan penulisan narasi yang merupakan proses *storytelling*. Menurut Handley (2023, h.19), tulisan adalah bagian dari apa yang ingin disampaikan kepada konsumen, teman, dan dunia dengan bagaimana produk dapat didistribusikan secara jarak jauh dan dari berbagai tempat. Handley (2023, h.38-43) menuturkan proses penulisan dihitung lama dengan mengawali adanya tujuan,

melibatkan pembaca, mencari data atau referensi lain, menentukan struktur penulisan, pembuatan *draft* pertama, istirahat, hingga melanjutkan penulisan *draft* dan diberi judul. Proses yang dijelaskan Handley menandakan bahwa proses iterasi dilakukan bahkan dalam penulisan agar mencapai frasa yang mudah dipahami audiens.

Handley (2023, h.62) memperkenalkan istilah *think before ink* yang merupakan proses penulisan diawali dengan berpikir sebelum dituangkan dalam kertas maupun diketik dengan mempertanyakan ketiga hal utama yaitu: mengapa ide ini dirumuskan dan apa objektifnya, apa sudut pandangan perancang pada subjek atau masalah yang dihadapi, dan mengapa masalah ini penting bagi target audiens yang ingin dicapai. Ketiga hal tersebut kemudian dituangkan ke dalam satu kalimat.

Kesederhanaan dalam penulisan berawal dari empati dan sudut pandang sebagai seorang pembaca, tetapi tidak hanya teks yang mempengaruhi, elemen yang mendampinginya memberi dampak (Handley, 2023, h.110). Elemen yang dimaksud berupa ruang yang diberikan untuk tulisan, panjang hingga hirarki teks, *white space*, dan gambar yang mendampingi teks (h.111-112). Selain itu, penggunaan *active voice* lebih disarankan yang membuat teks menjadi lebih hidup dan jelas, sedangkan *passive voice* akan terkesan canggung (h.140).

Menurut Nicklin (2022, h.19-2), *storytelling* merupakan sebuah karya dan menulis merupakan bentuk melatih karya tersebut. Nicklin (2022, h.23) membedakan narasi dengan penulisan di mana narasi diartikan sebagai *storytelling* melalui desain, sedangkan penulisan merupakan proses pembangunan dari karakter, *world-building*, diartikan sebagai *storytelling* melalui kata-kata. Cerita memiliki beberapa komponen yaitu: cerita, *story-world*, alur, *subplot*, narasi, *genre*, struktur, *setting*, *literary devices* seperti *cliffhanger* atau *foreshadowing*, simbolisme, dan format atau *trope* (h.62-79). Pada perancangan yang

melibatkan peran karakter, narasi yang dibawakan akan sederhana, tetapi komponen seperti *setting*, *story-world*, alur hingga membentuk cerita.

Copywriting berperan penting dalam perancangan sebagai penyampaian informasi dan petunjuk kepada target audiens. Tidak hanya informasi, cerita akan dituliskan sebagai bagian dari elemen *immersive* agar target audiens mendalami latar dari permainan. Saran oleh Handley mengenai kesederhanaan dapat diaplikasikan agar siswa tidak kesulitan dalam memahami maksud dari informasi maupun petunjuk.

2.2.6.4 Ilustrasi

Ilustrasi merupakan hasil karya visual suatu tulisan dengan menekankan hubungan subjek dengan tulisan melalui gabungan dari teknik menggambar, melukis, fotografi, atau seni rupa lainnya (Hutasuhut et al., 2021, h.30). Ilustrasi menurut Nguyen (2021, h.21) mencakup dari gaya kartun, *stylized*, dan *realistic art style*. Dalam tampilan *game*, ilustrasi jenis *stylized* terkenal dengan menyederhanakan informasi visual sehingga tidak melebih-lebihkan fitur yang paling menonjol dari suatu karakter atau objek (h.22).



Gambar 2.17 Gaya Ilustrasi *Stylization*
Sumber: <https://www.toonsmag.com/how...>

Adapun pengertian lain bahwa *stylization* dapat diartikan sebagai bahasa visual yang membedakan gaya seseorang dengan yang lainnya (Male, 2017, h.51). Dua jenis ilustrasi menurut Male (2017, h.51) adalah ilustrasi yang menggambarkan objek secara langsung walaupun

memiliki aksen dramatis atau narasi fiksi dan ilustrasi yang memiliki konsep sehingga dapat memiliki metafora atau arti lain. Dalam perancangan, jenis ilustrasi yang dapat digunakan adalah dengan menggambarkan objek secara langsung agar tidak membingungkan para pemain dengan instruksi maupun arahan dengan gambar dalam permainan.



Gambar 2.18 Gaya Kartun
Sumber: <https://bigredillustration.com/...>

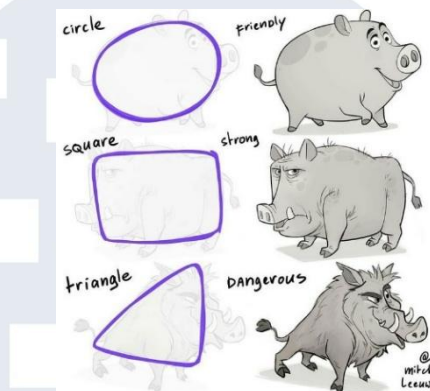
Menyesuaikan dengan target perancangan permainan, jenis ilustrasi yang dapat digunakan adalah gaya kartun yang mempunyai rupa unik dan ciri khas yang menonjol serta menghibur (Budinugroho & Islam, 2023, h.80). Selain digemari oleh anak-anak, gaya kartun bersifat imajinatif karena mudah untuk diingat (Fadhillah, 2023, h.26). Maka, untuk menyesuaikan dengan target perancangan yang merupakan siswa SD, gaya kartun sesuai untuk digunakan dalam perancangan.

Pada perancangan, jenis ilustrasi yang akan digunakan kembali lagi menyesuaikan dengan tema yang akan dirancang. Namun, jenis ilustrasi tetap harus dapat menyesuaikan dengan target perancangan dan dapat menyalurkan narasi fiksi. Dengan itu, jenis ilustrasi dapat ditentukan ketika *look and feel* telah ditemukan bagi perancangan.

2.2.6.5 Karakter

Berhubungan dengan *role-playing*, karakter berperan untuk menciptakan interaksi dan memicu empati terhadap cerita yang disampaikan (Fullerton, 2024, h.48). Dengan mengenal dan mengetahui tujuan sebuah karakter, pemain dapat berempati dengan perjalanan

karakter tersebut seiring cerita berjalan (h.113). Dalam membangun sebuah karakter, Fullerton (2024, h.114) memberi beberapa hal yang perlu diketahui mengenai karakter yang akan dibangun agar eksistensinya terpancar dalam kisah yang ingin diceritakan. Hal yang perlu diketahui adalah apa keinginan dari karakter, apa yang diperlukannya, apa yang diharapkannya, dan apa yang ditakutinya.

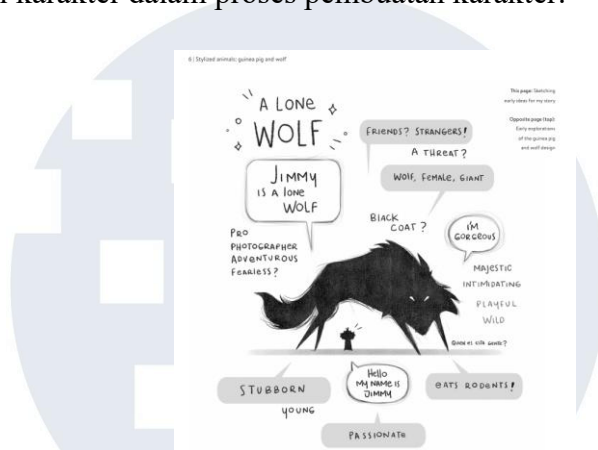


Gambar 2.19 Komposisi Karakter
Sumber: <https://artprof.org/learn/tutorials...>

Adanya elemen komposisi melibatkan bentuk yang secara konsisten dikaitkan dengan konsep estetika berdasarkan pengalaman pribadi dan persepsi pemain dari kehidupan nyata hingga menilai karakteristik objek (Nguyen, 2021, h.38). Bentuk yang melengkung mencerminkan energi, sifat feminin, dan kepolosan, bentuk seperti kotak mencerminkan kekuatan, keseimbangan, kedewasaan, dan percaya diri, sedangkan bentuk segitiga mencerminkan maskulinitas dan agresi. Sifat dari karakter dalam permainan dapat dilihat dari siluet bentuk karakter yang mencerminkan siapa yang baik dan siapa yang jahat (h.40).

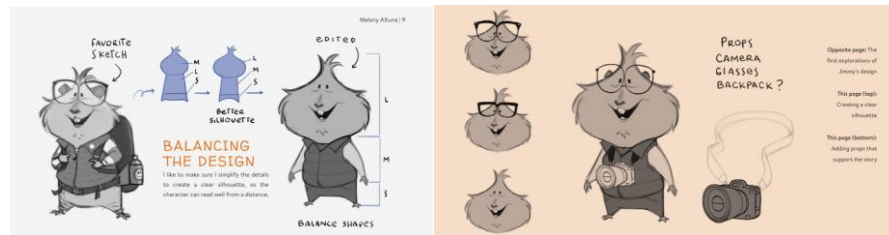
Menurut *study resources* dari *The Walt Disney Family Museum*, terdapat tiga bentuk utama yaitu lingkaran, kotak, dan segitiga. Karakter dengan bentuk lingkaran memancarkan sifat *friendly* yang dapat digambarkan di bentuk mana pun dalam tubuh karakter (h.2). Karakter dengan bentuk kotak melambangkan kekuatan dan memberi kesan *grounded* serta kokoh (h.3). Sedangkan bentuk segitiga umumnya

memancarkan kesan tajam sehingga terkesan menyeramkan (h.4). Namun, bentuk segitiga tidak selalu memancarkan sesuatu yang jahat, mereka dapat diartikan sebagai tajam secara intelektual atau dapat mengacu pada kekuatan yang dimilikinya (h.5). Dengan itu, penentuan bentuk awal karakter dengan ketiga bentuk tersebut dapat mencerminkan sifat yang dimiliki karakter dalam proses pembuatan karakter.



Gambar 2.20 Pembuatan Latar Belakang Karakter
Sumber: <https://store.3dtotal.com/products...>

Adapun sebuah proses dalam membuat karakter yang *stylized* oleh Altuna (2023, h.5) yang menuturkan bahwa proses pembuatan karakter mirip seperti menyelesaikan *puzzle*. Altuna (2023) menyatakan bahwa proses membutuhkan keseimbangan, *flow*, ritme, daya barik, bentuk, bahasa, dan sebagainya. Proses pembuatan *stylized animal* oleh Altuna (2023) diawali dengan membuat kisah bagi karakternya, memberikan kepribadian, pekerjaan, dan apa hubungan kedua karakternya. Menentukan 5W dari cerita dapat membayangkan elemen visual yang dibutuhkan agar karakter terlihat unik, pertanyaan yang dapat dipikirkan yaitu: siapa saja karakternya, dimana mereka berada, apa yang mereka inginkan, kapan cerita terjadi, dan mengapa terjadi.



Gambar 2.21 Keseimbangan Desain Karakter dan Alat Pendukung
Sumber: <https://store.3dtotal.com/products...>

Kemudian, proses sketsa dapat dimulai dengan mengumpulkan berbagai referensi baik dengan bentuk, warna, dan ukuran berbeda dari hewan yang ingin di gambarkan. Bentuk dan proporsi dapat mempengaruhi wujud karakter sehingga Altuna (2023, h.8) mempertimbangkan keseimbangan antara badan dan muka atau kepala karakter yang dibuatnya. Selain itu, memberikan alat pendukung pada karakter dapat memperlihatkan kepribadian mereka dan menjelaskan peran apa yang mereka miliki.



Gambar 2.22 Proses Penentuan Warna Karakter
Sumber: <https://store.3dtotal.com/products...>

Selanjutnya, proses penentuan warna dilakukan dengan kembali melihat referensi. Berbagai kombinasi warna memberikan pengaruh yang berbeda-beda pada wujud karakter sehingga Altuna (2023, h.10) mengingatkan bahwa cerita yang ingin dibawakan dipengaruhi oleh setiap elemen visual sehingga bagaimana target audiens melihatnya bergantung pada bagaimana karakter berwujud. Dengan itu, proses pembuatan karakter meliputi mengetahui kepribadian dan latar belakang

dari karakter dengan 5W, keseimbangan penentuan bentuk dan proporsi yang menyesuaikan dengan kepribadian karakter, adanya tambahan alat pendukung, dan penentuan warna yang mempengaruhi persepsi target audiens. Maka, ketika membuat karakter dalam perancangan, tahap-tahap yang dibagikan Altuna dapat diaplikasikan.

Pada perancangan yang akan melibatkan karakter, proses desain karakter dapat dimulai dengan pembentukan karakteristik dan pencarian referensi. Kemudian, banyaknya membuat sketsa seperti yang ditunjukkan oleh tahapan proses Altuna disarankan agar dapat mendapatkan siluet atau bentuk akhir karakter yang diinginkan dan dapat menunjukkan karakteristik dari masing-masing karakter. Warna yang digunakan dapat mengacu pada teori warna sehingga setiap karakter dapat merepresentasikan warna-warna tertentu agar dapat dibedakan. Dengan itu, proses pembuatan karakter akan berjalan seperti yang telah dijabarkan.

2.2.6.6 User Experience

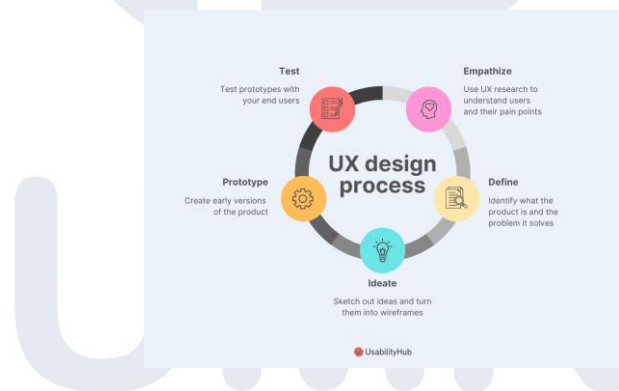
User experience (UX) merupakan kebutuhan dalam perancangan produk yang ingin memberikan pengalaman yang baik bagi konsumen (Brewer, 2025, h.5). Menurut Brewer (2025, h.6), sebagai *UX researcher* yang akan melakukan penelitian untuk mengetahui *user experience* dapat menghasilkan *user persona*, *user stories*, *user journey*, *usability report*, *heuristic evaluations*, dan penelitian lainnya yang dapat membantu proses pembuatan keputusan. Adapun prinsip *user experience* yang dijabarkan oleh Brewer (2025, h.52-55) sebagai berikut:

1. *User-centricity*, meletakkan target audiens sebagai fokus utama dengan mengetahui kebutuhan, preferensi, dan pengalaman sebagai fondasi proses desain. Dengan *user-centricity*, perancangan melibatkan prioritas untuk mendapatkan kepuasan dari pengguna, keterlibatan atau interaksi aktif, dan kesenangan.
2. *Consistency* mengacu pada desain dalam estetika, interaksi, dan fungsi yang diusahakan konsisten agar membuat pengguna

- nyaman dengan keselarasan yang dibangun. Keselarasan akan memberi pemahaman dasar dengan apa yang ingin disampaikan.
3. *Feedback* mengacu pada informasi atau notifikasi mengenai tindakan maupun kurangnya tindakan dari pengguna untuk memahami apa yang perlu dilakukan dan meningkatkan kemampuan pengguna.
 4. *Equitable use* mengacu pada produk yang dirancang untuk digunakan oleh pengguna-pengguna dengan kemampuan yang berbeda tanpa perlu diadaptasi. Sebagai contoh, produk dapat digunakan oleh pengguna-pengguna yang memiliki disabilitas baik secara visual, auditori, fisik, atau kognitif.
 5. *Affordance* mengacu pada objek atau lingkungan yang ditafsirkan mengikuti pemahaman pada dunia nyata sehingga pengguna dapat sudah mengetahuinya.
 6. *Hierarchy* mengacu pada pengelompokan dan prioritas urutan sebuah informasi yang mengarahkan perhatian pengguna untuk membantu memahami pentingnya informasi, struktur, dan alur.
 7. *Conceptual model* mengacu pada representasi psikologis bagaimana seorang desainer ingin pengguna melakukan sebuah tugas. *Conceptual model* dapat diartikan sebagai panduan atau dokumentasi berdasarkan interaksi pengguna dengan produk.
 8. *Error prevention* dalam *game* mengacu pada pemberian instruksi yang jelas, *feedback* yang bermanfaat, dan alur tindakan yang mudah dipahami.
 9. *Tolerance for error* mengacu pada bagaimana produk dapat mengatasi *error* yang dialami untuk menghindari frustrasi.
 10. *Low physical effort* mengacu pada meminimalisir pergerakan fisik yang dibutuhkan untuk berinteraksi dengan produk untuk menghindari ketidaknyamanan dan cedera.
 11. *Constraints* mengacu pada batasan yang ditetapkan.

12. “*Keep it simple, stupid!*” mengacu pada mempertahankan desain agar tetap sederhana untuk mempermudah baik untuk desainer maupun target audiens yang akan menggunakan.

Sebagai *UX designer*, tidak jauh berbeda dengan seorang peneliti, tanggung jawabnya mencakup dari melakukan penelitian, mengumpulkan data, merumuskan *user persona* dan *user journey*, membuat navigasi, melakukan *testing*, hingga *wireframing* (Brewer, 2025, h.8). Untuk mengetahui UX dari target audiens, peneliti sebaiknya memiliki kepekaan terhadap situasi sosial dan perubahan teknologi (h.6). Menurut Deacon (2020, h.26), untuk mempermudah penyusunan konten *wireframe*, membuat *information architecture* mempermudah mendata apapun yang dibutuhkan atau akan tersedia. Selain itu, pembuatan *user flow* akan memberi bayangan darimana asal pengguna dan bagaimana mereka berakhir dengan menggunakan produk (Brewer, 2025, h.26).



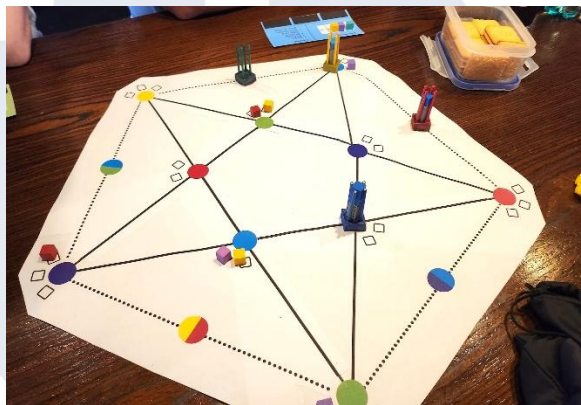
Gambar 2.23 *User Experience Design*

Sumber: <https://www.newperspectivestudio.co.za/...>

Tahap-tahap yang dilakukan oleh *UX designer* mencakup dari *research and planning*, *concept and ideation*, *design and production*, *testing and iteration*, serta *launch and post-launch* (h.56-57). Tidak jauh berbeda dengan proses *Design Thinking*, perancangan *user experience* dapat menggunakan proses *design thinking*. Dengan itu, proses merancang *user experience* memiliki tahap-tahap yang panjang dan rumit, tetapi akan membuat sebuah produk memberi pengguna pengalaman yang memuaskan dan menyenangkan.

2.2.6.7 Paper Prototype

Menurut Schell (2020, h.110), *paper prototype* merupakan prototipe sederhana untuk diuji berulang kali sebanyak mungkin. *Paper prototype* dilakukan untuk merancang permainan secara cepat dengan memiliki alur permainan yang sama dengan gambaran yang ingin dicapai. Baik ingin merancang sebuah *game digital* atau *board game*, *paper prototype* akan bermanfaat untuk melihat alur permainan secara cepat.



Gambar 2.24 Contoh *Paper Prototype*
Sumber: <https://www.thedarkimp.com/blog...>

Untuk melakukan *paper prototype*, Schell (2020, h.110) menuturkan hal yang penting adalah untuk melakukannya dengan bantuan orang lain. *Paper prototype* dapat dilakukan dalam proses perancangan agar terdapat cara untuk melakukan uji coba mekanisme permainan sebelum komponen permainan difinalisasi. Dengan itu, metode *paper prototype* bermanfaat dalam perancangan permainan seperti *board game*.

2.2.6.8 Playtesting Process

Menurut Schell (2020, h.480), *playtesting* merupakan proses penting yang menjadi panggilan untuk menyelesaikan masalah yang belum ditangani sebelumnya. *Playtesting* mencakup enam pertanyaan yang diselidiki berisikan *why*, *who*, *when*, *where*, *what*, dan *how*. *Why* mengangkat tujuan untuk apa dilakukan *playtesting* agar tidak membuang-buang waktu (Schell, 2020, h.482). *Who* merupakan siapa saja yang terlibat, baik target audiens, ahli, teman, perancang, dan sebagainya

(h.483). *When* merupakan waktu *playtesting* dilakukan yang bisa dilaksanakan kapanpun dalam proses perancangan baik pada *paper prototype* maupun *working prototype* (h.484-485). Schell (2020, h.485) membagikan saran seberapa sering *playtesting* dilakukan dengan WUBALEW yaitu “*when useful, but at least every week*”.



Gambar 2.25 Contoh Proses *Playtesting*
Sumber: <https://www.backerkit.com/blog/...>

Where merupakan di mana dilakukan *playtesting* yang bisa dilakukan di mana saja tetapi masing-masing lokasi memiliki kekurangan dan kelebihan (Schell, 2020, h.487). *What* merupakan hal-hal yang dicari dalam proses *playtesting* yaitu hal-hal yang sudah tahu apa yang ingin dicari dan variabel yang mengejutkan (h.487-488). Sedangkan, *how* merupakan proses bagaimana *playtesting* berlangsung seperti peran apa yang dipegang perancang dan apa yang diamati (h.488-490). Setelah keseluruhan proses dilakukan, Schell (2020, h.491-492) menyarankan dapat melakukan wawancara atau *survey* untuk mendapatkan *feedback* dari para pemain yang telah melakukan uji coba.

2.3 Pelajaran Bahasa Inggris

Bahasa Inggris di Indonesia merupakan bahasa asing yang telah mempengaruhi Bahasa Indonesia baik sebagai bahasa pengantar maupun dalam penggunaan tata bahasanya (Ananda, 2023, h.174). Kemampuan berbahasa Inggris diperlukan oleh pelajar agar dapat dikuasai sehingga terfasilitasi pembelajaran Bahasa Inggris sejak tingkat SD (Zahra & Sya, 2022, h.481). Menguasai Bahasa Inggris dapat memberi manfaat seperti mampu untuk berkomunikasi dengan orang asing, membantu dalam pendidikan dengan banyaknya sumber literatur yang

menggunakan Bahasa Inggris, hingga dalam presentasi untuk meningkatkan kemampuan *public speaking* (Sari et al., 2024, h.3686). Maka, dengan menguasai Bahasa Inggris, siswa akan memiliki banyak keuntungan dari segi pendidikan.

Pada perancangan yang memiliki topik utama yaitu percakapan Bahasa Inggris, perlu memahami fondasi awal sebelum dapat membangun percakapan. Kemampuan berbahasa Inggris diperlukan agar para siswa dapat berkomunikasi dan meningkatkan kemampuan *public speaking*. Dengan itu, perancangan memiliki tujuan agar dapat membiasakan penggunaan Bahasa Inggris, khususnya dalam pembuatan percakapan agar dapat digunakan dalam situasi sehari-hari.

2.3.1 Keterampilan Berbahasa Inggris

Kemampuan berbahasa Inggris meliputi empat keterampilan berbahasa yaitu: membaca, menulis, mendengar, dan berbicara (Shaffiyah & Kosmajadi, 2024, h.114). Keempat keterampilan tersebut bersifat integral dan saling berhubungan seperti untuk meningkatkan keterampilan berbicara, maka harus dapat menyimak atau membaca, begitupun dengan kebiasaan menulis didasari oleh kebiasaan membaca (Aziezah, 2022, h.95). Berikut merupakan penjabaran dari masing-masing keterampilan untuk berbahasa Inggris:

2.3.1.1 Membaca Bahasa Inggris

Membaca merupakan proses melihat dan memahami isi dari apa yang tertulis, juga berpikir untuk memahami tulisan yang sudah dibaca (Purba et al., 2023, h.179). Kegiatan membaca meliputi tiga keterampilan dasar yaitu: *recoding* dengan mengasosiasikan kata maupun kalimat dengan bunyi-bunyi sesuai sistem tulisan, *decoding* merupakan proses penerjemahan wujud grafis ke dalam kata-kata, dan *meaning* yang merupakan proses memahami makna baik bersifat interpretatif, kreatif, maupun evaluatif (h.180). Untuk meningkatkan keterampilan berbicara, maka keterampilan membaca, khususnya dalam pemahaman perlu dibiasakan terlebih dahulu.

2.3.1.2 Menulis Bahasa Inggris

Keterampilan menulis merupakan kemampuan menyampaikan informasi melalui bentuk tulisan dengan jelas dan efektif (Shaffiyah & Kosmajadi, 2024, h.114). Jenis tugas menulis dapat berupa penulisan untuk non-fiksi, fiksi, akademik, jurnal, dan sebagainya. Keterampilan menulis penting untuk diasah agar dapat mengungkapkan pikiran, gagasan dan perasaan melalui fiksi maupun non-fiksi (h.120).

2.3.1.3 Mendengar Bahasa Inggris

Keterampilan mendengar atau disebut juga menyimak bukan hanya proses mendengarkan bunyi bahasa, tetapi secara bersamaan mencoba untuk memahami bunyi tersebut (Tarigan et al., 2023, h.832). Keterampilan tersebut diperoleh secara tidak sadar melalui pembiasaan bahasa ibu sehingga tidak menyadari kompleksnya untuk memperoleh keterampilan tersebut (S. Tarigan, 2021, h.149). Dalam jenjang SD, keterampilan tersebut dilakukan untuk melatih pemahaman bahasa dan keterampilan logika berpikir agar siswa dapat merespon dan memahami informasi yang diterima.

2.3.1.4 Berbicara Bahasa Inggris

Keterampilan berbicara merupakan kemampuan untuk dapat mengucapkan pengejaan atau kata-kata sehingga dapat mendeskripsikan, menyatakan pikiran, gagasan, dan perasaan sehingga tidak tanpa makna (Tarigan et al., 2023, h.832). Keterampilan berbicara memiliki tiga jenis situasi yaitu: interaktif melalui percakapan, semi-aktif seperti berpidato dan tidak diinterupsi oleh lawan bicara, dan non-interaktif seperti seseorang berbicara yang disiarkan melalui radio atau televisi (S. Tarigan, 2021, h.149). Keterampilan berbicara merupakan keterampilan utama yang ingin fokuskan dalam perancangan, maka cara berkomunikasi dan membuat percakapan akan ditekankan bagi siswa SD.

Secara keseluruhan, pelajaran Bahasa Inggris memiliki empat aspek yang umumnya diuji dalam masa sekolah yaitu; membaca, menulis,

berbicara, dan mendengarkan. Dalam permainan, aspek yang dapat diuji adalah membaca, berbicara, dan mendengarkan. Membaca mengacu pada pemahaman tantangan yang tertera pada kartu tantangan dan panduan *rule book*, berbicara mengacu pada ketentuan untuk keseluruhan tantangan, dan mendengarkan agar dapat memahami apa yang dimaksud oleh pemian lain. Maka, *board game* telah menguji sebagian besar dari keterampilan berbahasa Inggris dan mengasah kemampuan siswa.

2.3.2 Pedagogik Bahasa Inggris

Landasan pedagogik merupakan yang dapat menentukan arah pembelajaran yang dibutuhkan oleh siswa dalam proses pembelajaran dengan mengidentifikasi variabel-variabel dalam pembelajaran sehingga guru dapat memilih teknik mengajar dan manajemen perilaku (Putra et al., 2021, h.86). Kompetensi pedagogik memiliki kaitan dengan pemahaman peserta didik dan pengelola pembelajaran yang mendidik dan dialogis agar siswa lebih terkesan terhadap pengalaman-pengalaman belajar siswa dan guru (h.95). Adapun tujuh aspek kompetensi pedagogik yang diujikan dalam penilaian kinerja guru yang dirangkum oleh Putra et al. (2021) dijabarkan sebagai berikut:

1. Mengetahui karakteristik peserta didik yang berkaitan dengan mengetahui aspek fisik, sosial, intelektual, emosional, moral, dan latar belakang sosial budaya. Dengan mengetahui karakteristik tersebut, guru dapat memperhatikan peserta didik dan membantu mengembangkan potensi serta mengatasi kekurangan peserta didik.
2. Mengetahui teori belajar dan prinsip-prinsip pembelajaran agar guru mampu menetapkan berbagai pendekatan, metode, strategi, dan teknik pembelajaran secara kreatif dan efektif sesuai dengan standar kompetensi guru. Guru akan dapat memastikan tingkat pemahaman peserta didik dan menyesuaikan aktivitas pembelajaran.
3. Mampu mengembangkan kurikulum mengacu pada menyusun silabus sesuai dengan tujuan terpenting kurikulum, membuat dan

menggunakan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran sesuai dengan tujuan dan lingkungan pembelajaran.

4. Menciptakan kegiatan pembelajaran yang mendidik mengacu pada kemampuan guru untuk menyusun dan melaksanakan kegiatan pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan karakter peserta didik dengan menggunakan berbagai materi pembelajaran dan sumber belajar yang sesuai dengan karakteristik peserta didik.
5. Mengembangkan potensi peserta didik mengacu pada kemampuan menganalisis potensi pembelajaran setiap peserta didik dan mengidentifikasi pengembangan potensi peserta didik melalui program pembelajaran yang mendukung.
6. Melakukan komunikasi dengan peserta didik mengacu pada kemampuan berkomunikasi secara empatik, efektif, dan santu dengan peserta didik seiring bersikap antusias dan positif.
7. Menilai dan mengevaluasi pembelajaran mengacu pada kemampuan menyelenggarakan penilaian proses dan hasil belajar secara berkesinambungan.

Tidak jauh berbeda, dalam pelajaran Bahasa Inggris, kompetensi pedagogik mencakup memiliki pemahaman wawasan pendidikan, siswa, dan pengembangan kurikulum (W. P. Astuti & Robandi, 2024, h.1781). Selain itu, mencakup perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran edukatif serta penggunaan media dan metode yang meningkatkan proses pembelajaran Bahasa Inggris bagi siswa. Dengan itu, pedagogik Bahasa Inggris mengacu pada kompetensi yang dimiliki guru untuk dapat meningkatkan pengalaman proses pembelajaran siswa dalam mengajar pelajaran Bahasa Inggris.

Pedagogik pada Bahasa Inggris secara keseluruhan mengacu pada kompetensi guru atau kemampuan guru agar siswa dapat memahami materi yang perlu diajarkan. Pada perancangan, penting untuk menguasai materi agar dapat membangun metode dan strategi yang sesuai dalam permainan. Dengan itu, perancangan merupakan sebagai bagian penciptaan kegiatan pembelajaran

yang sesuai dengan kebutuhan belajar untuk membiasakan penggunaan Bahasa Inggris agar dapat membangun percakapan dengan natural.

2.3.3 Fase Pembelajaran Bahasa Inggris

Fase pembelajaran dilihat dari Capaian Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini oleh Kemendikdasmen bagi pendidikan di Indonesia yang terdiri dari Fase A hingga F (Wadyudin et al., 2024, h.59). Untuk jenjang SD, capaian pembelajaran berada di Fase A hingga C di mana Fase A mencakup untuk anak kelas 1-2, Fase B mencakup kelas 3-4, dan Fase C mencakup kelas 5-6 (h.63). Perancangan akan ditujukan kepada siswa SD kelas 4, 5 dan 6 sehingga Fase B dan C akan dibahas pada fase pembelajaran.

Menurut keputusan Kemendikdasmen (Capaian Pembelajaran Pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah Pada Kurikulum Merdeka, 2024), Fase B menjadi titik diwajibkannya untuk mempelajari mata pelajaran Bahasa Inggris. Siswa dalam Fase B diharapkan pada akhir fase dapat memahami dan merespon beberapa jenis teks lisan, tulisan, dan visual sederhana. Khususnya untuk keterampilan berbicara, siswa diharapkan dapat berinteraksi dalam lingkup situasi sosial dan kelas dengan menggunakan susunan kalimat yang sesuai dengan konteks. Kemudian adanya keterampilan menyimak di mana mereka diharapkan dapat memahami ide pokok dari informasi yang disampaikan secara lisan dan mengikuti serangkaian instruksi sederhana yang berkaitan dengan aktivitas belajar dengan bantuan visual.

Untuk Fase C pada keterampilan berbicara dan menyimak, diharapkan siswa sudah dapat menggunakan pola kalimat tertentu untuk berinteraksi pada lingkup situasi sosial dan kelas yang semakin luas. Selain itu, siswa dapat mengidentifikasi informasi penting secara lisan dalam berbagai konteks seperti meminta pembicara untuk mengulang, berbicara dengan lebih pelan, dan pertanyaan lain yang sederhana. Adapun evaluasi terhadap keberhasilan pembelajaran Bahasa Inggris berdasarkan taksonomi Bloom meliputi tiga ranah yang dijabarkan oleh Romala et al. (2023, h.151) sebagai berikut:

1. Ranah kognitif akan memiliki indikator evaluasi dalam pengingatan kosakata, pemahaman materi yang telah diajarkan, dan proses aplikasi kosakata yang telah diajarkan untuk percakapan sederhana. Adapun indikator evaluasi berbicara yang berupa kemampuan penggunaan berbagai kosakata dan struktur kalimat untuk mengungkapkan pikiran dan gagasan dengan jelas dan akurat sehingga mencakup penggunaan tata bahasa, pelafalan, dan kefasihan yang tepat, serta penggunaan kosakata yang sesuai.
2. Ranah afektif mencakup menerima fenomena dengan cara mendengarkan orang lain berbicara dan cara bekerja sama dalam kelompok. Selain itu, mencakup kemampuan untuk mengikuti dan memberikan arahan dalam kelompok dan mampu bekerja sama untuk memecahkan masalah dan partisipasi aktif dalam kegiatan kelompok.
3. Ranah psikomotorik mencakup kemampuan untuk bertanya secara lisan kepada orang lain dan mencoba mencari informasi ke orang lain menggunakan materi yang telah dipelajari

Mengetahui sasaran evaluasi dari ketiga ranah dalam pelajaran Bahasa Inggris dapat mengarahkan kompetensi apa saja yang akan diasah dalam perancangan. Selain itu, dalam mengukur kemampuan siswa dapat menggunakan indikator-indikator yang telah dijabarkan. Dengan itu, capaian belajar yang dijelaskan oleh masing-masing fase dapat diimplementasikan yang sekiranya sesuai dengan topik perancangan.

2.3.4 Struktur Percakapan Bahasa Inggris

Dalam pembelajaran Bahasa Inggris, terdapat elemen bahasa yang berperan yaitu: kosakata, pelafalan, dan struktur bahasa atau tata bahasa (Husni & Saputri, 2023). Ketiga elemen tersebut mempengaruhi kualitas keterampilan berbahasa Inggris seseorang baik secara verbal maupun tertulis. Berikut merupakan penjabaran mengenai masing-masing elemen yang berkaitan dengan keterampilan berbicara Bahasa Inggris:

2.3.4.1 Kosakata Bahasa Inggris

Kosakata Bahasa Inggris diberikan kepada anak usia dini agar dapat meningkatkan kemampuan berbahasa dan komunikasi (Ulumudin et al., 2023, h.22). Semakin banyak kosakata Bahasa Inggris yang ditampung, maka semakin besar kemampuan untuk memahami apa yang diserap melalui tulisan maupun lisan serta kemampuan untuk berbicara dan menulis yang ingin disampaikan meningkat. Kosakata Bahasa Inggris dibagi menjadi delapan bagian yang disebut *the eight parts of speech* yaitu: *noun, adjective, verb, pronoun, adverb, preposition, conjunction, dan interjection* (Pauzan, 2021, h.10). Untuk meningkatkan keterampilan berbicara, penguasaan kosakata dan keinginan untuk mensimulasikan kata atau kalimat (Dalilah & Sya, 2022, h.477). Kosakata akan banyak digunakan dalam permainan yang dirancang agar siswa SD dapat terbiasa dengan hal tersebut, tetapi menyesuaikan tingkat kesulitannya dengan materi yang sedang mereka pelajari.

2.3.4.2 Pelafalan Bahasa Inggris

Pelafalan merupakan salah satu bagian keterampilan berbicara yang secara langsung jelas dirasakan (Febriani, 2023, h.474). Pelafalan siswa SD masih rendah dapat dipengaruhi oleh perbedaan pengucapan antara Bahasa Indonesia dengan Bahasa Inggris dan latar belakang sosial (h.475). Dengan menguasai pelafalan dalam Bahasa Inggris, komunikasi akan lebih bermakna dan mudah untuk berkomunikasi (Aditama & Sugiharto, 2021).

Pelafalan dalam Bahasa Inggris dapat lebih dipahami dengan *phonetics* yaitu ilmu dibalik pengucapan kata dan *phonology* yaitu bagaimana bunyi membentuk sebuah pola dan fungsinya dalam suatu bahasa (Collins et al., 2019, h.2). Adanya *phonemes* yang diartikan sebagai unit suatu bunyi yang kontras, dapat digunakan untuk mengubah arti sebuah kata (h.13). Dalam Bahasa Inggris, terdapat 20 *vowels* dan 24 *consonants* yang tersimpan dalam *phonemic inventory*. Menurut Collins

et al. (2019, h.13), setiap perbedaan kecil yang didengar dalam sebuah bunyi tidak selalu mengubah arti dari sebuah kata sehingga perlu mengenal dan mendengar dengan baik untuk menafsirkan kata yang tepat.

Menurut penelitian yang dilakukan Febriani (2023, h.475), siswa SD memiliki kesulitan dalam pelafalan beberapa kata seperti *construction* di mana terdapat tiga segmen yaitu: *con*, *struct*, dan *tion*. Adanya *struct* dan *tion* di mana pengucapannya berbeda dan memperpendek dua kata. Selain itu, perihal penyingkatan kata seperti “*I am*” menjadi “*I’m*” memicu kebingungan dengan kata yang digabungkan dan pengucapan yang berbeda juga. Selain itu, penambahan huruf *plural*, pelafalan dengan bunyi “-ought”, “ch”, “-et”, “-ment”, dan *silent letters* seperti mengucapkan kata *climb* dengan huruf “b” yang hilang. Dalam perancangan, penambahan cara pelafalan dapat membantu siswa SD untuk mengetahui pelafalan yang tepat.

2.3.4.3 Tata Bahasa Bahasa Inggris

Tata bahasa atau *grammar* merupakan proses pembangunan kalimat dengan mengikuti sekumpulan aturan yang menjelaskan bagaimana kata digabungkan, disusun, maupun diubah (Karlina, 2022, h.689). Tata bahasa Bahasa Inggris bagi siswa SD di Indonesia termasuk menggunakan tata bahasa *English as a Foreign Language* yang dimiliki oleh seseorang yang bukan merupakan penutur asli sehingga tata bahasa suatu bahasa perlu diajari, mencakup dari sistem bagaimana struktur kalimat digunakan di sekolah dan cara menggambarkan kalimat bahasa berdasarkan penyusunan struktur (Rachmawati, 2022, h.63). Tata bahasa sudah mulai ditekankan pada kelas enam, tetapi minim latihan berbicara secara langsung. Dengan itu, perancangan dapat menggunakan tata bahasa yang sederhana agar dapat dipelajari juga oleh kelas empat dan lima dan menciptakan pembiasaan pola kalimat dalam berbicara.

Secara keseluruhan, struktur percakapan Bahasa Inggris dibangun oleh tiga elemen yang terdiri dari kosakata, pelafalan, dan tata

bahasa. Ketiga elemen mempengaruhi kualitas berbahasa Inggris seorang individu. Kosakata akan secara natural mengalir digunakan dalam berbicara, sedangkan pelafalan berhubungan dengan bagaimana para siswa mempelajari melafalkan suatu kata. Tata bahasa merupakan elemen yang tersulit dengan banyaknya aturan bagaimana kata digabungkan dan disusun. Dengan itu, perancangan harus dapat melibatkan struktur percakapan Bahasa Inggris, khususnya terhadap tata bahasa.

2.4 Penelitian yang Relevan

Adanya penelitian yang relevan akan memperkuat tujuan dilakukannya penelitian dengan memberikan gambaran mengenai hasil-hasil penelitian sebelumnya yang serupa (Hanifah et al., 2025, h.392). Penulis melakukan penelitian terhadap perancangan yang serupa dari hasil perancangan dan topik yang diangkat. Berikut merupakan kumpulan jurnal yang ditemukan serupa dengan perancangan yang sedang dilakukan:

Tabel 2.1 Tabel Penelitian yang Relevan

No.	Judul Penelitian	Penulis	Hasil Penelitian	Kebaruan
1.	Perancangan <i>Board Game</i> Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris Anak Usia 6-10 Tahun (2021)	Ainul Mufida dan Muhamad Ro'is Abidin	Memiliki tujuan agar meminimalisir intensitas anak bermain <i>smartphone</i> pada usia tersebut dan <i>board game</i> menjadi solusi untuk media belajar Bahasa Inggris dasar untuk usia SD.	Perancangan memfokuskan pada peningkatan kemampuan membaca, menjawab, dan mengingat, tetapi belum pada peningkatan kemampuan dalam membuat percakapan.

No.	Judul Penelitian	Penulis	Hasil Penelitian	Kebaruan
2.	Pengembangan Media <i>Flashcard Digital</i> untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara dalam Bahasa Inggris di Sekolah Dasar (2023)	Melly Anna Sahetapy, Juliana Margareta Sumilat, dan Deysti Trifena Tarusu	Menemukan efektivitas dengan penggunaan tata bahasa, isi materi, dan penerapan ilustrasi yang sesuai pada <i>flashcard</i> , serta memiliki pencapaian pembelajaran khususnya elemen berbicara dengan dapat melakukan percakapan sederhana dalam Bahasa Inggris	Perancangan membuat media <i>flashcard</i> digital yang berisi kosakata, frasa, dan percakapan sederhana, tetapi memfokuskan pada pelatihan mandiri dan bergantung pada media digital.
3.	Efektivitas Penggunaan Media <i>Board Game</i> untuk Meningkatkan Kemampuan Siswa Menyatakan dan Menanyakan Sifat Orang, Binatang, dan Benda (2022)	Arie Rahmawati	Memfokuskan materi pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan untuk menyatakan dan menanyakan sifat orang, binatang, dan benda.	Menggunakan metode pengulangan dan menghafal agar terbangun kebiasaan dengan penggunaan Bahasa Inggris, tetapi ditujukan untuk sekolah

No.	Judul Penelitian	Penulis	Hasil Penelitian	Kebaruan
				menengah pertama dan terbatas pada dua orang pemain.

Penelitian-penelitian yang terdahulu dianggap relevan dengan topik mengenai pembelajaran Bahasa Inggris dan mengembangkan sebuah media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan masing-masing peserta didik. Perancangan yang telah dibuat oleh para peneliti yang disebutkan menambahkan wawasan dalam sebagaimana dapat meningkatkan kemampuan berbahasa Inggris pelajar dari segi media yang dikembangkan dan konten materi yang ditentukan. Pada penelitian pertama, *board game* untuk mengajar Bahasa Inggris dirancang, khususnya untuk anak berusia 6-10 tahun. Mufida dan Abidin (2021, h.45) memiliki tujuan untuk mengurangi penggunaan teknologi pada anak berusia SD sehingga media yang dikembangkan adalah *board game*. Namun, perbedaan dengan perancangan penulis adalah pada peningkatan kemampuan yang disasar, peneliti yang terdahulu ingin meningkatkan kemampuan membaca, menjawab, dan mengingat; sedangkan penulis memfokuskan pada peningkatan kemampuan berbicara agar mampu membuat percakapan dengan sesama. Selain itu, pada perancangan dalam penelitian pertama, tidak diperlihatkan bentuk pertanyaan Bahasa Inggris dasar yang digunakan dalam permainan sehingga tidak dapat dinilai apa yang termasuk pertanyaan mudah dan sulit.

Pada penelitian kedua, media yang dikembangkan oleh Sahetapy et al. (2023, h.928) berwujud digital dengan memiliki kumpulan kosakata dan frasa yang disertai dengan gambar ilustrasi. Kemudian, adanya kalimat preposisi untuk percakapan sederhana yang disertai ilustrasi dan audio agar siswa dapat mendengarkan pengucapan yang tepat. Namun, media yang dikembangkan oleh para peneliti terdahulu bersifat digital dan difokuskan untuk pembelajaran mandiri walaupun dapat diproyeksikan dalam ruang kelas. Proses pembelajaran percakapan

sederhana juga kurang adanya timbal balik selayaknya cara berkomunikasi sehingga siswa hanya menghafal dan menjadi terbiasa terlebih dahulu.

Pada penelitian ketiga, media yang dikembangkan oleh Rahmawati (2022, h.15) merupakan *board game Peat Bogm* yang memfokuskan pada meningkatkan kemampuan siswa untuk menyatakan dan menanyakan sifat orang, binatang, dan benda. *Board game* dapat dimainkan oleh dua orang dan memerlukan seorang juri sehingga seorang guru harus selalu mendampingi dalam permainan. Tingkat kesulitan dan konten dari perancangan yang ditujukan kepada sekolah menengah pertama sesuai dengan capaian yang diharapkan dalam aturan Fase D menurut keputusan Kemendikdasmen.

Ketiga penelitian memiliki topik yang relevan dengan perancangan, tetapi belum ada yang secara khusus untuk membangun percakapan untuk anak berusia 9-12 tahun yaitu siswa SD kelas 4, 5, dan 6. Selain itu, *board game* yang dirancang keduanya berbasis tanya jawab dan menghafal untuk dipraktikkan setelahnya. Kebaruan yang dibawa oleh perancangan penulis adalah mengimplementasikan peran karakter atau *role-play* dan menggabungkan berbagai tantangan *card game* sebagai topik pembicaraan menjadi satu dalam perancangan.

