

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Referensi Karya

Terdapat karya terdahulu pada tabel 2.2 di bawah yang menampilkan dan menyajikan ringkasan mengenai perancangan dan pengembangan media pembelajaran, khususnya berfokus pada pemanfaatan media belajar alternatif berupa *board atau card game*. Berbagai penelitian terdahulu telah tersedia dengan menggunakan beragam pendekatan, konsep permainan, hingga cara bermain yang kompleks maupun mudah, dengan tujuan menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan, interaktif, namun juga mudah dipahami oleh pemain. Dengan menganalisis beberapa karya terdahulu tersebut dapat membantu penulis memperoleh gambaran mengenai metode dan hasil yang telah dicapai sebelumnya.

Keenam karya terdahulu pada tabel 2.2 memiliki hasil akhir yang menunjukkan efektivitas penggunaan media pembelajaran alternatif baik berupa *board game* atau *card game*. Pertama, pada karya terdahulu 1 yang ditulis oleh Giovanni Aprelianto, Arie Setiawan, Jason Prestilliano (2022) Pada artikel ini fokus membahas perancangan *Board game* yang memuat edukasi tentang prosedur pendakian gunung untuk kalangan anak muda, dengan tujuan menciptakan media pembelajaran yang dapat mengurangi kecelakaan pendakian yang kerap dialami pendaki awam. Teori yang digunakan pada artikel ini adalah Teori *Board Game* milik Kummara yang terdiri dari 3 fase, yaitu *Concepting phase*, *Design phase*, dan *Development phase*. Persamaan antara karya terdahulu 1 dengan karya yang akan dibuat penulis adalah menggunakan media alternatif berupa *game* untuk edukasi target audiensnya, sedangkan perbedaan karya terdahulu 1 dengan karya yang akan penulis buat adalah dalam penentuan tema dan bentuk *game* yang berbeda dengan karya yang akan dibuat.

Pada karya terdahulu 2 yang ditulis oleh Naufal Rasyid Aditya, Restu Ismoyo Aji, Aris Sutejo (2025) Pada artikel penelitian ini fokus membahas isu mengenai memudarnya kesadaran dan pengetahuan kalangan anak muda tentang kue

tradisional Indonesia. *Game* ini berfokus pada upaya pelestarian budaya lokal Indonesia dalam hal kuliner terutama pada kalangan remaja. Teori yang digunakan pada artikel penelitian ini adalah Teori *Game Design* yang terdiri dari beberapa elemen penting seperti tantangan, narasi, dan mekanisme permainan. Metode penelitian yang digunakan oleh penulis artikel ini adalah metode 5W+1H serta kualitatif dengan metode pengumpulan data berupa wawancara dan menyebarkan kuesioner. Persamaan antara karya terdahulu 2 dengan karya yang akan penulis buat adalah target media belajar alternatif berupa *Card game* yang berfokus pada remaja, sedangkan perbedaan yang ada di karya terdahulu 2 dengan karya yang akan penulis buat adalah tema permainan yang digunakan.

Pada karya terdahulu 3 yang ditulis oleh Timotius Michael Rudianto, T. Arie Setiawan Prasida, Martin Setyawan (2025) Pada artikel penelitian ini fokus membahas perancangan media alternatif berupa *Board game* untuk mengedukasi remaja tentang bahaya *scam* pada *crypto*. Teori yang digunakan pada artikel ini adalah Teori *Game Making* milik Kummara yang terdiri dari 3 fase utama yaitu, *Concepting Phase*, *Design Phase*, dan *Development Phase*. Metode yang digunakan oleh penulis jurnal ini adalah metode deskriptif dengan strategi linier dan pendekatan campuran (kualitatif dan kuantitatif). Persamaan antara karya terdahulu 3 dengan karya yang akan penulis buat adalah target media belajar alternatif diperuntukkan kepada remaja akhir dan dewasa, sedangkan perbedaan yang ada di karya terdahulu 3 dengan karya yang akan penulis buat adalah bentuk media alternatifnya yang karya terdahulu 3 adalah *Board game*, sedangkan yang akan penulis buat adalah kartu permainan.

Pada karya terdahulu 4 yang ditulis oleh Siti Azizzah, Agung Kurniawan, Farah Paramita, Septa Katmawanti (2024) Penelitian ini berfokus untuk mengembangkan media edukasi gizi seimbang berbasis *Card game* untuk siswa tingkat Sekolah Dasar (SD). Teori yang digunakan pada penelitian ini adalah Teori *Visual Learning*, di mana media kartu bergambar dapat memvisualisasikan pesan atau informasi yang dapat tersampaikan dengan lebih efektif terutama karena targetnya adalah siswa SD. Metode yang digunakan oleh penulis jurnal ini adalah

metode kualitatif dengan metode pengumpulan data berupa observasi, wawancara, dan penyebaran angket. Persamaan antara karya terdahulu 4 dengan karya yang akan penulis buat adalah menggunakan media belajar alternatif berupa *Card game*, sedangkan perbedaan yang ada di karya terdahulu 4 dengan karya yang akan penulis buat adalah target audiens dari *Card game* yang dibuat dituju kepada kelompok umur yang berbeda yaitu siswa tingkat Sekolah Dasar (SD).

Pada karya terdahulu 5 yang ditulis oleh Khikmah Susanti (2021) Penelitian ini berfokus untuk merancang sebuah media belajar alternatif berupa *Card game* untuk mengedukasi anak-anak tentang huruf hijaiyah. Teori yang digunakan pada penelitian ini adalah Teori Permainan Jhon Von Ann and Oscar Morgenstren, yang merupakan permainan terdiri dari sekumpulan peraturan yang membangun situasi bersaing. Metode yang digunakan oleh penulis jurnal ini adalah metode studi deskriptif kualitatif. Persamaan antara karya terdahulu 5 dengan karya yang akan penulis buat adalah menggunakan media belajar alternatif berupa *Card game*, sedangkan perbedaan yang ada di karya terdahulu 5 dengan karya yang akan penulis buat adalah tema permainan yang digunakan.

Pada karya terdahulu 6 yang ditulis oleh Rifanisa Muchtar, Bustanul Iman RN, Amir Faqihuddin Assafari (2025) Penelitian ini berfokus dalam prosedur pengembangan media, validitas, dan praktikalitasnya, serta efektivitasnya dalam meningkatkan pemahaman peserta didik. Teori yang digunakan pada penelitian ini adalah Teori Pembelajaran Konstruktivisme, dimana peserta secara aktif terlibat dalam proses pembelajarannya. Metode yang digunakan oleh penulis jurnal ini adalah metode Kuantitatif dan Kualitatif dengan metode pengumpulan data berupa observasi, wawancara, dan penyebaran angket. Persamaan antara karya terdahulu 6 dengan karya yang akan penulis buat adalah menggunakan media alternatif berupa *game* untuk edukasi target audiensnya, sedangkan perbedaan karya yang ada di karya terdahulu 6 dengan karya yang akan dibuat penulis adalah tema permainan yang digunakan yaitu edukasi mata pelajaran sejarah kebudayaan islam.

Tabel 2.1 Referensi Karya Terdahulu

No.	Item	Jurnal 1	Jurnal 2	Jurnal 3	Jurnal 4	Jurnal 5	Jurnal 6
1.	Judul Artikel (Karya)	Perancangan <i>Board Game</i> Sebagai Media Pembelajaran Tentang Pendakian Gunung.	Perancangan <i>Card Game</i> Kue Tradisional Indonesia untuk usia 18 – 21 Tahun.	Perancangan <i>Board game</i> sebagai media edukasi Investasi <i>Cryptocurrency</i> dan menghindari <i>scam</i> bagi usia 18-25 tahun.	Penggunaan Media Edukasi Berbasis <i>Card Game</i> Sebagai Upaya Meningkatkan Pengetahuan dan Sikap Gizi Seimbang Siswa SD.	Alternatif Pembelajaran Menggunakan <i>Card Game</i> Pada Anak	Pengembangan Media Pembelajaran <i>Board game</i> Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam
2.	Nama Lengkap Peneliti, Tahun Terbit, dan Penerbit	Giovanni Aprelianto, Arie Setiawan, Jason Prestilliano, Jurnal Desain Komunikasi Visual Asia (JESKOVSIA), 2022.	Naufal Rasyid Aditya, Restu Ismoyo Aji, Aris Sutejo, Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur, 2025.	Timotius Michael Rudianto, T. Arie Setiawan Prasida, Martin Setiawan, <i>Journal of Indonesian Management</i> , 2025.	Siti Azizzah, Agung Kurniawan, Farah Paramita, Septa Katmawanti, Jurnal Medika Nusantara, 2024.	Khikmah Susanti, Jurnal Pendidikan dan Pengajaran, (2021).	Rifanisa Muchtar, Bustanul Iman RN, Amir Faqihuddin Assafari, <i>Indonesian Journal of Islamic Educational</i> , 2025
3.	Fokus Penelitian	Merancang sebuah media pembelajaran <i>Board game</i> yang dapat mengurangi kecelakaan pendakian yang kerap dialami pendaki awam.	Merancang <i>Card game</i> yang menarik sebagai media belajar untuk melestarikan kue tradisional Indonesia.	Merancang sebuah media pembelajaran berupa <i>Board game</i> untuk mengedukasi tentang bahaya <i>scam</i> pada <i>crypto</i> .	Mengembangkan media edukasi gizi seimbang berbasis <i>Card game</i> untuk siswa tingkat Sekolah Dasar (SD)	Merancang sebuah media pembelajaran berupa <i>Card game</i> untuk mengedukasi anak-anak tentang Huruf Hijaiyah.	Prosedur pengembangan media, validitas, dan praktikalitasnya, serta efektivitasnya dalam meningkatkan pemahaman peserta didik.

4.	Teori	Teori <i>Board game</i> Kummara yang terdiri dari 3 fase utama yaitu, <i>Concepting phase</i> , <i>Design phase</i> , dan <i>Development phase</i>	Teori <i>Game Design</i> yang terdiri dari beberapa elemen penting seperti tantangan, narasi, dan mekanisme permainan.	Teori <i>Game Making</i> milik Kummara yang terdiri dari 3 fase utama yaitu, <i>Concepting phase</i> , <i>Design phase</i> , dan <i>Development phase</i>	Teori <i>Visual Learning</i> , media kartu bergambar dapat memvisualisasikan pesan atau informasi dapat tersampaikan dengan lebih efektif.	Teori Permainan Jhon Von Ann and Oscar Morgenstern, permainan terdiri dari sekumpulan peraturan yang membangun situasi bersaing.	Teori Pembelajaran Konstruktivisme
5.	Metode Penelitian	Metode deskriptif dengan strategi linear dan <i>Mix Methods</i> (Kualitatif dan Kuantitatif)	Metode 5W+1H serta kualitatif dengan wawancara dan menyebarluaskan kuesioner.	Metode Deskriptif dengan strategi linier dan pendekatan campuran (Kualitatif dan Kuantitatif)	Metode Kualitatif dengan metode pengumpulan data berupa observasi, wawancara, dan penyebarluasan angket.	Metode studi deskriptif Kualitatif.	Metode Kuantitatif dan Kualitatif dengan metode pengumpulan data berupa observasi, wawancara, dan penyebarluasan angket
6.	Persamaan	Menggunakan media belajar alternatif untuk anak remaja	Menggunakan media belajar alternatif berupa <i>Card game</i> .	Menggunakan media belajar alternatif untuk remaja 18-25 Tahun.	Menggunakan media belajar alternatif berupa <i>Card game</i> .	Menggunakan media belajar alternatif berupa <i>Card game</i> .	Menggunakan media belajar alternatif untuk anak remaja

7.	Perbedaan	Media alternatif yang dibuat bertema edukasi persiapan pendakian gunung.	<i>Card game</i> yang dibuat bertema edukasi memperkenalkan kuliner Indonesia.	Media alternatif yang dibuat bertema edukasi tentang Investasi <i>Crypto</i> .	Target audiens dari <i>Card game</i> tersebut dituju kepada kelompok umur yang berbeda.	<i>Card game</i> yang dibuat bertema edukasi tentang huruf Hijaiyah pada kitab Al-Quran.	Media alternatif yang dibuat bertema edukasi mata pelajaran sejarah kebudayaan islam.
8.	Hasil Penelitian	Siswa menjadi lebih paham pentingnya prosedur pendakian gunung seperti manajemen logistik, waktu, dan peralatan pendakian gunung.	Permainan <i>Card game</i> “Kejutan Manis Nusantara” membuat remaja usia 18-21 tahun memperdalam pengetahuan seputar kue tradisional Indonesia.	Materi dari permainan <i>Board game</i> “Hold or Sell” selaras dengan kebutuhan audiens dan sasaran audiens semakin lebih mengerti tentang pentingnya mengetahui <i>scam</i> pada <i>crypto</i> .	Terdapat peningkatan yang signifikan terhadap pengetahuan dan sikap siswa setelah menggunakan media <i>Card game</i> tersebut.	Jenis edukasi pada <i>Card game</i> dapat membantu anak-anak untuk belajar huruf Hijaiyah dengan konsep visual yang lebih memacu minat mereka untuk belajar.	Media <i>Board game</i> dapat menjadi media alternatif yang efektif dan menarik dalam meningkatkan pemahaman peserta didik kelas VIII.



2.2 Landasan Konsep

2.2.1 Komunikasi Pendidikan

Komunikasi ialah proses pertukaran informasi oleh dua orang maupun lebih baik itu melalui pertemuan langsung atau melalui alat komunikasi, apakah itu untuk keperluan individu ke individu lainnya, individu ke organisasi, maupun organisasi dengan organisasi. Komunikasi pendidikan dapat diartikan sebagai proses pertukaran informasi ilmiah yang terjadi dalam proses pendidikan, baik itu antara pendidik dengan peserta didik maupun pendidik dengan masyarakat. Komunikasi pendidikan menjadi tolak ukur keberhasilan pendidikan itu sendiri dalam mencapai target pembelajaran. Komunikasi pendidikan memiliki beberapa komponen, yaitu: pengirim pesan sebagai sumber informasi, penerima pesan atau peserta didik, pesan itu sendiri atau informasi yang diberikan pengajar atau pendidik pada peserta didik, saluran komunikasi atau media sebagai jalur komunikasi kepada penerima pesan, pengaruh atau efek, dan respon atau kontinuitas efek pesan kepada penerima pesan (Sibuea Bismar et al., 2024)

2.2.2 Komunikasi Pembangunan Berkelanjutan

Komunikasi pembangunan memainkan peran krusial dalam proses pemberdayaan masyarakat desa, melalui komunikasi yang efektif, informasi penting mengenai pendidikan, kesehatan, pemandu, pertanian, dan berbagai aspek kehidupan lainnya dapat disampaikan dengan cara yang mudah dipahami dan diterima oleh masyarakat pedesaan. Lebih dari sekedar penyampaian informasi, komunikasi pembangunan juga berfungsi sebagai alat untuk membangun kesadaran, menginspirasi partisipasi aktif, dan mendorong kolaborasi antar warga (Purwanto Eko et al., 2024) Dari penggunaan media tradisional hingga teknologi digital, akan terlihat komunikasi dapat menjadi jembatan yang menghubungkan pengetahuan dengan kebutuhan lokal.

2.2.3 Media Pembelajaran

Istilah dari media pembelajaran terdiri dari dua kata, yaitu “media” dan “pembelajaran”. Secara linguistik, istilah media berasal dari kata Latin “*medius*” yang berarti perantara, dalam bahasa Inggris “*medium*” yang berarti pengantar atau perantara. Menurut Miarso, media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan yang dapat merangsang pemikiran, perasaan, perhatian, dan motivasi belajar (Shoffa Shoffan & Cholid Fahmi, 2023). Media pembelajaran sendiri memiliki beberapa definisi, menurut Newby, Stepich, Lehman, & Russell, media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyampaikan pesan untuk mencapai tujuan pembelajaran (Anderson, 1976). Tujuan penggunaan media pembelajaran adalah untuk memudahkan komunikasi dan meningkatkan keberhasilan pembelajaran. Dalam Gagne & Briggs mendefinisikan media pembelajaran meliputi buku, tape recorder, kaset, video, VCR, film, dan slide (bingkai foto), fotografi, lukisan, grafik, televisi, komputer.

Dari beberapa pengertian media pembelajaran di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan (materi pembelajaran) sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan emosi pelajar dalam kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran. Berbagai bentuk atau *output* dari media pembelajaran merupakan sarana untuk mencapai tujuan pembelajaran, dapat berupa buku, kartu permainan, *board game*, kaset, film, lukisan, dan lainnya. Media pembelajaran memiliki berbagai manfaat dalam dunia pendidikan, berikut adalah beberapa manfaat penggunaan media pembelajaran: mempermudah pemahaman, meningkatkan partisipasi dalam proses pembelajaran, dan sebagai media yang membantu menghubungkan konsep pembelajaran dengan situasi dunia nyata sehingga menjadikan pembelajaran lebih relevan.

2.2.4 Jenis – Jenis Media Pembelajaran

Dalam dunia pembelajaran maupun komunikasi, media memiliki peran yang sangat penting dalam proses penyampaian pesan, sehingga diperlukan adanya pengklasifikasian agar lebih mudah dipahami dan dapat digunakan sesuai kebutuhan. Terdapat beberapa pendekatan yang dapat digunakan dalam mengklasifikasikan media. Salah satu pendekatan secara umum adalah dengan menekankan pada teknik atau cara yang digunakan dalam pembuatan media tersebut. Misalnya, media yang dibuat secara manual seperti gambar, sketsa, maupun poster. Ada pula media yang proses produksinya menggunakan teknologi modern seperti animasi, video, maupun aplikasi berbasis komputer. Ada beberapa sudut pandang menurut ahli dalam mengklasifikasikan media pembelajaran dengan pertimbangan tertentu, salah satunya klasifikasi media menurut Anderson Sumber:

No.	Golongan Media	Contoh dalam Pembelajaran
1.	Audio	Kaset audio, siaran radio, telepon
2.	Cetak	Buku pelajaran, modul, brosur, leaflet, gambar
3.	Audio cetak	Kaset audio yang dilengkapi bahan tertulis
4.	Proyeksi visual diam	Overhead transparansi (OHT), film bingkai (slide)
5.	Proyeksi audio visual diam	Film bingkai (slide) bersuara.
6.	Visual gerak	Film bisu
7.	Audio visual gerak	Film gerak bersuara, video NCD, televisi
8.	Obyek fisik	Benda nyata, model, spesimen
9.	Manusia dan lingkungan	Guru, pustakawan, laboran
10	Komputer	CAI (pembelajaran berbantuan komputer) dan CBI (pembelajaran berbasis komputer)
.		

Gambar 2.1 Klasifikasi Media (Anderson, 1976)

Buku Media Pembelajaran (Andi Kristanto, 2016)

2.2.5 Tujuan Penggunaan Media Dalam Pembelajaran

Penggunaan berbagai jenis media pembelajaran dalam proses pendidikan, baik yang diterapkan untuk kegiatan belajar secara mandiri atau kelompok, pada dasarnya memiliki beberapa tujuan utama yang ingin dicapai. Menurut (Pagarra Ahmad Syawaluddin Wawan Krismanto Sayidiman, 2022) terdapat 3 tujuan pokok yang mendasari pemanfaatan media dalam konteks tersebut, yaitu:

1. Menyampaikan Informasi (*To Inform*)

Media pembelajaran ini bertujuan sebagai sarana atau alat bantu yang memudahkan proses transfer pengetahuan dari pengajar kepada pelajar, sehingga materi yang disampaikan dapat diterima dengan lebih efektif. Namun seiring berjalannya waktu, media pembelajaran tidak hanya terbatas pada media cetak saja, melainkan telah berkembang menjadi media visual seperti gambar, video, dan animasi yang memungkinkan penyampaian materi pembelajaran menjadi lebih variatif dan dinamis.

2. Memotivasi (*To Motivate*)

Media pembelajaran merupakan salah satu strategi yang mampu memotivasi belajar. Penggunaan media yang tepat sangat membantu dan memotivasi pelajar dalam memaknai pembelajaran sesuai tujuan pembelajaran yang diharapkan meminimalisir kejemuhan dalam proses pembelajaran, mempermudah penyerapan informasi sehingga pelajar termotivasi mengikuti proses pembelajaran dan pada akhirnya diharapkan mampu meningkatkan hasil belajarnya.

3. Menciptakan Aktivitas Belajar (*To Learn*)

Bertujuan sebagai salah satu strategi untuk menciptakan pengalaman belajar yang menarik, menyenangkan, dan beragam. Jika media pembelajaran dibuat interaktif, pelajar tidak hanya menggunakan media tersebut sebagai sumber informasi, tetapi juga dapat aktif melakukan berbagai aktivitas saat belajar.

2.2.6 Kartu Permainan Sebagai Media Pembelajaran

Kartu permainan merupakan salah satu alat pembelajaran yang dapat digunakan untuk mendukung proses belajar mengajar. Terdapat elemen, aturan, dan teknik dasar yang menarik, kartu permainan dapat menjadi pelengkap dalam alat pembelajaran berbasis permainan (*game-based learning*). Dengan menggabungkan elemen-elemen permainan yang menarik dan tujuan pembelajaran yang jelas, *game based learning* dengan kartu permainan dapat menjadi metode yang efektif untuk

meningkatkan literasi. Penggunaan *game* tidak hanya dapat meningkatkan motivasi belajar dan prestasi belajar, tetapi juga meningkatkan retensi belajar dan interaksi sosial pelajar. (Putri Agatha dan Arieviana Ayu Laksmi, 2025)

2.2.7 *Game-Based Learning*

Game Based-Learning jika diartikan dalam bahasa Indonesia adalah pembelajaran berbasis permainan. Menurut Lucky Adhie dan Cecilia E. Nugraheni dalam Makalah Aptikom, *Game-Based Learning* adalah metode pembelajaran yang menggunakan aplikasi permainan atau *game* yang telah dirancang khusus untuk membantu dalam proses pembelajaran. Pada umumnya, pola yang digunakan dalam media ini adalah proses pembelajaran melalui pola *learning by doing*. *Games Based Learning* adalah jenis *serious game* yang dirancang untuk tujuan tertentu dalam pembelajaran (Khaerunnisa dkk., 2022)

2.2.8 Teori Difusi Inovasi

Teori Difusi Inovasi dalam konteks komunikasi dikembangkan oleh Everett M. Rogers dan rekan rekannya yang mengatakan bahwa Inovasi merujuk pada suatu konsep, tindakan, atau barang yang dianggap baru oleh individu atau kelompok tertentu, sementara difusi mencakup bentuk komunikasi terkait penyebaran pesan berupa pemikiran atau ide baru. Menurut definisi tersebut, secara singkat Teori ini menjelaskan bagaimana sebuah inovasi berupa ide maupun produk menyebar dan diterima oleh masyarakat (Verona dkk., 2023).



Gambar 2.2 Saluran Komunikasi Proses Keputusan Inovasi

Sumber: Buku Inovasi Pendidikan (Rusydi Ananda dkk., 2017)

Rogers menjelaskan bahwa terdapat lima tahap utama yang berbeda dalam proses keputusan inovasi pada Teori Difusi Inovasi, yaitu sebagai berikut:

1. Pengetahuan: Tahap awal proses difusi inovasi yaitu dimana seorang individu menyadari adanya suatu inovasi dan ingin tahu bagaimana inovasi tersebut, disertai pemahaman dasar atau pengetahuan mengenai manfaat, cara kerja, serta potensi dari inovasi tersebut.
2. Persuasi: Individu memiliki sikap pribadi yang mendukung atau justru menolak adopsi inovasi tersebut, sehingga diperlukan upaya persuasif untuk meyakinkan mereka mengenai berbagai manfaat dan keuntungan dari inovasi yang ditawarkan.
3. Keputusan: Setiap individu terlibat secara aktif dalam berbagai aktivitas yang membawa mereka pada tahap pengambilan keputusan untuk mengadopsi inovasi yang bersangkutan.
4. Implementasi: Setelah setiap individu mengadopsi sebuah inovasi, mereka harus menerapkan atau mengimplementasikan inovasi tersebut.
5. Konfirmasi: Setiap individu harus mengkonfirmasi bahwa keputusan mereka untuk mengadopsi adalah keputusan yang tepat. Setelah tahap ini tercapai, maka diperoleh hasil difusi.

Teori Difusi Inovasi ini dibangun dari beberapa elemen yang setiap elemennya memainkan peran penting dalam proses penyebaran ide-ide baru. Kunci dari elemen pada teori ini adalah inovasi itu sendiri, yang secara sederhana dapat didefinisikan sebagai sesuatu yang benar-benar baru seperti produk inovatif atau metode pendekatan yang belum pernah dicoba sebelumnya, dengan tujuan untuk menyelesaikan suatu masalah. Saluran komunikasi berfungsi sebagai alat atau jembatan yang digunakan untuk menyampaikan serta menyebarkan informasi mengenai inovasi tersebut ke audiens secara meluas, sehingga masyarakat mengetahui, memahami, dan mempertimbangkan manfaat dari inovasi tersebut.

Perancangan dan pembuatan media pembelajaran alternatif berupa kartu permainan berasal dari kebutuhan komunitas yang belum terpenuhi serta keinginan pribadi penulis untuk menciptakan media belajar yang menyenangkan namun edukatif untuk digunakan Komunitas Pemandu Ekowisata Sukagalih. Kartu permainan sebagai media pembelajaran alternatif ini sangat cocok apabila di analisis menggunakan Teori Difusi Inovasi, karena kartu permainan ini merupakan bentuk inovasi baru berupa ide dan metode pembelajaran yang segar melalui saluran komunikasi interaktif. Teori ini membantu memahami bagaimana inovasi berupa kartu permainan diadopsi secara bertahap oleh anggota komunitas, dipengaruhi oleh sistem sosial yang terlibat salah satunya adalah tokoh masyarakat yang mampu mendorong komunitas untuk menerima inovasi yang penulis buat. Penerapan Teori Difusi Inovasi menjadi dasar yang tepat untuk menyusun strategi penyebaran kartu permainan sebagai media belajar berkelanjutan.

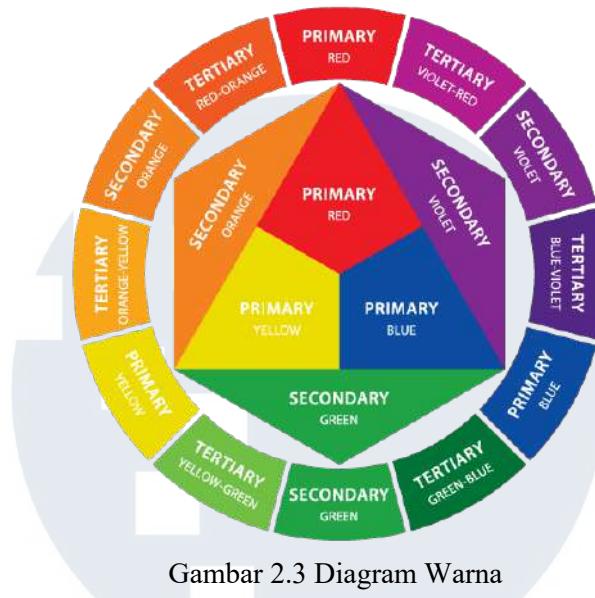
Tabel 2.2 Elemen Penerapan Teori Difusi Terkait Kartu KLOP-IN

No.	Elemen	Penjelasan	Penerapan
1.	Inovasi	Media belajar baru	Kartu Permainan KLOP-IN
2.	Saluran Komunikasi	Cara inovasi disampaikan ke Komunitas Pemandu Ekowisata	Ketika <i>briefing</i> dan saat <i>Pre-Event</i>
3.	Waktu	Lama waktu untuk adopsi	Uji coba kepada Komunitas untuk melihat pemahaman mereka bermain <i>Card game</i> KLOP-IN ketika <i>briefing</i> hingga adopsi ketika <i>Pre-Event</i> .
4.	Sistem Sosial	Kelompok yang dituju	Komunitas Pemandu Ekowisata Sukagalih.

Sumber : Penulis (2025)

2.2.9 Konsep Desain Kartu Permainan

1. Pewarnaan



Gambar 2.3 Diagram Warna

Sumber: <https://www.kataorangproject.com/color-theory/>

Warna merupakan pelengkap gambar, termasuk salah satu unsur-unsur visual di samping titik, garis, bidang, ruang, dan tekstur. Warna merupakan unsur yang sangat tajam untuk menyentuh kepekaan penglihatan sehingga mampu menstimulasi perasaan, perhatian, dan minat seseorang. Warna-warna positif adalah warna yang secara umum membangkitkan emosi yang menggembirakan dan menyenangkan, sedangkan warna-warna negatif sering kali membangkitkan perasaan yang lebih tenang atau muram (Rofi Hakim dkk., 2025). Misalnya, warna cerah seperti kuning atau merah sering dikaitkan dengan energi dan semangat, sementara warna biru atau biru menciptakan kesan tenang dan fokus.



Gambar 2.4 Color Palette Kartu KLOP-IN

Sumber: <https://id.pinterest.com/pin/18929260941261710/>

Untuk memperkuat nuansa alam, penulis menggunakan *color palette* bertemakan *earth tone* yang didominasi oleh warna-warna hangat dan netral seperti cokelat tanah, hijau lumut, dan krem pasir. Pemilihan *palette* ini tidak hanya mencerminkan keindahan alam secara virtual, namun juga membantu pemainnya merasakan kedekatan emosional dengan tema permainan seolah berada di hutan.

2. Tipografi



Gambar 2.5 Contoh Tipografi atau *Font*

Sumber: <https://www.dumetschool.com/blog/Teori-Tipografi-Jenis-Huruf-Part-1>

Selain penggunaan warna, jenis tipografi juga memiliki peran yang penting dalam membentuk kesan kesatuan pada berbagai media, salah satunya media belajar alternatif berupa kartu permainan. Bagian *cover* kartu dirancang dengan bertuliskan “KLOP-IN” yang menggunakan *font* Fredoka, *font* ini dipilih dengan alasan untuk menciptakan kesan visual yang menyenangkan, mudah diingat, dan jelas, sehingga meminimalisir terjadinya kesalahpahaman nama kartu permainan.

3. Ilustrasi



Gambar 2.6 Contoh Ilustrasi Kartu KLOP-IN

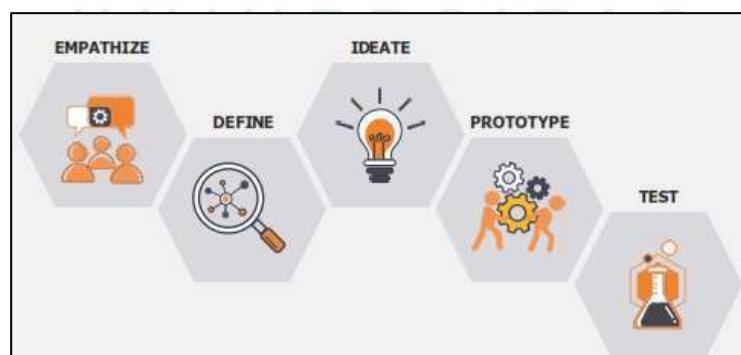
Sumber: Ilustrasi Penulis (2026)

Ilustrasi berasal dari kata latin *illustrate* yang berarti menerangi atau memurnikan. Dalam kamus *The American Heritage of The English Language*, *illustrate* memiliki arti memperjelas atau memberi kejelasan melalui contoh, analogi atau perbandingan, mendekorasi. Dalam artian Ilustrasi adalah sebuah citra yang dibentuk untuk memperjelas sebuah informasi dengan memberi representasi secara visual. Esensi dari ilustrasi adalah pemikiran, ide, dan konsep yang melandasi apa yang ingin dikomunikasikan gambar (Witabora, 2012).

2.2.10 Metode Design Thinking Bruce Archer

Design Thinking sebenarnya bukanlah konsep baru dalam dunia inovasi dan pemecahan masalah. Awalnya *Design Thinking* dikenal ketika David Kelley (*Stanford University*) mendirikan IDEO, sebuah konsultan desain yang berlatar belakang desain produk berbasis inovasi pada 1991. Konsep dasar *Design Thinking* mulanya dipaparkan oleh Richard Buchanan 1992 dalam artikelnya yaitu *Wicked Problems in Design Thinking*. Konsep ini sering dikaitkan dengan pemikiran John E. Arnold yang tertulis dalam karyanya “*Creative Engineering*” (1959) juga tertulis dalam karya L. Bruce Archer yang mengemukakan konsep “*Systematic Method for Designers*” pada 1965, Bruce Archer menimpali gagasan bahwa *design thinking* perlu dilakukan secara sistematis (Budiraharjo Markus, 2022)

Design Thinking adalah sebuah prosedur kerja untuk memecahkan masalah berdasarkan kebutuhan. *Design Thinking* memiliki lima langkah utama yaitu *Empathize*, menentukan problem utama atau *Define*, *Ideate*, *Prototyping*, dan *Test*.



Gambar 2.8 Tahapan Kerja *Design Thinking*
Sumber: *Design Thinking Express Slides*, CIAS (2022)