

# PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KREATIF TENTANG NILAI-NILAI AGAMA ISLAM PADA ANAK USIA 7-9 TAHUN

Niza Nurul Hikmah Amin<sup>1</sup>, Sri Soedewi<sup>2</sup>  
Program Studi Desain Komunikasi Visual<sup>1,2</sup>  
Sekolah Tinggi Teknologi Bandung Jl. Soekarno Hatta No. 378, Kota Bandung, Jawa Barat 40235<sup>1,2</sup>  
nizanurhikmahamin@gmail.com<sup>1</sup>, srisoedewi@sttbandung.ac.id<sup>2</sup>

## Abstrak

Media pembelajaran merupakan bagian yang tak terpisahkan dalam proses belajar mengajar. Pengajar biasa menggunakan media pembelajaran untuk membantu menyampaikan pelajaran kepada anak didiknya. Bagi siswa mereka lebih mudah mengerti dan memahami pelajaran melalui media, apalagi menggunakan media pembelajaran kreatif yang membuat anak berinteraksi langsung. Seperti yang dikatakan oleh Udin (2008:3) bahwa siswa akan belajar lebih baik dan bermakna apabila siswa mengalami apa yang dipelajari dan bukan sekedar mengetahuinya saja. Maka dari itu pengajar dituntut untuk bisa mengembangkan metode pembelajaran menggunakan media. Media pembelajaran kreatif digunakan untuk mengubah cara belajar konvensional ataupun mencampurkan cara pembelajarannya menggunakan cara belajar yang lebih menarik, sehingga dapat mengembangkan kreativitas, pikiran, perasaan, perhatian dan minat sehingga proses belajar terjadi. Media pembelajaran kreatif disini digunakan untuk mengedukasi nilai-nilai agama Islam, bertujuan agar anak selain memahami, mengingat pelajaran yang disampaikan. Selain itu juga dapat membentuk moral yang baik.

Kata kunci : Edukasi, media pembelajaran kreatif, pendidikan agama islam.

## Abstract

*Learning media is an integral part of the teaching and learning process. Teachers usually use learning media to help deliver lessons to their students. For students they are easier to understand and comprehend lessons through the media, especially using creative learning media that make children interact directly. As stated by Udin (2008: 3) that students will learn better and meaningfully if they experience what they learned and not just know it. The instructor is required to be able to develop learning methods using the media. Creative learning media are used to change the way conventional learning or mix learning methods by using more interesting ways of learning, they can develop creativity, thoughts, feelings, attention and interests so that the learning process takes place. Creative learning media here are used to educate Islamic religious values, aiming for children to understand, remember the lessons delivered. Besides that it can also form good morals.*

*Keywords : Education, creative learning media, Islamic religious education.*

## I. PENDAHULUAN

Pada era sekarang ini siswa sangat sulit untuk memahami dan mengingat pelajaran dengan baik. Siswa akan belajar lebih baik dan bermakna apabila siswa mengalami apa yang dipelajari dan bukan sekedar mengetahuinya saja (Udin, 2008:3). Proses pembelajaran tidak akan terlepas dari peran media dalam pemanfaatannya di dunia pendidikan<sup>1</sup>. Maka dari itu guru juga dituntut untuk bisa mengembangkan metode pembelajaran menggunakan media. Media pembelajaran merupakan bagian yang tidak terpisahkan dalam proses belajar mengajar. Dalam dunia pendidikan, media pembelajaran memiliki manfaat yang luar biasa. Salah satu manfaat dari penggunaan media pembelajaran adalah untuk meningkatkan

efektivitas pembelajaran. Agar tujuan pembelajaran terserap dengan baik, maka pengajar harus berinovasi dalam proses belajar mengajar. Inovasi yang dapat dilakukan adalah dengan menggunakan media pembelajaran kreatif agar anak mudah mengerti, tidak merasa bosan dalam belajar dan meningkatkan hasil belajar. Akan tetapi pada kenyataannya, banyak pendidikan yang masih kurang menggunakan media pembelajaran kreatif, terutama pada pendidikan sekolah dasar usia 7-9 tahun mengenai Pendidikan nilai-nilai Agama Islam khususnya di daerah kecamatan Bojongloa Kidul, Bandung<sup>2</sup>. Padahal pengembangan nilai-nilai agama Islam pada anak usia 7-9 sangatlah penting<sup>3</sup>. Hal tersebut dikarenakan pada usia ini anak sangat baik apabila diberikan penanaman aqidah dan nilai-nilai dasar agama Islam yang akan membentuk pribadi anak

<sup>1</sup> Zoman, Qomaru, dkk. Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Kreatif Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Sekolah Dasar Negeri di Surabaya Selatan. (Surabaya : 2015) hal 3

<sup>2</sup> Wawancara: Ibu Lia Hizyah Parliah (Pengajar di Sekolah PAUD Kober Al-Bana) 29 April 2019, Jln. Karasak Lama, Bandung

<sup>3</sup> Wawancara: Bapak Ikhlasiah, S.Pd (Pengajar di SDN Dwikora) Jln. Inhoftank, 9 Mei 2019, 10:35 WIB

yang berakhlakul karimah<sup>4</sup>. Para orang tua berpikir anak-anak akan lebih paham jika diajarkan pendidikan agama sejak dini. Untuk itu anak-anak diwajibkan mendapatkan ajaran tentang nilai-nilai agama Islam. Fakta yang terjadi sekarang adalah kurangnya pengawasan, kontrol dan kepedulian terhadap apa yang anak-anak terima, lihat dan pelajari di dalam maupun di luar lingkungan sekolah. Bukan soal sudut pandang dari segi ilmu yang mereka dapatkan atau dari segi tenaga pengajar, melainkan bagaimana cara memanfaatkan waktu bermain anak usia 7-9 tahun agar tetap dapat belajar mengenai nilai-nilai agama Islam yang telah mereka terima, lihat dan pelajari tanpa adanya tenaga pengajar dan orang tua yang mendampinginya dengan aman, praktis dan mudah.

Media kreatif digunakan sebagai media alternatif pembelajaran pengajar dalam mengubah cara belajar konvensional ataupun mencampurkan cara pembelajarannya menggunakan cara belajar yang lebih menarik, sehingga dapat mengembangkan kreativitas, pikiran, perasaan, perhatian dan minat sehingga proses belajar terjadi. Untuk menciptakan generasi yang berkualitas, harus dilakukan pembelajaran sejak dini dengan baik. Oleh karena itu penulis tertarik untuk melakukan perancangan media kreatif sebagai media pembelajaran nilai-nilai agama Islam yang bertujuan untuk meningkatkan pemahaman pendidikan sekolah dasar usia 7-9 tahun khususnya di daerah kecamatan Bojongloa Kidul, Bandung mengenai pendidikan agama Islam<sup>5</sup>. Media kreatif ini berisikan tentang nilai-nilai agama Islam seperti do'a-do'a pendek, surat pendek, adzan, shalat, syahadat, rukun islam dan iman.

#### A. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka identifikasi masalah akan difokuskan pada:

- 1) Pentingnya anak usia 7-9 tahun belajar mengenai nilai-nilai agama Islam agar terbentuk akhlak yang baik.
- 2) Pentingnya anak usia 7-9 tahun untuk selalu mengasah kemampuan daya ingat pelajaran yang telah didapat dan dipelajari agar memiliki daya ingat yang kuat dalam kehidupan sehari-hari.
- 3) Anak usia 7-9 tahun mudah bosan apalagi ketika belajar, oleh karena itu, ketika belajar harus ada interaksi langsung agar anak mengalami apa yang dipelajarinya.
- 4) Kurangnya media pembelajaran kreatif dalam pendidikan sekolah dasar usia 7-9 tahun mengenai Pendidikan Agama Islam, khususnya di daerah kecamatan Bojongloa Kidul, Bandung<sup>6</sup>.
- 5) Anak usia 7-9 tahun lebih memilih bermain dibandingkan mengulang pelajaran yang telah didapat dan dipelajarinya<sup>7</sup>.

<sup>4</sup> Wawancara: Ibu Ainina (orang tua murid PAUD Kober Al-Bana) 29 April 2019, Jl.Karasak Lama, Bandung

<sup>5</sup> Wawancara: Bapak Ikhlasih, S.Pd (pengajar di sekolah SDN Dwikora) 9 Mei 2019, SDN Dwikora. Jl.Inhoftank, Bandung

<sup>6</sup> Wawancara: Ibu Lia Hizziyah Parliah (pengajar di sekolah PAUD Kober Al-Bana) Jl.Karasak Lama, 29 April 2019, 10.15 WIB dan

#### B. Rumusan Masalah

Dari batasan masalah diatas maka dapat dirumuskan permasalahan dalam perancangan ini adalah sebagai berikut:

- 1) Bagaimana cara penyampaian edukasi pendidikan nilai-nilai agama Islam berisikan tentang hafalan do'a do'a pendek, hafalan surat pendek, perintah mengumandangkan adzan, shalat, mengucapkan kalimat syahadat, serta membacakan rukun iman dan Islam untuk anak usia 7-9 tahun khususnya di daerah kecamatan Bojongloa Kidul, Bandung?
- 2) Bagaimana cara merancang media pembelajaran kreatif yang tepat guna untuk anak usia 7-9 tahun agar mampu dengan mudah memahami, mengingat pendidikan nilai-nilai agama Islam serta tidak membosankan, berisikan tentang hafalan do'a-do'a pendek, hafalan surat pendek, perintah mengumandangkan adzan, shalat, mengucapkan kalimat syahadat, serta membacakan rukun iman dan Islam untuk anak usia 7-9 tahun khususnya di daerah kecamatan Bojongloa Kidul, Bandung?

#### C. Maksud Perancangan

Perancangan ini ditujukan bagi pendidikan sekolah dasar usia 7-9 tahun khususnya di daerah kecamatan Bojongloa Kidul, Bandung yang kebanyakan lebih memilih bermain dibandingkan dengan menghafal pelajaran yang telah didapat, dan dipelajari di sekolah. Maka dari itu perancangan media pembelajaran kreatif nilai-nilai agama Islam dipilih agar anak usia 7-9 tahun tetap dapat bermain sekaligus mengasah pelajaran tentang nilai-nilai agama Islam berisikan tentang hafalan do'a-do'a pendek, hafalan surat pendek, perintah mengumandangkan adzan, shalat, mengucapkan kalimat syahadat, serta membacakan rukun iman dan Islam yang telah didapat, dan dipelajari.

#### D. Tujuan Perancangan

Tujuan perancangan adalah untuk memberikan edukasi dengan cara santai, bermain namun anak tidak menyadari bahwa sebenarnya mereka sedang mengulang pelajaran nilai-nilai agama Islam dengan media kreatif *boardgame* Islamarbel berisikan hafalan do'a-do'a pendek, hafalan surat pendek, perintah mengumandangkan adzan, shalat, mengucapkan kalimat syahadat, serta membacakan rukun iman dan Islam. Maka tujuan perancangan membuat media kreatif berupa *boardgame* Islamarbel ini untuk mampu menarik minat anak. Sehingga menghasilkan peningkatan pemahaman dan daya ingat yang kuat terhadap hasil belajar nilai-nilai agama Islam yang telah didapat dengan baik, dengan perancangan ini juga dapat meringankan pengajar dalam memberikan media

Bapak Ikhlasih, S.Pd (pengajar di sekolah SDN Dwikora) Jl.Inhofteng, 9 Mei 2019, 10.35 WIB.

<sup>7</sup> Kuisioner: 100 tanggapan 23 % menjawab lebih memilih bermain sisa, 34 % karena teknologi (hp) yang biasa digunakan untuk bermain / game (permainan) juga oleh anak, serta terdapat faktor lainnya. (Bandung: 2019).

pembelajaran kreatif terutama pada pelajaran agama Islam untuk anak usia 7-9 tahun.

#### E. Metode Perancangan

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan prosedur penelitian dan pengembangan atau yang lebih dikenal dengan *Research and Development (R&D)* yang menggunakan desain pengembangan. Penulis menggunakan pendekatan penelitian pengembangan. Penelitian dan pengembangan merupakan suatu langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang sudah ada yang dapat dipertanggungjawabkan<sup>8</sup>. *ASSURE (Analyze learner, State objectives, Select Methods, Media, and Material, Utilize, Utilize Media and Materials, Require Leamer Participation, Evaluate and Review)*<sup>9</sup>. Khasanah (2012) menyatakan model *ASSURE* merupakan model pembelajaran yang menciptakan sebuah aktivitas belajar yang efektif. Hal ini disebabkan karena model *ASSURE* adalah sebuah model pelajaran yang dirancang dengan baik dimulai dengan menangkap perhatian siswa, menyatakan tujuan yang harus dipenuhi, menyajikan materi, melibatkan siswa dalam pembelajaran, menilai pemahaman siswa, menyediakan umpan balik dan akhirnya melakukan evaluasi<sup>10</sup>.

#### F. Pengumpulan Data

- 1) Observasi: dilakukan dengan cara observasi partisipan yaitu pengamat turun langsung ke lapangan, dengan mengunjungi sekolah-sekolah yang terletak pada kecamatan Bojongloa Kidul, Bandung. Cara ini dilakukan agar mengetahui karakteristik anak usia 7-9 tahun yang akan melakukan aktivitas pembelajaran agama Islam.
- 2) Literatur: metode ini dilakukan dengan mengumpulkan data melalui buku, artikel, jurnal dan internet yang berhubungan dengan permasalahan perancangan.
- 3) Wawancara: metode yang mendapatkan informasi dengan cara tanya jawab secara langsung mengenai topik yang diambil terhadap narasumber. Wawancara dilakukan kepada pengajar yang terdapat pada sekolah-sekolah dasar, orang tua yang memiliki anak usia 7-9 tahun, dan anak usia 7-9 tahun yang beragama Islam di Bandung, khususnya kecamatan Bojongloa Kidul dan sekitarnya.
- 4) Kuisisioner: dilakukan dengan mengumpulkan data dengan cara memberikan pertanyaan kepada beberapa orang yang berhubungan dengan perancangan media kreatif sebagai media pembelajaran nilai-nilai agama Islam untuk anak usia 7-9 tahun

## II. TINJAUAN MASALAH

### A. Landasan Teori

- 1) *Desain Komunikasi Visual(DKV)*: Desain komunikasi visual adalah ilmu yang mempelajari konsep komunikasi dan ungkapan daya kreatif, yang diaplikasikan dalam berbagai media komunikasi visual dengan mengolah elemen desain terdiri dari gambar (ilustrasi), huruf, warna, komposisi dan layout. Semuanya itu dilakukan guna menyampaikan pesan secara visual, audio, dan audio visual kepada target sasaran yang dituju. Ada elemen-elemen dalam desain komunikasi visual, beberapa elemen-elemen desain komunikasi visual adalah garis, bentuk atau bidang, tekstur, *layout*, tipografi, warna dan ilustrasi
- 2) *Game*: *Game* diartikan permainan, suatu kegiatan yang menyelesaikan masalah didekati dengan sikap yang menyenangkan. *Game* juga sesuatu yang membuat pemain menemukan kesenangan dalam memainkannya. Misbach (2006:5) menyimpulkan bahwa permainan adalah situasi bermain yang terkait dengan beberapa aturan atau tujuan tertentu, yang menghasilkan kegiatan dalam bentuk tindakan bertujuan.
- 3) *Education Game: Game* edukasi sangat menarik untuk dikembangkan, karena terdapat beberapa kelebihan dari *game* edukasi dibandingkan dengan metode edukasi konvensional. Salah satu kelebihan utama *game* edukasi adalah pada visualisasi dari permasalahan nyata. *Massachusetts Insitute of Technology (MIT)* berhasil membuktikan bahwa *game* edukasi sangat berguna untuk meningkatkan logika dan pemahaman pemain terhadap suatu masalah melalui proyek *game* yang dinamai *scratch*<sup>11</sup>.
- 4) *Boardgame*: Seorang anak dapat belajar sambil bermain dengan *boardgame*, aspek bersosialisasi dan komunikasi anak juga akan terasah. Aspek sosialisasi disini adalah sosialisasi yang bersifat secara fisik, dimana seorang anak dapat bermain dengan anak-anak lainnya secara langsung, bermain bersama disatu meja dan merasakan keberadaan fisik satu sama lain. Mengatakan Burgundy (133-134) keunggulan lainnya dari *boardgame* kemampuan dari *boardgame* yang tidak pernah ketinggalan zaman, tidak seperti *game digital* yang cenderung mengikuti perkembangan teknologi yang terus berubah.

<sup>8</sup> Syaiful Bahri, Syahwani Umar, Indri Astuti. Pengembangan Media Pembelajaran Wordless Picture Dengan Komputer Untuk Kecakapan Writing Di Pontianak. (online) <https://bit.ly/2O6Jm41>, diakses pada 21 Juli 2019, 14.52 WIB.

<sup>9</sup> Dewi, 2008. *ASSURE Model*.(online) <https://bit.ly/2JCCqIg>, diakses pada 14 Mei 2019, 00.24 WIB.

<sup>10</sup> Widia Maya Sari\* Dan Endang Susiloningsih. Penerapan Model Assure Dengan Metode Problem Solving Untuk Meningkatkan

Keterampilan Berpikir Kritis.(online) <https://bit.ly/2JGr9Ga>, diakses pada 21 Juli 2019, 15.08 WIB.

<sup>11</sup> Sumber: Asti Riani Putri1. 2017. Perancangan Agen Cerdas Pada Pemodelan Game Edukasi Dengan Menggunakan Algoritma Ant System Konsentrasi Penemuan Jalur Ke Pasar Tradisional, (Online) <https://Bit.Ly/2onzqdz>, diakses Pada 23 Juli 2019, 8.45 WIB.

## B. Teori Pendukung

- 1) *Pendidikan Agama Islam*: Agama Islam adalah segala usaha untuk memelihara dan memngembangkan fitrah manusia serta sumber daya manusia yang ada padanya menuju terbentuknya manusia seutuhnya sesuai dengan norma-norma Islam<sup>12</sup>. Pada pasal 3, UU Sisdiknas menyebutkan, “Kualitas pendidikan tidak dapat dipisahkan dari proses yang paling dasar, yaitu proses pembelajaran di kelas. Kualitas pembelajaran di kelas tidak dapat lepas dari beberapa aspek, seperti profesionalisme guru, perkembangan dan pertumbuhan peserta didik, tujuan pendidikan dan pembelajaran, perencanaan pembelajaran, strategi nasional yang mana berfungsi mengembangkan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab”.
- 2) *Perkembangan Intelektual Anak*: Penelitian Keith Osborn, Burton L. White, dan Benjamin S. Bloom (Kemdiknas, 2010:2) mengemukakan bahwa perkembangan intelektual anak terjadi sangat pesat ditahun-tahun awal kehidupan anak. Sekitar 50% variabilitas kecerdasan orang dewasa sudah terjadi ketika anak berusia 4 tahun. Peningkatan 30% berikutnya terjadi pada usia 8 tahun, dan 20% sisanya pada pertengahan atau akhir dasawarsa kedua. Maka pada usia 7-9 tahun adalah masa dimana anak harus selalu dibiasakan, dilatih, dan mengulang pelajaran yang telah didapat, agar terbentuk variabilitas kecerdasan anak. Namun, anak usia 7-9 tahun lebih suka bermain dibandingkan untuk mengulang pelajaran yang telah didapat atau diajarkan.
- 3) *Pola Belajar Anak Usia Dasar*: Perkembangan pola belajar anak usia dasar dapat dibentuk oleh orang tua, pengajar, orang yang lebih tua darinya, dan anak sebaya (grup). Anak usia dasar belum memiliki kematangan dalam berfikir, memiliki keterbatasan dalam memilih sesuatu yang positif atau negatif dan mana yang berdampak baik atau buruk. Pada masa usia 7 tahun merupakan usia ketika anakan sudah memasuki masa sekolah. Sebagaimana menurut teori kognitif Piaget, pemikiran anak usia sekolah dasar disebut pemikiran poperasional kongkret atau nyata<sup>13</sup>. Anak bisa diajak belajar di alam terbuka, dengan cara bermain, supaya tidak jenuh dan bosan. Karena anak usia 7 tahun cepat merasa lelah berfikir, fakta ini juga yang menjadi dasar jumlah jam belajar di sekolah yang hanya sekitar 2-3 jam. Ketika belajar lebih dari 3 jam, anak tidak bisa fokus mengikuti kegiatan belajar mengajar.

<sup>12</sup> Achmadi, Idiologi Pendidikan Islam (cet. I; Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2005), halaman 29.

<sup>13</sup> Desmita, Psikologi Perkembangan, Cet. Ke-9 (Banmdungn : PT Remaja Rosdakaarya) halaman 156.

Pada fase 7-8 tahun anak telah dapat mengelompokan dan mengurutkan suatu objek benda menurut jenis, ukuran dan warna secara cepat dan tepat. Selaras dengan hasil penelitian Piaget (1952) bahwa anak usia 7-8 tahun, seorang anak dapat mengetahui hubungan yang terdapat dalam ukuran<sup>14</sup>. Pada usia 7-8 tahun anak bisa fokus belajar selama 2-3 jam, selebihnya anak akan merasa lelah, ngantuk, dan cenderung mencari aktivitas bermaian. Pada fase anak usia 9 tahun anak telah dapat belajar dengan nuansa formal, memiliki daya kritis yang semakin baik, anak dapat menlaah suatu masalah secara mendalam dengan berbagai dimensi. Namun, masih berada pada usia bermain.

## C. Analisis Masalah

Analisis masalah ini dengan menggunakan 5W+1H dan SWOT, dimana nantinya memberi penjelasan dan memiliki konsep yang tepat dalam keadaan yang sedang terjadi.

### 1) 5W+1H

- a) *WHAT* (apa) masalahnya? Anak mudah bosan dalam belajar nilai-nilai agama Islam, mudah lupa akan pelajaran yang telah mereka pelajari dan didapatkan tentang nilai-nilai agama Islam, kurangnya media pembelajaran kreatif, anak 7-9 tahun adalah anak usia bermain.
- b) *WHO* (siapa) target pengguna? Anak usia 7-9 tahun, dan pengajar pendidikan agama Islam.
- c) *WHERE* (dimana) masalah ini terjadi? Kecamatan Bojongloa Kidul, Kota Bandung.
- d) *WHEN* (kapan) mereka harus mendapatkan pelajaran nilai-nilai agama Islam? Saat disekolah, baik formal dan non-formal. sebaiknya dirumah juga mereka harus sudah mulai diberi nilai-nilai agama Islam.
- e) *WHY* (kenapa) masalah ini terjadi? Karena anak 7-9 tahun memang usia anak bermain, masih belum dapat fokus belajar apabila lebih dari 3 jam proses belajar berlangsung karena anak usia 7-9 tahun belum memiliki kematangan dalam berfikir memiliki keterbatasan dalam memilih sesuatu yang positif atau negatif dan mana yang berdampak baik atau buruk. Mereka akan mudah belajar apabila ada interaksi langsung, nyata, santai, ceria, mengasikan.
- f) *HOW* (bagaimana) cara mengatasi masalah? Dengan menggunakan media pembelajaran kreatif berupa *boardgame* yang santai, menyenangkan atau asik, ceria

<sup>14</sup> Papalia, Old & Feldman, Human Dovelopment (Psikologi Perkembangan) : Bagian I s/d IV, terj. Anwar K.A., (Jakarta : Kencana Prenada Media Group, 2008), halaman. 437.

## 2) SWOT

<b>Strength</b> (kelebihan yang dimiliki Media Pembelajaran Kreatif)	Sebagai media pembelajaran nilai-nilai agama islam	Sebagai media bermain namun sekaligus belajar nilai-nilai agama islam	Media pembelajaran tanpa diperlukan orang tua atau jasa pengajar
<b>Weakness</b> (kelemahan Media Pembelajaran Kreatif)	Sulit menarik minat untuk memilih pembelajaran kreatif yang menarik minat anak	Kurangnya pengetahuan tentang media pembelajaran kreatif	Harus selalu diperbaharui sesuai teori-teori yang dibeikan pada anak usia 7-9 tahun
<b>Opportunity</b> (kesempatan atau peluang yang berasal dari luar)	Kerja sama terhadap organisasi pendidikan, untuk di oprasionalkan keskolah-sekolah	Adanya sekolah yang mau memakai media pembelajaran kreatif, sebagai alat bantu pengajar dalam proses belajar mengajar	Orang tua anak usia 7-9 tahun ingin memiliki media pembelajaran untuk anaknya, sebagai media pembelajran di rumah
<b>Threat</b> (ancaman dari luar atau produk sejenis)	Sudah adanya media yang biasa anak, pengajar lihat dan digunakan	Media pembelajaran biasanya selalu dikasih oleh pemerintah contohnya buku-buku materi dan lainnya	Aspek lingkungan sekitar.

Gambar 2.1 Analisis SWOT  
(Sumber: Dokumen Perancang)

## III. ANALISIS DAN PERANCANGAN

### A. Segmentasi

Karakteristik segmentasi target yang dipilih berdasarkan tujuan serta bentuk medianya adalah:

#### 1) Demografi

- Jenis Kelamin : Laki-laki dan Perempuan (*unisex*)
- Umur : 7-9 tahun
- Domisili : Kec. Bojongloa, Kota. Bandung
- Pendidikan : Sekolah Dasar(SD)

#### 2) Geografi: Anak-anak sekolah dasar (SD) di Bojongloa Kidul, Bandung. Jenjang pendidikan Sekolah Dasar (SD) kelas 1 dan 2 wilayah kecamatan Bojongloa Kidul, Kota Bandung dan sekitarnya.

#### 3) Psikografi

- Bergerak Aktif
- Bermain menjadi salah satu kegiatan yang paling disukai
- Bermain dengan teman kelompok
- Menyukai rintangan
- Menyukai hal-hal yang bersifat penelitian
- Menyukai hal-hal yang bersifat pengulangan
- Menyukai hal-hal baru dan memiliki rasa ingin tahu yang besar
- Memiliki pola pikir yang kreatif
- Memiliki daya ingat yang kuat
- Tingkat sosialisasi tinggi dikarenakan seringnya berinteraksi langsung terhadap orang lain

### B. Positioning

Pesan yang ingin disampaikan oleh media pembelajaran kreatif berupa *boardgame* edukasi bernama Islamarbel ini adalah belajar tidak harus dengan mendengarkan apa yang disampaikan oleh pengajar, belajar juga bisa dilakukan sambil bermain, hal ini menjadikan belajar lebih santai, tidak formal, mengasyikan dan mudah diingat karena adanya interaksi langsung terhadap teman lainnya.

### C. Strategi Komunikasi

Menggunakan *boardgame* edukasi karena memiliki keunggulan sebagai media pembelajaran pada anak usia 7-9 tahun, karena terdapat pada salah satu kelebihan utama *boardgame* edukasi adalah pada visualisasi dari permasalahan nyata. *Boardgame* Islamarbel berisikan nilai-nilai agama Islam bagi anak usia 7-9 tahun. Strategi komunikasi untuk anak usia 7-9 tahun adalah dengan menggunakan bahasa Indonesia yang biasa digunakan dalam kegiatan sehari-hari, dengan katakata yang cenderung positif.

### D. Konsep Kreatif

Konsep kreatif yang digunakan pada media pembelajaran kreatif berupa *boardgame* Islamarbel melalui pendekatan yang menyenangkan. Pendekatan ini dilakukan melalui ilustrasi, warna-warna cerah yang digunakan dan sistem permainannya. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan, didapat bahwa mereka lebih menyukai permainan dengan unsur tantangan. Maka dari itu cara permainan ini diadaptasi dari permainan monopoli, bedanya di *boardgame* Islamarbel tidak ada unsur jual beli. Permainan yang melatih daya ingat dimana pada kartu ada perintah hafalan doa-doa pendek, hafalan surat pendek, terdapat juga perintah adzan, shalat, ucapkan kalimat syahadat, membacakan rukun iman dan rukun islam, yang harus diselesaikan agar terus bisa melanjutkan permainan, dan mendapatkan hadiah bintang.

### E. Konsep Verbal

*Boardgame* Islamarbel hafalan doa-doa pendek, hafalan surat pendek, terdapat juga perintah adzan, shalat, ucapkan kalimat syahadat, membacakan rukun iman dan rukun islam ini memiliki konsep verbal yang digunakan melalui pengajar, orang tua, orang yang lebih dewasa dengan cara memberi tahu dan mengajak secara lisan kepada anak-anak usia 7-9 tahun tentang cara menggunakan *Boardgame* Islamarbel, dibarengi dengan praktek bermainnya sesuai aturan dan cara memainkannya, yang dilakukan dengan adanya pergerakan fisik.

### F. Konsep Visual

*Boardgame* Islamarbel untuk anak usia 7-9 tahun, dibuat seperti monopoly pada umumnya namun yang menjadi pembedanya adalah konon islami, aturan main, tidak jual beli tanah (petak kotak) dan hukumannya. Hukuman di *boardgame* ini menjadi perintah seperti hafalan doa-doa, hafalan surat

pendek, perintah adzan, shalat, kalimat syahadat, rukun iman dan rukun islam.

Papan yang digunakan sama seperti monopoli pada umumnya berbentuk segi empat, terdapat petak-petak. Warna yang digunakan sesuai dengan pendekatan yang menyenangkan yaitu warna-warna yang cerah, seperti merah, oranye, biru, kuning, dan masih banyak lagi. Konsep ilustrasi yang digunakan ialah bergaya ilustrasi kartu 2D dibuat seperti anak-anak yang masih lucu, imut dengan menggunakan baju muslim namun lebih santai. Tipografi yang digunakan kelompok-kelompok huruf yang menyenangkan, santai, non-formal atau bold untuk *headline*, *gotic* dan lainnya, sedangkan untuk *body text*, seperti comic sans dan lainnya. Referensi visual yang digunakan pada *boardgame* Islamarber disini adalah:



Gambar 3.1 Referensi Visual  
(Sumber: Dokumen Perancang)

### G. Key Visual

Penggunaan yang digunakan pada *boardgame* ini santai, menyenangkan atau asik, ceria. Menggunakan ikon yang berhubungan dengan islam, karena sesuai dengan tema pada *boardgame* ini hafalan doa-doa, hafalan surat pendek, terdapat juga perintah adzan, shalat, ucapkan kalimat syahadat, membacakan rukun iman dan rukun islam untuk anak usia 7-9 tahun.

Logo islamarbel. Terbuat dari font, yang ditambah ornamen islami yaitu kubah masjid.

Bentuk-bentuk yang digunakan, ada lingkaran, segitiga, persegi empat, segipanjang.

Dalam papan, kartu, dan buku saku menggunakan elemen-elemen islami, seperti masjid, al-qur'an, karakter Islami, dan lainnya.

Warna yang digunakan pada desain *board game* yang memberikan edukasi nilai-nilai agama islam adalah warna-warna yang *friendly, children*. Konsep layout mengelola objek visual yang dinamis, namun kembali lagi dengan proporsi keseimbangan, agar memudahkan keterbacaan audiens. Dominasi layout lebih kepada penggambaran visual ilustrasi.

Tipografi yang dipilih *sans serif*. Karena, *sans serif* ini terlihat lebih moderen, simpel, non- formal, menyenangkan, santai.

### H. Creative Brief



Gambar 3.2 Creative Brief  
(Sumber: Dokumen Perancang)

### I. Tone and Manner

Pendekatan pada game ini bersifat edukasi dengan dibuat *boardgame* tentang hafalan doa-doa pendek, hafalan surat pendek, terdapat juga perintah adzan, shalat, ucapkan kalimat syahadat, membacakan rukun imandan rukun islam. Dengan gaya yang menyenangkan, edukatif, ceria, agar menarik minat anak dan memiliki pesan tentang nilai-nilai agama islam maka anak akan memiliki moral yang baik. Pada *boardgame* islamarbel anak berinteraksi langsung dengan lawan pemainnya, mereka akan sama-sama belajar hafalan doa-doa, hafalan surat pendek, terdapat juga perintah azan, shalat, ucapkan kalimat syahadat, membacakan rukun iman dan rukun Islam bersama. Semakin sering mengasah pelajaran makan daya ingat semakin kuat.

Karakter yang digunakan pada *boardgame* Islamarbel, 4 anak muslim, 2 pemeran utama dan 2 peran pelengkap. 1 lakilaki bernama Alif arti nama alif Jenius dan berpengetahuan luas menurut Indonesia sedangkan menurut islam adalah lemah lembut<sup>15</sup>. Alif memiliki sifat pemalu, pintar, mudah senyum, suka akan rintangan. Jika yang perempuan bernama Alifah berarti ramah tamah<sup>16</sup>. Sama seperti sifat Alifah yang ramah tamah, lebih ceria, murah senyum, centil, dan suka tantangan.

<sup>15</sup> Sumber: IDN Media. Baby Name Finder. 2019, (online) diakses pada <https://bit.ly/2yboZrC>. 25 Juli 2019. 14.00 WIB.

<sup>16</sup> Sumber: Muzdalifah. Cari Nama Bayi.. 2019, (online) diakses pada <https://bit.ly/2yaW7Qm>. 25 Juli 2019. 14.02 WIB.

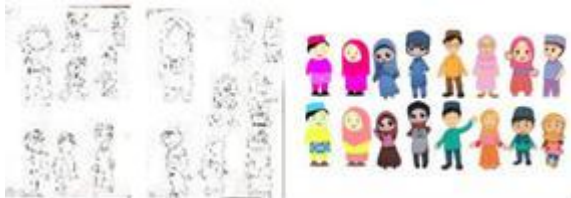
1 orang laki-laki yang tidak menggunakan kopeah bernama Aldi yang memiliki arti kuat, sempurna. Aldi memiliki sifat ceria, murah senyum, pemberani dan pantang menyerah. 1 orang perempuan lagi bernama Aldina, memiliki arti jiwa pemimpin. Aldina bersifat ceria, tegas, suka akan tantangan, semangat dan pantang menyerah.

#### IV. VISUALISASI KARYA

##### A. Art Works

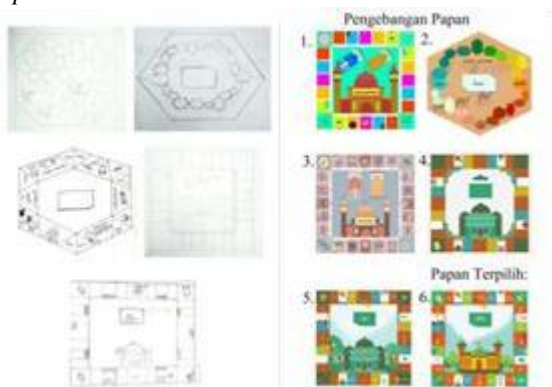
Perancangan media pembelajaran kreatif disini berupa *boardgame* yang bernama Islamarbel, memiliki maskot bernama Alif dan Alifah. *Boardgame* bertujuan untuk mengasah daya ingat, mendukung nilai-nilai agama Islam yang berisikan tentang hafalan doa-doa pendek, hafalan surat pendek, terdapat juga perintah adzan, shalat, ucapkan kalimat syahadat, membacakan rukun iman dan rukun Islam. Sketsa dan pengembangan desainnya adalah sebagai berikut:

##### 1) Karakter



Gambar 4.1 Karakter  
(Sumber: Dokumen Perancang)

##### 2) Papan



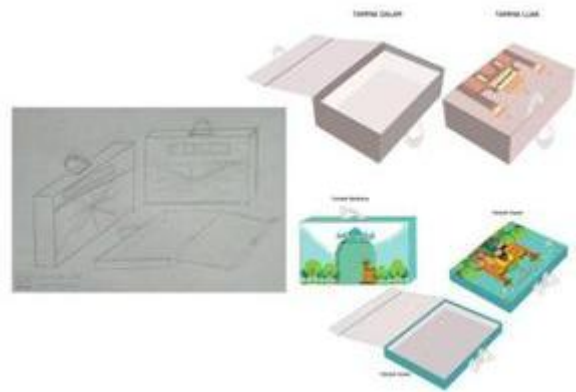
Gambar 4.2 Papan  
(Sumber: Dokumen Perancang)

##### 3) Kartu



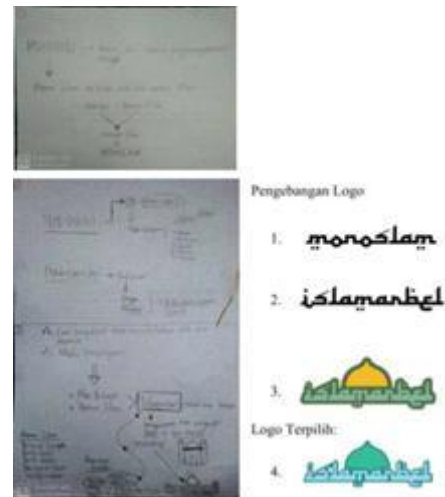
Gambar 4.3 Kartu  
(Sumber: Dokumen Perancang)

##### 4) Packaging(Pengemasan)



Gambar 4.4 Packaging  
(Sumber: Dokumen Perancang)

##### 5) Logo



Gambar 4.5 Logo  
(Sumber: Dokumen Perancang)

##### B. Projek Tugas Akhir

Hasil akhir perancangan disini menghasilkan projek utama media pembelajaran kreatif berupa *boardgame*. Nama *boardgame* ini adalah Islamarbel diambil dari kalimat ajakan “Islam mari belajar” seperti pada *boardgame* Islamarbel yang mengajak belajar secara tidak langsung tentang nilai-nilai agama Islam untuk anak usia 7-9 tahun di Kecamatan Bojohloa Kidul, Bandung. *Boardgame* Islamarbel adalah media pembelajaran adaptasi dari permainan monopoli terdahulu, namun di ubah temanya menjadi islami sesuai dengan fenomena yang terdapat pada kecamatan Bojohloa Kidul, Kota Bandung.

- 1) *Papan Permainan*: Papan *boardgame* yang dibuat ukuran 50X50 cm, menggunakan bahan kertas duplek tebal dengan kertas *sticker* vinly di atasnya, sehingga warnanya lebih cerah dan lumayan tahan kotor, air.

- 2) *Kartu Bismillah*: Kartu-kartu berbentuk persegi panjang, memiliki ukuran 5X8 cm, menggunakan bahan kertas artpaper.
- 3) *Bidak*: Bentuk maskot dari permainan ini yaitu Alif dan Alifah, yang memiliki sifat mudah seyum, ramah, cerdas. Ukurannya 1 X 3 cm, dengan bahan acrylic, agar warna terlihat cerah.
- 4) *Dadu dan Kocokan*: Dadu memiliki angka pada sisinya, bidak menggunakan karakter ilustrasi, dengan bahan plastik, ukuran 1X3 cm. Tempat kocok seperti gelas kecil agar mudah untuk tempat mengocok dadu, ukurannya 2 X 2,5 cm, dengan bahan plastik agar tidak mudah pecah.
- 5) *Bintang*: Sebagai hadiah karena telah bisa menyelesaikan perintah tantangan pada permainan ini, dipilih bintang karena agar pemain menjadi bintang pada permainan *Islamabel* ini. Dari bahan plastik agar lebih kuat, tidak mudah rusak, dan ringan. Ukurannya 3 X 2,5 cm.
- 6) *Packaging(Pengemasan)*: Packaging permainan dijadikan tempat dari keseluruhan elemen pada *boardgame* ini. Kemasan juga dibuat dari bahan yang tidak mudah rusak, kardus tebal namun ringan agar mudah dibawa, dibuat menyerupai koper kecil yang terdapat tali sebagai jinjingan tangan. Ukuran kemasan 52X27 cm.
- 7) *Aturan dan Cara Main*: Berupa buku saku, berisikan perintah dan cara main *boardgame* *Islamabel*, terdapat juga nama, sifat karakter yang digunakan. Buku ini menggunakan bahan kertas artpaper agar tidak mudah rusak. Karena bahannya lebih tebal dan tahan air dibandingkan dengan kertas HVS biasa.



Gambar 4.6 Proyek Tugas Akhir (Sumber: Dokumen Perancang)

## V. KESIMPULAN

Kesimpulan dari perancangan ini adalah cara menyampaikan edukasi nilai-nilai agama Islam untuk anak usia 7-9 tahun di Kecamatan Bojongloa Kidul dengan cara yang menyenangkan dan tidak membosankan. Media pembelajaran kreatif berupa *boardgame* *Islamabel* dirancang karena dari hasil observasi, wawancara, dan pengumpulan data, didapatkan solusi. Solusi yang didapatkan agar anak belajar nilai-nilai agama Islam dengan santai, menyenangkan, tidak membosankan, adanya interaksi langsung yaitu menggunakan *boardgame* karena anak usia 7-9 tahun adalah anak usia dasar yang masih suka bermain. Sehingga menghasilkan peningkatan pemahaman dan daya ingat yang kuat terhadap hasil belajar nilai-nilai agama Islam yang telah didapat dengan baik, dengan perancangan ini juga dapat meringankan pengajar dalam memberikan media pembelajaran kreatif terutama pada pelajaran agama Islam untuk anak usia 7-9 tahun.

## REFERENSI

- [1] Rustan, Surianto. 2017. Layout, dasar dan penerapannya. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama,
- [2] Darmaprawira, Sulasmi. 2002. Warna teori dan kreativitas penggunaannya. Bandung: ITB.
- [3] Sihombing, Danto. 2015. Tipografi dalam Desain Grafis. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- [4] Salam, Sofyan. 2017. Seni Ilustrasi. Makasar: Badan Penerbit Universitas Negri Makasar.
- [5] Tinarbuko, Sumbo. 2008. Semiotika Komunikasi Visual. Yogyakarta: Jalasutra.
- [6] Tinarbuko, Sumbo. 2015. DEKAVE Desain Komunikasi Visual – Penanda Zaman Masyarakat Global. Yogyakarta: Center Academic Publising Service.
- [7] Supriono, Rahmat. 2010. Desain Komunikasi Visual – Teori dan Aplikasi. Yogyakarta: ANDI.
- [8] Suharsaputra, Uhar. 2012. Metode Penelitian. Bandung: PT Rerika Aditama.
- [9] Klimchuk, Rosner, Marianne. 2010. Desain Kemasan. Jakarta: Erlangga.
- [10] Lupton, Ellen, 2008. Graphic Design Theory. Bandung: Andi
- [11] Zoman, Qomaru, dkk. (2015). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Kreatif Terhadap Hasil Belajar Ips Siswa Sekolah Dasar Negeri Di Surabaya Selatan. UNIPA Surabaya. (online). Diunduh dari: <https://bit.ly/2VQI67N>, diakses pada 8 Mei 2019, 12.29 WIB. [12] Zainiyati, Husniyatus Salamah. (2013). Media Pembelajaran PAI (Teori dan Aplikasinya). Institut Agama Islam Negri Sunan Ampel Surabaya. (online). Diunduh dari: <https://bit.ly/2LrTtig>, diakses pada 7 Mei 2019, 11.29 WIB.
- [13] Parmata, Nora, dkk. 2018. Efektivitas Media Pembelajaran Monopoli Berbasis Assure Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik. Universitas Lampung. (online). Diunduh dari: <https://bit.ly/2VIN4I>, diakses pada 8 Mei 2019, 12.43 WIB.
- [14] Hamadi, Muzliah rizka, Aries.M.L dan Muhamad.D.P. 2017. Rancang Bangun Aplikasi Game Edukasi Hafalan Doa Agama Islam. Vol. 12, No.1 (2017) ISSN:2301-8364. Manado. (online) Diunduh dari: <https://bit.ly/2Y3TEqp>, diakses pada 20 April 2018, 22.17 WIB.
- [15] Heru. 2017. Pakar komunikasi, (online). Diunduh dari: <https://pakarkomunikasi.com/komunikasi-visual> diakses, 30 Juli 2018, 22.39 WIB.
- [16] Holis, Ade, 2016. Belajar Melalui Bermain untuk Pengembangan Kreativitas dan Kognitif Anak Usia Dini. Universitas Garut, Fakultas Pendidikan Islam dan Keguruan. Vol. 09, No.1, 2018. (online). Diunduh dari: <https://bit.ly/2McEpFw>, diakses pada 5 Juli 2018, 11.53 WIB.
- [17] Setyanugrah, Firdaus, dkk, Perancangan Board Game Sebagai Media Pembelajaran Mitigasi Kebakaran Untuk Anak Sekolah Dasar Usia 8- 12 Tahun. Jurusan Desain Produk Industri, Fakultas Teknik Sipil dan

- Perencanaan, Institut Teknologi Sepuluh Nopember (ITS) Jl. Arief Rahman Hakim, Surabaya. Vol. 6, No.1, (2017) 2337-3520 (2301-928X Print). (online). Diunduh dari: <https://bit.ly/2w6bB6Q>, diakses pada 3 Agustus 2018, 06.10 WIB
- [18] Siskawati, Maya, Pargito dan Pujiati. 2016. Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Untuk Meningkatkan Minat Belajar Geografi Siswa. Lampung. (online). Diunduh dari: <https://bit.ly/2K3Cxed>, diakses pada 21 April 2018, 08.01 WIB.
- [19] Supriyanto, Didik. Perkembangan Nilai Agama Dan Moral Anak Dan Pendidikan Keagamaan Orangtua. STITINU Al Hikmah Mojokerto. Vol. III, No.1, Maret 2015. (online). Diunduh dari: <https://bit.ly/2MMurHn>, diakses pada 22 April 2018, 09.10 WIB.
- [20] Saksono1, Laurentia, Jesika, dkk. Perancangan Board Game untuk Meningkatkan Kreativitas Menulis dan Menggambar Anak-Anak. Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni dan Desain, Universitas Kristen Petra, Jl. Siwalankerto, Surabaya. (online) Diunduh dari: <https://bit.ly/2P7g0Py>, diakses, 2 Agustus, 15.18 WIB.
- [21] Dosen Jurusan PGRA IAIN Pontianak dan Kepala LPM IAIN Pontianak. Internalisasi Nilai-Nilai Moral Agama Pada Anak Usia Dini. Fakultas PGRA IAIN, Pontianak. (online) Diunduh dari: <https://bit.ly/2MHxaS8>, diakses pada 5 Juli 2018, 11.53 WIB.