

Pengenalan *Board Game* “HOOTANIA” dalam Meningkatkan Belajar Membaca untuk Anak Taman Kanak-Kanak di IGTK Kecamatan Ngamprah Kab Bandung Barat

Tiphanny Aurumajeda¹, Martiyadi Nurhidayat², Hadah Muallimah³

Program Studi Desain Komunikasi Visual^{1,3}, Program Studi Desain Produk²

Sekolah Tinggi Teknologi Bandung, Jl. Soekarno Hatta No. 378 Bandung, Jawa Barat 40235^{1,3}

Telkom University, Jl. Telekomunikasi No. 1, Bandung, Jawa Barat 40257²

tiphanny@sttbandung.ac.id^{1,2,3}

Abstrak

HOOTANIA adalah sebuah *Board Game* yang dirancang untuk membantu anak-anak khususnya usia Taman kanak-kanak dalam belajar membaca. *Board Game* ini mengacu kepada permainan *Board Game* yang sebelumnya sudah ada yaitu permainan ular tangga dan monopoli. Dua permainan tersebut digabungkan menjadi satu I media *Board Game* HOOTANIA Semua unsur visual yang terdapat dipergunakan ini di buat oleh tim pengabdian masyarakat yaitu para mahasiswa dan dosen. Media ini dibuat berdasarkan permasalahan yang ada di lapangan, yaitu semenjak diberlakukannya pembelajaran dari rumah banyak siswa yang kesulitan dalam belajar membaca atau terlambat dalam menguasai cara membaca. Hal ini terjadi karena para siswa yang biasanya belajar dengan gurunya, semenjak pandemic mereka harus belajar dengan orang tuanya. Banyak para orang tua yang mengeluhkan jika mereka merasa kesulitan Ketika mengajarkan anaknya membaca di rumah Dengan adanya *Board Game* ini diharapkan dalam belajar akan lebih bisa efektif dan lebih menyenangkan. Media ini dirancang dengan cara melakukan pengamatan ke lapangan untuk mengetahui permasalahan yang terjadi secara langsung, setelah itu barulah media ini dirancang sesuai dengan kebutuhan yang ada di lapangan. Setelah prototype sudah di rancang maka di uji cobakan dulu ke lapangan, barulah setelah itu di buat media nya untuk di berikan langsung kepada para peserta yang mengikuti kegiatan pengabdian masyarakat.

Kata Kunci: *Board Game*, Media Pembelajaran, Belajar Membaca

Abstract

HOOTANIA is a *Board Game* designed to help children especially Kindergarten age learn to read. This board game refers to the previously existing board games, namely snakes and ladders and monopoly. The two games are combined into one media *Board Game* HOOTANIA. All the visual elements in this game are made by the community service team, namely students and lecturers. This media is made based on the problems that exist in the field, namely since the implementation of learning from home, many students have difficulty in learning to read or are late in mastering how to read. This happens because students who usually study with their teachers since the pandemic have to study with their parents. Many parents complain that they find it difficult when teaching their children to read at home. With this board game, it is hoped that learning will be more effective and more fun. This media is designed by making observations in the field to find out the problems that occur directly, after that this media is designed according to the needs that exist in the field. After the prototype has been designed, it is tested first in the field,

then after that, the media is made to be given directly to the participants who take part in community service activities.

Keyword: Board Game, Media Education, Learn to Read

I. PENDAHULUAN

Di tengah masa pandemic seperti sekarang ini, pemerintah menghimbau kepada seluruh Lembaga Pendidikan di Indonesia untuk melaksanakan pembelajaran jarak jauh secara online (Daring). Praktis antara guru dan murid dalam melaksanakan pembelajaran, tidak bisa membantu siswa secara langsung di dalam proses pembelajarannya. Dalam hal ini peran orang tua sangat penting dalam membantu anaknya belajar di rumah.

Namun beberapa tingkatan Pendidikan ada yang merasa kesulitan dengan cara belajar jarak jauh ini, salah satunya di tingkat Pendidikan Taman Kanak-Kanak (TK). Beberapa orang tua baik guru merasa anak-anak mereka mengalami keterlambatan dalam progres belajar, salah satunya belajar membaca. Mengingat saat ini salah satu syarat untuk bisa melanjutkan Pendidikan ke tingkat SD adalah anak harus bisa membaca. Permasalahan ini juga di rasakan di beberapa Lembaga yang ada di Kecamatan Ngamprah Bandung Barat, salah satunya di TK Graha Ananda.

Atas dasar permasalahan tersebut, kami Menyusun sebuah Alat Permainan Edukatif (APE) dalam bentuk *board Game* yang kami beri nama Hootania untuk membantu anak dalam belajar membaca. Konsep dari game ini adalah mengajak anak belajar sambil bermain. Media ini terinspirasi dari sebuah permainan yang sudah ada sebelumnya yaitu monopoli dan ular tangga. Kami mendesain ulang permainan ini dengan tema hutan sehingga membawa anak dalam suasana berpetualangan. Dengan menggunakan konsep ini diharapkan anak bisa lebih mudah dan menyenangkan dalam belajar khususnya dalam belajar membaca. Target sasaran kami yaitu beberapa TK yang termasuk dalam perkumpulan Ikatan Guru Taman Kanak-Kanak (IGTK) yang berada di kecamatan ngamprah.

II. METODE PELAKSANAAN

Proses pelaksanaan pengabdian masyarakat dilakukan dengan membagikan media utama kepada lima Lembaga perwakilan anggota IGTK kecamatan Ngamprah yaitu TK Gaha Ananda, TK Bait Al Hikmah, TK Niagara, TK Al Rasyd, dan TK Mufid, namun sebelumnya terdapat persentasi media utama yang meliputi latar belakang perancangan dan juga caa bermain. Kegiatan ini dilakukan pada Senin, 21 Desember 2020. Dilaksanakan dari pukul 10.00 WIB Hingga pukul 12.00 WIB yang bertempat di TK Graha Ananda yang berada di Kecamatan Ngamprah Kab Bandung Barat. Dalam acara pengabdian masyarakat ini dihadiri oleh perwakilan kepala sekolah dari 5 lembaga tersebut dan dari pihak STTB yang diwakilkan oleh Ibu Harya Gusdevi sebagai Kepala P3M STTB, beberapa dosen dari Teknik industri, Teknik Informatika dan DKV, serta perwakilan beberapa mahasiswa dari jurusan DKV.



Gambar 1. Pembagian Media APE kepada Peserta

III. HASIL KEGIATAN

Pada Pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat ini diawali dengan sambutan-sambutan yang diberikan dari pihak STTB, diantaranya dari kepala P3M di kampus STTB, selanjutnya sambutan juga diberikan oleh kepala prodi DKV STTB, dan di akhiri oleh sambutan dari kepala sekolah TK Graha Ananda sebagai tuan rumah dalam acara pengabdian masyarakat ini. Acara di awali dengan persentasi yang dibawakan oleh Tim dari dosen dan perwakilan beberapa mahasiswa yaitu menjelaskan latar belakang perancangan media dan elemen – elemen apa saja yang ada di dalam permainan.



Gambar 2. Persentasi dari Tim

Permainan edukatif yaitu suatu kegiatan yang menyenangkan dan merupakan cara atau alat pendidikan yang bersifat mendidik [1]. Belajar yang menyenangkan akan lebih efektif dan cepat diterima dan diaplikasikan oleh anak menurut Piaget dalam Mayesty menyatakan bermain merupakan kegiatan yang dilakukan berulang-ulang demi kesenangan [2]. Bermain memiliki nilai pendidikan sesuai dengan pendekatan pembelajaran dan media pembelajaran menurut Mulyasa menyatakan bahwa bermain yang dijadikan sebagai pendekatan pembelajaran hendaknya memperhatikan tahapan perkembangan anak [3].

Pelaksanaan pembelajaran pada anak usia dini perlu memperhatikan cara kerja yang ter sistem dan teratur guna memudahkan proses pembelajaran. Metode belajar dan Teknik kegiatan belajar mengajar menjadi Langkah utama tujuan pembelajaran dapat tercapai[4]. Indicator ketercapaian tersebut terdapat pada prinsip pendidikan anak usia dini menjadi salah satu yang perlu diperhatikan oleh Lembaga diantaranya a) mengembangkan kebutuhan anak b) belajar melalui bermain c) lingkungan yang kondusif d) pembelajaran dalam bermain e) mengembangkan berbagai kecakapan atau keterampilan hidup f) menggunakan berbagai media atau permainan edukatif g) dilaksanakan secara bertahap dan berulang [5].

Ketujuh aspek prinsip Pendidikan anak usia dini harus dilakukan pada proses kegiatan pembelajaran. Dengan membuat dan mengaplikasikan media pembelajaran yaitu *Board Game* HOOTANIA yang lebih kepada keutamaan belajar membaca pada anak. Bahasa memiliki peran penting dalam perkembangan intelektual, sosial, dan emosional peserta didik dan merupakan penunjang keberhasilan dalam mempelajari semua bidang studi [6]. Bahasa merupakan sarana komunikasi terpenting dalam kehidupan manusia, dengan bahasa, manusia lebih mudah menyampaikan pesan kepada manusia lainnya. baik dalam bentuk tulisan, lisan, maupun hanya dalam bentuk symbol tertentu [7]. Simbol tersebut tertera pada element visual yang ada pada *Board Game* HOOTANIA dipenjelasanya cara bermain dari permainan *Board Game* HOOTANIA. Pada bagian ini, tim dari pengabdian masyarakat mengajak peserta yang hadir untuk ikut bermain permainan *Board Game* tersebut. Para guru yang hadir cukup antusias Ketika diajak untuk mencoba permainan *Board Game* tersebut. Terdapat beberapa masukan juga yang diberikan oleh pihak guru untuk perbaikan-perbaikan *board game* ke depan nya.



Gambar 3. Penjelasan Cara Bermain

Anak usia dini merupakan individu yang membutuhkan orang dewasa dalam tumbuh kembangnya. Anak usia dini merupakan suatu fase yang pertama dilalui oleh anak [8]. Anak usia dini merupakan individu yang berbeda, unik, dan memiliki karakteristik tersendiri sesuai dengan tahapan usianya [9]. Karakteristik anak usia dini yaitu a) bersifat egosentris; b) bersifat unik; c) mengekspresikan prilakunya secara spontan; d) bersifat aktif dan energik; e) memiliki rasa ingin tahu yang kuat dan antusias terhadap banyak hal; f) bersifat eksploratif dan jiwa petualang; g) kaya dengan fantasi; h) masih mudah frustrasi; i) kurang pertimbangan dalam melakukan sesuatu; j) memiliki daya perhatian yang pendek; k) memiliki masa belajar yang paling potensial [10].

Permainan *Board Game* HOOTANIA dapat menyalurkan karakter anak usia dini dengan dipandu guru atau orang dewasa dalam permainannya, setiap tindakan pada permainan terdapat satu kalimat bergambar yang harus dibaca oleh anak. Pengenalan membaca pada anak harus dilakukan dengan cara yang menarik dan menyenangkan, tujuannya agar pesan yang ingin

disampaikan oleh guru dapat ditangkap atau dicerna dengan mudah oleh anak [11]. Permainan *Board Game* HOOTANIA sangat efektif dalam membantu meningkatkan membaca pada anak usia dini.

TABLE I KETERCAPIAN PERMAINAN TERHADAP PRINSIP PENDIDIKAN AUD
(SUMBER. PENULIS.2021)

Jenis permainan	Prinsip Pendidikan AUD	ceklis
<i>Board Game</i> HOOTANIA	a)mengembangkan kebutuhan anak	V
	b) belajar melalui bermain	V
	c) lingkungan yang kondusif	V
	d) pembelajaran dalam bermain	V
	e) mengambangkan berbagai kecakapan atau keterampilan hidup	V
	f) menggunakan berbagai media atau permainan edukatif	V
	g) dilaksanakan secara bertahap dan berulang	V

Permainan ini mencakup aspek prinsip pendidikan anak usia dini yang ke tujuh aspek tersebut terdapat pada cara bermain dan sikap belajar anak usia dini atau dinamakan karakter anak yang diantaranya a) bersifat egosentris; b) bersifat unik; c) mengekspresikan prilakunya secara spontan; d) bersifat aktif dan energik; e) memiliki rasa ingin tahu yang kuat dan antusias terhadap banyak hak; f) bersifat eksploratif dan jiwa petualang; g) kaya dengan fantasi; h) masih mudah frustrasi; i) kurang pertimbangan dalam melakukan sesuatu; j) memiliki daya perhatian yang pendek; k) memiliki masa belajar yang paling potensial. Dengan memainkan permainan ini dan didampingi oleh orang tua atau guru maka karakter anak akan terbentuk dengan baik dan pembelajaran pada tema membaca dapat tercapai



Gambar 4. Para Peserta Ikut Bermain

Pengabdian masyarakat di akhiri dengan pembagian media kepada peserta perwakilan guru yang hadir pada acara. Selanjutnya media tersebut akan di pakai oleh Lembaga masing-masing kepada anak didiknya dalam proses pembelajaran. Pembagaian media dilakukan oleh pihak Kampus yang dwakilakn oleh Kepala P3M STTB, Kaprodi DKV, dan beberapa perwakilan dosen lainnya. Diharapkan setelah mendapatkan media tersebut proses pembelajaran khususnya belajar membaca jadi lebih mudah dan lebih menyenangkan.



Gambar 5. Media Utama HOOTANIA



Gambar 6. Packaging

IV. KESIMPULAN

Dari kegiatan pengabdian masyarakat ini dihasilkan sebuah Alat Permainan Edukasi (APE) yang baru untuk menambah koleksi APE yang sudah ada sebelumnya khususnya di Lembaga-lembaga yang ada di IGTK Kecamatan Ngamprah Kabupaten Bandung Barat. Dengan adanya APE HOOTANIA diharapkan belajar membaca akan lebih efektif lagi. Kegiatan ini juga memberikan pengalaman terbaru bagi beberapa mahasiswa yang terlibat dalam kegiatan pengabdian masyarakat ini, karena media yang diberikan kepada para Lembaga merupakan hasil karya mahasiswa, sehingga karya mereka bisa bermanfaat untuk banyak orang.

REFERENSI

- [1] Khobir, A. (2009). Upaya Mendidik Anak Melalui Permainan Edukatif. *Jurnal Forum Tarbiyah*. 7 (2) hlm 195-208
- [2] Mayesty, M. (1990). *Creative Activitis For Young Children* 4 th ed: Play, devlopment, and Creativity. New York: Delmark Publiser Inc.
- [3] Mulyasa, E. (2005). *Menjadi Guru Profesional*. Bandung: PT. Remaja Rosda Karya
- [4] Veronica, N. (2018). Permainan Edukatif Dan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini. *Pedagogi : Jurnal Anak Usia Dini Dan Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 49. <https://doi.org/10.30651/pedagogi.v4i2.1939>
- [5] Suyadi. (2009). *Psikologi Belajar Paud*. Yogyakarta: Pedagogja
- [6] Fajriah, Z. (2015) „Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab (Mufradat) Melalui Penggunaan Media Kartu Kata Bergambar (Penelitian Tindakan Pada Siswa kelas I MI Nurul Hakim Kediri Lombok Barat Tahun 2015)“, *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 9(1), pp. 107–126. doi: 10.1109/MRA.2014.2360283.
- [7] Amelin, R., Ramadan, S. and Gani, E. (2019) „Memahami Bahasa Anak Usia 14 Bulan melalui Unsur “Non-Linguistik”“, *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), p. 146. doi: 10.31004/obsesi.v3i1.155.
- [8] Roza, D., Nurhafizah, N. and Yaswinda, Y. (2020) „Urgensi Profesionalisme Guru Pendidikan Anak Usia Dini dalam Penyelenggaraan Perlindungan Anak“, 4(1), pp. 277–283. doi: 10.31004/obsesi.v4i1.325.

- [9] Salmiati and Samsuri (2018) „Penerapan Media Flash Card dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan pada Anak Kelompok A PAUD di Kabupaten Aceh Besar“, Jurnal Buah Hati, 5(2), pp. 118–126.
- [10] Madyawati, L. (2017) Strategi Pengembangan Bahasa pada Anak. Kencana:Jakarta
- [11] Setiawati, P. A. S., Teguh, M. and Ujianti, P. R. (2018) „Pengaruh Model Pembelajaran Quantum Learning Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Anak Kelompok B di Gugus VII“, e-Journal Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Pendidikan Ganesha, 6(2), pp. 169–178.