

## **ABSTRACT**

### **BOARD GAME AS A TEACHING AID IN TEACHING CITIZENSHIP EDUCATION IN THE ELEMENTARY SCHOOL**

*Submitted by*  
Clarissa Fareta  
NRP 0964158

*One of the aims of Pendidikan Kewarganegaraan (Citizenship Education) is to produce citizens with good characters. That is why it is better to be taught since a child's early age. In practice, however, there are many hindrances which prevent the aim to be achieved.*

*The core problem is that there is no teaching method which can help the pupils apply the values taught in the subject. The other problem is the children's way of thinking which is different from that of adults. For them, it is hard to grasp abstract concepts. It is hard for them to grasp the abstract concepts which are only explained verbally with no aids.*

*According to the data, the problem is the pupils' lack of interest in the Citizenship Education subject, particularly the 1-3 grade students of 7-9 years of age. The teachers have not found an interesting and appropriate way to teach this subject. This is a shame because this subject will help shape the pupils' morality and gain their sense of nationalism.*

*The theoretical framework is Citizenship Education, children's psychology in education, teaching methodology and boardgames. That is why one of the solutions is using boardgames.*

*Using a boardgame is one of the ways which is applicable to awaken children's interest in learning. Boardgames are very good to use in education. By playing boardgames, pupils are able to learn. There are many advantages of boardgames. They enable players to move around, work as a team and develop their social skills. The design concept of this boardgame is giving cheerful and active teaching methods, so that children will be interested to learn Citizenship Education. In this game, a pupil is taught to work actively as a group. The system of giving reward and punishment will make pupils understand which is good which is bad, and will encourage them to learn more. It is expected that the atmosphere created by playing the boardgame is a cheerful one to develop pupil's sense of friendship among themselves and with their teacher.*

*Keywords: Boardgame, Morality, Citizenship Education*

## **ABSTRAK**

### ***BOARD GAME* SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN UNTUK SEKOLAH DASAR**

**Oleh**  
**Clarissa Fareta**  
**NRP 0964158**

Pendidikan Kewarganegaraan merupakan salah satu konsep pendidikan yang berfungsi untuk membentuk siswa sebagai warga negara yang mempunyai karakter yang oleh sebab itu sangat baik untuk diajarkan pada anak usia dini. Dalam prakteknya Pendidikan Kewarganegaraan menghadapi kendala yang mengakibatkan jauhnya tujuan pembelajaran, masalah yang utama dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan adalah belum dapat menerapkan penggunaan metode atau model pembelajaran yang memenuhi muatan tatanan nilai, yang dapat diterapkan pada diri siswa berupa pendidikan nilai dalam kehidupan sehari-hari. Masalah selanjutnya yaitu, anak pada usia sekolah dasar berbeda pemikirannya dengan pikiran orang dewasa, mereka masih sulit untuk berpikir secara konkret, anak pada usia tersebut masih berpikir secara nyata apa adanya, maka dari itu mereka sulit memahami apa yang mereka pelajari jika diungkapkan secara lisan tanpa alat bantu.

Berdasarkan data, masalah yang terjadi adalah kurangnya minat belajar siswa sekolah dasar kelas 1-3 berumur 7-9 tahun dalam Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan, padahal pelajaran tersebut berguna untuk membentuk moral sejak dini dan membentuk rasa nasionalisme yang tinggi, hal ini disebabkan karena guru yang mengajar kurang menarik dan belum mengetahui sebuah cara yang tepat untuk mengajar. Landasan teori yang digunakan dalam hal ini adalah Pendidikan Kewarganegaraan, Psikologi Belajar Anak, Media Pembelajaran, dan Permainan *Board Game*.

*Board game* merupakan salah satu cara yang dapat diterapkan agar anak senang belajar, *board game* juga sangat baik untuk diterapkan dalam dunia pendidikan. Dari *board game*, mereka dapat belajar dari gambar dan bermain, kelebihan *board game* juga banyak, mereka dapat aktif bergerak, bekerjasama dan membentuk rasa sosial yang tinggi. Konsep desain *board game* ini adalah menampilkan cara pengajaran yang ceria dan aktif, sehingga dapat mengundang anak-anak untuk menyukai Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. Pada game ini anak-anak diajak aktif dan bekerja sama dengan kelompok mereka serta membangkitkan semangat belajar dan mau membaca buku. Adanya hadiah dan hukuman membuat anak mengerti mana hal yang salah dan benar dan juga memacu mereka untuk belajar lebih giat lagi. Suasana yang diharapkan dalam game ini adalah anak aktif belajar dengan ceria, menumbuhkan rasa kebersamaan yang tinggi antara sesama teman dan guru.

Kata kunci: Board game, Moral, Pendidikan Kewarganegaraan

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
LEMBAR PENGESAHAN.....	ii
PERNYATAAN ORISINALITAS KARYA DAN LAPORAN.....	iii
PERNYATAAN PUBLIKASI LAPORAN.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
<i>ABSTRACT</i> .....	vii
ABSTRAK.....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
BAB 1 : PENDAHULUAN	
1.1 LATAR BELAKANG .....	1
1.2 PERMASALAHAN DAN RUANG LINGKUP .....	4
1.3 TUJUAN PERANCANGAN .....	4
1.4 SUMBER DAN TEKNIK PENGUMPULAN DATA .....	4
1.5 SKEMA PERANCANGAN .....	5
BAB 2 : LANDASAN TEORI	
2.1 TEORI PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN .....	6
2.2 TEORI PSIKOLOGI BELAJAR ANAK .....	7
2.3 TEORI MEDIA PEMBELAJARAN .....	9
2.4 TEORI PERMAINAN <i>BOARD GAME</i> .....	10
BAB 3 : DATA DAN ANALISIS MASALAH	
3.1 DATA DAN FAKTA .....	13

3.1.1	DINAS PENDIDIKAN KOTA BANDUNG.....	13
3.1.2	DATA GEJALA/FENOMENA.....	13
3.1.3	DATA HASIL WAWANCARA.....	18
3.1.4	MATERI PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN SD.....	20
3.1.5	TINJAUAN TERHADAP PROYEK/PERSOALAN SEJENIS.....	23
3.2	ANALISIS TERHADAP PERMASALAHAN BERDASARKAN DATA DAN FAKTA .....	24
3.2.1	SEGMENTASI, TARGETING DAN POSITIONING.....	27
3.2.2	ANALISIS SWOT <i>BOARD GAME</i> .....	27
 BAB 4 : PEMECAHAN MASALAH		
4.1	KONSEP KOMUNIKASI .....	29
4.2	KONSEP KREATIF .....	30
4.3	KONSEP MEDIA .....	31
4.3.1	PEMBUATAN PERMAINAN.....	31
4.3.2	SASARAN PERMAINAN.....	34
4.4.4	HASIL KARYA.....	35
4.4.1	PACKAGING KARTU DAN GAME.....	35
4.4.2	BOARD.....	37
4.4.3	KARTU AKTIFITAS.....	37
4.4.4	KARTU PERTANYAAN.....	38
4.4.5	KARTU POINT.....	38
4.4.6	BUKU PETUNJUK.....	39
4.4.7	DADU.....	39
4.4.8	LOGO GAME.....	40
4.4.9	KARAKTER.....	40
4.4.10	BIAYA PRODUKSI.....	41

BAB 5: PENUTUP	
5.1 KESIMPULAN.....	43
5.2 SARAN.....	43
DAFTAR PUSTAKA.....	44
DAFTAR ISTILAH.....	46
LAMPIRAN.....	47
DATA PENULIS.....	60
UCAPAN TERIMAKASIH.....	61

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Skema Perancangan.....	5
Gambar 3.1 Diagram Hasil Kuesioner.....	14
Gambar 3.2 Diagram Hasil Kuesioner.....	14
Gambar 3.3 Diagram Hasil Kuesioner.....	15
Gambar 3.4 Diagram Hasil Kuesioner.....	15
Gambar 3.5 Diagram Hasil Kuesioner.....	16
Gambar 3.6 Diagram Hasil Kuesioner.....	16
Gambar 3.7 Diagram Hasil Kuesioner.....	17
Gambar 3.8 Diagram Hasil Kuesioner.....	17
Gambar 3.9 Game Semakin Berdetak.....	23
Gambar 4.1 Tipografi.....	30
Gambar 4.2 Warna.....	31
Gambar 4.3 Kartu dan Game Packaging.....	36
Gambar 4.4 Board.....	37
Gambar 4.5 Kartu Aktifitas.....	37
Gambar 4.6 Kartu Pertanyaan.....	38
Gambar 4.7 Kartu point.....	38
Gambar 4.8 Buku Petunjuk.....	39
Gambar 4.9 Dadu.....	39
Gambar 4.10 logo.....	40
Gambar 4.11 Karakter.....	40

## DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Biaya Produksi 1 unit.....	41
Tabel 4.2 Biaya produksi 100 unit.....	42

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A	Kuesioner.....	47
Lampiran B	Wawancara.....	49
	B.1 Wawancara dengan Ibu Arlita.....	50
	B.2 Wawancara dengan Bpk. Ambrosius.....	50
	B.3 Wawancara dengan Bpk. Vincentius.....	51
Lampiran C	Sketsa.....	52