

## ABSTRAK

### PERANCANGAN *BOARD GAME* PENGENALAN RUMAH DAN PAKAIAN ADAT TRADISIONAL INDONESIA UNTUK SISWA KELAS 4 SD

Oleh

Sonya Hemas Ayu Naviri  
NRP 0964157

Kebudayaan Indonesia merupakan suatu aset bangsa yang memiliki keanekaragaman budaya yang beragam. Salah satu pelajaran yang berkaitan dengan kebudayaan Indonesia adalah Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. Berdasarkan data yang didapat, masalah yang terjadi adalah kurangnya minat anak sekolah dasar kelas 4 berumur 8 atau 9 tahun dalam Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial, padahal pelajaran tersebut berguna untuk menanamkan rasa kepedulian dan cinta tanah air terhadap budaya bangsa Indonesia. Hal ini disebabkan karena banyaknya materi pelajaran dan verbal. Landasan teori yang digunakan dalam hal ini adalah Kebudayaan Indonesia, Ilmu Pengetahuan Sosial, 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 belajar sambil bermain, kelebihannya juga banyak, mereka dapat berinteraksi terhadap teman lainnya, atraktif dan memiliki rasa sosial yang tinggi. Konsep pada *board game* ini adalah menampilkan cara belajar yang menarik, atraktif dan menyenangkan, sehingga dapat mengundang anak untuk menyukai dan memahami Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Pada permainan ini anak dapat mengetahui apa saja nama-nama, bentuk dan jenis rumah pakaian adat tradisional, selain itu anak dapat mengingat dan mudah memahami pelajaran tersebut melalui gambar ilustrasi yang menarik, menyenangkan dan menambah rasa giat belajar mereka terhadap Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial.

Kata kunci: *Board Game*, Nasionalisme, Atraktif, Ilmu Pengetahuan Sosial

## **ABSTRACT**

### **BOARD GAME DESIGN TO INTRODUCE TRADITIONAL HOUSES AND CLOTHES TO GRADE 4 STUDENTS**

**Submitted by**  
**Sonya Hemas Ayu Naviri**  
**NRP 0964157**

*The culture of Indonesia is one of the biggest assets of this country. One of the school subjects that is related to Indonesian culture is Social Study. Based on the data obtained, it is seen that the fourth graders who are around eight to nine of age are not enthusiastic in learning about Social Study subject at school even though the subject is important to introduce and plant nationalism and the love of Indonesian culture. This may be because there are too many materials at school. The theory used in this study is Indonesian Culture, Social Study, Child Learning Psychology, Study Media and board game.*

*Board game is a tool that can be utilized to help children to love learning; it is a very good tool to use in education. By using a board game, children can learn from pictures while learning. Board games have a lot of advantages, including helping children to interact with their friends and learning to have social lives. The concept of the board game is to show a way to study in an interesting, attractive, and fun way so that children may learn to like and understand the subject of Social Study. This game allows children to know the names, shapes and types of traditional houses and clothes. Besides, it will be easier for children to remember the lessons through interesting and fun illustration, which will add their enthusiasm in Social Study subject.*

*Keywords: board game, nationalism, attractive, Social Study*

## DAFTAR ISI

|                                               |          |
|-----------------------------------------------|----------|
| HALAMAN JUDUL                                 | i        |
| LEMBAR PENGESAHAN                             | ii       |
| PERNYATAAN ORISINALITAS KARYA DAN LAPORAN     | iii      |
| PERNYATAAN PUBLIKASI LAPORAN                  | iv       |
| KATA PENGANTAR                                | v        |
| ABSTRAK                                       | vii      |
| ABSTRACT                                      | viii     |
| DAFTAR ISI                                    | ix       |
| DAFTAR GAMBAR                                 | xii      |
| DAFTAR TABEL                                  | xiii     |
| DAFTAR LAMPIRAN                               | xiv      |
| <b>BAB I : PENDAHULUAN</b>                    | <b>1</b> |
| 1.1 Latar Belakang Masalah                    | 1        |
| 1.2 Permasalahan dan Ruang Lingkup            | 3        |
| 1.3 Tujuan Perancangan                        | 3        |
| 1.4 Sumber dan Teknik Pengumpulan Data        | 4        |
| 1.5 Skema Perancangan                         | 5        |
| <b>BAB II : LANDASAN TEORI</b>                | <b>6</b> |
| 2.1 Teori Budaya dan Keanekaragaman Indonesia | 6        |
| 2.1.1 Kebudayaan Indonesia                    | 6        |
| 2.1.2 Wujud Kebudayaan                        | 7        |
| 2.2 Teori Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)       | 7        |
| 2.3 Teori Psikologi Belajar Anak              | 8        |
| 2.4 Teori Belajar                             | 10       |
| 2.5 Teori Media Pembelajaran                  | 12       |
| 2.5.1 Model Pembelajaran Interaktif           | 13       |
| 2.5.2 Model Pembelajaran Kontekstual          | 15       |

|                                                               |    |
|---------------------------------------------------------------|----|
| 2.6 Teori Permainan Game Board                                | 16 |
| 2.6.1 Jenis-Jenis Game Board                                  | 18 |
| <b>BAB III : DATA DAN ANALISIS MASALAH</b>                    | 21 |
| 1.1 Data dan Fakta                                            |    |
| 1.1.1 Dinas Pendidikan Kabupaten Bekasi                       | 21 |
| 1.1.2 Data Bentuk Keragaman Budaya Sosial                     | 24 |
| 1.1.3 Data Gejala/Fenomena                                    | 27 |
| 1.1.4 Data Hasil Wawancara                                    | 33 |
| 1.1.5 Materi Ilmu Pengetahuan Sosial                          | 35 |
| 1.1.6 Tinjauan Terhadap Proyek / Persoalan Sejenis            | 37 |
| 3.2 Analisis Terhadap Permasalahan Berdasarkan Data dan Fakta | 38 |
| 3.2.1 Segmentasi Targeting dan Positioning                    | 41 |
| 3.2.2 Analisis SWOT <i>Board Game</i>                         | 41 |
| <b>BAB IV : PEMECAHAN MASALAH</b>                             | 43 |
| 4.1 Konsep Komunikasi                                         | 43 |
| 4.2 Konsep Kreatif                                            | 44 |
| 4.3 Konsep Media                                              | 45 |
| 4.3.1 Pembuatan Permainan                                     | 45 |
| 4.3.2 Sasaran Permainan                                       | 47 |
| 4.4 Hasil Karya                                               | 48 |
| 4.4.1 Logo                                                    | 48 |
| 4.4.2 Board                                                   | 49 |
| 4.4.3 Kartu Pertanyaan                                        | 50 |
| 4.4.4 Kartu Informasi                                         | 54 |
| 4.4.5 Dadu                                                    | 58 |
| 4.4.6 Pakaian Adat                                            | 59 |
| 4.4.7 Rumah Adat                                              | 59 |
| 4.4.8 Pion                                                    | 60 |
| 4.4.9 Buku Petunjuk                                           | 61 |
| 4.5 Biaya Produksi                                            | 62 |

|                                     |    |
|-------------------------------------|----|
| <b>BAB V : KESIMPULAN DAN SARAN</b> | 64 |
| 5.1 Kesimpulan                      | 64 |
| <br>DAFTAR PUSTAKA                  | 65 |
| LAMPIRAN                            | 67 |
| DAFTAR PENULIS                      | 72 |



## DAFTAR GAMBAR

|                                                  |    |
|--------------------------------------------------|----|
| Gambar 1.1 Skema Perancangan                     | 8  |
| Gambar 3.1 Diagram Hasil Kuesioner               | 27 |
| Gambar 3.2 Diagram Hasil Kuesioner               | 28 |
| Gambar 3.3 Diagram Hasil Kuesioner               | 29 |
| Gambar 3.4 Diagram Hasil Kuesioner               | 30 |
| Gambar 3.5 Diagram Hasil Kuesioner               | 30 |
| Gambar 3.6 Diagram Hasil Kuesioner               | 31 |
| Gambar 3.7 Diagram Hasil Kuesioner               | 32 |
| Gambar 3.8 Diagram Hasil Kuesioner               | 32 |
| Gambar 3.9 Diagram Hasil Kuesioner               | 33 |
| Gambar 3.10 Mahardika Board Game                 | 37 |
| Gambar 4.1 Warna                                 | 45 |
| Gambar 4.2 Logo Rupatra Board Game               | 48 |
| Gambar 4.3 Board Rupatra                         | 49 |
| Gambar 4.4 Kartu Pertanyaan Rupatra Pakaian Adat | 51 |
| Gambar 4.5 Kartu Pertanyaan Rupatra Rumah Adat   | 52 |
| Gambar 4.6 Kartu Informasi Rupatra Pakaian Adat  | 56 |
| Gambar 4.7 Kartu Informasi Rupatra Rumah Adat    | 57 |
| Gambar 4.8 Dadu Rupatra                          | 58 |
| Gambar 4.9 Pakaian Adat                          | 59 |
| Gambar 4.10 Rumah Adat                           | 59 |
| Gambar 4.11 Pion                                 | 60 |
| Gambar 4.12 Buku Petunjuk                        | 61 |

## DAFTAR TABEL

|                                                |    |
|------------------------------------------------|----|
| Tabel 4.1 Biaya Produksi 1 Unit Game Rupatra   | 62 |
| Tabel 4.2 Biaya Produksi 100 Unit Game Rupatra | 63 |



## DAFTAR LAMPIRAN

|                                    |    |
|------------------------------------|----|
| Lampiran A: Rangkuman Wawancara    | 67 |
| A.1 Wawancara dengan Ira Aryanti   | 67 |
| A.2 Wawancara dengan Silvina Ekos  | 68 |
| Lampiran B: Sketsa Awal Logo       | 70 |
| Lampiran C: Sketsa Awal Board Game |    |

