

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Penelitian Terdahulu

Dalam penelitian ini peneliti akan memaparkan penelitian terdahulu yang relevan dengan permasalahan yang akan diteliti penulis tentang perancangan papan permainan tentang sayuran berbasis *family games* sebagai sarana pendidikan anak-anak usia 6-12 tahun.

Dito Febry (2015) dalam tugas akhirnya yang berjudul “Penciptaan Buku Ilustrasi Tentang Pentingnya Sayuran Sebagai Media Edukasi Bagi Anak-anak” memaparkan tentang pentingnya sayuran untuk anak-anak melalui media buku. Analisis data dilakukan dengan wawancara, analisis STP, analisis kompetitor dan analisis SWOT. Dari analisis data yang telah dilakukan dan dikumpulkan, ditemukan kata kunci “*Colorful*”. Kata kunci tersebut digunakan untuk menjadi acuan desain dalam penciptaan buku ilustrasi pentingnya sayuran sebagai media edukasi bagi anak-anak.

Pada penelitian Dito Febry media utama yang digunakan adalah buku dengan konten yang disajikan berupa informasi dari sayuran dan terdapat cara mengolah sayuran agar anak-anak tertarik makan sayuran. Terdapat *smart card* berupa pertanyaan tentang seputar sayuran dan juga ditambah dengan mainan berupa puzzle sehingga memungkinkan anak-anak untuk menumbuhkan minat terhadap buku tersebut. Media utama yang peneliti gunakan berupa papan permainan yang didalamnya terdapat informasi seputar sayuran yang dikemas

secara menarik dan interaktif. Dengan melakukan pendekatan yang anak-anak senangi yaitu bermain, peneliti bertujuan untuk menarik minat anak-anak dengan cara bermain sekaligus mendapatkan pengetahuan tentang jenis, macam dan manfaat sayuran dengan cara yang tidak hanya bersifat menyenangkan tetapi juga edukatif, dan menarik untuk dimainkan bagi anak-anak.

2.2 Tinjauan Anak-anak

Menurut Hurlock (2010: 2) pertumbuhan berkaitan dengan peningkatan ukuran dan struktur. Anak tidak saja menjadi besar secara fisik, tapi ukuran dan struktur organ dalam tubuh dan kemampuan otak meningkat. Akibatnya ada pertumbuhan otak, anak tersebut memiliki kemampuan dan keinginan yang lebih besar untuk belajar, mengingat dan berpikir. Anak-anak yang dalam masa pertumbuhan dan perkembangan memiliki rasa ingin tahu yang besar terhadap lingkungan sekitar. Hal ini dapat ditandai dengan banyaknya pertanyaan yang diajukan oleh mereka. Rasa ingin tahu tersebut memberikan kesempatan kepada anak dalam belajar mengenal sesuatu hal lebih banyak.

Interaksi anak-anak dengan lingkungan misalnya dengan teman sebayanya maupun guru akan membuat anak belajar untuk mengembangkan aspek sosial dan emosi mereka. Interaksi dengan teman sebaya akan memberikan pengalaman baru dalam bersosialisasi dan berkomunikasi, seperti bermain bersama, saling berbagi, mengalah dan sebagainya. Sedangkan interaksi anak dengan lingkungan alam akan memberikan perasaan nyaman dan rileks. Kondisi inilah yang sangat dibutuhkan oleh anak-anak dalam proses belajar dan bermain dalam kehidupan sehari-hari.

2.2.1 Tahap Perkembangan Anak

Menurut Hurlock (2010: 37) perkembangan anak dibagi menjadi 5 periode, yaitu :

- a. Periode pra lahir dimulai dari saat pembuahan sampai lahir. Pada periode ini terjadi perkembangan fisiologis yang sangat cepat yaitu pertumbuhan seluruh tubuh secara utuh.
- b. Periode neonatus adalah masa bayi yang baru lahir. Masa ini terhitung mulai 0 sampai dengan 14 hari. Pada periode ini bayi berupaya beradaptasi terhadap lingkungan yang sama sekali baru untuk bayi tersebut yaitu lingkungan di luar rahim ibu.
- c. Masa bayi adalah masa bayi berumur 2 minggu sampai 2 tahun. Pada masa ini bayi belajar mengendalikan ototnya sendiri sampai bayi tersebut mempunyai keinginan untuk mandiri.
- d. Masa kanak-kanak terdiri dari 2 bagian yaitu masa kanak-kanak awal dan akhir masa kanak-kanak. Masa kanak-kanak awal adalah masa anak berusia 2 sampai 6 tahun, masa ini disebut juga masa pra sekolah yaitu masa anak menyesuaikan diri secara sosial. Akhir masa kanak-kanak adalah anak usia 6 sampai 13 tahun, dapat juga disebut sebagai usia sekolah.
- e. Masa puber adalah masa anak mulai menginjak umur 11 sampai 16 tahun. Masa ini termasuk periode transisi karena merupakan 2 tahun masa kanak-kanak akhir dan 2 tahun masa awal remaja. Secara fisik tubuh anak pada periode ini berubah menjadi tubuh orang dewasa.

2.2.2 Karakteristik Pertumbuhan dan Perkembangan Psiko-Fisik Anak

Ada beberapa karakteristik pertumbuhan dan perkembangan psiko-fisik anak menurut Kartini Kartono (2007: 37), yaitu :

- a. Umur 1 – 6 tahun : kecakapan moral berkembang, aktivitas dan ruang gerak mulai aktif, permainan bersifat individu, sudah mengerti ruang dan waktu, bersifat spontan dan ingin tahu, warna mempunyai pengaruh terhadap anak, suka mendengarkan dongeng.
- b. Umur 6 – 8 tahun : koordinasi psiko motorik semakin berkembang, permainan sifatnya berkelompok, tidak terlalu tergantung pada orang tua, kontak dengan lingkungan luar semakin matang, menyadari kehadiran alam disekelilingnya, bentuk lebih berpengaruh daripada warna, rasa tanggung jawab mulai tumbuh, puncak kesenangan bermain adalah pada umur 8 tahun.
- c. Umur 8 – 12 tahun : koordinasi psiko motorik semakin baik, permainan berkelompok, teratur, dan disiplin, kegiatan bermain merupakan kegiatan setelah belajar, menunjukkan minat pada hal-hal tertentu, sifat ingin tahu, coba-coba, menyelidiki, aktif, dapat memisahkan persepsi dengan tindakan yang menggunakan logika, serta dapat memahami peraturan.

2.2.3 Anak Usia Sekolah

1. Pengertian Anak Usia Sekolah

Menurut Gunarsa (2008: 98) anak sekolah dasar adalah anak yang berusia 6-12 tahun atau disebut pada masa usia sekolah, memiliki fisik yang lebih kuat, mempunyai sifat individual serta aktif dan tidak terlalu bergantung pada orang tua. Banyak ahli menganggap masa ini sebagai masa tenang atau masa latent, di

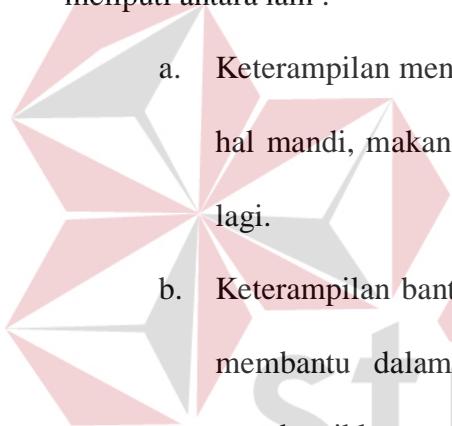
mana apa yang telah terjadi dan dibangun pada masa-masa sebelumnya akan berlangsung terus menerus untuk masa-masa selanjutnya. Menurut Wong (2008: 75), anak sekolah adalah anak pada usia 6-12 tahun, yang artinya sekolah menjadi pengalaman inti anak. Periode ketika anak-anak dianggap mulai bertanggung jawab atas perilakunya sendiri dengan orang tua mereka, teman sebaya, dan orang lainnya. Usia sekolah merupakan masa anak untuk memperoleh dasar-dasar pengetahuan dan pengalaman untuk keberhasilan penyesuaian diri pada kehidupan dewasa di masa mendatang dan memperoleh keterampilan tertentu.

2. Tahapan Anak Sekolah Dasar

Pada tahap usia ini disebut juga sebagai usia kelompok, di mana anak-anak mulai mengalihkan perhatian dan hubungan intim dalam keluarga kerjasama antara teman dan sikap-sikap terhadap kerja atau belajar. Dengan memasuki sekolah dasar salah satu hal penting yang perlu dimiliki anak dalam kematangan sekolah, tidak hanya meliputi kecerdasan dan ketrampilan motorik, bahasa, tetapi juga hal lain seperti dapat menerima otoritas tokoh lain di luar orang tuanya, kesadaran akan tugas, mematuhi peraturan dan dapat mengendalikan emosi-emosinya (Gunarsa, 2008: 13). Pada masa anak sekolah ini, anak-anak mulai membandingkan dirinya dengan teman-temannya di mana ia mudah sekali dihinggapi ketakutan akan kegagalan dan ejekan teman. Bila pada masa ini ia sering gagal dan merasa cemas, akan muncul rasa rendah diri, sebaliknya bila ia tahu tentang bagaimana dan cara apa yang harus dikerjakan dalam menghadapi tuntutan masyarakatnya dan ia berhasil mengatasi masalah dalam hubungan teman dan prestasi sekolahnya, akan muncul motivasi yang tinggi (Gunarsa, 2008: 13).

3. Keterampilan Yang Perlu Dimiliki Anak Sekolah Dasar

Menurut Gunarsa (2008: 14-15), dengan memasuki dunia sekolah dan masyarakat, anak-anak akan dihadapkan pada tuntutan sosial yang baru dan nyata, yang menyebabkan timbulnya harapan-harapan atas diri sendiri (*self-expect-action*) dan aspirasi-aspirasi baru, dengan kata lain akan muncul lebih banyak tuntutan dari lingkungan maupun dari dalam diri anak sendiri yang semuanya ingin dipenuhi. Beberapa ketrampilan yang perlu dimiliki anak pada fase ini meliputi antara lain :

- 
- a. Keterampilan menolong diri sendiri (*self-help skills*) : misalnya dalam hal mandi, makan, sudah jarang atau bahkan tidak perlu pertolongan lagi.
- b. Keterampilan bantuan sosial (*social-help skills*) : anak mulai mampu membantu dalam tugas-tugas rumah tangga seperti : menyapu, membersihkan rumah, mencuci dan sebagainya.
- c. Ketrampilan sekolah (*school-skills*) : meliputi penguasaan dalam hal akademik dan non akademik.
- d. Ketrampilan bermain (*play-skills*) : meliputi keterampilan dalam berbagai jenis permainan seperti bermain bola, mengendarai sepeda, catur dan lain-lain.

4. Ciri-ciri Anak Sekolah Dasar

Menurut Hurlock (2010: 146), orang tua, pendidik, dan ahli psikologis memberikan berbagai pelabelan kepada periode ini dan label-label itu

mencerminkan ciri-ciri penting dari periode anak usia sekolah, yaitu sebagai berikut:

a. Masa Yang Menyulitkan

Suatu masa dimana anak tidak mau lagi menuruti perintah dan dimana ia lebih banyak dipengaruhi oleh teman-teman sebaya daripada oleh orang tua dan anggota keluarga lainnya.

b. Masa Anak Tidak Rapi

Suatu masa dimana anak cenderung tidak memperdulikan dan ceroboh dalam penampilan, dan kamarnya sangat berantakan. Sekalipun ada peraturan keluarga yang ketat mengenai kerapihan dan perawatan barang-barangnya, hanya beberapa saja yang dapat ditaati, kecuali kalau orang tua mengharuskan dengan hukuman.

5. Tugas Perkembangan Anak Sekolah Dasar

Tugas-tugas perkembangan anak sekolah dasar menurut Havighurst dalam Hurlock (2010: 209) adalah sebagai berikut :

- a. Mempelajari ketrampilan fisik yang diperlukan untuk permainan-permainan yang umum
- b. Membangun sikap yang sehat mengenai diri sendiri sebagai mahluk yang sedang tumbuh dan berkembang
- c. Belajar menyesuaikan diri dengan teman-teman sebayanya
- d. Mulai mengembangkan peran sosial pria atau wanita yang tepat dan sesuai

- e. Mengembangkan keterampilan-keterampilan dasar untuk membaca, menulis dan berhitung
- f. Mengembangkan pengertian-pengertian yang diperlukan dalam kehidupan sehari-hari
- g. Mengembangkan hati nurani, pengertian moral, tata dan tingkatan nilai
- h. Mengembangkan sikap terhadap kelompok-kelompok sosial dan lembaga-lembaga
- i. Mencapai kebebasan pribadi

6. Kebutuhan Bermain pada Anak dan Pengaruhnya

Dunia anak adalah dunia bermain. Menurut Froebel dalam Brewer (2007: 41) mengatakan bahwa permainan dalam pendidikan anak usia dini merupakan pondasi bagi pembelajaran anak sehingga dapat menjembatani anak antara kehidupan di rumah dan kehidupan anak di sekolah. Bermain adalah kegiatan yang dilakukan secara berulang-ulang demi suatu kesenangan, tanpa ada tujuan atau sasaran yang hendak dicapai. Jadi, apapun kegiatannya bila dilakukan dengan hati yang senang dan gembira bisa dikatakan bermain. Bermain dapat mempengaruhi terhadap perkembangan fisik, kreativitas, pengetahuan, tingkah laku sosial dan nilai moral pada anak-anak.

Menurut Freud dalam Slamet Suyanto (2005: 116) bermain merupakan alat pelepas emosi. Sedangkan menurut Erikson dalam Slamet Suyanto (2005: 116) bermain dapat mengembangkan rasa percaya diri dan kemampuan sosial. Bermain juga memungkinkan anak untuk mengekspresikan perasaannya secara leluasa, tanpa tekanan batin dan tujuan bermain bagi anak adalah untuk

mengeluarkan energi yang berlebihan, melatih dan menyempurnakan insting, persiapan bagi anak untuk kehidupan masa depannya dan untuk memulihkan tenaga, penyegaran setelah kegiatan belajar secara formal.

Bermain memberikan pengaruh yang cukup besar terhadap perkembangan anak usia dini, yaitu :

a. Perkembangan fisik anak

Bermain aktif penting bagi anak untuk mengembangkan otot-otot tubuh dan melatih seluruh bagian tubuhnya. Bermain juga berfungsi sebagai penyaluran tenaga yang berlebihan yang bila terpendam terus akan membuat anak menjadi tegang, gelisah dan mudah tersinggung

b. Dorongan komunikasi

Agar dapat bermain dengan baik bersama dengan yang lain, anak harus belajar berkomunikasi dalam arti mereka dapat mengerti dan sebaliknya mereka harus belajar mengerti apa yang dikomunikasikan anak lain.

c. Penyaluran emosi yang terpendam

Bermain merupakan sarana yang bagi anak untuk menyalurkan ketegangan yang disebabkan oleh pembatasan lingkungan terhadap mereka. Dalam bermain anak belajar bagaimana harus bersikap dan bertingkah laku agar dapat bekerja sama antara satu dengan yang lain.

d. Penyaluran bagi kebutuhan dan keinginan

Kebutuhan dan keinginan yang tidak dapat dipenuhi dengan cara lain seringkali dapat dipenuhi dengan bermain.

e. Sumber belajar

Bermain memberi kesempatan untuk mempelajari berbagai hal melalui buku, televisi atau menjelajah lingkungan sekitar.

f. Rangsangan bagi kreativitas

Kebebasan berekspresi yang didapat melalui kegiatan bermain memberikan kesempatan bagi anak untuk mengembangkan kreasinya sesuai dengan keinginannya.

g. Perkembangan wawasan diri

Dengan bermain anak mengetahui tingkat kemampuan mereka dan membandingkannya dengan teman-teman mereka dalam bermain.

h. Belajar bersosialisasi

Dengan bermain bersama anak lain, mereka belajar bagaimana membentuk hubungan sosial dan bagaimana menghadapi dan memecahkan masalah yang timbul dalam hubungan tersebut. Bermain juga melatih komunikasi anak dengan temannya.

i. Standar moral

Bermain sebagai standar moral, maksudnya walaupun belajar di rumah dan di sekolah tentang apa saja yang dianggap baik dan buruk oleh kelompok, namun tidak ada pemaksaan standar moral paling teguh selain dalam kelompok bermain.

j. Mengembangkan kepribadian

Melalui hubungan yang terjadi antar sesama anggota suatu kelompok bermain, anak belajar bagaimana menjadi anak yang murah hati, jujur, sportif, dapat dipercaya dan disukai orang lain (Hurlock 2010: 323).

2.3 Tinjauan Bermain

2.3.1 Pengertian Bermain

Bermain merupakan seluruh aktivitas anak bagaimana mereka mengenal dunia. Sebagian orang tua banyak berpendapat bahwa anak yang terlalu banyak bermain akan membuat anak menjadi malas belajar dan menjadikan rendahnya kemampuan intelektual anak. Pendapat ini kurang tepat dan bijaksana, karena beberapa ahli psikologi dan ahli perkembangan anak sepakat bahwa permainan sangat besar pengaruhnya terhadap perkembangan anak.

Bermain adalah hal yang penting bagi anak-anak, permainan dapat memberikan kesempatan untuk melatih dan mengembangkan keterampilannya secara berulang-ulang dan dapat mengembangkan ide-ide sesuai dengan cara dan kemampuan yang mereka miliki. Kesempatan bermain sangat berguna dan bermanfaat dalam memahami perkembangan anak yang kompleks.

Bermain adalah setiap kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkannya, tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Bermain dilakukan secara sukarela dan tidak ada unsur paksaan atau takanan dari luar atau kewajiban. Piaget menjelaskan bahwa bermain terdiri atas tanggapan yang diulang sekedar untuk kesenangan fungsional. Menurut Bettelheim, kegiatan bermain adalah kegiatan

yang tidak memiliki peraturan kecuali yang ditetapkan pemain sendiri dan ada hasil akhir yang dimaksudkan dalam realitas luar (Hurlock, 2010: 320).

2.3.2 Karakteristik Permainan

Bermain pada masa anak-anak mempunyai karakteristik tertentu yang membedakannya dari permainan orang dewasa, Menurut Hurlock (2010: 322-326) karakteristik permainan pada masa anak-anak yaitu:

1. Bermain dipenuhi tradisi

Anak kecil menirukan permainan anak yang lebih besar, yang menirukan dari generasi anak sebelumnya. Jadi dalam setiap kebudayaan, satu generasi menurunkan bentuk permainan yang paling memuaskan dan biasanya berbeda-beda kegenerasi selanjutnya.

2. Bermain mengikuti pola yang dapat diramalkan

Sejak masa bayi hingga masa pematangan, beberapa permainan tertentu populer pada suatu tingkat usia dan tidak pada usia lain, tanpa mempersoalkan lingkungan, bangsa, status sosial ekonomi dan jenis kelamin. Kegiatan bermain ini sangat populer secara universal dan dapat dirmalkan sehingga merupakan hal yang lazim untuk membagi masa tahun kanak-kanak kedalam tahapan yang lebih spesifik. Berbagai macam permainan juga mengikuti pola yang dapat diramalkan. Misal, permainan balok kayu dilaporkan melalui empat tahapan. Pertama, anak lebih banyak memegang, menjelajah, membawa balok dan menumpuknya dalam bentuk tidak teratur, kedua, membangun deretan dan menara; ketiga, mengambahkan teknik untuk membangun rancangan yang lebih rumit; keempat, mendramatisir dan menghasilkan bentuk yang sebenarnya.

3. Ragam kegiatan permainan menurun semakin bertambahnya usia

Ragam kegiatan permainan yang dilakukan anak-anak secara bertahap berkurang dengan bertambahnya usia. Penurunan ini disebabkan oleh sejumlah alasan. Anak yang lebih besar kurang memiliki waktu untuk bermain dan mereka ingin menghabiskan waktunya dengan cara menimbulkan kesenangan terbesar. Dengan meningkatnya lingkungan perhatian, mereka dapat memusatkan perhatiannya pada kegiatan bermain yang lebih panjangtumbang melompat dari satu permainan kepermainan lain seperti yang dilakukan seperti usia yang lebih muda. Anakanak meinggalkannya dengan alasan karena telah bosan atau menganggapnya kekanakan.

4. Bermain menjadi semakin sosial dengan meningkatnya usia

Dengan bertambahnya jumlah hubungan sosial, kualitas permainan anak-anak menjadi lebih sosial. Pada saat anak-anak mencapai usia sekolah, kebanyakan mainan mereka adalah sosial, sseperti yang ada dalam kegiatan bermain kerja sama, tetapi hal ini dilakukan apabila mereka telah memiliki kelompok dan bersamaan dengan itu, timbul kesempatan untuk belajar berteman dengan cara bersosialisasi.

5. Jumlah teman bermain semakin menurun dengan bertambahnya usia

Pada fase prasekoah, anak menganggap semua anggota kelompok sebagai teman bermain, setelah menjadi anggota gang, semua berubah. Mereka ingin bermain dengan kelompok kecilnya itu dimana anggotanya memiliki perhatian yang sama dan permainannya menimbulkan kepuasan tertentu bagi mereka.

6. Bermain semakin lebih sesuai dengan jenis kelamin

Anak laki-laki tidak saja menghindari teman bermain perempuan pada saat mereka masuk sekolah, tetapi juga menjauhkan diri dari semua kegiatan bermain yang tidak sesuai dengan jenis kelaminnya.

7. Permainan masa kanak-kanak berubah dari tidak formal menjadi formal.

Permainan anak kecil bersifat spontan dan informal. Mereka bermain kapan saja dan dengan mainan apa saja yang mereka suka, tanpa memperhatikan tempat dan waktu. Mereka tidak membutuhkan peralatan atau pakaian khusus untuk bermain.

Secara bertahap menjadi semakin formal.

8. Bermain secara fisik kurang aktif dengan bertambahnya usia

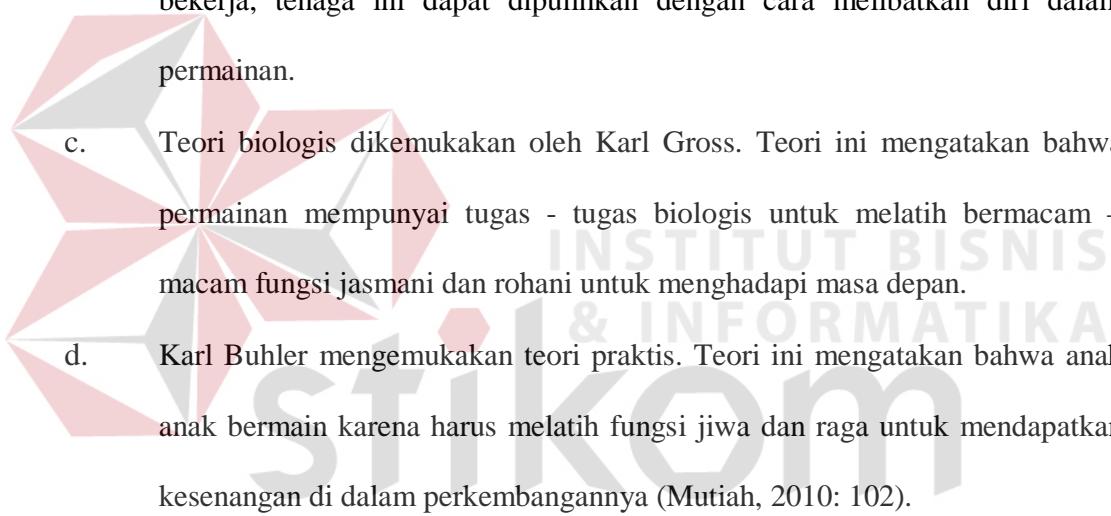
Perhatian anak dalam permainan aktif mencapai titik rendahnya selama masa puber awal. Anak-anak tidak saja menarik diri untuk bermain aktif, tetapi juga menghabiskan sedikit waktunya untuk membaca, bermain dirumah atau menonton televisi. Kebanyakan waktunya dihabiskan dengan melamun - suatu bentuk bermain yang tidak membutuhkan tenaga banyak.

9. Terdapat variasi yang jelas dalam permainan anak.

Walau semua anak melalui tahapan bermain yang serupa dan dapat diramalkan, tidak semua anak bermain dengan cara yang sama pada usia yang sama. Variasi permainan anak dapat ditelusuri pada sejumlah faktor.

2.3.3 Teori Permainan

Karena melihat betapa pentingnya bermain bagi perkembangan anak, para ahli kemudian mengungkapkan teori-teori tentang permainan. Teori – teori permainan yang ini terbagi menjadi teori klasik yang muncul dari abad sembilan belas sampai perang dunia pertama, antara lain:

- 
- a. Herbert Spencer mengemukakan teori kelebihan tenaga. Teori ini juga disebut teori pelepasan energi. Teori ini mengatakan bahwa kegiatan bermain pada anak karena adanya kelebihan tenaga pada diri anak. Tenaga atau energi yang menumpuk pada anak perlu digunakan atau dilepaskan dalam bentuk kegiatan bermain.
 - b. Teori rekreasi dikemukakan oleh Moritz Lazarus. Teori rekreasi menyebutkan bahwa tujuan bermain adalah memulihkan energi yang telah terkuras saat bekerja, tenaga ini dapat dipulihkan dengan cara melibatkan diri dalam permainan.
 - c. Teori biologis dikemukakan oleh Karl Gross. Teori ini mengatakan bahwa permainan mempunyai tugas - tugas biologis untuk melatih bermacam - macam fungsi jasmani dan rohani untuk menghadapi masa depan.
 - d. Karl Buhler mengemukakan teori praktis. Teori ini mengatakan bahwa anak bermain karena harus melatih fungsi jiwa dan raga untuk mendapatkan kesenangan di dalam perkembangannya (Mutiah, 2010: 102).

Teori kognitif dari Jean Piaget, mengungkapkan bahwa bermain mampu mengaktifkan otak pada anak-anak, mengintegrasikan fungsi belahan otak kanan dan kiri secara seimbang dan membentuk struktur syaraf, serta mengembangkan pilar-pilar syaraf pemahaman yang berguna untuk masa datang. Vygotsky dalam Diana Mutiah (2012: 103) menambahkan bahwa bermain mempunyai peran langsung terhadap perkembangan kognitif anak. Bermain merupakan cara berpikir anak dan cara anak memecahkan masalah, pertama, anak menemukan pengetahuan dalam dunia sosial yang didapatkan dari teman bermain, kemudian menjadi bagian dari perkembangan kognitifnya.

Sedangkan teori-teori modern diantaranya dikemukakan oleh Sigmund Freud. Sigmund Freud berdasarkan teori psikoanalisis mengatakan bahwa bermain berfungsi untuk mengekspresikan dorongan implusif sebagai cara untuk mengurangi kecemasan yang berlebihan pada anak. Bentuk kegiatan bermain yang ditunjukkan berupa bermain fantasi dan imajinasi dalam sosiodrama atau pada saat bermain sendiri. Menurut Freud, melalui bermain dan berfantasi anak dapat mengemukakan harapan-harapan dan konflik serta pengalaman yang tidak dapat diwujudkan dalam kehidupan nyata, contoh, anak main perang-perangan untuk mengekspresikan dirinya, anak yang meninju boneka dan pura-pura bertarung untuk menunjukkan kekesalannya (Mutiah, 2010: 103).

2.3.4 Manfaat Bermain

Bermain bagi anak-anak mempunyai beberapa fungsi dalam proses tumbuh kembang anak. Fungsi bermain terhadap sensoris motoris anak penting untuk mengembangkan otot-ototnya dan energi yang ada. Aktivitas sensoris motoris merupakan komponen paling besar pada permainan.

Vygotsky menyatakan bahwa bermain akan mempengaruhi perkembangan anak melalui tiga cara, antara lain:

- a. Bermain akan menciptakan kemampuan yang aktual dimana hal ini disebut dengan *Zone of Proximal Development* (ZPD). Dengan ZPD ini kemampuan yang awalnya berupa potensiakan terealisasikan dalam perilakunya
- b. Bermain memfasilitasi pemisahan pikiran dari objek dan aksi. Pemisahan antara makna dan objeknya merupakan persiapan untuk berpikir abstrak.

- c. Bermain akan mengembangkan penguasaan diri, anak akan bertindak dalam skenario, dan tidak dapat sembarangan. (Mutiah, 2010: 146)

2.3.5 Tahap Perkembangan Bermain

Menurut Hurlock (2010: 122), secara umum pola bermain awal masa kanak-kanak adalah sebagai berikut :

1. Bermain dengan mainan.

Pada permulaan masa awal kanak-kanak, bermain dengan mainan merupakan bentuk yang paling dominan. Minat ketertarikan bermain dengan mainan mulai agak berkurang, pada akhir awal masa kanak-kanak pada saat anak tidak lagi dapat membayangkan bahwa mainannya mempunyai sifat-sifat hidup seperti yang di khayalkan sebelumnya. Lagipula, dengan meningkatnya minat terhadap bermain dalam kelompok, anak menganggap bermain dengan mainan yang umumnya bersifat bermain sendiri, tidak lagi menyenangkan.

2. Dramatisasi.

Sekitar usia tiga tahun dramatisasi terdiri dari permainan dengan meniru pengalaman-pengalaman hidup, kemudian anak-anak bermain permainan pura-pura dengan teman-temannya seperti polisi dan perampok, Indian-indianan atau pejaga toko, berdasarkan ceritacerita yang dibacakan kepada mereka atau berdasarkan acara-acara film dan televisi yang mereka lihat.

3. Konstruksi.

Anak-anak membuat bentuk-bentuk dengan balok-balok, pasir, lumpur, tanah liat, manik-manik, cat, pasta, gunting, dan krayon. Sebagian besar konstruksi yang dibuat merupakan tiruan dari apa yang di lihatnya dari kehidupan

sehari-hari atau dari layar dioskop dan televisi. Menjelang berakhirnya awal masa kanak-kanak, anak-anak sering menambahkan kreativitasnya ke dalam konstruksi-konstruksi yang dibuat berdasarkan pengamatannya dalam kehidupan sehari-hari.

4. Permainan bersama.

Dalam tahun keempat anak mulai lebih menyukai permainan yang dimainkan bersama teman-teman sebaya daripada dengan orang-orang dewasa. Permainan ini dapat terdiri dari beberapa pemain dan melibatkan beberapa peraturan. Permainan yang menguji keterampilan seperti menangkap dan melempar bola juga populer.

5. Membaca.

Anak-anak senang dibacakan dan melihat gambar-gambar dari buku. Yang sangat menarik adalah dongeng-dongeng, nyanyian anak-anak, cerita-cerita tentang hewan dan kejadian sehari-hari.

6. Film, radio, dan televisi.

Anak-anak jarang melihat bioskop, tetapi ia senang film kartun, film tentang binatang dan film rumah tentang anggota-anggota keluarga. Anak-anak juga senang mendengarkan radio, tetapi lebih sering melihat televisi. Ia senang melihat acara untuk anak-anak yang lebih besar dan juga acara untuk anak-anak prasekolah. Ia mengalami situasi rumah yang aman sehingga biasanya tidak merasa takut jika ada unsur-unsur yang menakutkan dalam acara televisi tersebut.

2.4 Tinjauan Media Pembelajaran

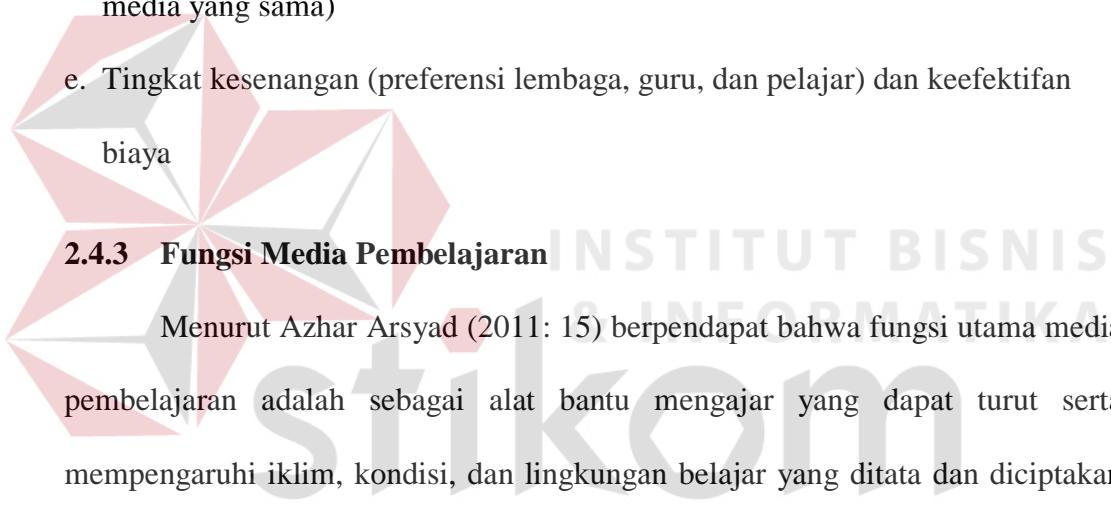
2.4.1 Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran secara umum adalah alat bantu proses belajar mengajar. Segala sesuatu yang digunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, kemampuan, dan ketrampilan pelajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar mengajar. Menurut Gerlach dan Ely dalam Azhar Arsyad (2011:3), media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi dan kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, ketrampilan atau sikap.

Menurut Heinich dalam Azhar Arsyad (2011:4), media pembelajaran adalah perantara yang membawa pesan atau informasi bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran antara sumber dan penerima. Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah sarana penyampaian pesan pembelajaran yang kaitannya dengan model pembelajaran langsung yaitu dengan cara bagaimana guru berperan sebagai penyampai informasi dan dalam hal ini guru sebaiknya menggunakan berbagai media yang sesuai. Media pembelajaran adalah alat bantu proses belajar mengajar. Segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau ketrampilan pebelajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar.

2.4.2 Penggunaan dan Pemilihan Media Pembelajaran

Menurut Arsyad (2011:71) dalam memilih media hendaknya memperhatikan kriteria-kriteria sebagai berikut:

- 
- a. Kemampuan mengakomodasikan penyajian stimulus yang tepat (visual dan/ atau audio)
 - b. Kemampuan mengakomodasikan respon siswa yang tepat (tertulis, audio, dan/ atau kegiatan fisik)
 - c. Kemampuan mengakomodasikan umpan balik (*feedback*)
 - d. Pemilihan media utama dan media sekunder untuk penyajian informasi atau stimulus, dan untuk latihan dan tes (sebaiknya latihan dan tes menggunakan media yang sama)
 - e. Tingkat kesenangan (preferensi lembaga, guru, dan pelajar) dan keefektifan biaya

2.4.3 Fungsi Media Pembelajaran

Menurut Azhar Arsyad (2011: 15) berpendapat bahwa fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang dapat turut serta mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru ataupun pengajar. Sedangkan menurut Hamalik dalam Azhar Arsyad (2011: 15) berpendapat bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, menumbuhkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa.

2.4.4 Jenis Media Pembelajaran

Seiring dengan pesatnya perkembangan zaman, teknologi juga semakin maju dan berkembang. Media pembelajaran juga mengalami kemajuan dengan

pemanfaatan teknologi. Berdasarkan teknologi tersebut Arsyad (2011: 29) mengklasifikasikan media atas empat kelompok, yaitu :

- a. Media hasil teknologi cetak.
- b. Media hasil teknologi audio-visual.
- c. Media hasil teknologi yang berdasarkan komputer.
- d. Media hasil gabungan teknologi cetak dan komputer.

Sedangkan klasifikasi media menurut Seels dan Glasgow dalam Azhar Arsyad (2011: 33) membagi media kedalam dua kelompok besar, yaitu : media tradisional dan media teknologi.

1. Media Tradisional

- a. Visual diam yang diproyeksikan yaitu proyeksi apaque, proyeksi overhead, slides, filmstrips.
- b. Visual yang tak diproyeksikan yaitu gambar, poster, foto, charts, grafik, diagram, pameran, papan info, papan-bulu.
- c. Audio yaitu rekaman piringan, pita kaset, reel, cartridge.
- d. Penyajian multimedia yaitu slide plus suara (*tape*).
- e. Visual dinamis yang diproyeksikan yaitu film, televisi, video.
- f. Media cetak yaitu buku teks, modul, teks terprogram, workbook, majalah ilmiah, lembaran lepas (*hand-out*).
- g. Permainan yaitu teka-teki, simulasi, permainan papan.
- h. Media realia yaitu model, *specimen* (contoh), manipulatif (peta, boneka).

2. Media Teknologi

- a. Media berbasis telekomunikasi yaitu *telekonferen*, kuliah jarak jauh.
- b. Media berbasis *mikroprosesor* yaitu *computer-assisted instruction*, permainan komputer, sistem tutor *intelijen*, *interaktif*, *hipermedia*, *compact (video) disc*.

Kemp & Dayton dalam Azhar Arsyad (2011: 37) mengklasifikasikan media kedalam delapan jenis, antara lain : media cetakan, media pajang, *overhead transparancies*, rekaman *audiotape*, seri slide dan filmstrips, penyajian multi-image, rekaman video dan film hidup, komputer.

2.4.5 Media Pembelajaran Interaktif dan Edukatif

Interaktif berasal dari kata interaksi yang merupakan suatu jenis tindakan atau aksi yang terjadi sewaktu dua atau lebih objek saling mempengaruhi atau memiliki efek satu sama lain. Ide efek dua arah ini penting dalam konsep interaksi, sebagai lawan dari hubungan satu arah pada sebab akibat. Kombinasi dari interaksi-interaksi sederhana dapat menuntun pada suatu fenomena baru yang berimbang pada pengalaman masing-masing. Media Interaktif adalah media yang banyak melibatkan individunya dalam proses permakaian media tersebut, dimana individu melakukan interaksi dan memperoleh reaksi timbal balik dari media maupun individu lain yang terkait dengan proses interaksi tersebut (Sihkabuden 2005: 24).

Secara umum manfaat dari media interaktif adalah mampu membuat menjadi lebih menarik, lebih interaktif, meningkatkan kualitas dan sikap dan

minat seseorang terhadap sebuah media. Karakteristik media interaktif sendiri adalah:

- a. Memiliki lebih dari satu media yang konvergen, misalnya menggabungkan unsur audio dan visual.
- b. Bersifat interaktif, dalam pengertian memiliki kemampuan untuk mengakomodasi respon pengguna.
- c. Bersifat mandiri, dalam pengertian memberi kemudahan dan kelengkapan isi sedemikian rupa sehingga pengguna bisa menggunakan tanpa bimbingan orang lain.
- d. Mampu memperkuat respon pengguna semaksimal mungkin.

Salah satu bentuk media interaktif adalah permainan edukatif. Permainan edukatif sering kali dapat menjadi pilihan media yang tepat dikarenakan dunia anak adalah dunia bermain. Bermain adalah salah satu sarana bagi anak-anak untuk mengembangkan daya pikir, imajinasi, kreativitas, kemampuan motorik dan juga interaksinya. Menurut Hughes (1999: 6), bermain merupakan hal yang berbeda dengan belajar dan bekerja. Namun hal itu bukan berarti bermain tidak bisa dilakukan atau dikombinasikan dengan belajar ataupun bekerja. Suatu bentuk kegiatan yang disebut bermain harus ada lima unsur didalamnya, antara lain:

- a. Memiliki tujuan yaitu permainan itu sendiri untuk mendapat kepuasan.
- b. Memilih dengan bebas dan atas kehendak sendiri, tidak ada yang menyuruh ataupun memaksa.
- c. Menyenangkan dan dapat dinikmati.

- d. Mampu membuat kita berkhayal untuk mengembangkan daya imaginatif dan kreativitas.
- e. Dilakukan secara aktif dan sadar.

Permainan edukatif sendiri dapat diartikan sebagai suatu kegiatan yang sangat menyenangkan dan dapat menjadi salah satu cara atau alat pendidikan yang bersifat mendidik dan mengajar serta bermanfaat untuk meningkatkan kemampuan berbahasa, berpikir, serta berinteraksi antara seorang anak dengan lingkungan atau untuk menguatkan keterampilan motorik, mengembangkan kepribadian, mendekatkan hubungan, kemudian menyalurkannya dalam kegiatan lain di kehidupan sehari-hari.

Menurut Andang Ismail, yaitu suatu kegiatan yang sangat menyenangkan dan dapat merupakan cara atau alat pendidikan yang bersifat mendidik. Artinya, permainan edukatif merupakan sebuah bentuk kegiatan yang dilakukan secara senang hati dan menghasilkan kepuasan-kepuasan yang dilakukan dengan menggunakan cara atau alat permainan yang bersifat mendidik dan bermanfaat.

Menurut Ismail (2009: 139-140), Permainan edukatif itu penting bagi anak-anak, disebabkan karena:

- a. Permainan edukatif dapat mengembangkan kepribadiannya.
- b. Permainan edukatif dapat meningkatkan kemampuan berkomunikasi
- c. Permainan edukatif dapat meningkatkan kemampuan berpikir anak
- d. Permainan edukatif dapat memperkuat rasa percaya diri anak
- e. Permainan edukatif dapat merangsang imajinasi anak
- f. Permainan edukatif dapat melatih kemampuan berbahasa anak

- g. Permainan edukatif dapat melatih motorik halus dan motorik kasar anak
- h. Permainan edukatif dapat membentuk moralitas anak
- i. Permainan edukatif dapat melatih keterampilan anak
- j. Permainan edukatif dapat mengembangkan sosialisasi anak

Melalui kegiatan bermain yang mengandung edukasi, daya pikir anak akan semakin terangsang untuk merangsang perkembangan emosi, sosial dan fisik secara lebih maksimal. Setiap anak memiliki irama dan cara dalam bermain yang berbeda-beda satu dengan yang lain disesuaikan dengan perkembangan anak. Semakin besar fantasi yang bisa dikembangkan oleh anak dari sebuah mainan, akan lebih lama mainan itu menarik baginya sehingga hasil edukasi yang didapat dapat semakin lebih besar pengaruhnya. Mengingat demikian pentingnya permainan edukatif, sudah seharusnya para orang tua di rumah atau guru di sekolah dapat memilih dan menyediakan alat-alat media permainan atau pembelajaran tersebut yang dapat mendukung perkembangan kecerdasan dan kepribadian anak kearah yang lebih maksimal. Dalam memilih dan menentukan media permainan maupun pembelajaran yang dianggap mendidik tersebut, orang tua dan guru dituntut bijak dalam membeli atau membuatnya, sebab tidak semua yang harganya mahal, modern, dan populer itu bersifat mendidik, bisa jadi hanya akan menanamkan mental instant dan menyebabkan ketergantungan konsumtif.

2.4.6 Manfaat Media Pembelajaran

Menurut Azhar Arsyad (2011: 26-27), menjelaskan adanya beberapa manfaat praktis penggunaan media pembelajaran dalam pembelajaran, antara lain:

- a. Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar proses belajar.
- b. Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian siswa sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya.
- c. Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu.
- d. Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungannya.

Berdasarkan pendapat yang telah dikemukakan diatas, manfaat media pembelajaran yang dikembangkan dapat memperjelas pesan dan informasi, dan dapat meningkatkan serta mengarahkan perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan minat dan motivasi untuk belajar. Penggunaan media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu, serta dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa mengenai kejadian-kejadian di lingkungan mereka.

2.5 Tinjauan Papan Permainan

2.5.1 Definisi Papan Permainan

Board game atau papan permainan adalah sebuah permainan yang melibatkan dua orang atau lebih yang didalamnya terdapat peraturan cara bermain yang dilengkapi dengan beberapa komponen seperti token, pion atau bidak yang dapat digerakkan diatas sebuah “papan” khusus. Permainan bisa merupakan permainan strategi, *chance* (contoh : dengan melempar dadu), atau gabungan dari

keduanya, dan biasanya di dalam permainan terdapat *goal* atau tujuan yang harus dicapai untuk menyelesaikan permainan. *Jenis papan permainan* yang sudah terkenal misalnya monopoli, ular tangga, UNO, catur, dan lain-lain (manikmaya.com).

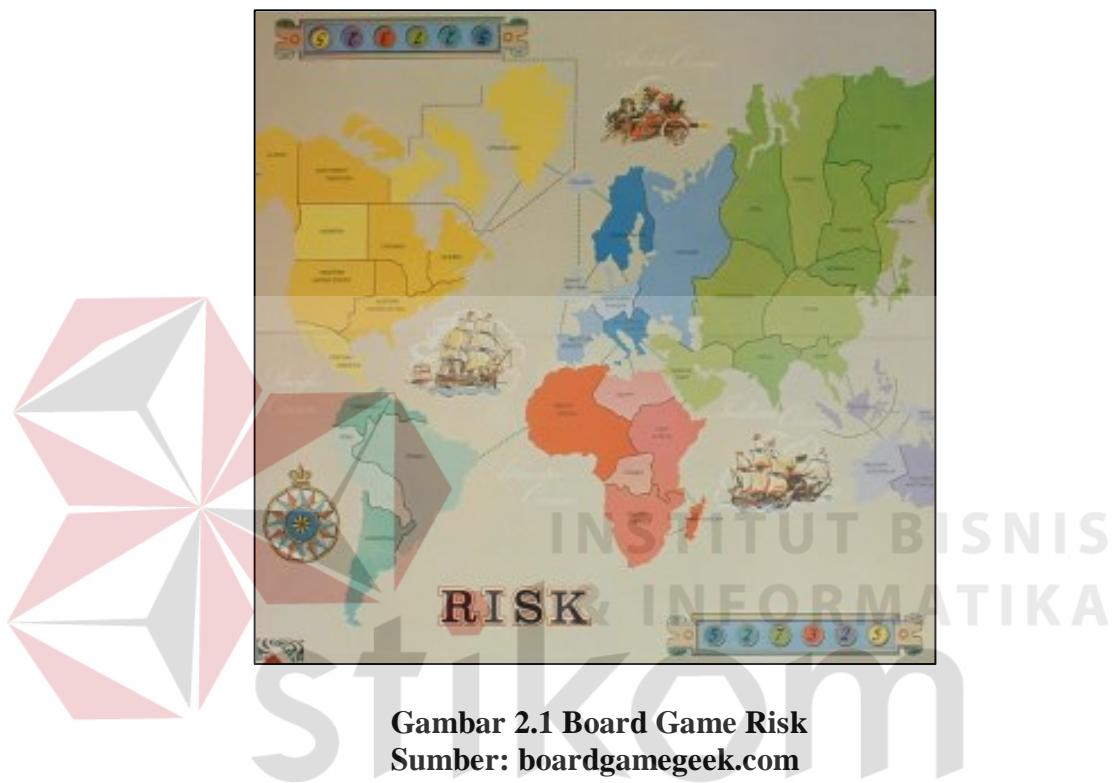
2.5.2 Sejarah Papan Permainan

Papan permainan telah lama dimainkan dalam banyak kebudayaan dan masyarakat sepanjang sejarah, beberapa diantaranya bahkan mendahului perkembangan keaksaraan pada masa awal-awal peradaban. Sejumlah situs sejarah penting, artefak dan dokumen yang ditemukan memperlihatkan adanya permainan papan permainan pada masa-masa permulaan.

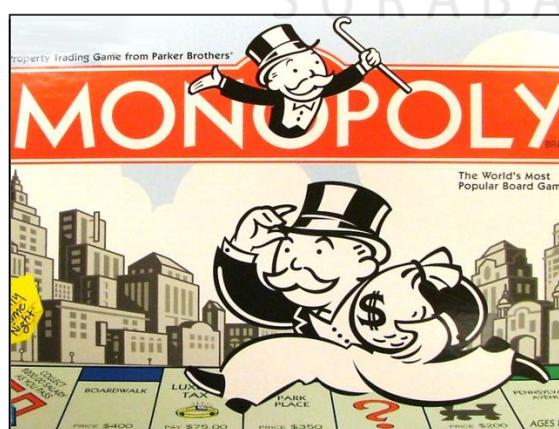
Seiring perkembangannya, beberapa macam variasi papan permainan telah dimainkan dan ditemukan, beberapa telah mencapai kepopulerannya. Pada era Victorian, kartu lebih sering dimainkan oleh orang dewasa dan permainan yang memiliki unsur judi. Sedangkan *papan permainan* lebih populer di kalangan anak-anak. Di abad 20an, *papan permainan* sudah mulai dikenal dan bisa dinikmati oleh orang tua dan anak-anak. Terutama setelah Perang Dunia II, dan sering dikaitkan dengan naiknya kelas menengah ke atas. Bermain permainan keluarga strategi atau kesempatan adalah bagaimana sebuah keluarga inti kelas menengah tahun 1950an sering digambarkan.

Pada masa ini, beberapa papan permainan mulai menjadi terkenal seperti *Monopoly*, *Risk*, dan *Scrabble* (lihat gambar 2.2). *Parcheesi* masih terkenal, dan beberapa variasi dari *Parcheesi* seperti *Sorry* dan *Trouble* juga banyak muncul pada masa ini. Banyak papan permainan modern bergantung pada dadu untuk

bermain. Permainan seperti *Risk* (lihat gambar 2.1) lebih rumit karena merupakan permainan strategi. Papan permainan modern juga kebanyakan bergantung kepada *luck* (ccgs.com).



Gambar 2.1 Board Game Risk
Sumber: boardgamegeek.com

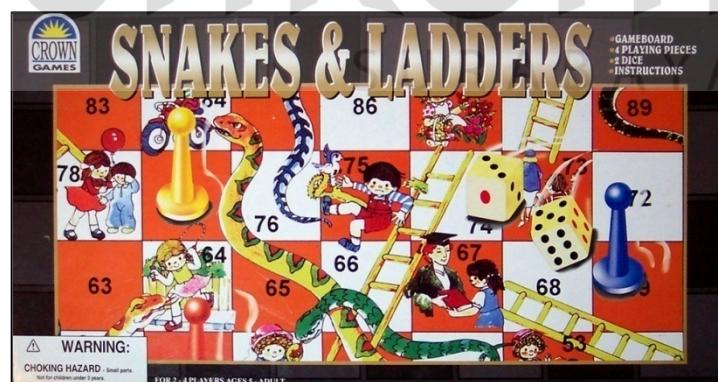


Gambar 2.2 Board Game Monopoly
Sumber: boardgamegeek.com

Beberapa *papan permainan* memang ditujukan kepada anak-anak. Seperti *Candyland* dan *Shoots and Ladders*, atau *Snakes and Ladders* sangatlah populer. *Candyland* (lihat gambar 2.3) diperkenalkan kepada anak – anak untuk mengajarkan konsep memindahkan pion atau bidak pada papan permainan untuk menuju ke akhir permainan sebagai pemenang. *Snakes and Ladders* atau Ular Tangga (lihat gambar 2.4) muncul pada abad ke 19 untuk mengajarkan anak untuk menghitung (diceygorblin.com).



Gambar 2.3 Board Game Candy Land
Sumber: boardgamegeek.com



Gambar 2.4 Board Game Ular Tangga
Sumber: boardgamegeek.com

2.5.3 Kategori *Papan permainan*

Papan permainan memiliki jenis yang bermacam – macam seiring berkembangnya jaman. Mulai dari permainan yang bisa dimainkan oleh 2 orang sampai banyak orang, dari anak kecil hingga orang dewasa. Adapun kategori *papan permainan* yang sudah sangat umum antara lain:

1. *Euro-style Games*

Permainan yang biasanya dibutuhkan mengumpulkan poin untuk bisa menang, mengandalkan sumber daya yang membantu pemain untuk menang. Biasanya permainan ini berakhir setelah beberapa kali giliran, ada juga yang berakhir setelah pemain memperoleh poin yang telah ditentukan. Permainan seperti ini mempunyai tema yang kuat untuk menginformasikan keseluruhan alur permainan. Biasanya ada juga system manajemen sumber daya yang membiarkan pemain untuk bernegosiasi harga dan menjual sumber dayanya kepada pemain lain. Permainan ini lebih sedikit menggunakan keberuntungan karena permainan seperti ini lebih mengandalkan permainan yang strategi (diceygoblin.com). Contoh dari permainan ini adalah *Lancaster*, *Power Grid*, *Carcassone*, dan *Settlers of Catan* (lihat gambar 2.5).



Gambar 2.5 Board Game Settlers of Catan
Sumber: boardgamegeek.com

2. *Deck-Building Games*

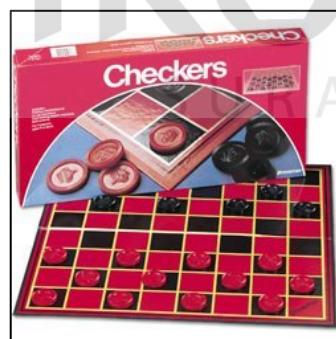
Permainan yang membutuhkan *deck* kartu untuk bermain. Setiap pemain mempunyai beberapa set kartu yang akan digunakan untuk bermain. Perbedaannya adalah dalam permainan jenis ini semua pemain memulai permainan dengan set kartu yang sama, dan *deck-building* muncul sebagai bagian dari permainan. Dalam permainan ini pemain membangun kartu – kartunya selama permainan berlangsung dengan membeli atau mengambil kartu dari sekumpulan kartu yang tersedia. Permainan seperti ini berakhir saat beberapa kartu yang ditentukan telah habis, atau saat situasi tertentu muncul (diceygoblin.com). Contoh dari permainan jenis ini adalah *Thunderstorm*, *Nightfall*, *Ouarrriors* dan *Dominion* (lihat gambar 2.6).



Gambar 2.6 Board Game Dominion
Sumber: boardgamegeek.com

3. *Abstract Strategy Games*

Inti dari permainan ini adalah kedua pemain beradu strategi yang sangat kompleks untuk mengalahkan, atau mengelabuhi satu sama lain. Tujuan dari permainan ini berbeda dengan permainan yang menggunakan dadu atau kombinasi kartu, tujuan dari permainan ini lebih ke memposisikan pion ke tempat yang benar (diceygoblin.com). Contoh dari permainan ini adalah Catur, *Ouridor*, dan *Checkers* (lihat gambar 2.7).



Gambar 2.7 Board Game Checkers
Sumber: boardgamegeek.com

4. *Strategy Game*

Permainan ini biasanya memiliki papan dan alur cerita yang sangat penting untuk mengatur pemain. Permainan ini melibatkan kerjasama dan kompetisi yang

besar, memaksa pemain untuk membuat dan membatalkan persekutuan selama permainan berlangsung. Pemain biasanya berpartisipasi lebih untuk di bawa masuk ke dalam permainan karena permainan tersebut membutuhkan tingkat pemikiran yang tinggi, berusaha untuk menyalip lawan, membentuk persekutuan, dan melihat motif lawan. Permainan ini biasanya memiliki sesi yang panjang (6 jam atau lebih) (diceygoblin.com). Contoh dari permainan jenis ini adalah *Risk*, *Twilight Imperium*, *Arkham Horror*, dan *Battlestar Galactica* (lihat gambar 2.8).

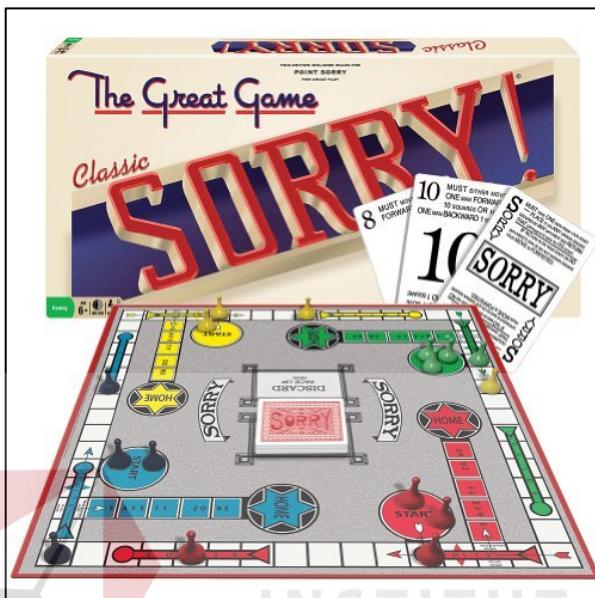


Gambar 2.8 Board Game Battlestar Galactica
Sumber: boardgamegeek.com

5. *Family games*

Jenis permainan ini lebih menekankan pada kebersamaan antar pemain. Cocok untuk dimainkan disemua usia dan dalam cara bermainnya cukup mudah untuk dipahami. *Family games* menekankan aktivitas sosial antar pemainnya dengan menyajikan aktivitas yang melibatkan informasi, *research*, *socialize*, *share* dan *entertain*. Permainan jenis ini dapat memiliki banyak tema mulai dari yang sederhana sampai yang aneh karena tema dari permainan tidak berdampak kepada cara bermainnya (students.jccc.edu). Contoh dari permainan ini adalah

Snakes and Ladders atau biasa disebut Ular Tangga, *Candyland* dan *Sorry* (lihat gambar 2.9).



Gambar 2.9 Papan permainan Sorry
Sumber: boardgamegeek.com

6. Card-Based Strategy Games

Permainan strategi di mana kartu adalah elemen yang paling penting dalam game. Permainan ini sangat bergantung pada keberuntungan dan unsur ketidakpastian. Tujuan dari permainan ini bisa bergantung dari poin, atau melengkapi set kartu yang telah ditentukan, atau menghilangkan pemain dari permainan (diceygoblin.com). Contoh dari permainan ini adalah *Munchkin*, *Bang*, dan *7 Wonders* (lihat gambar 2.10).



Gambar 2.10 Board Game *7Wonders*

Sumber: boardgamegeek.com

2.5.4 Manfaat Papan Permainan

Manfaat yang didapat dari bermain papan permainan antara lain:

1. Aturan

Papan permainan merupakan permainan yang penuh dengan aturan-aturan.

Papan permainan hanya akan dapat dimainkan dengan baik ketika semua pemain dapat mematuhi aturan-aturan tersebut. Artinya permainan ini secara tidak langsung melatih pemain untuk mematuhi aturan secara sadar dan berlaku jujur.

2. Edukasi

Hampir setiap permainan papan permainan mengharuskan pemainnya untuk mengasah otak. Sehingga, anak-anak dilatih berkonsentrasi dan daya ingat. Untuk anak usia sekolah, papan permainan dapat melatih anak memecahkan masalah, berstrategi, serta berpikir kreatif dan kritis dan mengambil keputusan. Faktor edukasi ini juga terdapat pada beberapa permainan digital seperti sekarang ini, namun pengalaman yang didapat menjadi berbeda ketika pemain berhadapan

langsung dengan pemain lain dan melihat akibat atau *feedback* dari setiap pengambilan keputusan yang terjadi baginya dan orang-orang di sekitarnya.

3. Interaksi sosial

Papan permainan biasanya dimainkan lebih dari 1 pemain. Sehingga secara tidak langsung interaksi sosial akan tumbuh dan terbentuk di dalam permainan tersebut. Mereka dapat mengajak sesama pemain untuk bekerja sama dan mengalahkan permainan itu sendiri, bernegosiasi, atau bermain peran.

4. Risiko dan Simulasi

Setiap perbuatan manusia pasti ada pengaruh dan akibatnya, baik secara langsung maupun tidak langsung. Dengan papan permainan, setiap pengambilan keputusan ini akan disimulasikan dengan cepat. Pemain akan dapat melihat akibat dari yang dia timbulkan dalam sebuah kelompok sosial sebagai bentuk dari keputusan yang dia ambil selama permainan. Setiap pengingkaran janji, kesetiakawanan, keberuntungan, dan kerja sama dalam permainan, akan menghasilkan hubungan timbal balik langsung antara tiap pemain. Dengan kata lain, *papan permainan* merupakan permainan yang melatih kehidupan bermasyarakat dengan memberikan latihan simulasi situasi kepada pemainnya (Nelson Gustav Wisana, 2011)

Sesuai dengan beberapa poin di atas, dapat diambil kesimpulan bahwa *papan permainan* merupakan permainan yang erat dengan fitur sosialisasi di antara pemainnya dan dapat dimainkan oleh berbagai kalangan usia. Hal ini merupakan hal yang sangat sulit didapat melalui permainan digital offline ataupun online sekalipun. (Nelson Gustav Wisana, 2011).

2.6 Kebiasaan Makan

Menurut Suhardjo (1989: 179), kebiasaan makan adalah cara individu atau kelompok individu memilih makanan apa yang dikonsumsi sebagai reaksi terhadap pengaruh fisiologis, psikologis dan sosial budaya. Kebiasaan makan bukanlah bawaan sejak lahir, tetapi merupakan hasil belajar.

Penerapan kebiasaan makan yang baik dapat diartikan dengan membiasakan memilih dan mengonsumsi makanan-makanan yang memenuhi syarat-syarat seperti bermutu gizi seimbang atau sesuai dengan kebutuhan tubuh, aman, halal, beraneka ragam, dan yang susunan zat-zat gizi makro dan mikro di dalam makanan lengkap, serta makanan selingan yang berada dalam keseimbangan (Susanto, 1995: 102).

Ciri-ciri kebiasaan makan pada diri seseorang yang paling mudah diamati adalah jenis makanan yang paling disukai, yang paling sering dikonsumsi atau yang tidak pernah dikonsumsi (Susanto, 1995: 103). Dimasa anak-anak maupun remaja akan mendapatkan banyak situasi yang berbahaya yang memungkinkan seseorang untuk makan secara kurang atau lebih dan pada masa anak-anak maupun remaja kegiatan maupun aktivitas sering sekali menurun dikarenakan oleh jumlah konsumsi makanan yang kurang atau lebih (Sediaoetama, 1996: 72).

2.6.1 Perilaku dan Kebiasaan Makan Anak Usia Sekolah

Perilaku makan dan pilihan makanan anak pada usia sekolah sangat dipengaruhi oleh orang tua dan saudaranya. Orang tua bertanggung jawab terhadap situasi saat makan di rumah, jenis dan jumlah makanan yang disajikan dan waktu makan anak. Dibutuhkan perilaku positif dari orang tua dan keluarga

secara berkesinambungan untuk menunjukkan dan memberikan contoh perilaku makan yang sehat. Orang tua juga harus memberikan bimbingan dan nasihat supaya anak dapat memilih pilihan makanan yang baik dan sehat saat mereka makan diluar rumah (Brown, 2005: 78).

Pada usia sekolah dasar, anak semakin mandiri sehingga mereka lebih mengkonsumsi *snack* di luar rumah (Brown, 2005: 79). Mereka juga mulai dapat memilih dan membeli sendiri menu untuk makan siangnya. Anak mulai menyadari bahwa makanan yang sehat dan bergizi baik untuk kesehatan tubuh, namun mereka juga belum mengetahui lebih lanjut bagaimana proses tersebut dapat berlangsung didalam tubuh. Pada masa ini anak banyak mengonsumsi makanan ringan karena umumnya anak tidak dapat mengonsumsi makanan dalam jumlah besar dalam satu waktu sehingga mereka memerlukan makanan ringan untuk memenuhi kebutuhan gizinya (Brown, 2005: 79).

Anak mulai memiliki kebiasaan mengonsumsi makanan tertentu serta mulai ada rasa suka atau tidak suka terhadap makanan tertentu. Selain itu, dalam memilih makanan, anak juga dapat pengaruh dari luar keluarga (Pipes, 1993: 19). Berdasarkan penilitan yang dilakukan pada anak sekolah dasar diperoleh bahwa 40% anak tidak makan sayur, 20% tidak makan buah dan 36% makan *snack* (Worthington and Roberts, 2000).

2.6.2 Pengertian Sayuran

Sayuran merupakan sebutan umum untuk bahan pangan asal tumbuhan yang biasanya mengandung kadar air tinggi dan dikonsumsi dalam keadaan segar atau setelah diolah secara minimal. Sebutan untuk beraneka jenis sayuran disebut

sebagai sayur-sayuran atau sayur-mayur. Sejumlah sayuran dapat dikonsumsi mentah tanpa dimasak sebelumnya, sementara yang lainnya harus diolah terlebih dahulu dengan cara direbus atau dikukus (wikipedia.com).

Bagian tumbuhan yang dapat dimakan dan dijadikan sayur adalah daun, batang, bunga dan buah muda sehingga dapat dikatakan bahwa semua bagian tumbuhan dapat dijadikan sayuran. Dalam hidangan orang Indonesia, sayur mayur adalah sebagai makanan pokok pemberi serat dalam hidangan serta pembasah karena umumnya dimasak berkuah (Santoso, 2004: 47).

2.6.3 Manfaat dan Kandungan Sayuran

Sayuran merupakan sumber vitamin A, vitamin C, asam folat, magnesium, kalium dan serat serta tidak mengandung lemak dan kolesterol. Sayuran daun berwarna hijau, dan sayuran berwarna jingga seperti wortel dan tomat mengandung lebih banyak vitamin A berupa betakaroten daripada sayuran tidak berwarna. Sayuran berwarna hijau disamping itu kaya akan kalsium, zat besi, asam folat, dan vitamin C. Contoh sayuran berwarna hijau adalah bayam, kangkungm daun singkong, daun kacang, daun katuk dan daun pepaya. Semakin hijau warna daun, semakin tinggi akan zat-zat gizinya (Almatsier 2009: 183).

Sayuran juga dikenal sebagai bahan pangan yang mempunyai banyak khasiat bagi kehidupan manusia. Sayur mempunyai fungsi yang sama dalam tubuh yaitu sebagai penyedia atau cadangan vitamin dan mineral. Di dalam sayuran hijau dan kuning juga terdapat karotenoid dimana bila kita hanya sedikit mengonsumsi karotenoid maka risiko terserang kanker paru-paru semakin tinggi.

Kandungan antioksidan yang banyak terdapat dalam sayuran juga sangat penting di dalam melawan radikal bebas dan zat-zat karsinogenik (Gusti, 2004).

Sayuran juga dikonsumsi untuk memberi rasa segar dan melancarkan proses menelan makanan karena biasanya sayur dihidangkan dalam bentuk kuah. Dianjurkan sayuran yang dikonsumsi setiap hari terdiri dari campuran sayuran daun, kacang-kacangan dan sayuran berwarna jingga (Almatsier, 2009: 185).

2.7 Komunikasi Visual

2.7.1 Prinsip Desain

Dalam komunikasi visual hendaknya memperhatikan prinsip-prinsip desain. Prinsip-prinsip desain sangat dibutuhkan agar komunikasi visual dapat tersampaikan dengan baik. Menurut Supriyono (2010: 87-97) prinsip-prinsip desain terbagi menjadi 4, yaitu:

1. Keseimbangan (*Balance*)

Keseimbangan adalah pembagian sama berat, baik secara visual maupun *optic*. Komposisi desain dapat dikatakan seimbang apabila objek di bagian kiri dan kanan sama berat.

2. Tekanan (*Emphasis*)

Tekanan adalah penekanan atau penonjolan informasi yang dianggap penting untuk disampaikan ke audiens melalui elemen visual yang kuat antara lain dengan menggunakan warna yang mencolok, ukuran ilustrasi dibuat paling besar, arah diagonal, dan dibuat berbeda dari elemen-elemen yang lain.

3. Irama (*Rhythm*)

Irama adalah pola *layout* yang dibuat dengan cara menyusun elemen-elemen visual secara berulang-ulang. Irama visual dalam desain komunikasi visual dapat berupa repetisi dan variasi. Repetisi adalah irama yang dibuat dengan penyusunan elemen secara berulang-ulang secara konsisten. Sedangkan variasi adalah perulangan elemen visual disertai dengan perubahan bentuk, ukuran atau posisi.

4. Kesatuan (*Unity*)

Kesatuan adalah prinsip yang menekankan pada keselarasan dari unsur-unsur yang disusun agar keseluruhannya tampak harmonis. Unsur-unsur tampak harmonis jika ada kesatuan antara tipografi, ilustrasi, warna dan unsur-unsur desain yang lain.

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa prinsip-prinsip desain menjadi peran penting dalam sebuah perancangan agar lebih terlihat harmonis. Dalam perancangan papan permainan ini prinsip-prinsip desain berguna untuk mengkomposisikan elemen-elemen desain dalam menciptakan ide-ide kreatif yang menarik.

2.7.2 Elemen-elemen Desain

Menurut Cenadi (1999: 5) menyebutkan bahwa elemen-elemen desain komunikasi visual diantaranya ilustrasi, layout, warna, dan tipografi. Elemen-elemen ini dapat berkembang seiring dengan perkembangan teknologi dan makin banyaknya penggunaan media.

1. Ilustrasi

Ilustrasi dalam desain komunikasi visual dibagi menjadi dua, yaitu ilustrasi dengan menggunakan tangan atau gambar dan ilustrasi yang dihasilkan dari fotografi. Menurut Wirya (1999: 32) ilustrasi dapat mengungkapkan sesuatu secara lebih cepat dan lebih efektif daripada teks. Menurut Hasan (2002: 425) merupakan gambar yang sifatnya menerangkan atau visualisasi dari suatu uraian dari sebuah cerita, berita dan karangan. Dengan ilustrasi, maka pesan menjadi lebih berkesan, karena pembaca akan lebih mudah mengingat gambar daripada kata-kata (Pudjiastuti, 1997: 70).

2. Warna

Menurut Supriyono (2010: 58) warna menjadi salah satu unsur penting dalam desain, karena warna memiliki kekuatan yang mampu mempengaruhi citra atau persepsi orang yang melihatnya. Masing-masing warna mampu memberikan respon secara psikologis. Sedangkan menurut Danger (1992: 51) menyatakan bahwa warna adalah salah satu dari dua unsur yang menghasilkan daya tarik visual, dan kenyataannya warna lebih berdaya tarik pada emosi daripada akal.

Warna haruslah diletakkan sesuai konten untuk dapat memahami implikasi yang terkait dengan maknanya. Menurut Drew dan Mayer (2008: 200) warna dapat dipisah-pisahkan dan digunakan secara terpisah untuk menyampaikan pesan dan emosi yang cepat, tanggapan *asosiatif*, dan perilaku yang dipelajari.

Menurut Marian (1987: 119) warna digolongkan menjadi dua, yaitu warna eksternal dan warna internal. Warna eksternal adalah warna yang bersifat fisika dan faali, sedangkan warna internal adalah warna sebagai persepsi manusia, cara

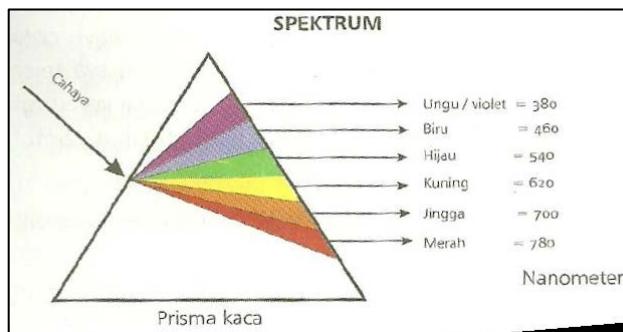
bagaimana manusia melihat warna kemudian diolah diotak dan bagaimana cara mengekspresikannya.

Warna dapat dilihat dari tiga bagian yaitu:

- a. *Hue*: Pembagian warna berdasarkan nama-nama warna seperti merah, biru dan hijau
- b. *Value*: Pembagian warna berdasarkan gelap terangnya warna
- c. *Intensity*: Pembagian warna berdasarkan tingkat kejernihan warna.

Menurut Sanyoto (2009: 13) warna dapat dibagi menjadi dua bagian menurut terjadinya, yaitu warna *additive* dan *subtractive*. Warna *additive* adalah warna yang tampak dan berasal dari cahaya dan biasa disebut spektrum/*additive color system* yang digunakan pada media elektronik. Sedangkan warna *subtractive* adalah warna yang berasal dari pigmen yang digunakan pada media cetak.

- a. Warna *Additive* (Spektrum) : Warna *additive* adalah warna yang muncul dari cahaya. Warna pokok cahaya adalah merah (*red*), biru (*blue*) dan hijau (*green*) atau biasa disebut sebagai warna RGB. Cahaya biru dipadukan dengan cahaya merah dan cahaya hijau menghasilkan cahaya putih jernih/bening/ cahaya terang siang hari/ gabungan dari spektrum cahaya. Putih berarti memuat semua spektrum cahaya (lihat gambar 2.11). Sistem warna RGB yang merupakan pencampuran cahaya digunakan oleh media media elektronik. Seperti televisi, monitor, smartphone dan lain lain.



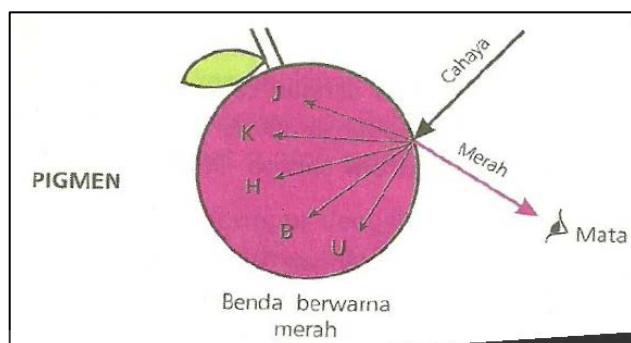
Gambar 2.11 Spektrum Cahaya
Sumber : Nirmana Elemen Seni dan Desain (2009: 13)

- b. Warna *Subtractive* : Warna *subtractive* atau pigmen (lihat gambar 2.12)

merupakan warna yang terjadi akibat pantulan cahaya terhadap objek/benda dengan warna bahan. Menurut Sanyoto (2009: 19) warna bahan sesungguhnya terdiri atas dua jenis, yaitu : warna bahan tinta cetak (print komputer dan offset) dan warna bahan cat (cat air, cat poster, cat akrilik, cat minyak dan lain lain). Warna utama pigmen terdiri dari warna biru muda (*cyan*), merah muda (*magenta*) dan kuning (*yellow*). Atau biasa disebut sebagai CMY namun pada system komputer disebut sebagai CMYK penambahan K (*Black*) dikarenakan setiap warna pigmen mengandung unsur gelap/hitam.

Kombinasi dari warna pigmen dapat menghasilkan warna warna lainnya. seperti warna *magenta* (merah muda) dicampur dengan warna *cyan* (biru muda) dapat menghasilkan warna ungu (violet), warna magenta dengan kuning menghasilkan warna jingga (*orange*), warna *cyan* dengan warna kuning (*yellow*) akan menghasilkan warna hijau, dan kombinasi warna *cyan*, *magenta* dan *yellow* akan menghasilkan warna hitam. Warna CMYK

digunakan untuk media media cetak, seperti majalah, buku, poster, flyer dan lain lain.



Gambar 2.12 Warna Pigmen

Sumber : Nirmana Elemen Seni dan Desain (2009: 13)

- c. Layout : Menurut Tom Lincy dalam (Kusrianto, 2007: 277) prinsip dari layout yang baik adalah yang selalu memuat 5 prinsip utama dalam desain, antara lain, proporsi, keseimbangan irama, kontras dan kesatuan. Menurut Graphic Art Encyclopedia (1992: 296) “*Layout is arrangement of a book, magazine, or other publication so that and illustration follow a desired format*”. Layout merupakan pengaturan yang dilakukan pada buku, majalah, atau bentuk publikasi lainnya, sehingga teks dan ilustrasi sesuai dengan bentuk yang diharapkan. Layout juga meliputi semua bentuk penempatan dan pengaturan untuk catatan tepi, pemberian gambar, penempatan garis tepi, penempatan ukuran dan bentuk ilustrasi. Menurut Smith dalam Sutopo (2002: 174) mengatakan bahwa proses mengatur hal atau pembuatan layout adalah merangkaikan unsur tertentu menjadi susunan yang baik, sehingga mencapai sebuah tujuan.

- d. Tipografi : Menurut Supriyono (2010: 19) pemilihan jenis huruf dan karakternya, serta pengelolaannya akan menentukan keberhasilan dalam desain komunikasi visual. Dapat dibaca tidaknya sebuah informasi tergantung dari penggunaan huruf dan cara penyusunannya. Informasi semenarik apapun, dapat tidak menarik minat pembaca karena disampaikan dengan tipografi yang tidak sesuai. Menurut Frank Jefkins (1997: 248) tipografi merupakan seni memilih huruf, dari ratusan jumlah rancangan atau desain jenis huruf yang tersedia, menggabungkannya dengan jenis huruf yang berbeda, menggabungkan sejumlah kata yang sesuai dengan ruang yang tersedia. Tipografi yang baik mengarah pada keterbacaan dan kemenarikan dan desain huruf tertentu dapat menciptakan gaya dan karakter suatu objek yang menjadi perhatian.
- Menurut Anggraini, Lia dan Kirdaana Nathalia (2014: 58-63) berdasarkan sejarah perkembangannya, huruf dapat digolongkan menjadi tujuh gaya/style, yaitu :

- a. Huruf klasik : Bentuknya cukup menarik dan sampai sekarang masih banyak digunakan untuk teks karena memiliki kemudahan baca (*readability*) cukup tinggi. Salah satu contoh gaya huruf ini adalah Garamond.
- b. Huruf Transisi : Font yang termasuk jenis ini adalah Baskerville dan sering dipakai untuk judul.
- c. Huruf Modern Roman : Font yang termasuk dalam Modern Roman antara lain Bodoni. Huruf ini sudah jarang digunakan untuk teks karena ketebalan

tubuh huruf sangat kontras, bagian yang vertical tebal, garis horizontal dan serifnya sangat tipis sehingga sulit dibaca dan bahkan sering tidak terbaca.

- d. Huruf sans serif : Jenis huruf sans serif adalah jenis huruf yang tidak memiliki garis-garis kecil dan bersifat solid. Jenis huruf ini lebih sama tebalnya dan tidak memiliki kaki/ serif/ kait. Contoh huruf sans serif antara lain Arial, Helvetica, Univers, Futura, dan Gill Sans. Huruf ini kurang tepat digunakan untuk teks yang panjang karena dapat melelahkan pembaca, namun cukup efektif untuk penulisan judul atau teks yang pendek. Jenis huruf ini bersifat tegas, fungsional dan lebih modern dan sering digunakan dalam buku dan majalah karena memiliki citra dinamis dan simpel.
- e. Huruf tulis (script) : Jenis huruf ini berasal dari tulisan tangan (*hand-writing*), sangat sulit dibaca dan melelahkan jika dipakai untuk teks yang panjang.
- f. Huruf Berkait balok : Huruf Egyptian memiliki kait berbentuk balok yang ketebalannya hampir sama dengan tubuh huruf sehingga terkesan elegan, jantan, dan kaku.
- g. Huruf hiasan (Decorative) : Huruf ini bukan termasuk huruf teks sehingga sangat tidak tepat jika digunakan dalam teks panjang. Huruf ini lebih cocok untuk satu kata atau judul yang pendek.