

# PERANCANGAN BOARD GAME PENDIDIKAN KARAKTER UNTUK MEDIA PEMBELAJARAN KOMUNITAS PELAJAR MENGAJAR SURABAYA

Primi Enggar Nammellen Ganesthy<sup>1</sup>

<sup>1</sup>Universitas Negeri Surabaya

email: <sup>1</sup>primienggar@gmail.com

Received:

17-01-2026

Reviewed:

24-01-2026

Accepted:

31-01-2026

**ABSTRAK (11pt):** Degradasi moral di era modern terbentuk oleh faktor internal dan eksternal. Delapan belas nilai pendidikan karakter oleh Kemendiknas 2011 menjadi dasar dalam upaya mencegah degradasi moral di kalangan peserta didik. Komunitas Pelajar Mengajar Surabaya adalah pendidikan nonformal di kawasan Kecamatan Bulak, Kenjeran, Surabaya. Komunitas tersebut memiliki misi pendampingan moral yang tidak berjalan efektif. Penelitian ini bertujuan untuk memaparkan proses perancangan *board game* sebagai media belajar pendidikan karakter yang disisipkan melalui misi pendampingan moral. Metode perancangan menggunakan metode R&D Sugiyono yang dimodifikasi sesuai kebutuhan penelitian, meliputi identifikasi potensi masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, dan pengujian. Sumber data berasal dari data primer berupa wawancara, observasi langsung, dan *forum group discussion*, serta data sekunder berupa studi pustaka. Teknik analisis data menggunakan teori Miles dan Huberman untuk mengetahui kondisi subjek penelitian. Penelitian ini menghasilkan *board game* dengan nama Sapu Bersih sebagai upaya penanaman empat nilai pendidikan karakter, yaitu peduli lingkungan, tanggung jawab, bersahabat/komunikasi, dan menghargai prestasi. Hasil perancangan *board game* Sapu Bersih memperoleh rata-rata sebesar 87,92% berdasarkan penilaian oleh 8 responden. Dengan demikian, perancangan ini termasuk dalam kategori sangat baik dan layak digunakan oleh Komunitas Pelajar Mengajar Surabaya.

**Kata Kunci:** *Board Game*, Nilai Pendidikan Karakter, Komunitas Pelajar Mengajar Surabaya

**ABSTRACT (11pt):** Moral degradation in the modern era is formed by internal and external factors. The 18 values of character education by the Ministry of National Education in 2011 are the basis for efforts to prevent moral degradation among students. Pelajar Mengajar Surabaya community is an

*informal education in the Bulak District area, Kenjeran, Surabaya. The community has a moral guidance mission that is not running effectively. This study aims to describe the process of designing a board game as a learning medium for character education inserted through a moral guidance mission. The design method uses the Sugiyono R&D method which has been modified according to research needs, including identification of potential problems, data collection, visual design, design validation, design revision, and testing. The data sources through primary data in the form of interviews, direct observation, and group discussion forums, as well as secondary data in the form of literature studies. The data analysis technique uses the theory of Miles and Huberman to determine the condition of the research subjects. This study produced a board game called "Sapu Bersih" as an effort to instill four character education values, namely the values of caring for the environment, responsibility, friendship/communication, and appreciating achievement. The results of designing the "Sapu Bersih" board game obtained an average of 87.92% based on assessments by 8 respondents. Thus, this design is included in the very good category and is suitable for use by Pelajar Mengajar Surabaya Community.*

**Keywords:** Board Game, the Values of Character Education, Pelajar Mengajar Surabaya Community

## PENDAHULUAN

Kehadiran pendidikan karakter di era teknologi modern dibutuhkan guna membangun fondasi moral yang kokoh serta menjadi tameng dari terbentuknya degradasi moral. Pada tahun 2011, Kemendiknas mengeluarkan 18 nilai pendidikan karakter yang bersumber dari agama, Pancasila, budaya, dan tujuan pendidikan nasional (Supranoto, 2015). Salah satu strategi penerapan pendidikan karakter oleh Pemerintah Indonesia adalah gerakan Penguatan Pendidikan Karakter melalui kegiatan pembelajaran dan ekstrakurikuler sejak sekolah dasar (Prabandari, 2020). Namun, untuk memaksimalkan penerapan nilai pendidikan karakter diperlukan kerjasama dari seluruh elemen masyarakat.

Surabaya, tepatnya di Kecamatan Bulak, Kenjeran merupakan kawasan pesisir pantai dengan berbagai faktor penyebab degradasi moral atau kemerosotan moral. Hasil penelitian oleh Sujinah et al. (2020) menggambarkan permasalahan kawasan tersebut meliputi pemukiman padat penduduk, sanitasi dan lingkungan yang kumuh, rendahnya tingkat pendapatan, dan minimnya lapangan kerja. Diikuti dengan bentuk degradasi moral yang umum di Surabaya adalah penggunaan tutur kata kotor oleh anak-anak hingga orang dewasa. Meskipun kebiasaan tutur kata kotor oleh masyarakat Surabaya dianggap sebagai cara berekspresi dalam berkomunikasi (Sriyanto & Fauzie, 2017). Tanpa adanya pembinaan moral melalui pendidikan karakter di era modern ini hanya akan memperparah karakter generasi muda.

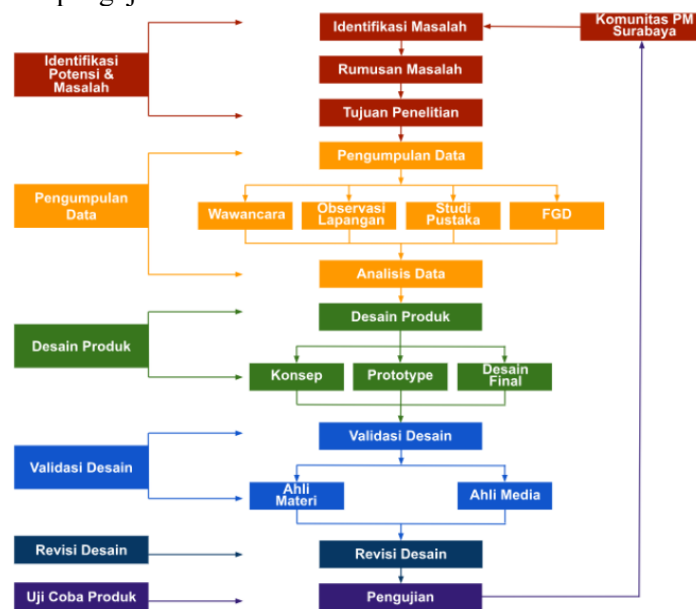
Keberadaan Komunitas Pelajar Mengajar Surabaya sebagai lembaga pendidikan nonformal di tengah masyarakat Kenjeran menjadi jembatan dalam menanggulangi persoalan yang timbul akibat faktor degradasi moral. Komunitas yang berdiri sejak tahun 2016 ini memiliki tiga misi: pengentasan buta huruf, pendampingan moral, dan pengembangan keahlian anak binaannya. Kegiatan belajar mengajar dilaksanakan dengan cara bermain sambil belajar setiap hari Sabtu. Terdapat tiga titik lokasi belajar, yaitu di lapangan SDN 9 Muhammadiyah Sukolilo, Kampung Pelangi, dan Kampung Sepeda Air. Kegiatan komunitas diikuti oleh anak usia sekolah dasar dan dibawahnya, atau jika dirata-rata berusia 3-12 tahun.

Dwi Ariani selaku ketua Komunitas Pelajar Mengajar Surabaya menyadari upaya penanaman moral yang telah dilakukannya tidak berjalan seefektif mengajarkan baca tulis. Terdapat masalah internal komunitas, seperti ketidakseimbangan jumlah tenaga relawan dengan anak binaan, jam mengajar yang terbatas, dan tidak adanya media belajar yang memadai untuk misi pendampingan moral. Disamping itu, terdapat masalah eksternal seperti adanya kebiasaan berjudi burung dara oleh masyarakat setempat dan minum-minuman keras di malam hari kerap dijumpai oleh anak-anak binaannya. Dwi juga mengaku bahwa ada masanya para relawan harus berebut tempat belajar atau dipaksa pindah oleh sekelompok warga yang tengah berjudi burung dara.

Berdasarkan pemaparan masalah diatas, nilai-nilai pendidikan karakter dapat menjadi solusi bagi para relawan dalam merancang materi ajar misi pendampingan moral. Adapun media *board game* dapat menjadi sarana belajar yang tepat. Oleh karena itu, tujuan utama penelitian ini adalah menghasilkan *board game* sebagai media belajar pendidikan karakter untuk misi pendampingan moral komunitas Pelajar Mengajar Surabaya. Batasan penelitian disusun sebagai berikut: 1) Subjek penelitian adalah anak binaan usia 6-9 tahun dari titik belajar di Kampung Pelangi, 2) Nilai pendidikan karakter diambil berdasarkan hasil analisis data, 3) Hasil penelitian tidak membahas perubahan sikap jangka panjang subjek penelitian.

## METODE PENELITIAN (PENCIPTAAN/PERANCANGAN)

Perancangan mengacu pada metode *Research and Development* (R&D) Sugiyono (Sugiyono, 2013). Pemilihan metode R&D Sugiyono dikarenakan alur tahapannya mudah untuk dimodifikasi ulang sesuai dengan kebutuhan perancangan yang akan dilaksanakan. Modifikasi metode perancangan terdiri dari 6 tahap, meliputi identifikasi potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, dan pengujian.



Gambar 1 Modifikasi Metode Perancangan (Sumber: Ganesthy, 2025)

Penelitian melibatkan relawan dan anak binaan Komunitas Pelajar Mengajar Surabaya. Lokasi penelitian berada di salah satu titik mengajar, yaitu lapangan Kampung Pelangi, Kecamatan Bulak, Kenjeran. Pelaksanaan sesuai jam kegiatan mengajar pada pukul 16.00-17.00 WIB. Kriteria subjek penelitian adalah anak binaan usia 6-9 tahun dan bisa baca tulis. Sumber data berasal dari data primer (wawancara, *forum group discussion*, dan observasi lapangan) dan data sekunder (studi pustaka). Data dianalisis menggunakan teori *Miles and Huberman*, meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

Desain produk diawali dengan merancang konsep materi, visual, permainan, dan material. Konsep materi menguraikan temuan masalah pada subjek perancangan dan dikaitkan dengan nilai pendidikan karakter sebagai solusi. Konsep visual memaparkan visualisasi dari konsep materi. Konsep permainan menguraikan referensi *board game*, persamaan, dan pembaruannya terhadap mekanik permainan. Konsep material menguraikan ukuran, bentuk, dan jenis bahan untuk kebutuhan pasca produksi. Visualisasi rancangan konsep melalui pembuatan desain *prototype* guna mengetahui kekurangan perancangan. Tujuan lain desain *prototype* sebagai acuan pembuatan desain final.

Konsep materi diserahkan lebih dahulu kepada ahli materi guna mengetahui tingkat ketepatan pilihan materi. Desain final dicetak guna mengukur tingkat kelayakan visual dan material produk oleh ahli media. Pengerjaan revisi atas masukan dari para ahli pada saat proses validasi. Pengujian dilakukan kepada subjek penelitian dengan membawa produk yang telah disempurnakan. Hasil perancangan diserahkan kepada Komunitas Pelajar Mengajar Surabaya sebagai solusi dalam mengatasi masalah kegiatan belajar mengajar di komunitas tersebut.

## KERANGKA TEORETIK

### Peran Pendidikan Karakter dalam Masyarakat

Moral diartikan sebagai nilai-nilai, norma, atau ajaran tentang baik buruk mengenai sikap dan tindakan yang disepakati secara umum di masyarakat (Rahman, 2023). Setiap nilai moral individu tercermin dalam hasil tindakan yang disebut sebagai karakter. Oleh karena itu, pendidikan karakter merupakan upaya membimbing masyarakat untuk berpikir dan bertindak secara etis dalam menghadapi tantangan sesuai dengan zamannya (Salsabilah et al., 2021). Menurut Muchtar & Suryani (2019), pendidikan karakter adalah sistem pendidikan meliputi pengetahuan (*cognitive*), sikap perasaan (*affection feeling*) serta tindakan terhadap Tuhan, diri sendiri dan masyarakat yang mengacu pada nilai luhur budaya bangsa.

Di era teknologi modern, pendidikan karakter bermanfaat dalam memperkuat fondasi moral. Sehingga membentuk budi pekerti baik agar masyarakat dapat memilah informasi dengan bijak. Proses pembelajaran pendidikan karakter dimulai dari mengenalkan nilai secara kognitif, menghayati nilai secara afektif, sampai mengamalkan nilai secara nyata. Melalui pendidikan karakter, peserta didik tidak hanya diajarkan mana yang benar dan mana yang salah. Namun, juga ditanamkan kebiasaan (*habitation*) tentang hal baik sehingga mereka paham dan mampu melakukan hal baik tersebut (Supranoto, 2015).

Terdapat 18 nilai pendidikan karakter menurut Kemendiknas, sebagai berikut: 1) Religius, 2) Jujur, 3) Toleransi, 4) Disiplin, 5) Kerja keras, 6) Kreatif, 7) Mandiri, 8) Demokratis, 9) Rasa ingin tahu, 10) Semangat kebangsaan, 11) Cinta tanah air, 12) Menghargai prestasi, 13) Bersahabat/Komunikasi, 14) Cinta damai, 15) Gemar membaca, 16) Peduli lingkungan, 17) Peduli sosial, serta 18) Tanggung jawab (Susanti, 2013).

### Teori Karakteristik Anak

Berdasarkan jenjang pendidikan sekolah dasar, terdapat dua pembagian kelompok usia anak, yaitu siswa kelas rendah dan siswa kelas tinggi (Swihadayani, 2023). Siswa kelas rendah berada pada rentang usia 6-9 tahun atau siswa yang berada di kelas satu, dua, dan tiga. Karakteristik anak usia 6-9 tahun, diantaranya kemampuan konsentrasi yang kurang, reaksi lambat, daya berpikir terbatas, senang bermain, berkhayal dan meniru, bercerita, ketertarikan pada keadaan alam, menyukai pujian, pemberani, dan gemar mengulangi macam-macam kegiatan (Sabani, 2019). Oleh karena itu, anak usia 6-9 tahun diberikan metode belajar konkret, yaitu informasi diberikan secara sistematis dan logis berdasarkan kejadian atau fakta yang ada di lingkungan anak.

### Board Game sebagai Media Pembelajaran

*Board game* adalah permainan yang dilengkapi dengan komponen benda dan digerakkan sesuai aturan diatas sebuah papan persegi (Darmo et al., 2022). Komponen *board game* umumnya terdiri dari

pion, dadu, token, dan kartu. Manfaat *board game* sebagai media pembelajaran, diantaranya mengajak pemain untuk berpikir kreatif, sarana belajar pemecahan masalah, dan pengambilan keputusan (Limantara et al., 2015). Penggunaan *board game* sebagai sarana belajar juga dapat menghapus metode belajar yang pasif dan kaku karena pemainnya dituntut untuk bergerak aktif.

### Warna untuk Anak-Anak

Pemilihan warna-warna cerah dan beragam umumnya digunakan dalam produk dengan *target market* anak-anak. Penggunaan warna yang tepat dalam suatu karya mampu mempengaruhi emosi dan psikologi *audience* serta menciptakan pemahaman akan pesan visual yang lebih baik (Putra, 2021).

### Tipografi untuk Anak-Anak

Pemilihan tipografi dengan tingkat *legibility* (keterbacaan) tinggi membuat informasi dengan mudah tersampaikan kepada subjek penelitian dengan usia 6-9 tahun. Hasil eksperimen Setiautami (2011) menyebut jenis *font* yang baik untuk anak-anak adalah memiliki desain yang sederhana dan menarik, bentuk bulat dan terbuka, serta menggunakan huruf dengan ketebalan sedang (*book/demi*).

### Ilustrasi Kartun pada *Board Game*

Ilustrasi kartun merupakan gambar yang dibuat dalam bentuk lucu dengan ciri khas dan biasa digunakan dalam visualisasi buku cerita, majalah hingga komik dengan *target audience* anak-anak (Yanti, 2022). Penggunaan ilustrasi kartun pada komponen *board game*, misalnya ilustrasi pada papan permainan, kartu permainan, token, dadu, atau komponen lain yang dihasilkan dalam perancangan.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Identifikasi Potensi dan Masalah

Tahap ini bertujuan untuk mengurai masalah degradasi moral yang ada pada masyarakat kecamatan Bulak dan mencari potensi sebagai solusinya. Masalah pembentuk degradasi moral seperti yang telah dipaparkan pada Pendahuluan berasal dari dua faktor. Faktor eksternal seperti kebiasaan berjudi burung dara, lingkungan padat penduduk, dan sanitasi yang buruk. Sedangkan, faktor internal merupakan permasalahan yang ada pada temuan potensi. Keberadaan Komunitas Pelajar Mengajar Surabaya merupakan potensi guna memberantas masalah degradasi moral para peserta didik di Kecamatan Bulak. Upaya penanaman nilai pendidikan karakter dapat diinisiasi melalui misi pendampingan moralnya. Masalah internal yang menghambat potensi tersebut adalah ketiadaan media belajar yang memadai untuk misi pendampingan moral dan ketidakseimbangan jumlah relawan dengan anak binaan. Karena itu, hasil penelitian ini dapat dijadikan inovasi media pembelajaran guna memaksimalkan potensi yang telah ada.

### Hasil Pengumpulan Data

Pengumpulan data didapat dari wawancara, observasi lapangan, FGD (*forum group discussion*), dan studi pustaka sebagai data pendukung. Data yang terkumpul dianalisis dengan teori Miles dan Huberman. Wawancara bertujuan untuk menggali informasi terkait urgensi nilai pendidikan karakter bagi komunitas Pelajar Mengajar Surabaya dan menggali informasi terkait perancangan mekanik *board game* yang tepat. Wawancara pertama bersama Dwi Ariani, selaku Ketua Komunitas Pelajar Mengajar Surabaya diadakan secara daring melalui *Google Meet* pada 20 Agustus 2024. Hasil wawancara diperoleh pengetahuan mengenai kondisi internal dan kebutuhan komunitas. Diketahui bahwa misi pendampingan moral membutuhkan sarana belajar yang tepat sesuai latar belakang anak binaannya.

Wawancara kedua bersama Sam Hagen, selaku *Game Master* di Tabletoys Surabaya pada 6 Desember 2024. Hasil wawancara diperoleh saran dalam merancang *board game* sebagai media pembelajaran harus menyeimbangkan sisi edukasi dan sisi *fun* (menyenangkan ketika dimainkan). Pembelajaran moral pada *board game* umumnya didapatkan secara implisit melalui aturan main. Oleh

karena itu, Sam juga memberi saran untuk fokus menggali masalah lewat satu nilai pendidikan karakter dan selanjutnya mengembangkan nilai-nilai lain. Wawancara ketiga bersama Hery Prasetya selaku Game Editor dari Himpimpa Book and Games Surakarta, diadakan secara daring melalui WhatsApp Messenger pada 24 Februari 2025. Diperoleh saran dalam perancangan agar dilakukan secara iteratif atau berulang guna aturan *board game* yang tepat sesuai tujuan penelitian.

Observasi lapangan bertujuan untuk melihat kondisi komunitas secara riil. Observasi dilakukan di lokasi belajar Kampung Pelangi, Kenjeran pada 28 Agustus 2024. Temuan masalah melalui observasi adalah perilaku buang sampah sembarangan oleh anak binaan dan lokasi belajar yang dekat dengan bank sampah sewaktu-waktu dapat mengganggu kenyamanan proses belajar. Dengan ini diperoleh parameter yang jelas terkait nilai pendidikan karakter yaitu nilai peduli lingkungan. Observasi lapangan juga dilakukan di Tabletoys Board Game Library Surabaya pada 23 November 2024 dengan tujuan menambah referensi mekanik *board game*. Ditemukan dua konsep referensi, yaitu *board game* Sequence Kids dan *board game* The Game of Life. *Forum group discussion* bersama para relawan Komunitas Pelajar Mengajar Surabaya melalui Google Meet pada 17 Januari 2025 untuk mendiskusikan temuan data kepada relawan. Diperoleh temuan masalah lain berkaitan dengan nilai tanggung jawab, bersahabat/komunikasi, dan menghargai prestasi. Serta mendapat saran eksplorasi mekanik *board game* agar tidak mengacu pada permainan ular tangga atau monopoli semata.

Data dianalisis dengan teori Miles & Huberman, meliputi tahap reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Berikut tabel penyajian data dari tahap reduksi.

**Tabel 1.** Implementasi Empat Nilai Pendidikan Karakter pada Mekanik *Board Game*

No	Nilai PK	Konsep Implementasi
1.	Peduli Lingkungan	Materi utama terkait sampah secara eksplisit
2.	Tanggung Jawab	Nilai diterapkan secara implisit dengan membuat aturan main yang melibatkan anak belajar bertanggung jawab dalam mengambil keputusan
3.	Bersahabat/Komunikasi	Nilai diterapkan secara implisit dengan aturan main dibuat kooperatif, yaitu para pemain dapat bekerja sama menyelesaikan masalah
4.	Menghargai Prestasi	Nilai diterapkan secara implisit dengan aturan main kompetitif, dirancang untuk kemenangan tunggal dan terdapat sistem <i>reward</i> /hadiah

Ket: PK=Pendidikan Karakter

**Tabel 2.** Materi Jenis-Jenis Sampah

Jenis Sampah	Kode Warna Tong Sampah	Contoh Sampah	Cara Pengelolaan
Sampah Organik	Hijau	1) Ampas teh, 2) Nasi basi, 3) Buah busuk, 4) Daun gugur, 5) Kulit pisang, 6) Potongan kuku, 7) Helai rambut, 8) Cangkang telur, 9) Tulang	Jadikan kompos
Sampah Anorganik	Kuning	1) Kresek, 2) Kaleng bekas, 3) Botol plastik, 4) Gelas plastik, 5) Kain perca, 6) Baju bekas, 7) Karpet usang, 8) Kotak makan, 9) Sandal bekas	Buat kerajinan (setelah revisi), Jual kiloan

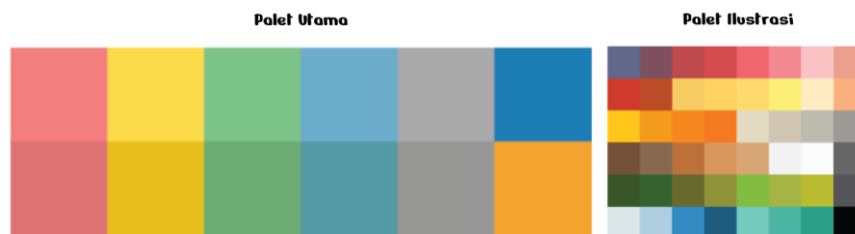
Sampah Kertas	Biru	1) Kardus, 2) Kertas, 3) Kemasan susu, 4) Koran, 5) Kantong kertas, 6) Majalah, 7) Layangan, 8) Amplop, 9) Buku	Daur ulang menjadi kertas baru (setelah revisi), buat kerajinan
Sampah B3	Merah	1) Pecahan kaca, 2) Ban bekas, 3) Obat nyamuk, 4) Bohlam bekas, 5) Masker, 6) Jarum suntik, 7) Baterai bekas, 8) Kabel, 9) Botol detergen	Isolasi sampah berbahaya
Sampah Residu	Abu-Abu	1) Popok bekas, 2) Sikat gigi bekas, 3) Permen karet, 4) Puntung rokok, 5) <i>Styrofoam</i> , 6) Tisu, 7) Kulit durian, 8) Kulit nangka, 9) Kapas	Kelompokkan sampah yang sulit didaur ulang

Berdasarkan kedua tabel diatas, kesimpulan analisis data diperoleh empat nilai, yaitu peduli lingkungan, tanggung jawab, bersahabat/komunikasi, dan menghargai prestasi. Referensi mekanik dan desain adalah *board game* Sequence Kids dan Tic-Tac-Toe. Kriteria subjek penelitian adalah anak binaan di Kampung Pelangi usia 6-9 tahun, dan bisa baca tulis.

### Desain Produk

Data yang telah dianalisis menjadi acuan dalam perancangan konsep materi, visual, material, dan permainan. Keempat konsep tersebut diaplikasikan pada pembuatan desain *prototype*.

#### 1) Warna



Gambar 1. Koleksi Palet Warna (Sumber: Ganesthy, 2025)

Pemilihan palet warna utama berdasarkan kode lima jenis tong sampah. Penambahan warna biru yang identik dengan air mencerminkan lokasi belajar subjek penelitian berada di pesisir laut. Penambahan warna orange sebagai variasi warna *font*. Penggunaan palet warna lainnya diaplikasikan pada ilustrasi token sampah.

#### 2) Tipografi

**ABCDEFGHIJKL**  
**MNOPQRSTUW**  
**XYZ1234567890**  
**!#%&(:?@**

ABCDEFGHIJKLMN  
 OPQRSTUVWXYZ  
 abcdefghijklmnop  
 qrstuvwxyz123456  
 7890!#%&(:?@

Nerko One Regular

Quicksand Semibold

Gambar 2. Koleksi *Font* (Sumber: Ganesthy, 2025)

Tipografi Nerko One Regular digunakan untuk judul atau teks utama, dan tipografi Quicksand SemiBold digunakan untuk teks keterangan.

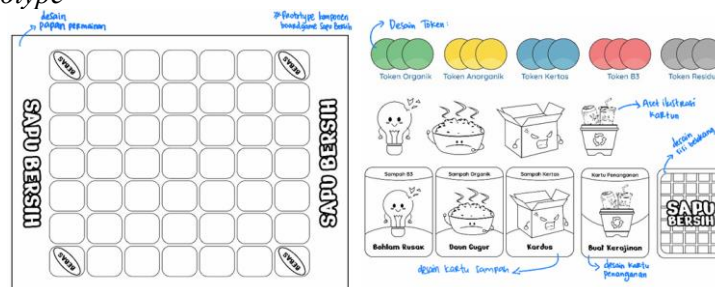
#### 3) Ilustrasi



**Gambar 3.** Ilustrasi Kartun (Sumber: Ganesthy, 2025)

Jenis ilustrasi yang digunakan untuk menarik perhatian anak 6-9 tahun adalah ilustrasi kartun.

#### 4) Desain *Prototype*



**Gambar 4.** Desain *Prototype Board Game* (Sumber: Ganesthy, 2025)

Desain *prototype* berguna sebagai acuan pembuatan komponen final *board game* yang bernama Sapu Bersih. Komponen *board game* dirakit secara mandiri atau *do it yourself*.

5) Logo Sapu Bersih



**Gambar 5.** Logo *Board Game* Sapu Bersih (Sumber: Ganesthy, 2025)

Penggunaan nama “Sapu Bersih” melambangkan kegiatan bersih-bersih. Frasa ini sejalan dengan nilai pendidikan karakter yang utama yaitu nilai peduli lingkungan.

Kemudian, dilakukan uji coba pada desain *prototype* untuk mengetahui kekurangan perancangan, sehingga menghasilkan desain final yang tepat. Berikut komponen *board game* Sapu Bersih.

1) Token Sampah



**Gambar 6.** Token Sampah *Board Game* Sapu Bersih (Sumber: Ganesthy, 2025)

Terdapat 45 token sampah dengan 9 contoh sampah per kategori warna. Ukuran token 4 cm x 4 cm, dicetak pada kertas *sticker vinyl* laminasi *glossy*, dan dirakit pada karton dengan ketebalan 2 mm.

## 2) Kartu Sampah



Gambar 7. Kartu Sampah *Board Game* Sapu Bersih (Sumber: Ganesthy, 2025)

Terdapat 45 kartu sampah dengan pembagian seperti token sampah. Ukuran kartu 6 cm x 8 cm dan dicetak pada kertas *art paper* 310 gr laminasi *glossy*.

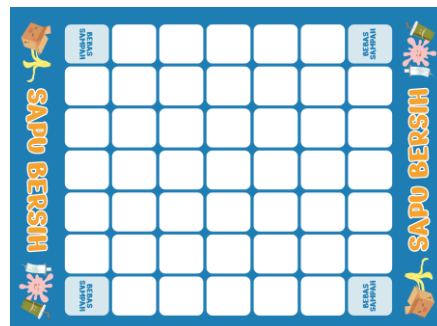
## 3) Kartu Penanganan



Gambar 8. Kartu Penanganan *Board Game* Sapu Bersih (Sumber: Ganesthy, 2025)

Terdapat 5 kartu penanganan yang berfungsi sebagai *reward*. Berisi informasi cara mengelola masing-masing jenis sampah. Ukuran kartu 6 cm x 8 cm dan dicetak pada kertas *art paper* 310 gr laminasi *glossy*. Desain belakang kartu penanganan disamakan dengan sisi belakang kartu sampah.

## 4) Papan Permainan



Gambar 9. Papan Permainan *Board Game* Sapu Bersih (Sumber: Ganesthy, 2025)

Ukuran penuh papan permainan adalah 38 cm x 49 cm. Ukuran papan setelah dilipat dua kali adalah 19 cm x 24,5 cm. Desain dicetak pada kertas *sticker ritrama* laminasi *glossy* dalam ukuran penuh. Perakitan menggunakan karton berketebalan 2 mm. Tujuan perakitan papan permainan lipat guna memangkas ukuran kemasan menjadi ringkas.

## 5) Rulebook



Gambar 10. Rulebook Board Game Sapu Bersih (Sumber: Ganesthy, 2025)

Rulebook didesain seperti brosur trifold dengan ukuran 24 cm x 11,2 cm. Dicitak pada kertas *art paper* 150 gr.

## 6) Kemasan



Gambar 11. Kemasan Board Game Sapu Bersih (Sumber: Ganesthy, 2025)

Ukuran jadi kemasan adalah 21 cm x 26 cm. Dicitak pada kertas *art paper* 150 gr laminasi *doff*. Perakitan memakai karton berketebalan 2 mm. Bagian *insert* dibuat dengan kertas *concorde* guna menjaga kerapian komponen di dalam kemasan.

## 7) Alur Permainan

*Board game* Sapu Bersih dirancang untuk 2-4 pemain, usia 6-9 tahun, dan berdurasi maksimal 30 menit.

- 1) Kocok kartu sampah. Setiap pemain diberi 3 kartu diawal. Sisa kartu ditumpuk terbalik sebagai bank sampah.
- 2) Tentukan giliran main dengan cara suit.
- 3) Pada setiap giliran, keluarkan 1 kartu sampah dari tangan ke atas papan permainan.
- 4) Ambil token sampah sesuai kartu yang dikeluarkan dan letakkan bebas di salah satu petak putih.
- 5) Selanjutnya, pemain wajib mengambil 1 kartu lain di bank sampah.
- 6) Sapu bersih sampah setelah tersusun 4 token sampah (kode warna sama) secara vertikal, horizontal atau diagonal.
- 7) Pemain yang meletakkan token sampah terakhirlah yang dapat menyimpan 4 token tersebut.
- 8) Gunakan “Kartu Penanganan” untuk menyimpan 1 token sampah (kode warna sama) dari atas papan permainan.

- 9) Petak “Bebas Sampah” dihitung sebagai 1 token sampah bebas. Jadi pemain tinggal menyusun 3 token sampah lain (kode warna sama).
- 10) Permainan berakhir saat semua kartu sampah sudah digunakan.
- 11) Pemain yang paling banyak mengumpulkan token sampah menjadi pemenangnya.

### Validasi Desain

#### Validasi Materi

Validasi materi oleh Muchammad Alydrus selaku ahli materi dan Koordinator Komunitas Marine Buddies Surabaya pada 20 Februari 2025. Persentase penilaian =  $(17/25) \times 100\% = 68\%$ . Berdasarkan total skor kelayakan materi sebesar 68% termasuk dalam kualifikasi “Baik”.

#### Validasi Media

Validasi media oleh Hery Prasetya selaku ahli media dan *Game Editor* Hompimpa *Book and Games* Surakarta pada 9 Mei 2025. Proses validasi media melibatkan empat anggota komunitas *board game* Surakarta sebagai responden *test-play board game* Sapu Bersih. Persentase penilaian =  $(30/35) \times 100\% = 85,7\%$ . Berdasarkan total skor kelayakan media sebesar 85,7% termasuk dalam kualifikasi “Sangat Baik”.

### Revisi Desain

Proses revisi dilakukan atas saran perbaikan dari ahli materi. Terdapat revisi pada materi kartu pengelolaan yang tidak cocok dilihat dari sisi edukasi.



Gambar 12. Revisi Materi Kartu Penanganan (Sumber: Ganesthy, 2025)

### Pengujian

Pengujian dilakukan di lokasi belajar Kampung Pelangi pada 17 Mei 2025. Subjek penelitian adalah anak binaan usia 6-9 tahun dan bisa baca tulis. Pengujian melibatkan delapan responden yang terbagi menjadi dua sesi dan didampingi oleh dua orang relawan. Selanjutnya, subjek penelitian diarahkan mengisi lembar penilaian dengan bantuan relawan.

Tabel 3. Indikator Persentase Kelayakan

Persentase	Skor	Kualifikasi
0%-20%	1	Sangat Kurang
21%-40%	2	Kurang
41%-60%	3	Cukup
61%-80%	4	Baik
81%-100%	5	Sangat Baik

Tabel 4. Penilaian Responden

Aspek	Skor							
	R1	R2	R3	R4	R5	R6	R7	R8

<b>Pembelajaran</b>	<b>Q1</b>	5	5	5	4	5	5	3	3
	<b>Q2</b>	4	5	4	5	4	5	4	4
<b>Operasional</b>	<b>Q3</b>	3	5	4	5	5	5	4	5
	<b>Q4</b>	5	5	5	4	4	5	3	5
<b>Komunikasi Visual</b>	<b>Q5</b>	5	5	4	4	4	5	3	4
	<b>Q6</b>	5	5	4	5	5	5	3	3
<b>Total Skor</b>		27	30	26	27	27	30	20	24
<b>Persentase</b>		90%	100%	86,7%	90%	90%	100%	66,7%	80%

Ket: Q=Pertanyaan; R=Responden

Hasil penilaian yang dilakukan oleh delapan subjek penelitian sebagai responden berada pada kualifikasi Baik dan Sangat Baik. Selama proses pengujian, didapatkan pengamatan pengaruh *board game* Sapu bersih terhadap respon subjek penelitian sebagai berikut: 1) Sebagai media pembelajaran misi pendampingan moral, pihak relawan tidak hanya bertindak sebagai pendamping jalannya permainan, tapi juga berhasil mengembangkan produk dengan memberikan materi baru terkait pengetahuan tempat sampah kepada anak binaannya. 2) Keberhasilan implementasi nilai bersahabat/komunikasi dapat dilihat dari terjalinnya komunikasi antara para pemain dan pemain dengan relawan. 3) Keberhasilan implementasi nilai tanggung jawab dan menghargai prestasi tercermin pada bantuan relawan kepada anak binaan dalam mempelajari strategi pengumpulan poin. 4) Keberhasilan implementasi nilai menghargai prestasi dilihat dengan adanya respon pemain yang bersorak atas kemenangan temannya.

**Tabel 5.** Rekapitulasi Persentase Pengujian

<b>Aspek</b>	<b>Persentase</b>	<b>Kualifikasi</b>
Pembelajaran	87,5%	Sangat Baik
Operasional	86,25%	Sangat Baik
Komunikasi Visual	86,25%	Sangat Baik
<b>Keseluruhan</b>	<b>87,92%</b>	<b>Sangat Baik</b>

Berdasarkan tabel penilaian diatas, dapat disimpulkan bahwa perancangan *board game* Sapu Bersih layak digunakan oleh Komunitas Pelajar Mengajar Surabaya sebagai sarana penanaman nilai pendidikan karakter.

## SIMPULAN DAN SARAN

Upaya penanaman nilai pendidikan karakter guna mencegah faktor degradasi moral membutuhkan kerjasama seluruh elemen masyarakat. Keberadaan Komunitas Pelajar Mengajar Surabaya, khususnya pada misi pendampingan moral dapat menjadi sarana penanaman nilai pendidikan karakter di tengah masyarakat. Penelitian ini berfokus dalam menghasilkan media belajar untuk misi pendampingan moral dengan nama *board game* Sapu Bersih. Nilai pendidikan karakter yang berhasil diimplementasikan adalah peduli lingkungan, tanggung jawab, bersahabat/komunikasi, dan menghargai prestasi. Keempat nilai tersebut dianalisis berdasarkan temuan masalah yang melibatkan relawan dan anak binaan di lokasi belajar Kampung Pelangi, Kecamatan Bulak, Surabaya. Komponen *board game* yang dihasilkan terdiri dari papan permainan, token sampah, kartu sampah, kartu penanganan sebagai *reward*, sebuah *rulebook*, dan kemasan. Hasil pengujian menunjukkan persentase keseluruhan sebesar 87,92% yang termasuk dalam kualifikasi “Sangat Baik”. Dengan demikian, hasil perancangan *board game* Sapu Bersih dinilai layak untuk digunakan oleh Komunitas Pelajar Mengajar Surabaya.

Berdasarkan penelitian yang telah terlaksana, disarankan bagi peneliti berikutnya untuk mengembangkan media pendamping digital dan melakukan uji efektivitas kuantitatif terhadap perubahan sikap subjek penelitian. Selain itu, aturan main dapat diperbarui guna menambah

implementasi nilai pendidikan karakter lainnya. Saran bagi Komunitas Pelajar Mengajar Surabaya agar dapat mengintegrasikan *board game* Sapu Bersih kedalam program belajar reguler. Sehingga, penanaman nilai pendidikan karakter guna mencegah faktor degradasi moral dapat terus terjaga.

## REFERENSI

- Darmo, B., Tashya, A., & Wardhani, A. (2022). Board Game Sebagai Media Edukasi Pembelajaran Mengenai Kedisiplinan dan Tanggung Jawab untuk Anak. *Jurnal Visual*, 18(1). <https://journal.untar.ac.id/index.php/visual/article/view/21576/13148>
- Limantara, D., Waluyanto, H. D., & Zacky, A. (2015). Perancangan Board game Untuk Menumbuhkan Nilai-Nilai Moral Pada Remaja. *Jurnal DKV Adiwarna*, 1(6), Article 6.
- Muchtar, D., & Suryani, A. (2019). Pendidikan Karakter Menurut Kemendikbud. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 3(2), Article 2. <https://doi.org/10.33487/edumaspul.v3i2.142>
- Prabandari, A. S. (2020). IMPLEMENTASI PENDIDIKAN KARAKTER DI SEKOLAH DASAR. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 2(1), 68–71. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v2i1.586>
- Putra, R. W. (2021). *Pengantar desain komunikasi visual dalam penerapan*. Penerbit Andi. [https://books.google.com/books?hl=en&lr=&id=yQwVEAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=info:JtpyBuz55VYJ:scholar.google.com&ots=za3\\_Smg-vJ&sig=VrbjN9hIknSh5lzbxm0xOct9sH0](https://books.google.com/books?hl=en&lr=&id=yQwVEAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=info:JtpyBuz55VYJ:scholar.google.com&ots=za3_Smg-vJ&sig=VrbjN9hIknSh5lzbxm0xOct9sH0)
- Rahman, A. (2023). *Etika, moral dan karakter menurut Imam Al-Ghazali* [Other, UIN Sunan Gunung Djati Bandung]. <https://doi.org/10/9/DAFTAR%20PUSTAKA%20NEW.pdf>
- Sabani, F. (2019). Perkembangan Anak-anak Selama Masa Sekolah Dasar (6 – 7 Tahun). *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 8(2), Article 2. <https://doi.org/10.58230/27454312.71>
- Salsabilah, A. S., Dewi, D. A., & Furnamasari, Y. F. (2021). *Peran Guru Dalam Mewujudkan Pendidikan Karakter*. 5.
- Setiautami, D. (2011). Eksperimen Tipografi dalam Visual untuk Anak. *Humaniora*, 2(1), Article 1. <https://doi.org/10.21512/humaniora.v2i1.3011>
- Sriyanto, S., & Fauzie, A. (2017). Penggunaan Kata æJancuk Sebagai Ekspresi Budaya dalam Perilaku Komunikasi Arek di Kampung Kota Surabaya. *Jurnal Psikologi Teori Dan Terapan*, 7(2), 88–102. <https://doi.org/10.26740/jptt.v7n2.p88-102>
- Sugiyono. (2013). *METODE PENELITIAN KUANTITATIF, KUALITATIF, DAN RND* (1st ed.). Penerbit Alfabeta. <https://digilib.stekom.ac.id/ebook/view/METODE-PENELITIAN-KUANTITATIF-KUALITATIF-DAN-RND>
- Sujinah, S., Prasetyawati, D., Wahyudi, D., & Kurniawati, I. (2020). Gambaran Kampung Nelayan Kenjeran Surabaya. *Humanism: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(1), Article 1. <https://doi.org/10.30651/hm.v1i1.8056>
- Supranto, H. (2015). IMPLEMENTASI PENDIDIKAN KARAKTER BANGSA DALAM PEMBELAJARAN SMA. *PROMOSI: Jurnal Program Studi Pendidikan Ekonomi (e-Journal)*, 3(1), Article 1. <https://doi.org/10.24127/ja.v3i1.141>
- Susanti, R. (2013). PENERAPAN PENDIDIKAN KARAKTER DI KALANGAN MAHASISWA. *Al-Ta lim Journal*, 20(3), Article 3. <https://doi.org/10.15548/jt.v20i3.46>
- Swihadayani, N. (2023). Karakteristik Siswa Kelas Rendah Sekolah Dasar. *Jurnal Sosial Teknologi*, 3(6), 488–493. <https://doi.org/10.59188/jurnalsostech.v3i6.810>
- Yanti, R. (2022). *PERANCANGAN ILUSTRASI UNTUK BUKU DIGITAL PERMAINAN TRADISIONAL JAWA BARAT* [Program Studi Desain Grafis, Universitas Widyatama]. <http://repository.widyatama.ac.id/xmlui/handle/123456789/15498>