

**LAPORAN AKHIR PENELITIAN LPPM UKDW**



**REKAYASA BOARD GAME DENGAN SUMBER IDE CERITA ALKITAB**

TIM PENGUSUL

**Wahju Satria Wibowo, Pdt.,M.Hum,Ph.D**

**Centaury Harjani, S.Ds.,M.Sn.**

**Koniherawati, S.Sn.,M.A.**

DUTA WACANA

**S3 Teologi**

**UNIVERSITAS KRISTEN DUTA WACANA**

Agustus 2019

## DAFTAR ISI

Halaman Judul	1
Halaman Pengesahan	2
Daftar Isi	3
Ringkasan	4
<b>BAB I. PENDAHULUAN</b>	<b>5</b>
1.1 Latar Belakang	5
1.2 Rumusan Masalah	5
1.3 Batasan Masalah	6
1.4 Tujuan	6
<b>BAB II. TINJAUAN PUSTAKA</b>	<b>7</b>
<b>BAB III. METODE PENELITIAN</b>	<b>10</b>
3.1. Road Map Penelitian	10
3.2. Metodologi Penelitian	11
<b>BAB IV. HASIL YANG DICAPAI</b>	<b>13</b>
4.1. Ide Cerita <i>Board Game</i>	13
4.2. Hasil <i>Focus Group Discussion</i> (FGD)	14
4.3. Ide Rancangan <i>Board Game</i>	15
4.4. Realisasi Jadwal Penelitian	22
4.5. Hasil Game Board	22
4.6. Uji Coba Hasil	28
4.7. Kesimpulan	29
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>	<b>30</b>
<b>LAMPIRAN</b>	

## RINGKASAN

Literasi Alkitab, secara khusus tentang kisah-kisah yang ada di Alkitab, selama ini telah banyak diceritakan dan diajarkan kepada anak-anak, baik di sekolah ataupun di Gereja melalui sekolah minggu. Namun demikian anak-anak yang telah dikenalkan sekolah minggu sejak kecil, tidak menjamin anak memiliki ketertarikan pada cerita Alkitab, khususnya anak-anak yang mulai memasuki masa remaja. Permainan yang mendukung agar anak memiliki ketertarikan dengan Alkitab sangat jarang ditemukan dipasaran. Di sisi lain, sampai saat ini masih sangat sedikit permainan-permainan yang bersifat literasi Alkitab bagi anak-anak. Salah satu kesempatan untuk memperkenalkan Alkitab kepada anak-anak adalah dengan masuk ke dunia permainan anak, sebelum anak-anak memasuki usia remaja mereka. *Board game* yang akan dihasilkan melalui penelitian ini memberikan alternatif untuk dapat meningkatkan literasi Alkitab kepada anak-anak. Penelitian ini akan berjalan selama dua tahun, di mana pada tahun ini akan fokus pada pengembangan *board game* dalam bentuk permainan fisik berbahan kertas. Dengan permainan ini diharapkan juga dapat membangun interaksi antar anak yang bermain. Dari uji coba yang juga akan dilakukan, diharapkan dapat diketahui bagaimana *board game* yang dikembangkan dapat mencapai tujuannya. Tahap pengujian akan dilakukan dengan metode *playingtest*, yaitu dengan melakukan observasi dan wawancara langsung dengan melibatkan anak-anak. Hasil penelitian pada tahun pertama (tahun 2019) adalah *board game* final setelah uji coba dan analisa dengan seluruh kelengkapannya, artikel dan hak cipta kekayaan intelektual.

Kata kunci: *board game*, alkitab, literasi alkitab

DUTA WACANA

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Era digital dimana anak-anak sudah mengenal gadget membuat anak-anak lebih menyukai permainan-permainan digital. Kecanduan gadget menjadi permasalahan yang banyak ditemui pada anak. Dampak negatif bagi anak-anak yang kecanduan adalah kecenderungan bermain secara individu dan tidak memiliki ketertarikan lain selain permainan yang mereka mainkan. Dampak lain adalah anak-anak kurang memiliki fokus dalam belajar, seperti membaca, termasuk membaca Alkitab.

Anak-anak yang telah dikenalkan sekolah minggu sejak kecil tidak menjamin anak memiliki ketertarikan pada cerita Alkitab, khususnya anak-anak yang mulai memasuki masa remaja. Permainan yang mendukung agar anak memiliki ketertarikan dengan Alkitab sangat jarang ditemukan dipasaran. Sangat sedikit permainan-permainan yang bersifat literasi Alkitab bagi anak-anak. Salah satu kesempatan untuk memperkenalkan Alkitab kepada anak-anak adalah dengan masuk ke dunia permainan anak, sebelum anak-anak memasuki usia remaja mereka.

Ketertarikan anak pada cerita Alkitab saat ini dapat dibangkitkan kembali. Permainan papan (*board game*) dengan desain yang kekinian dapat digunakan untuk memperkenalkan cerita-cerita Alkitab sekaligus menjembatani anak-anak untuk bermain dengan teman sebayanya. Desain dan konten permainan tentu harus sangat diperhatikan.

Kebutuhan untuk mengembangkan suatu *board game* dengan cerita Alkitab sebagai sumbernya merupakan salah satu bagian road map rencana strategis penelitian UKDW, secara khusus program penelitian Humaniora dengan tema Teologi Interkultural. Salah satu topik penelitian yang akan dicapai adalah terkait dengan pendidikan spiritualitas bagi anak-anak Kristiani.

### 1.2. Rumusan Masalah

Pendidikan spiritualitas dengan menggunakan *board game* dinyakini dapat membantu anak-anak Kristiani untuk memahami tentang kisah Alkitab untuk kemudian dapat dijadikan sebagai dasar hidup mereka. Dengan demikian dalam penelitian ini akan fokus pada bagaimana merancang sebuah *board game* yang dapat menumbuhkan minat literasi Alkitab pada anak serta menjembatani anak untuk berinteraksi sosial. Seberapa berhasilkah rancangan *board*

*game* berdasar kisah Alkitab yang dikembangkan dapat mencapai tujuannya sebagai sarana pembelajaran spiritualitas bagi anak-anak Kristiani dengan pendekatan *playtesting*.

### 1.3 Batasan Masalah

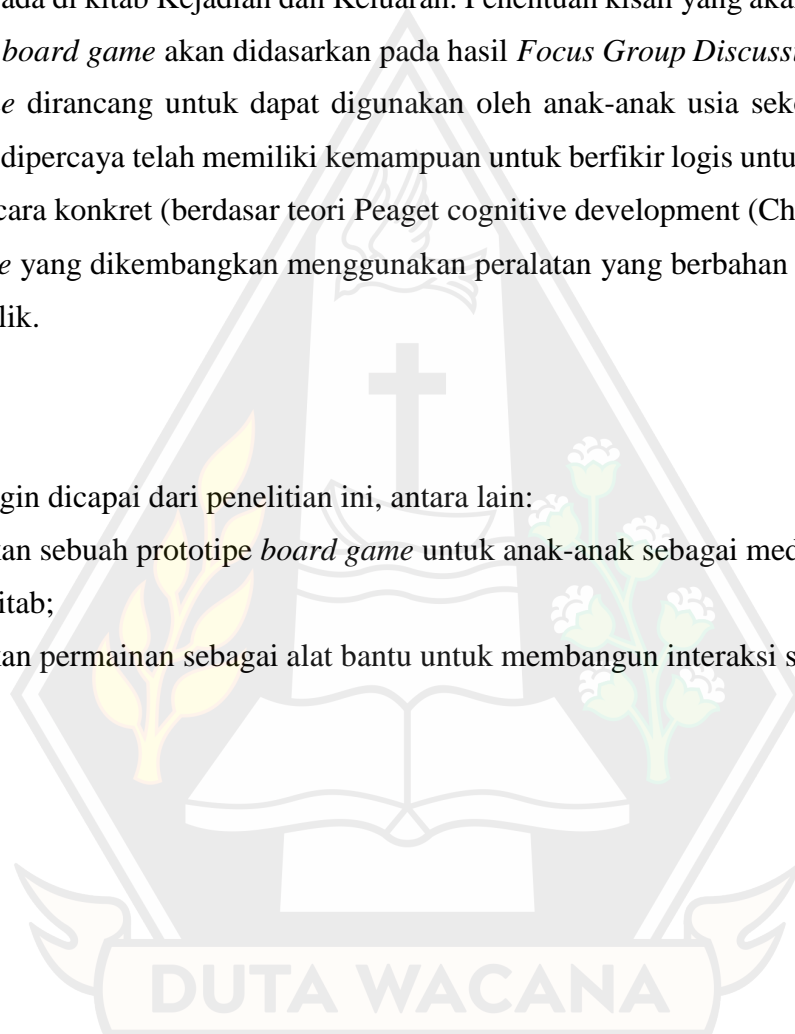
Untuk lebih fokus, dalam kegiatan penelitian ini akan ditekankan pada beberapa kondisi pembatasan, antara lain:

1. *Board game* dirancang berdasarkan sebuah cerita Alkitab dengan memilih salah satu dari cerita yang ada di kitab Kejadian dan Keluaran. Penentuan kisah yang akan dijadikan dasar pembuatan *board game* akan didasarkan pada hasil *Focus Group Discussion*;
2. *Board game* dirancang untuk dapat digunakan oleh anak-anak usia sekolah antara 7-12 tahun yang dipercaya telah memiliki kemampuan untuk berfikir logis untuk menyelesaikan masalah secara konkret (berdasar teori Peaget cognitive development (Cherry, 2018));
3. *Board game* yang dikembangkan menggunakan peralatan yang berbahan kertas atau plastik/akrilik.

### 1.4 Tujuan

Tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini, antara lain:

1. menghasilkan sebuah prototipe *board game* untuk anak-anak sebagai media pembelajaran literasi Alkitab;
2. menghasilkan permainan sebagai alat bantu untuk membangun interaksi sosial anak.



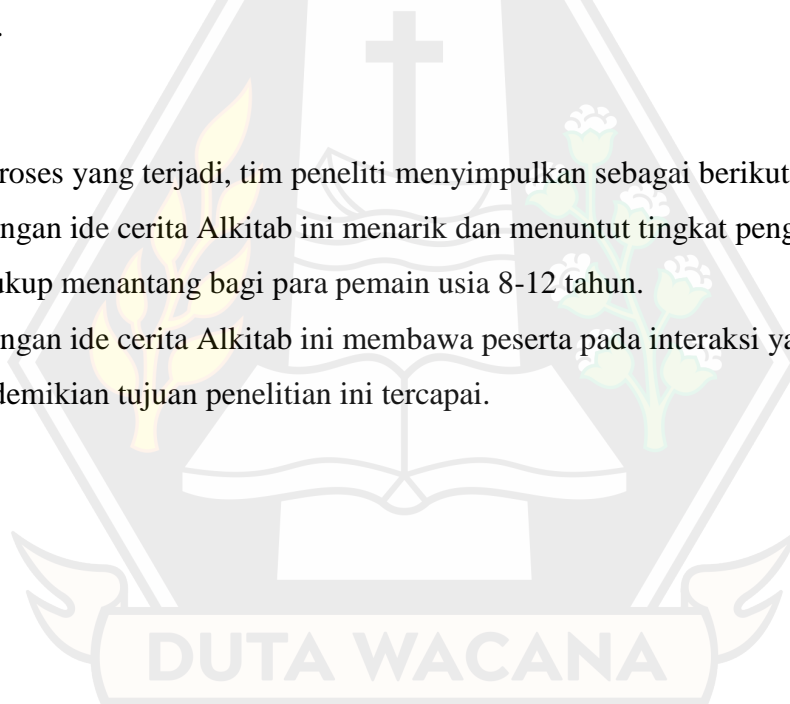
15	Potongan permainan	5,30/sedang
16	Ukuran teks	5,20/sedang

Dari hasil uji coba terlihat bahwa point paling tinggi ada pada tampilan. Tampilan dinilai mengesankan. Artinya desain, warna, kombinasi gambar dianggap menarik oleh pengguna. Sementara itu berkaitan dengan tujuan utama penelitian game board ini yaitu: ide game, interaksi dan materi dinilai di atas rata-rata. Peserta uji coba mengatakan bahwa ide game dengan cerita Musa mengesankan. Sementara penilaian terhadap interaksi yang didapatkan selama bermain di antara peserta, juga dinilai hampir sepanjang waktu mereka harus berinteraksi dengan peserta lain. Berinteraksi berarti mereka harus berkomunikasi satu dengan yang lainnya. Sementara itu materi juga dinilai di atas rata-rata. Artinya bahwa permainan ini memenuhi tingkat kesulitan bagi anak usia 8-12 tahun. Materi permainannya menantang mereka untuk berpikir dan berkreasi. Waktu bermain yang dinilai agak lama. Hal ini bisaantisipasi dengan mengurangi jumlah baris perjalanan yang harus ditempuh pemain.

### **Kesimpulan**

Melalui seluruh proses yang terjadi, tim peneliti menyimpulkan sebagai berikut:

1. Game board dengan ide cerita Alkitab ini menarik dan menuntut tingkat pengetahuan dan pencarian yang cukup menantang bagi para pemain usia 8-12 tahun.
2. Game board dengan ide cerita Alkitab ini membawa peserta pada interaksi yang tinggi antar pemain. Dengan demikian tujuan penelitian ini tercapai.



## DAFTAR PUSTAKA

- Barbosa, A., Pereira, P., Dias, J., & Silva, F. (2014). A New Methodology of Design and Development of Serious Games. *International Journal of Computer Games Technology*.
- Cherry, K. (2018, Oktober 15). *The 4 Stages of Cognitive Development*. Retrieved Februari 2, 2019, from verywellmind: <https://www.verywellmind.com/piagets-stages-of-cognitive-development-2795457>
- Cherry, K. (2018, Oktober 15). *The Concrete Operational Stage of Cognitive Development*. Retrieved Februari 2, 2019, from verywellmind.com: <https://www.verywellmind.com/concrete-operational-stage-of-cognitive-development-2795458>
- Freeman, W. (2012, Desember 9). *Why board games are making a comeback*. Retrieved Februari 2, 2019, from The Guardian: <https://www.theguardian.com/lifeandstyle/2012/dec/09/board-games-comeback-freeman>
- Harris, C. (2009). Meet the New School Board: Board Games Are Back--And They're Exactly What Your Curriculum Needs. *School Library Journal*, 55(5), 24-26.
- Heaton, T. (2006, Februari 23). *A Circular Model of Gameplay*. Retrieved Februari 2, 2019, from Gamasutra.com: [https://www.gamasutra.com/view/feature/130978/a\\_circular\\_model\\_of\\_gameplay.php](https://www.gamasutra.com/view/feature/130978/a_circular_model_of_gameplay.php)
- John, V. S. (n.d.). *Best Practices: Five Tips for Better Playtesting*. Retrieved Februari 2, 2019, from Gamasutra.com: [https://www.gamasutra.com/view/feature/185258/best\\_practices\\_five\\_tips\\_for\\_.php?print=1](https://www.gamasutra.com/view/feature/185258/best_practices_five_tips_for_.php?print=1)
- Mader, S., Levieux, G., & Natkin, S. (2016). A Game Design Method for Therapeutic Games. *2016 8th International Conference on Games and Virtual Worlds for Serious Applications (VS-GAMES)* (pp. 1-8). Barcelona, Spain: IEEE.
- Metcalf, T. (2018, Desember 10). *16 of the Most Interesting Ancient Board and Dice Games*. Retrieved Februari 2, 2019, from Live Science: <https://www.livescience.com/64266-ancient-board-games.html>

More, K. (2018, November 17). *A 4,000-Year-Old Bronze Age Game Called 58 Holes Has Been Discovered In Azerbaijan Rock Shelter*. Retrieved Februari 2, 2019, from INQUISITR: <https://www.inquisitr.com/5167190/a-4000-year-old-bronze-age-game-called-58-holes-has-been-discovered-in-azerbaijan-rock-shelter/>

Richard, R. (2005). *Game design: theory & practice*. Plano, Texas: Wordware Publishing, Inc. Siegler, R. S., & Ramani, G. B. (2009). Playing Linear Number Board Games—But Not Circular Ones—Improves Low-Income Preschoolers' Numerical Understanding.

*Journal of Educational Psychology*, 101(3), 545–560.

Silverman, D. (2013, November 29). *How to Learn Board Game Design and Development*. Retrieved Februari 2, 2019, from envantotuts+: <https://gamedevelopment.tutsplus.com/articles/how-to-learn-board-game-design-and-development--gamedev-11607>

Steve Jackson Games. (n.d.). *Playtesting for Steve Jackson Games*. Retrieved Februari 2, 2019, from Steve Jackson Games: <http://www.sjgames.com/pyramid/playtest.html>

testbytes.net. (2017, Juli 6). *9 Different Types of Game Testing Techniques*. Retrieved Februari 2, 2019, from testbytes.net: <https://www.testbytes.net/blog/types-of-game-testing/>

Universitas Kristen Duta Wacana. (2016). *Rencana Induk Penelitian UKDW*. Yogyakarta: Universitas Kristen Duta Wacana.

Walker, D. G. (2014). *A Book of Historic Board Games*. lulu.com.

**Website:**

<https://www.kompasiana.com/hanifatulismadi/5acb3ae2f1334443c700a6c4/menjual-buah-menggunakan-permainan-monopoli>.

<https://www.kompasiana.com/usfitriyah/59d4daed9648904cfa3d8b52/minat-dan-motivasi-belajar-anak-melalui-permainan-ular-tangga>.