

PERANCANGAN *BOARD GAME* MENYUSUN KATA PENGENALAN NAMA BUAH DENGAN MENGGUNAKAN BRAILLE SEBAGAI MEDIA EDUKASI ANAK TUNANETRA UNTUK ANAK TUNANETRA JAWA TIMUR

Mochammad Rizky Kurniawan¹⁾ Siswo Martono²⁾ Evi Farsiah Utami³⁾

Program Studi/Jurusan Desain Komunikasi Visual

Universitas Dinamika

Jl. Raya Kedung Baruk 98 Surabaya, 60298

Email : 1) 194201000021@dinamika.ac.id, 2) evi@dinamika.ac.id, 3) siswo@dinamik.ac.id

Abstrak: *Board game* telah lama dikenal sebagai alat hiburan dan interaksi sosial. Namun, dalam beberapa tahun terakhir, peran *board game* telah berkembang menjadi lebih dari sekadar hiburan semata. *Board game* juga digunakan sebagai media pembelajaran yang efektif dan interaktif, baik dalam lingkungan pendidikan formal maupun non-formal. potensi *board game* sebagai alat pembelajaran yang efektif analisis terhadap desain *board game* yang memadukan aspek pendidikan dan hiburan, serta penilaian terhadap pengalaman belajar yang dialami oleh para pemain. Lalu beberapa faktor penting dalam desain *board game* pembelajaran yang efektif. Pertama, *board game* harus memiliki tujuan pembelajaran yang jelas dan terintegrasi dengan kurikulum atau tujuan pembelajaran tertentu, Kedua, desain visual dan komponen permainan harus menarik dan sesuai dengan kelompok usia dan minat target pemain. Ketiga, mekanisme permainan harus memungkinkan pemain untuk mengambil keputusan, memecahkan masalah, dan menerapkan pengetahuan dengan cara yang interaktif dan menyenangkan. Salah satu jenis *board game* yang dapat dijadikan salah satu media pembelajaran adalah *board game scrabble*. *Board game scrabble* bukanlah *board game* yang dikhususkan untuk anak tunanetra. Oleh sebab itu *board game* akan dirancang khusus untuk anak tunanetra. Salah media yang akan digabungkan dengan *board game* adalah braille, penggunaan braille dalam *board game* ini bertujuan agar memudahkan anak berkebutuhan khusus dapat memahami dengan mudah. Pengetahuan tentang buah lokal yang masih kurang dikalangan anak tunanetra menjadi topik perancangan saya, dimana nanti anak tunanetra dapat berinteraksi dengan buah lokal yang menjadi media pendukungnya.

Kata kunci: Buah Lokal, Braille, *braille*

Pendidikan adalah proses pembelajaran yang dirancang untuk membantu individu memperoleh pengetahuan, keterampilan, nilai, dan sikap yang dibutuhkan untuk menjadi anggota yang produktif dan bermanfaat dalam masyarakat. Sebagaimana yang dikatakan (Hasbullah, 2005) bahwa pendidikan menjadi suatu upaya yang dibuat manusia dalam menumbuhkan bentuk kepribadiannya setara dengan beberapa nilai pada masyarakat, sosial dan budaya. Menjunjung tinggi sebuah pendidikan dengan niat membangun tingkah laku dan memahami etika keagamaan, beserta nilai-nilai kebudayaan dalam kehidupan bermasyarakat dan bernegara. Pembelajaran buah untuk anak usia dini bertujuan untuk mengenalkan dan memahami manfaat buah sejak dini kepada anak. Media pembelajaran diharapkan dapat membantu anak mengenal dan memahami materi buah secara interaktif. Dikembangkannya pembelajaran ini diharapkan

dapat membantu pengetahuan anak serta menjadikan anak tertarik untuk gemar mengkonsumsi buah dalam kehidupan sehari-hari. Adapun materi pembelajaran pengenalan buah dalam penelitian ini berfokus pada pengenalan nama-nama buah dengan tujuan anak mampu memahami nama-nama buah Manfaat pengenalan buah bagi anak usia dini diharapkan dapat memperoleh pengalaman langsung mengenai pengenalan buah secara aktif, kreatif dan menyenangkan. Dengan bermain gambar dan audio visual anak didik akan lebih cepat menguasai materi yang diajarkan sesuai dengan perkembangan berpikirnya (Nur Rohmah, 2019). Menurut (Firham, 2019) sistem pendidikan nasional patut dikembangkan kapan saja dengan menyesuaikan pada kebutuhan serta perkembangan yang sering menjadi sebuah masalah pada tingkat lokal, nasional bahkan juga internasional. Selaras pada UU No. 20 tahun 2003

pada pasal ke 15 tentang Sisdiknas (Sistem Pendidikan nasional), mengatakan bahwasanya Pendidikan Khusus ialah Pendidikan yang sesuai bagi anak berkebutuhan khusus. Ditambah dengan penjelasan pada pasal 32 alinea 1 UU No. 20 Tahun 2003 yang berbunyi “Pendidikan khusus merupakan pendidikan bagi peserta didik yang memiliki tingkat kesulitan dalam mengikuti proses pembelajaran karena kelainan fisik, emosional, mental, sosial, dan/atau memiliki potensi kecerdasan dan bakat istimewa”.

Anak tunanetra merupakan kondisi seseorang yang mengalami hambatan dalam penglihatan. Anak tunanetra adalah seseorang yang memiliki ketajaman visual 20/200 yang artinya bahwa yang bersangkutan hanya dapat membaca huruf pada baris pertama papan Snellen pada jarak 20 kaki atau 6 meter yang dapat dilihat oleh mata normal pada jarak 200 kaki atau 60 meter (Daniel Hallahan et al., 2009). (Aulia & Assyifa, n.d.) menjelaskan bahwa tunanetra adalah individu yang indera penglihatannya (kedua-duanya) tidak berfungsi sebagai saluran penerima informasi dalam kegiatan sehari-hari seperti halnya orang awas. Ketunanetraan akan berdampak pada berbagai macam aspek, antara lain: aspek kognitif, sosial, akademik, bahasa, orientasi dan mobilitas.

Layanan pendidikan bagi anak tunanetra pada dasarnya sama dengan layanan pendidikan bagi anak awas, hanya dalam teknik penyampaiannya disesuaikan dengan karakteristik anak tunanetra yaitu dalam hal bahasa tulis. Keterbatasan dalam penglihatan tersebut menyebabkan terganggunya proses pembelajaran, perolehan informasi maupun pemahaman suatu materi yang diberikan. Oleh sebab itu pembelajaran bagi anak tunanetra membutuhkan media khusus, yaitu dengan menggunakan huruf Braille untuk anak buta total. Braille merupakan media efektif untuk berkomunikasi timbal balik bagi penyandang tunanetra. Huruf Braille dikembangkan oleh seorang Perancis yang bernama Louis Braille pada tahun 1834. Menurut (Taylor et al., 2009) Braille adalah salah satu sistem komunikasi bagi seseorang yang memiliki kebutaan atau kurang penglihatan, juga sistem membaca dan menulis yang mengandalkan sentuhan ketimbang penglihatan dengan menggunakan serangkaian titik yang mewakili berbagai huruf alfabet. Sejalan dengan pendapat (Frieman & Maneki, 1995) yang mengemukakan bahwa Braille adalah sistem untuk membuat huruf, angka, dan tanda baca dari pengaturan titik-titik.

Berdasar hambatan yang dimiliki oleh penyandang tunanetra tersebut, seorang siswa tunanetra tentu memerlukan modifikasi dari segi materi maupun metode di dalam proses pendidikannya. Penjelasan tersebut sesuai dengan pendapat yang dikatakan oleh (Purwanto, 1998), di dalam konteks pendidikan seorang siswa dikatakan penyandang tunanetra apabila untuk mencapai prestasi belajar yang optimal diperlukan berbagai adaptasi atau penyesuaian komponen pendidikan baik metode, materi maupun lingkungan belajarnya. Selain pendapat tersebut, siswa tunanetra juga memerlukan tulisan yang berbeda dengan siswa awas yang dapat digunakan oleh siswa tunanetra dalam kegiatan membaca dan menulis serta dapat memperoleh informasi dari bacaan. Dari kajian di atas, tentu keterampilan membaca dan menulis Braille merupakan ketrampilan yang penting dimiliki oleh penyandang tunanetra; namun demikian dengan terbatasnya ingatan yang dimiliki oleh manusia termasuk penyandang tunanetra, dengan banyaknya macam-macam huruf Braille tersebut tidak banyak penyandang tunanetra yang mampu menguasai semua huruf maupun lambang Braille yang sudah ada; sedangkan di zaman modern ini, siswa tunanetra lebih sering menggunakan alat-alat teknologi di dalam proses pendidikannya seperti komputer bicara sehingga huruf Braille cenderung ditinggalkan oleh siswa tunanetra. Selain itu, minimnya buku cetak Braille yang ada juga menghambat penyandang tunanetra untuk memperkaya pengetahuan dalam ketrampilan membaca dan menulis huruf beserta lambang-lambang Braille sehingga mengganggu perkembangan keterampilan membaca dan menulis kode Braille bagi penyandang tunanetra (Imam et al., n.d.).

Secara harfiah *board game* berarti permainan dengan menggunakan papan. (Gobet et al., 2004) memberikan penekanan bahwa *board game* adalah *games with a fixed set of rules that limit the number of pieces on a board, the number of positions for these pieces, and the number of possible moves*. Dalam media ini pemain dapat saling berinteraksi dengan aturan yang dibuat, pergerakan pemain juga dapat mempengaruhi situasi di papan dan pergerakan itu saling berhubungan satu sama lain. *Board game* edukatif dapat berupa permainan pertanyaan (kuis). Kuis yang dimaksud dapat terdiri dari *short-answer or multiple-choice, and players are asked a question while everyone else sits quietly*.

Permainan menjadi salah satu media pembelajaran yang dapat dipilih guru untuk

memberikan kemudahan kepada siswa dalam memahaminya (Rao, 2014). Salah satu bentuk permainan yang dapat dijadikan sebagai media dalam pembelajaran Braille adalah *Board Game*. Menurut Berland dan Lee, *Board Games* merupakan sebuah permainan yang memberikan kegiatan bersifat rekreatif, dimainkan secara berkelompok, dan dapat mengarahkan mereka bermain secara kompetitif, kooperatif, dan kolaboratif (Ilmiah et al., n.d.). Lely Tobing menyatakan bahwa “Board game mampu mengajarkan banyak hal. Diantaranya ialah melatih konsentrasi serta daya ingat anak. Selain itu, *Board Game* juga dapat melatih anak usia sekolah untuk memecahkan masalah, berpikir kreatif dan kritis, serta berlatih strategi. Tiga aspek yang tercakup dalam *Board Game* yaitu aspek visual (gambar), audio (berdiskusi dan tanya jawab), serta afektif (sikap). Studi pendekatan permainan papan untuk akuisisi pengetahuan menemukan bahwa “guru dan peserta didik mengkonfirmasi efek permainan papan dalam meningkatkan motivasi belajar dan kesenangan dalam konteks konten yang sarat teori” (Taspinar et al., 2016). Sehingga, penggunaan Board Game sesuai untuk diterapkan pada muatan pembelajaran.

Beberapa peneliti telah menguji efektivitas penggunaan Board Game dalam pembelajaran. Diantaranya yaitu penelitian yang dilakukan oleh Theana Putri (Putri Permananda & Wahyudi, 2020) yang menguji efektifitas *Board Game* untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa. Penelitian tersebut menunjukkan adanya peningkatan kemampuan pemecahan masalah siswa yang semula 65% menjadi 79%. Dari penelitian Lin, et.al. (2019) yang meneliti dampak board game terhadap motivasi, minat, dan prestasi belajar siswa dalam ilmu kelautan diperoleh hasil bahwa penggunaan *board game* lebih baik dibandingkan metode pengajaran ekspositori tradisional. Selain itu, (Ayu Ainurrohmah, 2018) telah mengembangkan penggunaan media *Board Game* untuk pembelajaran bahasa Inggris materi pokok *greeting and introduction* kelas VII SMP. Hasil dari penelitian tersebut ialah media *Board Game* dapat meningkatkan efektifitas belajar peserta didik..

Hasil Analisis Data

1. Reduksi Data
 - a. Observasi

peneliti memusatkan perhatiannya pada gaya mengajar guru dan tanggapan siswa. Secara umum, guru menggunakan metode komtal (komunikasi total) dalam interaksi dengan siswa, Metode pengajaran yang digunakan untuk mendukung pembelajaran anak tunanetra terdiri dari metode ceramah, tanya jawab, dan diskusi. Selain itu, ada juga metode sorogan, bandongan dan drill yang digunakan untuk mengajar anak tunanetra. Siswa Yayasan Pendidikan Anak Buta memiliki permasalahan utama yaitu dalam berkomunikasi dan berbahasa. Oleh karena itu, guru dalam mengajar harus memiliki kesabaran dan keuletan tinggi. Setiap guru memiliki metode pembelajaran tersendiri dan berbeda-beda agar mudah dipahami oleh siswanya. Seperti menggunakan sistem tulisan sentuh (Braille) yang terdiri dari kombinasi titik-titik yang teraba. Anak tunanetra belajar membaca dan menulis dengan menggunakan jari untuk merasakan dan mengidentifikasi pola titik-titik Braille yang membentuk huruf, angka, dan tanda baca. Ciri khas dan metode ini akan disajikan dalam bentuk *board game*. *Board game* akan memberikan kesan berbeda kepada para anak tunanetra. Dalam pengenalan buah juga. Dengan begitu, pemain dapat mengenal buah local menggunakan *board game* dengan braille.

b. Wawancara

Dari hasil wawancara dengan Kepala sekolah dan guru, diketahui bahwa Dalam mendidik anak-anak berkebutuhan khusus di Yayasan Pendidikan Anak Buta, dibutuhkan kesabaran dan ketekunan karena materi pembelajaran tidak dapat disampaikan hanya dengan satu kali pengajaran. Tantangan umum yang muncul saat mengajar siswa di Yayasan Pendidikan Anak Buta adalah ketidakpahaman siswa terhadap materi yang disampaikan oleh guru, sehingga mereka kesulitan dalam menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru lalu faktor emosional anak tunanetra yang dapat berubah-ubah membuat pembelajaran menjadi terhambat. Hal ini mungkin disebabkan oleh ketidakfamiliaran siswa terhadap

pembelajaran yang digunakan oleh guru. Untuk mengatasi masalah ini, guru seringkali menggunakan pendekatan dua metode dalam proses pembelajaran, yaitu dengan menggunakan metode pembelajaran bahasa lisan dan menggunakan metode media pendukung sebagai pembelajaran. Dengan menggunakan kombinasi kedua metode ini, guru dapat memberikan penjelasan dan instruksi kepada siswa dengan cara yang lebih memudahkan pemahaman mereka. Bahasa lisan digunakan untuk memberikan penjelasan secara verbal, sedangkan media pembelajaran seperti *audio book* atau buku braille digunakan sebagai sarana komunikasi dan interaktif. Dengan pendekatan ini, diharapkan siswa dapat lebih terlibat dan memahami materi pembelajaran dengan lebih baik. Media yang interaktif dapat membuat seseorang mudah dalam mengenal dan memahami pesan yang disampaikan. Salah satu bentuk media interaktif adalah *board game*. *Board game* dipilih karena menjadi media Pendidikan yang cocok untuk anak berkebutuhan khusus karena melibatkan semua system motorik dan sensorik mereka. *Board game* braille dapat mempermudah mereka untuk menangkap pembelajaran dengan jelas. Mereka juga berpendapat bahwa *board game* tidak untuk anak-anak normal saja, karena mereka merasa *board game* adalah *board game* dengan braille yang unik dan dapat dinikmati oleh anak tunanetra.

c. Studi Literatur

Buku "*Exceptional Learners: An Introduction to Special Education*" karya Hallahan, D. P., Pullen, P. C. menjadi referensi utama dalam memahami anak berkebutuhan khusus. Dari buku ini diambil informasi terkait metode, media pendukung pendidikan, tingkat emosional anak berkebutuhan khusus, dan berbagai tahap anak tunanetra.

d. Dokumentasi

Dari dokumentasi yang telah diambil, diketahui bahwa terdapat beberapa metode untuk pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru. metode tersebut seperti menggunakan komunikasi total

dan menggunakan media pendukung seperti braille. Braille sendiri sering ditemu pada buku pembelajaran maupun buku cerita. Serta dari hasil dokumentasi didapati bahwa beberapa siswa belum dapat menggunakan braille dikarenakan beberapa faktor, baik factor emosional, dan faktor pemahaman.

2. Penyajian Data

Dari hasil reduksi data, maka dapat disajikan data sebagai berikut:

- a. Anak-anak dengan kebutuhan khusus di sekolah biasanya menggunakan metode komunikasi total (komtal) dan media Braille untuk berkomunikasi.
- b. Penting untuk tetap melaksanakan pengenalan bahasa dan komunikasi pada anak-anak dengan kebutuhan khusus secara maksimal, agar mereka dapat berinteraksi dan bersosialisasi dengan masyarakat.
- c. Dalam pembelajaran berbahasa, pengenalan buah sebagai contoh, penggunaan Braille dalam berkomunikasi pada anak umumnya lebih sering dipraktikkan daripada pengenalan dengan objek lainnya.
- d. Untuk mendidik anak-anak dengan kebutuhan khusus, diperlukan ketekunan dan kesabaran yang tinggi.
- e. Agar minat belajar anak meningkat, perlu adanya motivasi, penghargaan, dan penggunaan media yang disukai oleh anak.
- f. Media yang dapat meningkatkan antusiasme dan daya tarik anak dalam belajar.

3. Penarikan Kesimpulan

Berdasarkan data yang disajikan, dapat disimpulkan bahwa bahasa, komunikasi, dan pemahaman indra peraba memiliki peran penting dalam kehidupan sosial, termasuk bagi anak-anak dengan kebutuhan khusus. Langkah awal dalam pendidikan anak untuk berbahasa adalah mengenalkan alfabet dan memahami nama buah lokal. Pengenalan nama buah lokal menggunakan alfabet akan lebih efektif dalam menarik minat dan perhatian anak jika menggunakan *board game*. Selain meningkatkan antusiasme belajar anak, *board game* juga memiliki manfaat untuk membantu perkembangan motorik dan respons anak,

karena pion alfabet dapat mereka gerakkan sendiri. Selain itu, board game harus dilengkapi dengan huruf alfabet Braille yang lengkap dan teratur agar dapat memudahkan dan meningkatkan antusiasme anak dalam belajar.

Analisis STP (*Segmentation, Targeting, Positioning*)

1. *Segmentation*

Tabel 1. Tabel *Segmentation*

	Segmentasi	Keterangan
Geografis	Letak Wilayah	Jawa Timur
	Ukuran Wilayah	Kabupaten/Kota
Demografis	Gender	Semua Gender
	Usia	12 - 16 Tahun
	Ekonomi	Menengah
	Pekerjaan	Segala profesi
	Pendidikan	SMP
Psikografis	Kepribadian	Kritis, rasa ingin tahu tinggi, inisiatif
	Gaya Hidup	Dinamis, <i>realistis</i> , sederhana

Sumber: Olahan Penulis, 2023

2. *Targeting*

a. *Target Audience*

Usia 12 - 16 tahun, laki-laki atau perempuan, menempati sekolah menengah keatas, bertempat tinggal di wilayah kabupaten atau kota di Jawa Timur dengan kondisi khusus mengalami gangguan penglihatan dan mental. Berada pada jenjang pendidikan SMP yang memiliki rasa ingin tahu tinggi, inisiatif serta kreatif.

b. *Target Market*

Orang tua dan guru yang berusia antara 22 hingga 40 tahun, baik sebagai guru Yayasan Pendidikan Anak Buta maupun dalam profesi lainnya, dengan tingkat pendidikan minimal SMA dan berada pada kelas sosial menengah. Mereka memiliki tujuan untuk membangun minat belajar dan kemampuan berbahasa anak dengan cara yang disukai oleh

anak-anak. Selain itu, mereka sering menghabiskan waktu bersama anak.

3. *Positioning*

Board game pengenalan buah menggunakan huruf Braille didesain sebagai sebuah media khusus yang bertujuan untuk mengenalkan alfabet kepada anak-anak usia 12-16 tahun yang mengalami gangguan penglihatan dan gangguan mental.

Unique Selling Proposition (USP)

USP digunakan untuk menemukan keunikan produk yang membedakannya dan memberikan nilai tambah. Board game pengenalan buah dengan menggunakan huruf braille ini memiliki beberapa keunggulan, di antaranya, penggunaan ubin huruf-huruf alfabet braille dalam board game tersebut yang membuatnya lebih menarik dan mudah dipahami bagi anak-anak tunanetra. Ada juga buku panduan yang berisi penjelasan cara bermain bagi orang yang ingin memahami braille dalam buku panduan ini. Selain itu, buku ini memberikan nilai tambah sebagai media pendukung, sehingga memberikan nilai tambah ketika membelinya.

Analisis SWOT

Analisis SWOT pada produk board game pengenalan buah dengan braille membantu dalam memahami kondisi internal dan eksternal produk, merencanakan strategi yang tepat, dan mengembangkan produk yang lebih baik sesuai dengan kebutuhan pasar dan tujuan yang ingin dicapai

Tabel 2. Analisis SWOT

Strengths	Weakness
<ul style="list-style-type: none"> Mengas a kemampuan kognitif. Perlunya Pendidikan Bahasa pada tiap anak 	<ul style="list-style-type: none"> Membutuhkan adaptasi dan modifikasi permainan untuk mengakomodasi kebutuhan khusus anak tunanetra.

- Perasaan emosional anak yang gampang berubah.

Opportunities	Strategi S – O	Strategi W – O
<ul style="list-style-type: none"> • Anak lebih suka menggunakan media permainan dalam pembelajaran. • Anak cenderung tertarik pada hal-hal yang melibatkan interaksi. 	Merancang <i>Board game</i> pengenalan buah menggunakan huruf braille untuk anak tunanetra dengan desain yang mudah dipahami.	Merancang <i>Board game</i> pengenalan buah yang dapat meningkatkan fokus menyelesaikan teka-teki silang, beberapa tantangan seperti Menyusun kata.

Threats	Strategi S – T	Strategi W – T
<ul style="list-style-type: none"> • Pengendalian emosional anak tunanetra yang kurang stabil. • Biaya produksi yang relatif mahal. 	Merancang <i>Board game</i> pengenalan buah menggunakan Braille, yang didesain sederhana namun dapat meningkatkan minat belajar anak.	Merancang media yang interaktif berupa <i>Board game</i> yang melatih kreatifitas anak tunanetra dengan permainan yang mudah diterima oleh anak berkebutuhan khusus.

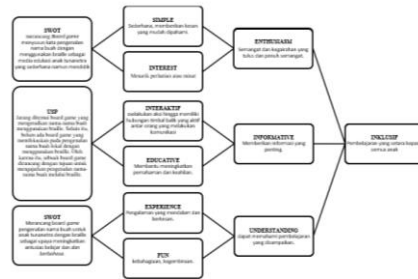
Kesimpulan Strategi Utama

Merancang *Board game* pengenalan buah menggunakan Braille yang sederhana dan menarik dengan menyesuaikan kemampuan indra peraba mereka, dengan tujuan untuk meningkatkan minat belajar dan kemampuan kognitif serta berbahasa pada anak, terutama anak dengan kebutuhan khusus seperti anak tunanetra.

Sumber: Olahan Penulis, 2023

Key Communication Message

Gambar 1. Key Communication Message



Sumber: Olahan Penulis, 2023

Pada gambar dijelaskan proses penentuan keyword yang digunakan untuk *board game* pengenalan nama buah. Keyword yang ditemukan adalah *inklusif*, memiliki arti mengajak masuk atau mengikutsertakan, yang berarti kesetaraan dalam pembelajaran yang dimana setiap anak berhak mendapatkan Pendidikan yang setara. Keyword ini diterapkan pada pengambilan konsep karya yang memperpadukan *board game* dengan Braille sebagai media utama. Pengambilan keyword *Inklusif* diterapkan dengan bentuk ubin yang dipadukan dengan braille sesuai untuk anak tunanetra yang menjadi *target audience* dari *board game* tersebut.

Strategi Kreatif

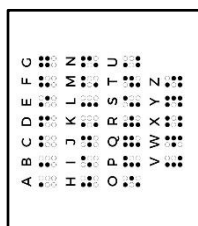
Dalam perancangan *board game* pengenalan nama buah ini diperlukan strategi kreatif untuk menciptakan pengalaman permainan yang menarik, edukatif, dan bermanfaat bagi anak tunanetra dalam memahami dan menghafal huruf braille maupun buah. Dengan desain *board game* yang simpel dan tema yang relevan, anak tunanetra akan tertarik untuk memainkan *board game*.

1. Fisik *Board game*

Keterangan		
Jenis	<i>Board scrabble game</i>	
Dimensi		36 cm x 15 cm
Bahan		PLA
Warna bahan	dasar	Putih
Teks		Braille
Dimensi Ubin		1,5 cm x 1,5 cm
Jumlah Ubin		52 Ubin huruf

Sumber: Olahan Penulis, 2023

2. Konsep Permainan
 - a. Perancangan *board game* menyusun kata pengenalan nama buah dengan menggunakan braille sebagai media edukasi anak tunanetra. Selain karya papan permainan, huruf braille juga digunakan sebagai karya pendukung. Huruf braille digunakan dalam permainan sebagai susunan kata yang akan digunakan sebagai pendukung karya.
 - b. Bahasa
Board Game pengenalan nama buah ini menggunakan Bahasa Braille agar memudahkan anak tunanetra saat memainkannya.
 - c. Tipografi
Perancangan *board game* menyusun kata pengenalan nama buah dengan menggunakan braille sebagai media edukasi anak tunanetra. Selain karya papan permainan, Ubin huruf juga digunakan sebagai karya pendukung. Ubin huruf digunakan dalam pembentukan atau penyusunan kata yang akan diperlukan sebagai pendukung karya.



Sumber: Olahan Penulis, 2023

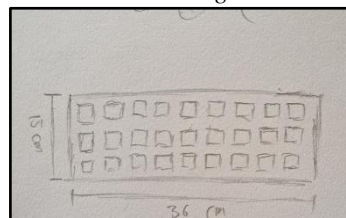
- d. Warna
Dalam perancangan *board game* pengenalan nama buah dengan braille sebagai media pembelajaran anak tunanetra ini menggunakan beberapa warna sebagai dasar papan permainan. Seperti warna Putih, biru, kuning, dan hijau dijadikan warna dasar karena diharapkan para anak dapat berkreasikan bebas serta dapat

menuangkan kreatifitasnya dalam *board game* tersebut.

Perancangan Media

1. Media Utama

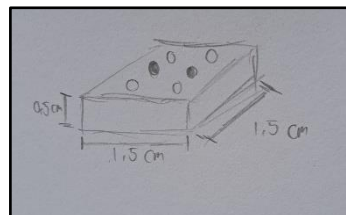
Gambar 9. Sketsa *board game*



Sumber: Olahan Penulis, 2023

Untuk menarik minat dan semangat anak tunanetra, *board game* pengenalan nama buah perlu memiliki desain yang simpel dan menarik. Hal ini bertujuan agar anak-anak dapat dengan mudah memahami, bermain, membaca, dan belajar tentang bahasa, mengenal nama-nama buah, serta memahami braille.

Gambar 10. Sketsa Ubin Braille



Sumber: Olahan Penulis, 2023

2. Media Pendukung

Media pendukung terdiri dari sticker, x-banner, poster, gantungan kunci, dan kipas, Media pendukung ini berfungsi untuk memperkenalkan elemen yang sesuai dengan *board game*.

a. Poster

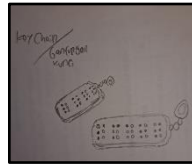
Gambar 11. Sketsa Kipas



Sumber: Olahan Penulis, 2023

b. Gantungan Kunci

Gambar 13. Sketsa Gantungan Kunci



SIMPULAN

Melalui penelitian yang telah dilakukan, kesimpulan yang diambil dari perancangan *board game* pengenalan nama buah dengan braille menggunakan keyword “Inklusif”. *Inklusif* diambil dari kesimpulan analisis STP, USP, dan SWOT. *Inklusif* memiliki arti mengajak masuk atau mengikutsertakan, yang berarti kesetaraan dalam pembelajaran yang dimana setiap anak berhak mendapatkan Pendidikan yang setara. *Keyword* ini diterapkan pada pengambilan konsep karya yang memperlakukan *board game* dengan Braille sebagai media utama. Pengambilan *keyword Inklusif* diterapkan dengan bentuk ubin yang dipadukan dengan braille sesuai untuk anak tunanetra yang menjadi *target audience* dari *board game* tersebut.

Board game berjudul “*Braille Fruit Wordplay*” menjadi media utama dalam perancangan penelitian ini. Namun terdapat media pendukung lain sebagai pelengkap yaitu, *sticker*, gantungan kunci, poster, *x-banner*, dan kipas.

SARAN

Pada Perancangan *board game* tentang pengenalan nama buah dengan braille ini bertujuan untuk meningkatkan minat belajar dan berfikir anak tunanetra yang termasuk dalam jenjang SMP hingga SMA. Ada pula beberapa saran yang penulis tulis ini sebagai acuan untuk penelitian selanjutnya agar mampu mengembangkan suatu yang lebih baru dan unik, yaitu:

1. Mengintegrasikan berbagai media pembelajaran ke dalam permainan agar anak-anak merasa lebih seru dan tidak cepat bosan saat mempelajari materi.
2. Menciptakan media interaktif yang mengajarkan tentang hewan dengan menggunakan braille dan media permainan lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

Abdussamad, Z. (2021). *Metode Penelitian*

Kualitatif (P. Rapanna (ed.); 1st ed.).

Makassar: CV Syakir Media Press.

Arjuna D, D., & Ardiansyah, B. F. (2019).

Analisis Teknik Dan Perkembangan Buku Pop-Up. *Narada : Jurnal Desain Dan Seni*, 6(1), 129.

<https://doi.org/10.22441/narada.2019.v6.i1.007>

Bachri, B. S. (2010). Meyakinkan Validitas Data Melalui Triangulasi Pada Penelitian Kualitatif. *Teknologi Pendidikan*, 10, 46–62.

Bayu, D. J. (2020). *Mayoritas Pemuda Indonesia Menikah di Usia 19-21 Tahun*. Katadata Media Network.

<https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2020/12/23/mayoritas-pemuda-indonesia-menikah-di-usia-19-21-tahun>

Dahliani. (2008). Studi Penerapan Prinsip-Prinsip Desain Pada Majid Noor Banjarmasin. *Teknik*, 9 No. 1, 82–98.

Dewantari, A. A. (2014). *Sekilas tentang Pop-Up, Lift the Flap, dan Movable Book*. Desain Grafis Indonesia.

<http://dgi.or.id/read/observation/sekilas-tentang-pop-up-lift-the-flap-dan-movable-book.html>

Dimiyati Huda, M. (2011). *Varian Masyarakat Islam Jawa dalam Perdukunan*. Kediri: STAIN Kediri.

Faricha, N. N. (2016). Modifikasi Tata Rias Pengantin Putri Berjilbab Mojoputri Mojokerto. *E-Journal*, Vol. 05 No, 121–127.

Oey, F. W., Dwi Waluyanto, H., & Zacky, A. (2013). Perancangan Buku Interaktif Pengenalan dan Pelestarian Sugar Glider di Indonesia Bagi Anak 7-12 Tahun. *Jurnal Desain Komunikasi Visual Adiwarna*, 1(2), 85921.

<http://www.irishislez.com/zoo.html>

Sudarma, I. K. (2014). *Fotografi*. Yogyakarta: Graha Ilmu.

Sujamto. (1992). *Reorientasi dan Revitalisasi Pandangan Hidup Orang Jawa* (Ed. 2 (rev). Semarang: Dahara Prize.

Wijaya, K. A., & Faidah, M. (2020). Rekayasa Desain Aksesoris Jamang Pada Tata Rias Pengantin Putri Jenggolo Terinspirasi Candi-Candi di Kabupaten Sidoarjo. *Titian: Jurnal Ilmu Humaniora*, Vol. 04 No, 1

Agung, R., Prodi, J., Guru, P., & Ibtidaiyah, M. (2019). *Al-Adzka: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*

- Analisis Teori Perkembangan Kognitif Piaget Pada Tahap Anak Usia Operasional Konkret 7-12 Tahun Dalam Pembelajaran Matematika.* 9(1), 27–34.
- Aulia, O. :, & Assyifa, F. (n.d.). *Pembelajaran Pra Membaca Braille... (Aulia Firda Assyifa).*
- Ayu Ainurrohmah, D. (2018). *Pengembangan media board game pada mata pelajaran bahasa inggris materi pokok greeting and introduction kelas VII di SMP Dewantara Surabaya.* 1–10.
- Berutu, A. G. (2019). *Metodologi Penelitian Noeng Muhajir. December 2017,* 1. <https://doi.org/10.13140/RG.2.2.20452.73607>
- Christopher, A. E., Waluyanto, H. D., & Wahyudi, A. T. (2019). *Perancangan Board Game Pembelajaran Toleransi Terhadap Perbedaan Pada Pelajaran Ppkn.*
- Daniel Hallahan, M. P., Kauffman, J. M., & Paige Pullen, dan C. (2009). *TINJAUAN PUSTAKA 2.1 Pengertian Anak Tunanetra.*
- Faradina, L. Q., & Hartono, W. (n.d.). *Pelatihan Baca Tulis Huruf Braille Dasar Bagi Orang Tua Anak Tunanetra Di Ypab-A Tegalsari Surabaya.*
- Fatmawati Fajar, N. D. (2020). *Teknik Analisis SWOT Pedoman Menyusun Strategi yang Efektif & Efisien serta cara Mengelola Kekuatan dan Ancaman.*
- Firham, N. D. (2019). *Refrensi 5: Al-quran.* <http://mochammadabdullah08.blogspot.com/2018/01/sejarah-dan-perkembangan-tafsir-di.html>
- Frieman, B. B., & Maneki, S. (1995). *Teaching Children with Sight About Braille. Journal of Childhood Education.* 71, 137–139.
- Gobet, F., de Voogt, A., & Retschitzki, J. (2004). Moves in mind: The psychology of board games. In *Moves in Mind: The Psychology of Board Games.* Psychology Press Taylor & Francis Group. <https://doi.org/10.4324/9780203503638>
- Hallahan, D. P., Pullen, P. C., & Kauffman, J. M. (2009). *Exceptional learners : an introduction to special education / Daniel P. Hallahan, James M. Kauffman, Paige C. Pullen.*
- Hasbullah. (2005). *Dasar-dasar Ilmu Pendidikan (edisirevisi). Jakarta: PT RajaGrafindoPersada.*
- Ilmiah, J., Guru, P., Dasar, S., Nurfaizah, N., Maksun, A., & Wardhani, P. A. (n.d.). *Jurnal PGSD Pengembangan Board Game untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV SD. Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar,* 14(2), 122–132.
- Imam, O. :, Prasetyo, B., & Biasa, P. L. (n.d.). *Ketrampilan Membaca Dan Menulis Braille Siswa Tunanetra Kelas Iv Di Slb-A Yaat Klaten Reading And Writing Braille Skills Of Blind Student Grade Iv In Slb-A Yaat Klaten.*
- Jati, A. S. (2022). *Inspira Academy Bikin Pabrik 3D Printer di Indonesia.* [https://inet.detik.com/Cyberlife/d-5882070/Inspira-Academy-Bikin-Pabrik-3d-Printer-Di-Indonesia.](https://inet.detik.com/Cyberlife/d-5882070/Inspira-Academy-Bikin-Pabrik-3d-Printer-Di-Indonesia)
- Kids Discover. (2013). *Who Invented the Braille System? [https://kidsdiscover.com/Quick-Reads/Who-Invented-the-Braille-System/.](https://kidsdiscover.com/Quick-Reads/Who-Invented-the-Braille-System/)*
- Kumara, S., Putra, S., Ds, M. A., Sari, R., & Ds, S. (2018). *Seminar Nasional Sistem Informasi dan Teknologi Informasi 2018 SENSITEK 2018 STMIK Pontianak (Vol. 12).* <http://www.insinyoer.com/wp->
- Lisa, A. (2021). *12 of the Bestselling Board Games of All Time.* [https://finance.yahoo.com/news/12-Bestselling-Board-Games-Time-130041785.html.](https://finance.yahoo.com/news/12-Bestselling-Board-Games-Time-130041785.html)
- Nur Rohmah, F. (2019). *Media Pembelajaran Pengenalan Buah Dengan Teknologi Augmented Reality Untuk Anak Usia Dini Berbasis Android.*
- Pujiyanti, A. (2018). *Skripsi Anisa Pujiyanti.*
- Purwanto, H. (1998). *Ortopedagogik Umum.*
- Putri Permananda, T., & Wahyudi. (2020). *The Effectiveness of Board Game to Enhance The Elementary School Students Problem Solving Skill. In JSD : Jurnal Sekolah Dasar No (Vol. 1, Issue 1).*
- Roy, B. (1971). *Pengantar Tipografi.*
- Silalahi, U. (2009). *Metode Penelitian Sosial. In Bandung: PT. Refika Aditama (Issue October 2019).*
- Sulistio, P. H. (2018). *Modul Konsep Dasar Perkembangan (TM 4).*
- Supriyadi. (2019). *Filament ABS, PLA, Nylon dan Filled Nylon.* [https://solusi3d.co.id/2019/03/12/Filament-Abs-Planylon-Dan-Filled-Nylon/.](https://solusi3d.co.id/2019/03/12/Filament-Abs-Planylon-Dan-Filled-Nylon/)
- Surianto. (2008). *~ Kompas Gramedia C T I Pe Nerbit Pt G Ra M E D Ia Pustaka Utama.*
- Susanto, A. (2011). *Perkembangan Anak Usia Dini.* Fajar Interpratama Offsite.

- Suwena, I. K., & Widyatmaja, I. G. N. (2010). *Pengetahuan Dasar Ilmu Pariwisata*. 252.
- Tabah Wicaksono, T., Budiyanoro, C., Sosiati, H., Lingkar Selatan Tamantirto, J., & Yogyakarta, B. DI. (2019). *Karakterisasi Sifat Mekanis Dan Sifat Thermal Campuran Daur Ulang Acrylonitrile Butadiene Styrene (Abs) Dan Polycarbonate (Pc)* (Vol. 1, Issue 1).
- Tarsidi, D. (2008). *Dampak Kehilangan Penglihatan*. [Http://D-Tarsidi.Blogspot.Com/2008/06/Dampak-Kehilangan-Penglihatan.Html](http://D-Tarsidi.Blogspot.Com/2008/06/Dampak-Kehilangan-Penglihatan.Html).
- Taspinar, B., Schmidt, W., & Schuhbauer, H. (2016). Gamification in education: A board game approach to knowledge acquisition. *Procedia Computer Science*, 99, 101–116. <https://doi.org/10.1016/j.procs.2016.09.104>
- Taylor, R. L., Smiley, L. R., & Richard, S. B. (2009). *Exceptional Student Preparing Teacher for the 21st Century*. New York: Mc Graw Hill International Edition.
- Utomo, M. Pd., & Nadya Muniroh, M. Pd. (2019). *Buku Hambatan Penglihatan*. 98–212. <https://online-journal.unja.ac.id/titian/article/view/10265%0A>
- Zain, M. (1996). *Mengenal Tata Rias, Busana Dan Prosesi Pengantin Mojoputri*. Kabupaten Mojokerto: Pemda Kabupaten Mojokerto.