

PERANCANGAN *BOARD GAME* SEBAGAI PENGENALAN TANGGUNG JAWAB TERHADAP HEWAN PELIHARAAN

Sekar Setia Herawarman¹⁾, T. Arie Setiawan Prasida²⁾, Jasson Prestiliano³⁾

^{1,2,3}Fakultas Teknologi Informasi, Universitas Kristen Satya Wacana

Email: sekarsetia2@gmail.com¹, arie.prasida@uksw.edu², jasson.prestiliano@uksw.edu³

Abstrak

Mengadopsi hewan peliharaan dapat memberi kebahagiaan untuk setiap anggota keluarga, termasuk pada anak-anak. Hewan peliharaan secara tidak langsung dapat mengajarkan anak menjadi lebih bertanggung jawab dalam mengurus hewan peliharaan. Tingginya minat rumah tangga di Indonesia dalam memiliki hewan peliharaan tidak menutup kemungkinan adanya hewan peliharaan yang tidak terawat. Imbasnya adalah hewan peliharaan banyak yang terlantar di kawasan pemukiman warga maupun tempat umum yang sengaja dilepasliarkan. Penelitian ini membahas mengenai pengenalan tanggung jawab kepada anak terhadap hewan peliharaannya melalui media *board game*. Tujuan dari penelitian ini adalah merancang *board game My Pet* sebagai sarana media pembelajaran mengenai tanggung jawab dalam memelihara hewan peliharaan. Penelitian ini menggunakan metode *Mixed Metode Research* yang dibuat dengan strategi penelitian *cyclic*. Hasil yang diperoleh adalah siswa menjadi paham mengenai tanggung jawabnya dalam merawat hewan dengan baik dan dinilai mampu menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.

Kata Kunci: Media pembelajaran, Hewan peliharaan, Tanggung jawab, *Board game*, Anak-anak

Abstract

Adopting a pet can bring happiness to every family member, including children. From pets, children can learn to be more responsible in taking care of them. The high interest of households in Indonesia in owning pets can become a possibility of pets that neglected. It makes many pets abandoned in residential areas and public places that are deliberately released. This research discusses the introduction of responsibility to children towards their pets through board game media. The purpose of this research is to design the board game My Pet as meaning of learning media about the responsibility of taking care pets. This study uses the Mixed Method Research method that made with a cyclic research strategy. The results are students understand their responsibilities to taking care of their pets properly and considered capable in applying it in everyday life.

Keywords: Learning media, Pets, Responsibility, Board games, Children

Correspondence author: T. Arie Setiawan Prasida, ST., M.Cs, arie.prasida@uksw.edu, Salatiga, and Indonesia



This work is licensed under a [CC-BY-NC](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/)

PENDAHULUAN

Hewan peliharaan membawa kebahagiaan kepada keluarga, dan dapat mengajarkan anak menjadi lebih bertanggung jawab dalam mengurus hewan peliharaan secara tidak langsung. Meskipun anak mengurus peliharaannya, orang tua tetap memberi pengawasan dan turut mengurusnya, dikarenakan tidak jarang anak menjadi lalai serta tidak mengurusnya dengan konsisten. Dari *group discussion* di Desa Cibogo pada 7 Maret 2019 oleh Leo (2019), ditemukan bahwa anak-anak cenderung membeli hewan peliharaan tanpa memahami cara merawatnya. Kelangsungan hidup hewan peliharaan menjadi tanggung jawab orang tua karena anak-anak seringkali memiliki sifat egosentris, di mana mereka membeli hewan karena terkesan lucu tanpa komitmen untuk merawatnya dengan baik.

Mayoritas penduduk dunia (57%) dengan negara Argentina (82%), Meksiko (81%) dan Brasil (76%) memiliki tingkat kepemilikan hewan peliharaan tertinggi, dengan anjing menjadi hewan peliharaan paling populer dan setidaknya satu hewan peliharaan, diantaranya anjing masih menjadi hewan peliharaan favorit dengan tingkat kepemilikan 33%, dan disusul dengan kucing 25% (Chairy, James Matthew & Setyawati, 2021). Pada siaran pers *start-up* sektor hewan peliharaan, yakni Petskita (2020), di Indonesia sekitar 67% rumah tangga memiliki hewan peliharaan, dengan peliharaan kucing 37%, unggas kecil 19%, ikan 16%, serta anjing 15%.

Tingginya minat dalam memiliki hewan peliharaan di Indonesia memungkinkan memiliki dampak banyak hewan terlantar karena kurangnya perawatan. Ini dapat menyebabkan kesehatan hewan peliharaan menjadi buruk (Panduwinata, 2019). Pada Kompas (2016), Jakarta Animal Aid Network mengungkapkan banyak anjing ditelantarkan karena kurangnya kepedulian dari anggota keluarga, terutama anak-anak yang cenderung bosan dalam merawat hewan peliharaan. Bisa saja anak hanya semangat di awal, tapi kemudian malas merawatnya (Pasjabar, 2020). Maria Nugraheni Mardi Rahayu, M.Psi., Psikolog, mengatakan anak mungkin merasa bosan dengan hewan peliharaan karena mereka lebih tertarik pada cara orang lain merawat hewan peliharaan daripada merawatnya sendiri. Ini dapat membuat anak kurang memahami tanggung jawab dalam merawat hewan dan akhirnya meninggalkan peliharaannya untuk mencari kegiatan yang lebih mudah namun menyenangkan. Christina Susilaningih selaku Dokter Hewan Praktisi di Kota Salatiga yang berfokus pada hewan peliharaan, berpendapat bahwa kesibukan sekolah, peliharaan sudah tidak menarik, kehadiran peliharaan baru membuat anak bosan dan meninggalkan tanggung jawab merawat hewan peliharaan. Dampaknya berupa masalah kenyamanan, kebersihan dan keindahan dalam masyarakat. Pada psikologis tidak berdampak baik karena secara tidak langsung mengajari anak-anak untuk tidak sayang hewan.

Media edukasi sebagai pengenalan tanggung jawab terhadap hewan peliharaan saat ini masih banyak yang berupa buku dan poster, namun dinilai kurang interaktif dikarenakan siswa-siswi tidak akan mendapat feedback secara langsung. Diperlukan media interaktif supaya siswa-siswi dapat teredukasi dengan baik. Media interaktif yang dapat digunakan sebagai edukasi antara lain adalah *board game*.

Board game bermanfaat untuk melatih keterampilan psikomotorik, kognitif, dan emosional, juga meningkatkan sosialisasi, mengurangi stres, dan menyampaikan pesan moral atau materi dengan cara menyenangkan dan membantu anak-anak dalam membangun hubungan sosial dengan teman-teman mereka (Rollins, 2018). Metode bermain dan belajar, membuat anak lebih mudah dalam memahami materi dan permasalahan pada *game* (Andreas, dkk, 2019). Maka dari itu penggunaan media interaktif berupa *board game* merupakan media yang tepat untuk mengedukasi siswa-siswi agar dapat belajar dalam bertanggung jawab dengan merawat hewan peliharaan. Penelitian ini bertujuan untuk merancang *board game* sebagai pembelajaran tentang tanggung jawab terhadap hewan peliharaan bagi siswa SD yang akan memberikan pemahaman tentang tanggung jawab terhadap hewan peliharaan seperti anjing, kucing, kelinci, unggas, dan ikan. Pendekatan *Game Design Process* digunakan dalam proses perancangan *board game*,

dengan target audience siswa-siswi Sekolah Dasar Kota Salatiga berusia 7-10 tahun, baik yang memiliki hewan peliharaan maupun tidak.

TINJAUAN PUSTAKA

Penelitian pertama berjudul “Buku Ilustrasi Anak mengenai Komitmen terhadap Hewan Peliharaan” oleh Henrikus Giovanni Leo (2019) memiliki kesimpulan yaitu penggunaan halaman interaktif pada buku ilustrasi "Akuarium Kevin" membuat anak-anak tertarik karena dapat mengenal jenis-jenis ikan yang dapat dipelihara, cara perawatan ikan peliharaan, dan nilai-nilai kehidupan. Buku ini dapat menambah wawasan anak mengenai spesies ikan dan variasi hiasan akuarium.

Penelitian selanjutnya berjudul “Perancangan *Board game* Pembelajaran Toleransi terhadap Perbedaan pada Pelajaran PPKN” oleh Andreas Evan Christopher, Heru Dwi Waluyanto, dan Anang Tri Wahyudi (2019) menekankan perlunya praktik dalam pembelajaran toleransi agar sikap toleransi tertanam pada anak sehingga diperlukan media yang menarik supaya anak tidak bosan dengan materi pelajaran. Memasukkan materi toleransi pada *board game* membantu anak belajar lebih efektif dan menyenangkan.

Hewan peliharaan adalah hewan yang dipelihara sebagai teman kegiatan sehari-hari manusia berbeda dari hewan ternak, hewan percobaan, hewan pekerja, atau hewan tunggangan. Biasanya merupakan hewan yang memiliki karakter setia pada majikan atau berpenampilan atau kemampuan menarik tertentu. Secara teori manusia dapat memelihara hewan apapun, namun hanya spesies-spesies tertentu yang sering dijumpai, terutama hewan kecil seperti anjing, kucing, kelinci, serta burung, dan ikan.

Tanggung jawab merupakan kemampuan membuat keputusan yang tepat dan efektif, memperbaiki hubungan sosial, keselamatan, keberhasilan, dan kesejahteraan pribadi. Termasuk bertanggung jawab dalam tugas rutin, menjelaskan tindakan, tidak menyalahkan orang lain, fokus pada hal-hal kompleks, memiliki pendapat yang berbeda, semangat belajar, membangun relasi, menghormati aturan, bersedia mempresentasikan hasil kelompok, dan mengakui kesalahan tanpa alasan (Wiyoto, 2001).

Board game adalah permainan yang menggunakan pion atau karakter untuk menggantikan pemain pada papan permainan (Rollins, 2018). Terdapat unsur strategi, kerja sama, dan elemen kesempatan atau keberuntungan dalam *board game* dengan peraturan yang harus diikuti. Tidak hanya itu, terdapat banyak *game* yang bisa menambah pengalaman bahkan kemampuan pemain melalui cara bermainnya. Contohnya *game* Civilization, yang mengajarkan pemain cara mengolah sebuah desa yang nantinya bisa diterapkan di kehidupan nyata sebagai strategi memimpin (Brian Mayer, 2010). *Board game* yang dimainkan oleh beberapa orang, mampu meningkatkan interaksi sosial dan memperkuat hubungan antar pemain.

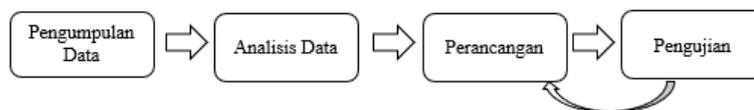
Media edukasi merupakan apa saja yang digunakan guru untuk melibatkan seluruh panca indera dalam penyampaian pembelajaran (Azikiwe, 2007). Media pembelajaran merupakan pembawa informasi yang dirancang dalam pemenuhan tujuan dalam kegiatan belajar-mengajar.

Hand management adalah mekanisme permainan yang mengharuskan pemain untuk memilih tindakan yang tepat dengan kartu yang ada di tangan mereka untuk mencapai tujuan dan memenangkan poin sesuai aturan permainan. Kartu umumnya digunakan dalam mekanik ini. Mekanik *hand management* membuat pemain dapat memilih kartu melalui set yang dibagikan (Belladino, 2019). Mekanisme *hand management* cocok untuk mengajarkan anak usia 7-10 tahun tentang tanggung jawab terhadap hewan peliharaan melalui *board game* dengan konsep edukasi.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan *Mixed Methode Research* dengan strategi *cyclic strategy*. Pendekatan ini menggabungkan data kualitatif dan kuantitatif guna pemahaman yang lebih baik. Strategi *cyclic strategy* melibatkan pengulangan tahap sebelum melanjutkan ke tahap berikutnya. Terdapat empat tahapan perancangan *board game*.

Tahapan perancangan dapat dilihat melalui Gambar 1.



Gambar 1. Tahapan Perancangan Penelitian

Pengumpulan data bertujuan untuk memperoleh informasi atau data yang diperlukan untuk pengembangan konsep *board game* yang akan dirancang. Data pertama diperoleh dari kuesioner dan observasi terhadap siswa kelas 2 SD Kutowinangun 08 Salatiga (usia 7-10 tahun). Hasil menunjukkan bahwa siswa belum memahami cara memelihara hewan dan merasa kurang bertanggung jawab dan cenderung menyerahkan tanggung jawab tersebut kepada orang tua/wali yang juga sibuk dengan aktivitas masing-masing.

Data kedua yang diperoleh melalui wawancara dengan Christina Susilaningsih selaku Dokter Hewan Praktisi di Kota Salatiga yang lebih berfokus pada hewan peliharaan, yang mengungkapkan bahwa alasan anak merasa kurang bertanggung jawab terhadap hewan peliharaannya dikarenakan kesibukan sekolah, hewan peliharaan yang dirasa sudah tidak menarik dan kehadiran hewan peliharaan baru yang dapat membuat anak menjadi bosan dan meninggalkan tanggung jawabnya. Dimana hal tersebut akan berdampak pada masyarakat seperti mengganggu kenyamanan, kebersihan, dan keindahan. Selain itu secara psikologis juga berdampak tidak baik karena secara tidak langsung mengajari anak-anak untuk tidak sayang hewan.

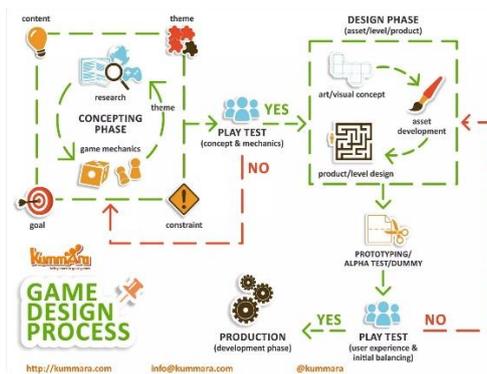
Korelasi antara permasalahan dan solusi bagi anak yang kurang bertanggung jawab terhadap hewan peliharaannya dengan merancang *board game*, diperoleh melalui wawancara dengan Maria Nugraheni Mardi Rahayu, M.Psi., Psikolog selaku Dosen Psikologi Universitas Kristen Satya Wacana di Kota Salatiga dan melalui kuesioner yang disebar kepada siswa dan orang tua/wali siswa kelas 2 Sekolah Dasar Kutowinangun 08 Salatiga, didapati bahwa terdapat kecocokan pada solusi yang diberikan karena para siswa-siswi merasa belum memiliki rasa tanggung jawab terhadap hewan peliharaan dan *board game* merupakan media pembelajaran yang efektif dimana para pemain dapat saling berinteraksi dan mendapat informasi secara jelas dan menarik.

Analisis Data

Data dianalisa untuk konsep perancangan *board game* pembelajaran mengenai cara bertanggung jawab dalam memelihara hewan untuk anak-anak usia 7-10 tahun. Mekanik disesuaikan dengan permasalahan dan dirancang menarik supaya dapat dimainkan anak di sekolah dan di rumah. Mekanik *hand management* digunakan untuk memudahkan pembelajaran serta mekanik tersebut mengajarkan cara mengelola kartu pada tangan secara efektif dan pengambilan keputusan.

Perancangan Desain

Board game dirancang untuk dapat menyampaikan pembelajaran dan cara bermain yang sesuai pada *target audience*. *Board game* ini dirancang menggunakan konsep *Game Design Process* oleh Eko Nugroho, CEO Kummara, yaitu sebuah perusahaan yang berfokus pada industri *game* dan desain sistem interaktif. *Game Design Process* terdiri dari 3 tahapan utama, yaitu *concepting phase*, *design phase*, dan *development phase* yang dapat dilihat pada **Gambar 2**.



Gambar 2. Game Design Process

Tahapan pertama adalah *concepting phase*, dimana data yang didapat akan diolah untuk mendapatkan elemen dasar seperti konsep, tujuan dan isi dalam *board game*. Elemen-elemen dasar tersebut dikembangkan sehingga menghasilkan *board game* berjudul *My Pet*. *Board game My Pet* bercerita tentang mengurus hewan peliharaan dengan uang tabungan dari orang tua. Pemain mengumpulkan kartu koleksi dengan mengisi kotak misi menggunakan kartu *item* yang sesuai. Kartu *item* dibeli dengan koin saat berhenti di tempat tertentu, terdapat dadu *event* dan kartu jebakan. Permainan berakhir saat pemain selesaikan kotak misi, dan pemenang ditentukan oleh poin dari kartu misi dan kartu tabungan terbanyak

Kedua, perancangan *prototype* dirancang sederhana menggunakan kertas HVS dan alat tulis berupa pensil untuk mempermudah perbaikan dalam tahapan *playtest*. Setelah *prototype* dirancang, maka dilakukan *playtest* yang bertujuan untuk melihat kekurangan yang ada dalam *board game* dan menganalisa apa saja bagian-bagian yang tidak perlu diubah. Proses ini juga bertujuan untuk menyeimbangkan jumlah komponen *board game* dan materi-materi pembelajaran yang akan disampaikan

Tahap ketiga yaitu *design phase*, *board game* disempurnakan dengan penambahan ilustrasi, teks penjelasan, dan *layout* untuk memudahkan permainan. Dilakukan *prototyping* dengan ilustrasi dan teks tambahan, *playtest* ulang untuk melihat perkembangan *board game*. Terdapat kekurangan jumlah koin dan komponen yang terlalu banyak sehingga dilakukan *balancing* dengan mengurangi komponen dan menyesuaikan kartu misi agar permainan lebih mudah dipahami dan tidak terlalu lama.

Terakhir, *Development Phase* dimana *board game* dikembangkan untuk pengujian. Setelah melakukan beberapa kali *playtest*, *board game* akan dikembangkan dalam *balancing* komponen, ilustrasi maupun teks, dan penambahan kemasan serta *rulebook board game* untuk memandu pemain. Pada tahapan ini *board game* sudah selesai dirancang dan siap untuk diuji.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil perancangan *board game My Pet* mengandung materi yang membahas pemahaman dasar dalam merawat hewan peliharaan untuk siswa berusia 7-10. Terdapat Papan Peta, Papan Pemain, Koin, Kartu Buku Tabungan, Pion, Dadu *Event*, Kartu Hewan, Kartu Jalan, Kartu Misi, Kartu *Item*, dan Kartu Keterangan Dadu *Event*.

Papan Peta memiliki dua sisi yaitu sisi mudah dan sulit dengan perbedaan yang terletak pada jarak dan jumlah langkah. Lokasi yang ada adalah Rumah, Dokter Hewan, Pasar, Petshop, dan Bank. Rumah tempat pion diletakkan. Dokter Hewan, Pasar, dan Petshop untuk susunan Kartu *Item* dan Bank untuk menukar Kartu Buku Tabungan dengan Koin. Pemain dapat melempar dadu apabila berhenti pada bulatan bergambar dadu. Papan Peta dapat dilihat pada Gambar 3.



Gambar 3. Papan Peta *level* mudah dan sulit

Papan Pemain berisi tempat untuk Kartu Hewan, Koin, Kartu Buku Tabungan, Kartu Misi, dan Kartu *Item*. Terdapat Kotak Koin, Kotak Hewan, dan Kotak Misi. Pada *level* mudah pemain harus memenuhi tiga Kotak Misi dan *level* sulit mengharuskan pemain memenuhi enam kotak misi. Papan Pemain dapat dilihat pada Gambar 4.



Gambar 4. Papan Pemain bagian depan dan belakang

Koin digunakan sebagai mata uang dalam *board game My Pet* untuk memperoleh Kartu *Item*. Tiap pemain akan mendapatkan koin yang berjumlah 5 koin emas yang terdiri dari 2 keping 2 koin, 1 keping 1 koin apabila pemain bermain pada *level* mudah. Untuk *level* sulit diberikan 10 Emas yang terdiri dari 1 keping 10 Koin Emas. Koin diletakkan pada papan pemain dengan kotak berwarna kuning. Koin dapat dilihat pada Gambar 5.



Gambar 5. Koin

Kartu Buku Tabungan digunakan untuk menambah 5 koin pada setiap kartunya. Kartu buku tabungan dapat ditukarkan dengan berhenti di Bank dan menukarkan kartu tersebut kepada pendamping. Pada *level* mudah, kartu buku tabungan diberikan sebanyak 2 kartu dan *level* sulit sebanyak 3 kartu, dan kartu tersebut diletakkan pada papan pemain dengan kotak berwarna kuning. Apabila pemain tidak menggunakan Kartu Buku Tabungan, maka kartu tersebut akan dihitung 1 poin pada akhir permainan. Kartu Buku Tabungan dapat dilihat pada Gambar 6.



Gambar 6. Kartu Buku Tabungan bagian depan dan belakang

Pion digunakan untuk mewakilkan pemain untuk bergerak dalam papan permainan. Terdapat 5 buah pion yang dapat dipilih oleh pemain, yaitu pion anjing, pion kucing, pion burung, pion kelinci, dan pion ikan. Pion yang dipilih tidak harus sesuai dengan kartu hewan yang dimiliki oleh pemain.

Dadu *Event* digunakan apabila pion pemain berhenti pada lingkaran merah bergambar dadu pada papan permainan. Dadu *Event* terdiri dari 6 sisi dengan ilustrasi yang berbeda yaitu Ojek *Online*, Barang Ketinggalan, Daur Ulang, Hewanmu Lepas, Sakit, dan Nenek Datang. Pemain hanya berkesempatan melempar dadu 1 kali apabila berhenti di lingkaran merah. Desain Dadu *Event* dapat dilihat pada Gambar 7.



Gambar 7. Desain 6 sisi Dadu *Event*

Kartu Hewan terdiri dari 5 jenis hewan dengan 3 macam ras tiap jenisnya dan dibedakan berdasarkan *level* permainan. *Level* mudah terdiri dari Kartu Hewan kelinci, ikan, dan burung. Macam Kartu Hewan kelinci adalah Kelinci Anggora, Kelinci Dwarf, dan Kelinci New Zealand. Kartu Hewan ikan terdiri dari Ikan Cupang, Ikan Komet, dan Ikan Mas Koki. Macam Kartu Hewan burung adalah Burung Perkutut, Burung Kenari, dan Burung Lovebird. *Level* sulit terdiri dari Kartu Hewan anjing dan kucing. Kartu Hewan anjing terdiri dari Anjing Lokal, Anjing Golden Retriever, dan Anjing Pomeranian. Macam ras untuk Kartu Hewan kucing adalah Kucing Lokal, Kucing Anggora, dan Kucing Persia. Kartu Hewan *level* mudah terdapat ilustrasi, nama ilmiah, *item* kesukaan, perawatan kandang, dan jenis pakan. Kartu Hewan *level* sulit terdapat ilustrasi, nama ilmiah, *item* kesukaan, dan jenis vaksin. Pemain mendapat satu Kartu Hewan secara acak dan diletakkan pada kotak putih dalam papan pemain. Kartu Hewan dapat dilihat pada Gambar 8.



Gambar 8. Kartu Hewan *level* mudah dan sulit bagian depan dan belakang

Kartu Jalan digunakan sebagai penggerak Pion dalam *board game* ini yang terdiri dari 1, 2, 3, 5, dan 6 langkah, Kartu Hujan untuk mengembalikan seluruh pemain ke rumah, dan Kartu Lumpur untuk menghapus 1 kali giliran pemain lain dan hanya bisa digunakan pada *level* sulit. Tiap pemain akan mendapat 5 kartu secara acak dan sisa kartu akan diletakkan pada papan peta sebagai dek Kartu Jalan. Kartu Jalan dapat dilihat pada Gambar 9.



Gambar 9. Kartu Jalan bagian depan dan belakang

Kartu Misi terdiri Kartu Misi mudah dan Kartu Misi sulit yang berisikan misi untuk mengumpulkan poin. Pada *level* mudah permainan akan berhenti apabila salah satu pemain menyelesaikan 3 misi dan pada *level* sulit permainan berhenti apabila salah satu pemain berhasil menyelesaikan 6 misi. Pada Kartu Misi terdapat jumlah poin, jumlah koin, ilustrasi, penjelasan misi, dan *item* apa saja yang dibutuhkan. Kartu Misi dapat dilihat pada Gambar 10.



Gambar 10. Kartu Hewan *level* mudah dan sulit bagian depan dan belakang

Kartu *Item* terdiri dari Kartu *Item Petshop*, Kartu *Item Pasar*, dan Kartu *Item Dokter Hewan*. Pada Kartu *Item* terdapat ilustrasi, jumlah koin, dan nama *item*. Kartu *Item* dapat dilihat pada Gambar 11.



Gambar 11. Kartu *Item* Pasar, *Petshop*, dan Dokter Hewan bagian depan dan belakang

Kartu Keterangan Dadu *Event* digunakan untuk membantu pemain untuk menjelaskan Dadu *Event*. Kartu Keterangan Dadu *Event* dapat dilihat pada Gambar 12.



Gambar 12. Kartu Keterangan Dadu *Event* bagian depan dan belakang

Board game My Pet terdiri dari 1 Papan Peta, 5 Papan Pemain, 33 Koin, 15 Kartu Buku Tabungan, 5 Pion, 1 Dadu *Event*, 15 Kartu Hewan, 58 Kartu Jalan, 51 Kartu Misi, 61 Kartu *Item*, dan 1 Kartu Keterangan Dadu *Event*. Komponen dalam *board game My Pet* dapat dilihat pada Gambar 13.



Gambar 13. Komponen *board game My Pet*

Setelah perancangan selesai, *board game* siap diuji. Sebelum dilakukan pengujian kepada *target audience* siswa kelas 2 Sekolah Dasar Kutowinangun 08 Salatiga, *board game* akan diuji terlebih dahulu kepada validator ahli pada bidang *game design*, psikologi anak, dan kedokteran hewan.

Pengujian pertama dilakukan kepada ahli *game design* dari Himpimpa Games yaitu Hery Prasetya. Hasil yang didapat adalah *board game* sudah sesuai dan jumlah komponen yang terlalu banyak sudah dikurangi daripada hasil sebelumnya. Pesan dan edukasi mampu disampaikan dengan baik juga menyenangkan dan durasi permainan juga tidak terlalu lama. Pengujian kepada ahli *game design* dapat dilihat pada Gambar 14.



Gambar 14. Pengujian pada ahli *game design* dari Himpimpa Games, Hery Prasetya

Pengujian selanjutnya pada bidang psikologi anak dilakukan kepada Psikolog Anak Maria Nugraheni Mardi Rahayu, M.Psi., Psikolog. Berdasarkan uji coba yang dilakukan, didapati hasil bahwa *board game My Pet* dinilai sudah mampu mengajak anak-anak untuk belajar bertanggung jawab terhadap hewan peliharaan mereka namun dengan cara yang menyenangkan. Desain *board game* dan ilustrasi yang ada juga dinilai dapat menarik anak-anak untuk memainkan *board game* ini. Pengujian kepada Psikolog Anak dapat dilihat pada Gambar 15.



Gambar 15. Pengujian pada Psikolog Anak Maria Nugraheni Mardi Rahayu, M.Psi., Psikolog

Pengujian kepada ahli yang terakhir adalah dilakukan kepada Christina Susilaningsih selaku Dokter Hewan Praktisi di Kota Salatiga. Melalui wawancara yang dilakukan, terdapat hasil bahwa *board game My Pet* dinilai mampu memberikan edukasi mengenai apa itu tanggung jawab dalam merawat hewan kepada anak-anak dan mengajarkan anak untuk menyayangi makhluk hidup lain. Informasi yang didapat melalui *board game* sudah sesuai dan tidak terlalu rumit untuk dipahami oleh anak-anak. *Board game My Pet* dinilai dapat menjadi sarana edukasi yang dapat dimainkan bersama keluarga dan teman-teman dikarenakan terdapat interaksi antar pemain yang juga diharapkan dapat mengurangi intensitas anak bermain *gadget*. Pengujian kepada Dokter Hewan dapat dilihat pada Gambar 16.



Gambar 16. Pengujian pada Dokter Hewan Christina Susilaningsih

Setelah diujikan kepada ahli *game design*, psikologi anak, dan kedokteran hewan, *board game My Pet* akan diujikan kepada *target audience*, yaitu 1 kelas siswa kelas 2 SD Kutowinangun

08 Salatiga yang berjumlah 17 siswa. Pengujian dilakukan dengan membagi siswa-siswi ke dalam kelompok dan tiap kelompok akan memainkan *board game My Pet* yang akan dibantu oleh pendamping secara bersamaan. Pengujian kepada siswa-siswi kelas 2 SD Kutowinangun 08 Salatiga dapat dilihat pada Gambar 17.



Gambar 16. Pengujian pada siswa-siswi kelas 2 SD Kutowinangun 08

Setelah *board game* selesai diuji, dibagikan kuisisioner evaluasi *board game* kepada siswa-siswi yang kemudian akan dihitung hasilnya. Skala Likert digunakan dalam menghitung hasil kuisisioner setelah pengujian *board game My Pet* untuk mengetahui persentase mengenai pendapat siswa mengenai *board game My Pet*. Hasil persentase kuisisioner evaluasi dari target responden dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Hasil persentase kuisisioner evaluasi siswa

No	Pernyataan	Sangat Tidak Setuju	Tidak Setuju	Setuju	Sangat Setuju
1	Saya merasa <i>board game</i> ini menyenangkan untuk dimainkan	0%	0%	0%	100%
2	Saya merasa <i>board game</i> ini mudah dimainkan	0%	0%	6%	94%
3	Saya merasa pemain saling berinteraksi dalam permainan ini	0%	0%	0%	100%
4	Saya merasa <i>board game</i> ini dapat disusun dengan mudah dan cepat	0%	0%	0%	100%
5	Saya merasa buku panduan <i>board game</i> mudah dipahami dan diikuti	0%	0%	0%	100%
6	Saya merasa ingin memainkan <i>board game</i> ini lagi	0%	0%	0%	100%
7	Saya merasa ingin mengajak teman untuk memainkan <i>board game</i> ini	6%	0%	0%	94%
8	Saya membutuhkan waktu yang banyak dalam memainkan <i>board game My Pet</i>	82%	0%	6%	12%
9	Saya mengalami kesulitan dalam bermain <i>board game My Pet</i>	53%	0%	0%	47%
10	Saya paham cara bertanggung jawab terhadap hewan peliharaan setelah bermain <i>board game My Pet</i>	0%	0%	0%	100%
11	Saya paham cara merawat hewan peliharaan setelah bermain <i>board game My Pet</i>	0%	0%	6%	94%

Hasil evaluasi menunjukkan bahwa seluruh siswa menyukai dan mudah memainkan *board game My Pet* dengan persentase 100% dan 94% secara berurutan. Mereka juga merasa berinteraksi dengan baik (100%) dan dapat menyusun dengan mudah (100%). Buku panduan dinilai mudah diikuti (100%) dan seluruh siswa ingin memainkannya lagi (100%) serta sebagian

besar ingin mengajak teman (94%). Meskipun sebagian merasa tidak membutuhkan waktu lama (82%), terdapat siswa yang mengalami kesulitan (47%). Seluruh siswa paham tentang tanggung jawab (100%) dan cara merawat hewan peliharaan setelah bermain *board game My Pet* (94%). Kesimpulannya, *board game My Pet* dinilai efektif sebagai media edukasi yang menyenangkan dan mudah dipahami untuk mengenalkan tanggung jawab terhadap hewan peliharaan. Beberapa pemain mengalami kesulitan di awal, tetapi memahami lebih baik seiring permainan berjalan.

SIMPULAN

Tanggung jawab terhadap hewan peliharaan penting untuk diajarkan kepada anak-anak dikarenakan hal ini mengajarkan mereka tentang merawat makhluk hidup dan lingkungan. *Board game My Pet* merupakan media edukasi interaktif yang menyenangkan dan dapat membantu mengatasi masalah penelantaran hewan yang dapat dimainkan anak-anak di sekolah maupun di rumah.

DAFTAR PUSTAKA

- Admin. (2020, Mei 13.) *Melatih Anak Bertanggung Jawab Lewat Ular*. Pasjabar. <https://pasjabar.com/2020/05/13/melatih-anak-bertanggung-jawab-lewat-ular/>.
- Azikiwe, U. (2007). *Language Teaching and Learning*.
- Belladino, V. (2019, Mei 13). *Mekanik 101: Hand management, Kedalam Taktis dalam Mekanik Sederhana* Boardgame.id. <https://boardgame.id/?p=7686>.
- Chairy, J. M., & Setyawati, C. Y., (2021) Pengaruh E-Wom Terhadap Purchase Intention Melalui Value Co-Creation Pada Cv. Kuraku Indonesia. *PERFORMA: Jurnal Manajemen dan Start-Up Bisnis*, Volume 6(5). <https://journal.uc.ac.id/index.php/performa/article/view/2169>.
- Christopher, A. E., Waluyanto, H. D., & Wahyudi, A. T. (2019). Perancangan *Board game* Pembelajaran Toleransi Terhadap Perbedaan Pada Pelajaran PPKN. *Jurnal DKV Adiwarna*, Vol 2(15). <https://publication.petra.ac.id/index.php/dkv/article/view/9733>.
- Lawi, G.K.F. (2020, Desember 07). *Bisnis Hewan Peliharaan Kian Menggemuk*. Entrepreneur. <https://entrepreneur.bisnis.com/read/20201207/263/1327499/bisnis-hewan-peliharaan-kian-menggemuk>.
- Panduwinata, A. (2019, September 25). *Banyak Hewan Peliharaan Tak Terurus dan Penyakit, Dinas Pertanian Gelar Pengobatan Gratis*. *Wartakotalive.com*. <https://wartakota.tribunnews.com/2019/09/25/banyak-hewan-peliharaan-tak-terurus-dan-penyakit-dinas-pertanian-gelar-pengobatan-gratis>.
- Rollins, B. (2018, November 19). *What is a Tabletop Game?*. Brandon the Game Dev. <https://brandonthegamedev.com/what-is-a-tabletop-game-this-is-everything-that-goes-into-making-a-board-game/>.
- Rudi, A (2016, Februari 07). Anak yang Tidak Terbiasa Merawat Hewan Berpotensi Jadi Pelaku Kriminal Saat Dewasa. Kompas. <https://edukasi.kompas.com/read/2016/02/07/20111861/Anak.yang.Tidak.Terbiasa.Merawat.HeHew.Berpotensi.Jadi.Pelaku.Kriminal.Saat.Dewasa>.
- Sakti, Z. (2019, November). Pengertian Hewan Peliharaan, Contoh, Cara Merawat, serta Manfaatnya. Satwa.Foresteract.Com. <https://satwa.foresteract.com/2019/11/pengertian-hewan-peliharaan.html>
- Wiyoto, A. (2001). *Melatih Anak Bertanggung Jawab*.