

Perancangan *Board Game* Edukatif Bertema Pramuka Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Bagi Siswa/Siswi SMP

Regi Apriana Maarip Bilah¹, Rosa Karnita²

^{1,2}Desain Komunikasi Visual, Institut Teknologi Nasional Bandung,
Jl. Khp Hasan Mustopa No.23, Kota Bandung, Indonesia, 40124

Correspondence: rregiapriana@mhs.itenas.ac.id

Received: 01 July 2025 – Revised: 30 July 2025 - Accepted: 30 Aug 2025 - Published: 30 Sept 2025

Abstrak. Gerakan Pramuka merupakan wadah pembentukan karakter generasi muda Indonesia melalui nilai-nilai luhur yang terkandung dalam Dasa Darma dan Trisatya. Namun, rendahnya minat siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP) terhadap kegiatan Pramuka menunjukkan adanya kesenjangan antara cara penyampaian materi kepramukaan dengan karakteristik remaja masa kini, khususnya Generasi Alpha yang tumbuh di era digital. Berangkat dari persoalan tersebut, perancangan ini bertujuan menghadirkan media pembelajaran interaktif berupa board game bertema Pramuka yang menyenangkan dan relevan dengan gaya belajar generasi muda. Proses perancangan ini turut melibatkan kolaborasi bersama Kwartir Ranting Jampang Tengah sebagai mitra, yang mendukung aspek finansial produksi sekaligus berperan dalam mensosialisasikan board game ini ke beberapa gugus depan di wilayah setempat. Metode yang digunakan mencakup observasi, studi literatur, kuesioner kepada siswa SMP, serta wawancara dengan pembina Pramuka. Hasil akhirnya berupa board game edukatif yang memadukan elemen visual menarik, gameplay kolaboratif, serta konten pembelajaran seperti Dasa Darma, Trisatya, filosofi lambang Pramuka, dan materi dasar kepramukaan lainnya. Melalui media ini, diharapkan terjadi peningkatan pemahaman dan ketertarikan siswa terhadap nilai-nilai kepramukaan, sekaligus membangun kembali citra Gerakan Pramuka yang dinamis, menyenangkan dan relevan di mata generasi muda.

Kata kunci: : Pramuka, Edukatif, Board Game, Interaktif, Siswa Siswi SMP

PENDAHULUAN

Gerakan Pramuka merupakan salah satu wadah pendidikan yang memiliki peran strategis dalam membentuk karakter generasi muda Indonesia. Melalui nilai-nilai luhur yang terkandung dalam Dasa Darma dan Trisatya, Pramuka menanamkan sikap disiplin, tanggung jawab, kerja sama, kepemimpinan, dan kepedulian sosial. Pendidikan kepramukaan dalam sistem pendidikan Nasional termasuk dalam jalur pendidikan nonformal yang berbasis pendidikan nilai dalam pembentukan kepribadian yang berakhlak mulia, berjiwa patriotik, taat aturan, disiplin, menjunjung tinggi nilai-nilai luhur bangsa dan memiliki kecakapan hidup (Mann et al., 2018). Namun, pada perkembangan zaman dan teknologi saat ini, khususnya di kalangan Generasi Alpha yang lahir dan tumbuh di era digital, kegiatan Pramuka mulai kehilangan daya tariknya. Hal ini terlihat dari rendahnya minat siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP) terhadap kegiatan Pramuka yang dinilai monoton, tidak interaktif, serta kurang relevan dengan gaya belajar mereka yang cenderung visual dan partisipatif.

Permasalahan tersebut diperkuat oleh hasil wawancara dengan pembina gugus depan yang juga merupakan ketua kwartir ranting Jampang Tengah. Ia menyatakan bahwa meskipun nilai Dasa Darma dan Trisatya masih diajarkan, siswa saat ini kurang antusias terhadap kegiatan Pramuka, lebih tertarik pada dunia digital, serta mengalami penurunan solidaritas dan kemandirian. Di sisi lain, hasil kuesioner terhadap siswa SMP IT Mutiara menunjukkan bahwa sebagian besar siswa sebenarnya masih memiliki ketertarikan terhadap aktivitas luar ruangan dan mengakui pentingnya Pramuka dalam kehidupan mereka. Namun mereka juga mengharapkan adanya inovasi dalam kegiatan, termasuk bentuk kegiatan yang menyenangkan seperti permainan, berkebun, bahkan memasak atau menjelajah alam.

Board Game sebagai media edukatif mulai banyak digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran secara kontekstual dan menyenangkan. (Rahman Yani et al., 2021) menyebutkan bahwa bermain melakukan banyak peran dalam perkembangan dan pertumbuhan anak. Board game memiliki kelebihan sebagai alat bantu belajar yang merangsang kerja sama, diskusi, pemikiran kritis, serta pengambilan keputusan, yang semuanya merupakan komponen penting dalam pendidikan karakter. Board Game dapat menjadi media alternatif untuk menghidupkan kembali nilai-nilai Dasa Darma secara aplikatif, bukan sekadar hafalan.

Perancangan ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran interaktif berupa Board Game bertema Pramuka yang menyenangkan dan relevan bagi gaya belajar generasi

muda. Board game ini tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu pembelajaran, tetapi juga sebagai sarana untuk menginternalisasikan nilai-nilai karakter secara menyenangkan dan kontekstual. Melalui desain komunikasi visual yang menarik dan pendekatan kolaboratif dalam permainan, diharapkan media ini mampu membangun kembali citra Gerakan Pramuka sebagai kegiatan yang dinamis, bermakna, dan dekat dengan kehidupan remaja masa kini.

MASALAH

Gerakan Pramuka memiliki peran penting dalam membentuk karakter dan moral generasi muda melalui nilai-nilai seperti Dasa Darma dan Tri Satya. Peran Pramuka di masa kini sangat berpengaruh dalam upaya menumbuhkan nilai-nilai patriotisme dan nasionalisme di kalangan remaja (Ariani et al., 2015). Minat dan partisipasi pelajar SMP terhadap kegiatan Pramuka cenderung menurun. Minat siswa dalam mengikuti kegiatan kepramukaan masih tergolong rendah, yang tercermin dari kurangnya antusiasme dan adanya kecenderungan untuk menghindari keterlibatan dalam kegiatan tersebut (Denis Desfriyati et al., 2023). Salah satu penyebabnya adalah pendekatan penyampaian nilai-nilai tersebut yang masih bersifat konvensional, monoton, dan kurang relevan dengan karakteristik generasi alpa yang lebih visual, interaktif, dan menyukai metode pembelajaran berbasis pengalaman. Akibatnya, nilai-nilai luhur dalam Pramuka hanya bersifat hafalan dan tidak terealisasikan dalam kehidupan sehari-hari.

METODE PELAKSANAAN

Penelitian ini menggunakan metode Kuantitatif dan Kualitatif, dengan melakukan wawancara, observasi dan survei. Metode Kuantitatif digunakan untuk mengkaji populasi atau sampel melalui pengambilan sampel acak, pengumpulan data dengan instrumen penelitian, serta analisis statistik guna menguji hipotesis (Rohman et al., 2023). Penelitian kualitatif bertujuan memahami secara menyeluruh fenomena yang dialami subjek, mencakup persepsi, motivasi, dan tindakan, melalui deskripsi kontekstual dengan bahasa alami serta pendekatan ilmiah (Rita Fiantika et al., 2022).

Wawancara dilakukan kepada pembina gugus depan pramuka sekaligus ketua kwarran jampang tengah, sementara itu observasi kegiatan ekstrakurikuler pramuka dilakukan di SMP IT Mutiara yang berlokasi di kampung Tipar, Desa Nangerang, Kec. Jampang Tengah, Kabupaten Sukabumi. Dan survei dilakukan terhadap 25 responden

siswa/siswi SMP IT MUTIARA yang berusia 13-15 tahun dan berdomisili di kabupaten sukabumi

Perancangan Board Game ini menggunakan metode Design Thinking, Design thinking merupakan suatu pendekatan kolaboratif yang bertujuan menggabungkan banyak ide dari disiplin ilmu untuk menghasilkan solusi yang inovatif dan relevan (Amalina et al., 2017). Design Thinking ini terdiri dari 5 tahap yaitu:

- a. **Emphatize:** proses ini berupaya untuk memahami secara mendalam kebutuhan, perilaku, serta tantangan yang dihadapi oleh target audiens, yaitu siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP) dalam mengikuti kegiatan Pramuka.
- b. **Define:** Tahap ini bertujuan untuk merumuskan permasalahan utama berdasarkan temuan pada tahap Empathize. Permasalahan yang diidentifikasi adalah rendahnya minat siswa terhadap kegiatan Pramuka akibat kurangnya media pembelajaran yang menarik, dan interaktif.
- c. **Ideate:** Pada tahap ini, berbagai ide kreatif dikembangkan sebagai solusi terhadap permasalahan yang telah dirumuskan. Brainstorming dilakukan untuk merancang konsep board game yang menggabungkan unsur visual menarik, alur permainan kolaboratif, dan konten pembelajaran kepramukaan. Ide-ide ini disaring berdasarkan kriteria edukatif, interaktif, serta keterkaitan dengan nilai-nilai Dasa Darma.
- d. **Prototype:** Tahap ini menghasilkan prototipe awal board game yang mencakup elemen-elemen seperti papan permainan, kartu tantangan, dadu, petunjuk permainan, dan ilustrasi visual yang merepresentasikan nilai-nilai Dasa Darma serta elemen kepramukaan lainnya.
- e. **Test:** Tahap Test dilakukan dengan mengujicobakan prototipe kepada sekelompok siswa dari SMP Negeri 16 Kota Bandung dan pihak organisasi Pramuka kwartir ranting jampang tengah.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Wawancara dan Observasi

Hasil wawancara terhadap pembina gugus depan pramuka sekaligus ketua kwarran jampang tengah. Pembina merasa senang karena orang tua aktif mendukung anak dalam

kegiatan Pramuka. Nilai Tri Satya dan Dasa Dharma masih diajarkan, meski tantangan kini lebih kompleks akibat perkembangan teknologi. Teknologi memudahkan akses materi, tapi juga membuat siswa jadi malas, kurang menghargai pembina, dan lebih tertarik bermain game. Dulu siswa lebih mandiri latihan rutin, membangun tenda, masak, dan iuran sendiri. Kini, sulit diajak latihan, kurang kompak, dan bergantung pada dana sekolah. Pembina harus lebih hati-hati karena isu HAM dan karakter siswa yang beragam. Harapannya, Pramuka jadi program unggulan dengan dukungan fasilitas dan anggaran dari pemerintah.



Gambar 1. Observasi Di SMP IT Mutiara yang berlokasi di kampung Tipar, Desa Nangerang, Kec. Jampang Tengah, Kabupaten Sukabumi.

Hasil Kuisioner

Hasil kesimpulan dari kuisioner yang dilakukan adalah sebagian besar responden pernah mengikuti kegiatan pramuka dan menganggap bahwa pramuka merupakan sebuah kegiatan yang menyenangkan, sebagian besar pula responden sangat menyukai aktivitas luar ruangan seperti menjelajah alam dan kemping. Responden juga sadar bahwa kegiatan pramuka dapat membantu mereka di masa depan yang akan datang. Responden juga sangat mengharapkan kegiatan-kegiatan baru seperti berenang, menari, gaming, memasak, membuat kebun mini sampai mengharapkan untuk menjelajah ke salah satu hutan yang masih asri.

Segmentasi Target

- Demografis :
 - Usia 12–15 tahun
 - Tingkat pendidikan Siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP)
 - Laki-laki dan perempuan

- mumnya berasal dari keluarga menengah ke bawah (C-D)
- Mayoritas adalah anggota Pramuka Penggalang
- Geografis :
 - Wilayah Kabupaten dan kota
 - Lingkungan sekolah yang relatif sederhana, kegiatan belajar sebagian besar masih dilakukan secara luring, dan kegiatan ekstrakurikuler masih aktif.
- Psikografis :
 - Suka permainan yang menantang, menyenangkan, dan bisa dimainkan bersama teman.
 - Gaya belajar : Visual dan kinestetik, lebih suka aktivitas langsung daripada teori.
 - Media belajar yang tidak membosankan, bisa mengasah pemikiran moral, kerjasama, dan keputusan sosial.
 - Responsif terhadap pendekatan yang menyenangkan dan mudah dimengerti, serta cenderung menolak metode belajar yang membosankan atau kaku.
- Teknografis :
 - Terbatas, tidak semua siswa memiliki gadget atau koneksi internet yang stabil.
 - Cukup mampu menggunakan perangkat dasar (HP, TV, YouTube), tapi kurang akrab dengan media pembelajaran interaktif digital.
 - Potensi penggunaan: Board game fisik sangat cocok karena tidak bergantung pada perangkat digital dan bisa dimainkan bersama dalam satu ruangan

Analisis SWOT

- Strengths
 - Kegiatan Pramuka secara aktif menanamkan nilai disiplin, tanggung jawab, gotong royong, dan kepemimpinan.
 - Aktivitas seperti permainan edukatif, perkemahan, dan kegiatan kelompok memberikan pengalaman langsung yang mudah dipahami siswa.
 - Kegiatan Pramuka sudah diakui sebagai bagian dari pendidikan formal dan tercantum dalam kurikulum pendidikan nasional.
- Weaknesses
 - Minimnya Partisipasi Siswa, tidak semua siswa aktif berpartisipasi dalam kegiatan Pramuka karena kurangnya minat atau motivasi.
 - Metode Pengajaran yang Kurang Inovatif, Kegiatan seringkali berjalan monoton dan tidak disesuaikan dengan perkembangan zaman dan teknologi.
- Opportunities

- Dukungan dari Pemerintah, Pemerintah terus mendorong penguatan pendidikan karakter melalui kegiatan ekstrakurikuler seperti Pramuka.
- Permainan interaktif, dapat menarik minat siswa.
- Threats
 - Persaingan dengan Ekstrakurikuler Lain, Banyak siswa lebih tertarik pada kegiatan ekstrakurikuler lain yang dianggap lebih modern dan relevan dengan tren masa kini.
 - Pengaruh Negatif Teknologi dan Media Sosial, Penggunaan gadget dan media sosial yang berlebihan dapat mengurangi minat siswa terhadap aktivitas di luar ruangan seperti Pramuka.

Matriks SWOT

- Strengths – Opportunities :
 - Merancang sebuah media pembelajaran yang seru dan menyenangkan guna meningkatkan ketertarikan siswa akan pentingnya nilai-nilai yang ada pada kegiatan pramuka
- Strengths – Threats :
 - Merancang media pembelajaran yang menarik untuk siswa guna membantu meningkatkan minat atau motivasi sekaligus menghapuskan stigma kegiatan yang dianggap membosankan.
- Weakness – Opportunities :
 - Menarik perhatian siswa untuk belajar pramuka lebih dalam dengan cara yang menyenangkan.
- Weakness – Threats :
 - Meminimalisir persaingan dengan ekstrakurikuler lain sekaligus menyediakan fasilitas pembelajaran yang dikemas secara menarik

Model Komunikasi

- Who :
Kwartir Ranting Jampang Tengah
- Say What :
“Dasa Darma bukan hafalan, tapi bisa dipahami dan dijalani lewat permainan yang menyenangkan.”
- In Which Channel :
Board game fisik yang dirancang secara visual, disertai dengan kartu tantangan, ilustrasi, dan instruksi bermain.
- To Whom :
Siswa SMP usia 12–15 tahun di daerah kabupaten dan kota yang menjadi anggota Pramuka dan mengikuti kegiatan ekstrakurikuler.
- With What Effect :

Meningkatkan pemahaman dan penghayatan terhadap nilai Dasa Dharma melalui pengalaman bermain, menjadikan Pramuka terasa lebih menyenangkan dan bermakna.

Strategi Komunikasi

	Think	Feel	Do
Media	Poster cetak di sekolah, banner ekstrakurikuler, dan modul penjelasan board game	Visual board game yang colorful, ilustrasi ekspresif, dan karakter relatable	Permainan langsung di kelas / ekstrakurikuler yang bisa dimainkan berulang
Tujuan	Menstimulus pemahaman bahwa Dasa Dharma bukan hanya hafalan, tapi bisa dipraktikkan	Membuat siswa merasa bahwa belajar Pramuka bisa menyenangkan dan seru tanpa merasa di gurui	Mendorong siswa untuk bermain, berdiskusi, dan memahami nilai Dasa Dharma melalui pengalaman langsung
Efek	Meningkatkan minat siswa terhadap nilai-nilai Pramuka	Siswa merasa terhubung dengan cerita & tantangan dalam game	Siswa mampu mengaplikasikan nilai Dasa Dharma dalam kehidupan sehari-hari dengan cara yang lebih alami

Tabel 1. Think Feel Do

What To Say & How To Say

What To Say:

“Ayo Tunjukan Generasi Alpa yang Resiliensi”

How To Say:

Merancang sebuah board game untuk meningkatkan pemahaman siswa akan nilai-nilai penting yang ada pada kegiatan pramuka.

Tone and Manner

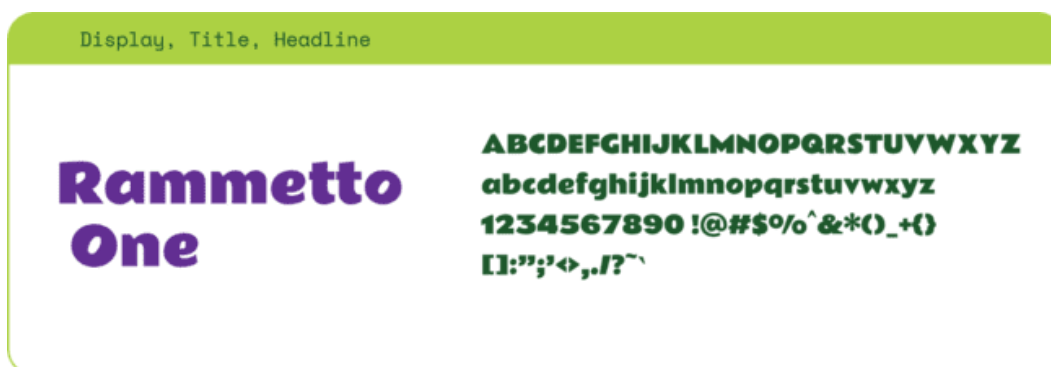
Tone and Manner yang digunakan adalah playful dan dinamis, Tone playful menekankan sisi menyenangkan, interaktif, dan akrab. Gen Alpha tumbuh dengan dunia digital dan gamifikasi, mereka belajar sambil bermain. Maka, pendekatan Pramuka juga perlu dibalut dengan unsur fun tanpa kehilangan nilai edukatif. Dan Tone dinamis menggambarkan semangat, gerak, dan keberanian untuk terus bergerak maju. Dalam konteks kegiatan Pramuka untuk Generasi Alpha, dinamis berarti menghadirkan citra Pramuka sebagai organisasi yang aktif, berenergi, dan adaptif terhadap zaman.

Color Palet



Gambar 2. Color Palet

Typography



Gambar 3. Display, Title, Headline

Body Text

Young
Serif

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890 !@#\$%^&*()_+{}
[]:~';'<>.,/?~`

Gambar 4. Display, Title, Headline

Logo



01. Brown Version



02. Two Tone Version



03. White on Black Version



04. Black on White Version



05. Border Version Alternatif 1



06. Border Version Alternatif 2



07. Border Version Alternatif 3

Gambar 5. Logo

Peta



Gambar 6. Peta

Pion



Gambar 7. pion

Kartu Dharma



Gambar 8. Kartu Dharma

Kartu Aksi



Gambar 9. Kartu Aksi

Kartu Kuis



Gambar 10. Kartu Kuis

Pion Dharma



Gambar 11. Pion Dharma

Packaging



Gambar 12. Kemasan Kartu dan Peta

Playtest

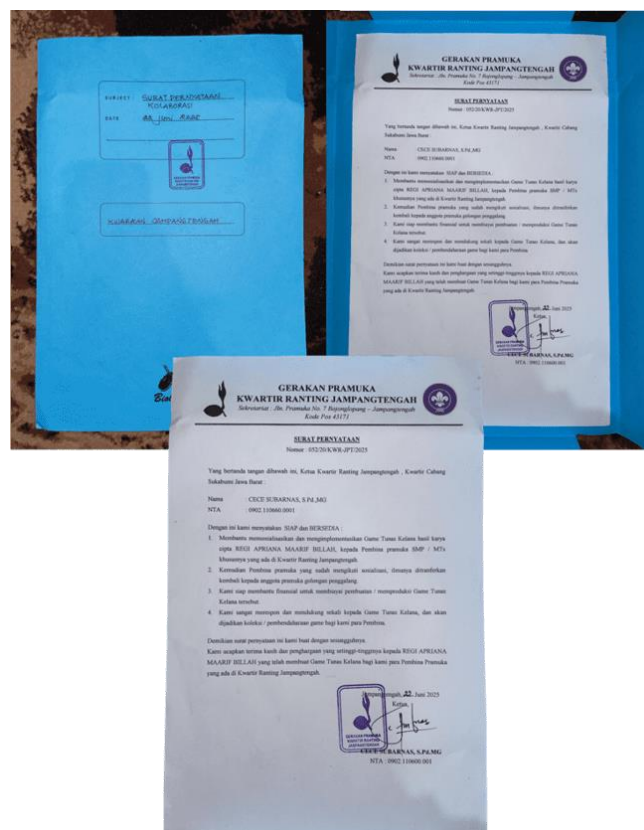


Gambar 13. Dokumentasi Uji Coba Board Game dengan Siswa SMP Negeri 16 Kota Bandung



Gambar 14. Dokumentasi Uji Coba Board Game dengan pihak organisasi Pramuka Kwartir Ranting Jampang Tengah.

Surat Pernyataan Kolaborasi



Gambar 15. Dokumentasi Surat Pernyataan Kolaborasi**KESIMPULAN**

Perancangan board game Tunas Kelana sebagai media pembelajaran interaktif bertema Pramuka hadir sebagai respons terhadap menurunnya minat pelajar SMP terhadap kegiatan Pramuka yang dianggap membosankan dan tidak relevan dengan kehidupan mereka. Melalui proses observasi, kuesioner, dan wawancara, ditemukan bahwa siswa lebih antusias terhadap metode belajar yang bersifat visual, kolaboratif, dan menyenangkan. Maka, pendekatan desain komunikasi visual dipilih sebagai strategi utama untuk mengemas nilai-nilai luhur seperti Dasa Darma dan Trisatya ke dalam format permainan.

Board game ini tidak hanya berfungsi sebagai alat hiburan, tetapi juga menjadi sarana edukatif yang efektif dalam menyampaikan nilai-nilai moral, membangun karakter, serta menumbuhkan kembali citra Pramuka sebagai gerakan yang dinamis dan adaptif terhadap perkembangan zaman. Melalui Tunas Kelana, siswa didorong untuk terlibat aktif, berdiskusi, mengambil keputusan, dan merefleksikan nilai-nilai Pramuka dalam kehidupan sehari-hari secara lebih menyenangkan, tanpa merasa digurui.

UCAPAN TERIMA KASIH

Segala puji dan syukur dipanjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas limpahan rahmat dan karunianya sehingga perancangan tugas akhir ini dapat terselesaikan dengan baik.

Ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya disampaikan kepada Ibu Rosa Karnita, S.Sn., M.Sn., Ph.D. selaku dosen pembimbing, atas bimbingan, arahan, dan dukungan yang telah diberikan selama proses penelitian dan perancangan berlangsung.

Penghormatan dan rasa terima kasih juga ditujukan kepada Kwartir Ranting Jampang Tengah, SMP IT Mutiara Sukabumi, serta seluruh pihak yang telah memberikan bantuan dan kontribusi dalam proses pengumpulan data melalui wawancara, observasi, dan kuesioner.

Semoga segala bentuk dukungan, masukan, dan kerja sama yang telah diberikan menjadi amal kebaikan yang mendapat balasan setimpal.

DAFTAR PUSTAKA

- Amalina, S., Wahid, F., Satriadi, V., Farhani, F. S., & Setiani, N. (2017). Rancang Purwarupa Aplikasi UniBook Menggunakan Metode Pendekatan Design Thinking. In *Seminar Nasional Aplikasi Teknologi Informasi (SNATi)*.
- Ariani SMP Negeri, D., Ilir, B., Embong Sido Kec Bermani Ilir, D., & Kepahiang, K. (2015). *MANAJEMEN EKSTRAKURIKULER PRAMUKA*.
- Denis Desfriyati, Mustika Khoirunnisa Kholillah, Nurassyifa Qurotul Aini, & Randita Lestari. (2023). Analisis Hambatan Pelaksanaan Ekstrakurikuler Pramuka Sekolah Dasar Di Kabupaten Bandung. *CENDEKIA: Jurnal Ilmu Sosial, Bahasa Dan Pendidikan*, 4(1), 123–131. <https://doi.org/10.55606/cendekia.v4i1.2300>
- Mann, Bouma, J. J., Wolters, T., Silvius, A. J. G. J. G., Armenia, S., Dangelico, R. M., Nonino, F., Pompei, A., Hanchate, D. B., Bichkar, R. S., Økland, A., Fakhoury, I. N., Jds, I., Sathi, A., Morton, T. E., Roth, S. F., Shobayo, P. B., Elumah, L. O., Academy, T., ... Branch, B. (2018). PERANAN KEPRAMUKAAN DALAM MENANAMKAN NILAI KARAKTER PADA SISWA SMP NEGERI 2 WONOSARI. *Pakistan Research Journal of Management Sciences*, 7(5), 1–2.
- MURDONO YUDHI SUSANTO+, & SALAMAH. (2019). *PERANAN KEPRAMUKAAN DALAM MENANAMKAN NILAI KARAKTER PADA SISWA SMP NEGERI 2 WONOSARI*.
- Rahman Yani, A., Wulandari, N., Cahya Imani, E., Komunikasi Visual, D., Arsitektur dan Desain, F., & Timur, J. (2021). *PERANCANGAN BOARD GAME EDUKASI ANTI BULLYING UNTUK ANAK SEKOLAH DASAR* (Vol. 07). <http://publikasi.dinus.ac.id/index.php/andharupa/index>
- Rita Fiantika, F., Wasil, M., & Jumiyyati, S. (2022). *METODOLOGI PENELITIAN KUALITATIF*. www.globaleksekitifteknologi.co.id
- Rohman, M. M., Bani, M. D., Antonny, G., Aryasatya, B., & Muri, D. (2023). *METODE PENELITIAN KUANTITATIF DAN KUALITATIF : TEORI DAN PRAKTIK GET PRESS INDONESIA*. <https://www.researchgate.net/publication/377329440>



© 2025 by authors. Content on this article is licensed under a [Creative Commons Attribution 4.0 International license](http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/). (<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>).