

ABSTRAK

Randy Utama (625140040)

PERANCANGAN PAPAN PERMAINAN ULAR TANGGA INTERAKTIF BERTEMAKAN PANCASILA SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN DALAM BERBANGSA DAN BERNEGARA

Penulisan rancangan ini bertujuan untuk memaparkan manfaat permainan tradisional sebagai alternatif alat pembelajaran untuk menambah kesadaran akan pentingnya pancasila bagi penduduk di Indonesia sejak dini. Adapun yang menjadi latar belakang penulisan ini karena Indonesia merupakan salah satu negara yang memiliki jumlah suku dan keragaman budaya yang tinggi sehingga rentan akan perpecahan. Bahkan ada yang mengatakan bahwa Pancasila digunakan sebagai alat untuk memecah belah bangsa. Karena hal ini presiden RI saat ini membangun organisasi BPIP (Badan Pembinaan Ideologi Pancasila) untuk menuntun masyarakat lebih dekat dan sadar dengan Pancasila.

Ular tangga adalah permainan papan tradisional yang sederhana sehingga mudah dipelajari dan memiliki potensi yang baik untuk dikembangkan menjadi alternatif alat edukasi anak dalam pendidikan di Indonesia. Papan permainan ular tangga diberikan unsur yang disenangi anak dalam bentuk permainan yang diselipi dengan pengetahuan dasar pancasila. Hal ini membantu anak belajar tanpa merasa jenuh sehingga pembelajaran kewarganegaraan dapat dilakukan secara efektif dan dilihat dari segi psikologis, anak yang sudah dapat dididik secara efektif sejak dini adalah anak berusia 6-12 tahun. Dari situ penulis melakukan pendekatan visual yang menarik minat anak dan memasukan berbagai macam permainan kecil kedalam ular tangga agar permainan tidak membosankan dan tetap mendidik tetapi tidak melupakan unsur utama dalam permainan ular tangga agar ruang lingkup tidak terlalu luas.

Kata kunci : papan permainan, ular tangga, pembelajaran, pancasila, anak