

PERANCANGAN BOARD GAME “Calligraphy For Fun” SEBAGAI MEDIA EDUKASI PENGENALAN KHOT UNTUK MENINGKATKAN MINAT SISWA EKSTRAKULIKULER KALIGRAFI DI MA NURUL HUDA SUKABUMI

Wafa Laelatul Miroziah ¹⁾

¹⁾Universitas Nusa Putra

wafa.laelatul_dv21@nusaputra.ac.id

ABSTRAK

Kaligrafi atau *khath* merupakan salah satu cabang seni Islam yang menarik untuk dipelajari. Kaligrafi Islam sering disebut sebagai “*seninya seni Islam*” (*the art of Islamic art*), yang menunjukkan bahwa kaligrafi memiliki makna yang luhur sekaligus indah (Sirojuddin A.R.). Seni kaligrafi dalam Islam merupakan perpaduan antara keindahan visual dan makna spiritual yang mendalam. Seni ini berfungsi sebagai sarana dakwah, ibadah, dan pendidikan (M. Dzaki). Penerapan pembelajaran kaligrafi di lingkungan pendidikan formal, khususnya melalui kegiatan ekstrakurikuler, diharapkan dapat mempermudah siswa dalam mempelajarinya. Namun, dalam praktiknya, pembelajaran kaligrafi masih menghadapi beberapa kendala, seperti rendahnya minat siswa, kesulitan memahami jenis khat, serta keterbatasan waktu belajar. Untuk menjawab permasalahan tersebut, peneliti merancang sebuah media pembelajaran interaktif berupa *board game edukatif* berjudul “*Kaligrafi is Fun*” (Kaligrafi Itu Menyenangkan). Permainan ini dikembangkan berdasarkan kaidah-kaidah kaligrafi dari berbagai sumber dan menerapkan metode Hamidi sebagai dasar teknik penulisan, dengan fokus pada dua jenis khat, yaitu *tsulus* dan *riq’ah*. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan teknik pengumpulan data melalui observasi lapangan, penyebaran kuesioner kepada siswa peserta ekstrakurikuler kaligrafi di MA Nurul Huda Sukabumi, serta wawancara dengan ahli kaligrafi.

Kata kunci: kaligrafi, Seni Islam, Ekstrakurikuler, permainan

ABSTRACT

Calligraphy or khat is one of the branches of Islamic art that is interesting to study. Islamic calligraphy is often referred to as "the art of Islamic art," indicating that calligraphy has a noble and beautiful meaning (Sirojuddin A.R.). Calligraphy in Islam is a blend of visual beauty and deep spiritual meaning. This art serves as a means for preaching, worship, and education (M. Dzaki). The implementation of calligraphy learning in formal educational settings, especially through extracurricular activities, is expected to facilitate students in studying it. However, in practice, calligraphy learning still faces several challenges, such as low student interest, difficulty understanding types of khat, and limited study time. To address these issues, the researcher designed an interactive learning media in the form of an educational board game entitled "Calligraphy is Fun." This game is designed This game was developed based on calligraphy principles from various sources and applies the Hamidi method as the basis for writing techniques, focusing on two types of scripts, namely Thuluth and Ruq'ah. This study uses a descriptive qualitative approach with data collection techniques through field observations, distribution of questionnaires to students participating in the calligraphy extracurricular at MA Nurul Huda Sukabumi, and interviews with calligraphy experts.

Keywords: Calligraphy, board game, extracurricular, game

PENDAHULUAN

Pendidikan Islam yang bersumber dari Al-Quran dan As-sunah memiliki ruang lingkup yang sangat luas. Sumber pendidikan Islam mencakup pendidikan tauhid, ibadah, akhlaq, seni budaya dan berbagai aspek lainnya (Seno Wijaya, 2010). Secara umum, pendidikan merupakan usaha yang dirancang secara sengaja untuk menciptakan proses belajar yang bertujuan mengembangkan potensi peserta didik (M. Dzaki & Johan). Salah satu cabang seni yang termasuk dalam ruang lingkup pendidikan Islam adalah kaligrafi atau *khat*. Kaligrafi merupakan seni menulis indah yang menonjol karena keindahan bentuk hurufnya dan sering disebut sebagai “*seninya seni Islam*” (*the art of Islamic art*) (Sirojuddin A.R 2019). Pembelajaran kaligrafi berperan penting dalam memperkuat hubungan siswa dengan Al-Qur’an, membantu mereka memahami makna di balik tulisan, serta menumbuhkan rasa hormat terhadap kitab suci (Lijar & Aulia, 2025).

Khat Arab atau kaligrafi tidak terlepas dari penulisan huruf-huruf Al-Qur’an (huruf Arab) yang harus mengikuti kaidah penulisan kaligrafi. Kaligrafi Arab memiliki berbagai jenis khat yang terkenal, antara lain Naskhi, Tsuluts, Farisi, Riq’ah, Diwani, Diwani Jaly, dan Kufi. Jenis-jenis khat ini dijelaskan oleh Hasyim Muhammad al-Baghdadi dalam bukunya yang berjudul *Qawā'id al-Khatt al-'Arabī*. Dari aspek keterampilan berbahasa Arab, maharah al-kitābah (kemampuan menulis) dianggap sebagai keterampilan tertinggi. Menulis merupakan keterampilan yang kompleks karena menuntut kemampuan mengorganisasi ide secara runtut dan logis, serta menyajikannya dalam bentuk bahasa tulis yang sesuai dengan kaidah penulisan (Ahmad dkk., 2021).

Salah satu lembaga pendidikan yang memiliki kegiatan ekstrakurikuler kaligrafi adalah MA Nurul Huda Sukabumi. Kegiatan ini dilaksanakan satu kali setiap minggu dengan Salwa Sadiyah sebagai pengajar. Berdasarkan hasil wawancara dan penyebaran kuesioner, sebagian besar siswa mengetahui dasar-dasar kaligrafi dan memiliki minat mengikuti kegiatan tersebut. Namun, masih ditemukan beberapa kendala, seperti anggapan bahwa kaligrafi sulit dipelajari, keterbatasan fasilitas dan alat, waktu belajar yang singkat, serta kurangnya disiplin dan motivasi belajar. Kondisi tersebut menunjukkan perlunya inovasi dalam media pembelajaran yang dapat membantu siswa memahami materi kaligrafi dengan cara yang lebih menarik dan menyenangkan. Salah satu bentuk media yang dapat digunakan adalah permainan edukatif (*educational game*), karena media ini mampu menggabungkan aspek visual, interaksi, dan edukasi secara efektif.

Untuk mendalami metode pembelajaran kaligrafi yang efektif, penulis melakukan observasi di Lembaga Kaligrafi Al-Qur’an (LEMKA) Sukabumi, yang dipimpin oleh KH. Didin Sirojuddin A.R., S.S., M.A. Lembaga ini berfokus pada pengajaran dan pengembangan seni kaligrafi Islam serta telah melahirkan banyak kaligrafer berprestasi di tingkat nasional maupun internasional. Metode pembelajaran yang diterapkan LEMKA menekankan pada pemberian materi kaidah dasar dan latihan menulis huruf Arab (hijaiyah), serta menggunakan metode demonstrasi, di mana guru memperlihatkan langsung contoh penulisan yang baik kepada peserta (Dedi Mustofa, 2020).

Berdasarkan hasil observasi tersebut, penulis merancang board game edukatif berjudul “*Kaligrafi is Fun*” yang bertujuan memperkenalkan huruf-huruf hijaiyah dengan mengacu pada kaidah penulisan dari buku *Qawā'id al-Khatt al-'Arabī* karya Hasyim Muhammad al-Baghdadi, dengan fokus pada jenis khat Riq’ah. Permainan ini tidak hanya bersifat hiburan, tetapi juga edukatif, karena menyisipkan materi mengenai detail bentuk setiap huruf hijaiyah. Salah satu elemen penting dalam permainan ini adalah nuqtah (titik) yang berfungsi sebagai satuan ukuran standar untuk menentukan proporsi, keseimbangan, dan keserasian huruf. Secara teknis, *nuqtah* terbentuk dari hasil penekanan ujung pena (*qalam*) pada kertas, membentuk persegi kecil yang menjadi acuan tinggi dan lebar huruf.

Dengan menggabungkan materi kaligrafi khat Riq’ah dan konsep permainan papan, *Kaligrafi is Fun* diharapkan dapat menjadi media pembelajaran yang menarik, interaktif, dan sarat nilai

edukatif, sehingga mampu meningkatkan minat serta motivasi siswa dalam mempelajari seni kaligrafi Permainan edukatif sendiri merupakan media pembelajaran yang dirancang untuk meningkatkan konsentrasi dan merangsang daya pikir pemain. *Board game* edukasi memiliki keunggulan visual dan interaktif yang mampu membantu siswa memahami materi dengan lebih mudah. Melalui permainan edukatif, proses pembelajaran dapat berlangsung secara menyenangkan, sekaligus membantu meningkatkan kecerdasan dan kemampuan berpikir kreatif siswa dalam pembelajaran kaligrafi (Rahmat, Abdu & Evy, 2021).

TINJAUAN PUSTAKA

Perancangan

Perancangan merujuk pada suatu proses yang melibatkan pemilihan dan penalaran dengan menggabungkan fakta serta asumsi mengenai masa depan. Perancangan merupakan proses berpikir rasional yang berbasis pada fakta dan pemikiran yang dijadikan sebagai langkah persiapan untuk melakukan tindakan selanjutnya (NurulRa.,2024). Perancangan juga dapat diartikan sebagai langkah yang dilakukan untuk menangani suatu masalah yang ditemukan oleh organisasi atau perusahaan setelah melakukan analisis terhadap situasi yang ada (Irfan et al., 2020).

Ilustrasi

Asal usul kata ilustrasi berasal dari bahasa Latin *illustrare* yang berarti “menerangi” atau “memurnikan.” Ilustrasi dapat didefinisikan sebagai gambar yang dibuat untuk memberikan penjelasan melalui representasi visual. Inti dari visualisasi adalah pemikiran, ide, dan konsep yang ingin disampaikan melalui gambar tersebut (NurulRa., 2024). Tugas seorang ilustrator ialah memberikan bentuk visual pada ide dengan menggabungkan pemikiran analitis dan keterampilan praktis untuk menciptakan gambar yang menyampaikan pesan (Witabora, 2012). Maharsi (2016) menjelaskan bahwa ilustrasi adalah seni memproduksi atau membuat gambar, foto, dan diagram yang dapat berbentuk teks tercetak, lisan, atau elektronik. Dengan kata lain, ilustrasi dapat menciptakan gaya, mengubah bentuk, atau menerjemahkan suatu objek dari sisi emosional maupun fisik.

Fungsi ilustrasi menurut Maharsi (2016) antara lain:

1. Konsep atau ide yang disampaikan dalam sebuah naskah
2. Memperkaya pengalaman membaca
3. Menghiasi sekaligus menghidupkan suasana dalam membaca
4. Menggambarkan objek atau fenomena yang sulit difoto atau dipahami secara verbal
5. Menyampaikan pesan atau nilai moral
6. Sebagai media ekspresi seni dan kreativitas

Board Game

Board game dalam bahasa Indonesia berarti sebagai permainan papan. *Cambridge Advanced Dictionary* mendefinisikan *board game* sebagai “a game played on a specially designed board,” yaitu permainan yang dimainkan di atas papan yang dirancang khusus. Dengan demikian, *board game* dapat dijelaskan sebagai jenis permainan yang menggunakan papan permainan sebagai tempat utama dalam aktivitas bermain (Vincent et al., 2015).

Menurut Nurul Ra. (2024), *board game* adalah jenis permainan yang melibatkan pergerakan, penempatan, dan pemindahan alat atau bagian permainan di atas permukaan yang telah ditandai

sesuai dengan serangkaian aturan. *Board game* memiliki berbagai manfaat dalam kehidupan sosial, di antaranya menumbuhkan sikap disiplin karena setiap permainan memiliki peraturan yang harus dipatuhi. Selain itu, *board game* juga melatih pemain untuk berpikir kritis, menyelesaikan masalah, dan membuat keputusan, sehingga aspek edukatif dalam permainan dapat dirasakan dan dipelajari. Menurut Hinebaugh (2009), jenis-jenis *board game* diklasifikasikan ke dalam tiga kategori, yaitu:

1. Permainan perang, seperti *chess* dan *go*, yang bertujuan untuk menangkap atau mengalahkan lawan.
2. Permainan balapan, seperti *parcheesi*, *chutes and ladders*, dan *backgammon*, yang mengutamakan kecepatan mencapai tujuan.
3. Permainan penyelarasan, seperti *tic-tac-toe* dan *pegity*, yang berfokus pada pembentukan pola tertentu di papan permainan.

Dalam penelitian ini, penulis memilih kategori *Educational Game*, yaitu jenis permainan yang mengandung unsur pendidikan dengan tujuan menambah pengetahuan pemain. Informasi yang disajikan tidak hanya bersifat teoretis, tetapi juga berbentuk simulasi praktis yang memungkinkan pemain merasakan pengalaman seperti yang disampaikan dalam konten *board game* tersebut (Nurul Ra., 2024). Game edukatif memberikan kesempatan kepada siswa untuk memecahkan masalah secara mandiri, merangsang kreativitas, serta meningkatkan kemampuan kognitif (Türkoğlu, 2019).

Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan sarana fisik yang dirancang untuk menyampaikan informasi dan membangun interaksi dalam proses belajar-mengajar. Media ini memiliki karakteristik umum, antara lain kesesuaian dengan tujuan pembelajaran, materi, karakter siswa, gaya belajar, serta kondisi lingkungan.

Menurut Nugrahani (2007), media pembelajaran dapat memudahkan pemahaman melalui penyajian materi yang menarik, meningkatkan motivasi, serta menstimulasi kegiatan belajar. Media edukatif yang interaktif dapat meningkatkan komunikasi antara pengajar dan peserta didik.

Iqbal et al. (2019) menambahkan bahwa penggunaan media pembelajaran bertujuan untuk memfasilitasi pemahaman siswa terhadap materi secara efektif dan meningkatkan keterampilan belajar. Selain itu, media pembelajaran yang inovatif mampu menciptakan suasana belajar yang menarik dan aktif sehingga tujuan pembelajaran lebih mudah tercapai

Layout dalam Perancangan Board Game

Hal yang perlu diperhatikan dalam membuat sebuah perancangan *board game* adalah penataan letak (*layout*). Hal ini dikarenakan akan berpengaruh kepada unsur visual yang akan tersaji di dalam papan *board game*. dalam mendesain seorang desainer perlu memperhatikan prinsip desain untuk mendapatkan pesan visual yang komunikatif, efisien, dan efektif (Anggraini & Nathalia, 2018), prinsip-prinsip desain tersebut yaitu:

1. Keseimbangan (*balance*)
Pembagian anatara kanan dan kiri atau atas bawah harus memiliki keseimbangan visual
2. Irama (*rhythm*)
Penyusunan elemen desain secara berulang dan konsisten akan menghasilkan irama bisa secara pengulangan atau variatif.
3. Penekanan (*emphasis*)
Dominasi atau penekanan memberikan unsur yang menonjol sebagai pusat perhatian

Gambar tersebut bersumber dari lembar latihan mufradat khat Riq'ah yang mengikuti kaidah dari buku "*darsu fi khotil riq'ah*" karya Hasyim Muhammad al-Baghdadi, yaitu latihan penulisan huruf tunggal (المفردات) dengan pengukuran titik (nuqtoh) sebagai pedoman tinggi dan lebar huruf.

METODE PENELITIAN

Metode Pengumpulan Data

Perancangan ini menggunakan metode pengumpulan data sebagai berikut:

1. Observasi

Proses observasi dilakukan secara cermat dan langsung kepada target audiens, yaitu siswa yang mengikuti ekstrakurikuler kaligrafi dengan rentan usia 12-18 tahun untuk mengamati perilaku siswa, bagaimana mereka mempelajari khot kaligrafi, cara interaksi dengan orang disekitarnya dan hal yang menjadi ketertarikan siswa dalam keinginannya mempelajari kaligrafi. Observasi dilakukan di lingkungan Madrasah Aliyah Nurul Huda Sukabumi untuk mengamati dan memerhatikan lingkungan sekitar dan mencari tahu masalah dalam pembelajaran ekstrakurikuler kaligrafi yang tengah dihadapi oleh siswa.

Selain itu observasi juga dilakukan di LEMKA lembaga kaligrafi Alquran Sukabumi, untuk mengetahui dan meneliti mengenai bagaimana metode yang efektif untuk pengajaran kaligrafi yang baik dan benar.

2. Wawancara

Wawancara dilakukan kepada pinpinan LEMKA yaitu KH. Didin Sirojuddin AR, S.S., M.A. menanyakan mengenai efektifitas dari inovasi emdia pembelajaran melalui *board game* hasil dari wawancara tersebut dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran kaligrafi bisa beragam-ragam dan yang harus diketahui bahwa *Al khotu* itu merupakan *ilmun* (kaligrafi merupakan suatu ilmu) yang berarti memiliki teori tatacara, teknik sampai pada ukuran huruf yang biasa disebut dengan *mizanul khuruf* (timbangan huruf) untuk mengukur berapa besar dan tinggi huruf. *mizan* merupakan rukun wajib untuk menentukan apakah huruf itu bagus dan sempurna.

Adaapun mengenai metode pembelajaran melalui *board game* ini yaitu sah-sah saja karena merupakan sebuah inovasi pembelajaran yang bisa menyesuaikan zaman.

3. Studi Literatur

Pengumpulan data melalui *studi literatur* digunakan untuk mendapatkan data-data mengenai teori *board game*, teori media pembelajaran, serta hal lainnya yang relevan dengan topik perancangan. Perancangan ini bertujuan untuk membuat media baru cara belajar *khot riq'ah* kaligrafi dengan (*fun*) senang maka penggunaan jenis media *board game* akan menjadi hal yang unik dan kreatif. Sumber yang tidak dapat dipisahkan dari literatur ilmiah berupa informasi yang diperoleh dari jurnal, artikel ilmiah, buku hingga situs-situs resmi yang membahas mengenai *board game* dan kaligrafi. Setelah peneliti membaca dan mengumpulkan data dengan mencatat dari beberapa sumber data untuk kemudian diolah sebagai acuan dalam perancangan board game.

Metode Analisis Data

1. Brainstorming



Gambar 2. Brainstorming
(Dokumentasi: Wafa .,2025)

Pada metode *brainstorming* ini penulis menghubungkan permasalahan, informasi, dan pengetahuan yang penulis dapatkan untuk mendapatkan pemecahan masalah dan solusi untuk perancangan permainan edukasi dan menjadi sebuah perancangan desain *board game*.

2. 5W1H

Pada hasil analisis data yang menggunakan metode 5W+1H atau biasa disebut metode *journalist's Questions*, peneliti dapat menyimpulkan bahwa manfaat dari *board game kaligrafi is fun* ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran pengenalan khat riq'ah yang dapat di mainkan ketika waktu ekstrakurikuler di sekolah. Selain itu, melalui *board game* ini diharapkan bisa gunakan untuk melatih pemahaman siswa mengenai huruf-huruf hijaiyah bergaya riq'ah dan mengasah kemampuan menulis menggunakan handam dan tinta. Siswa juga dilatih untuk berinteraksi menyelesaikan masalah serta *board game* ini dapat digunakan ketika pelajaran agama Islam di sekolah, sehingga guru dapat memberikan media pembelajaran yang berbeda dari biasanya.

Target sasaran dari *board game* ini adalah siswa yang berusia 15-18 tahun yang dikisarkan kelas 10-12 sekolah menengah atas. *Board game* ini menargetkan siswa-siswa yang aktif dalam kegiatan ekstrakurikuler kaligrafi di MA Nurul Huda, Sukabumi. Selain itu, guru maupun orang tua juga menjadi target dari perancangan *board game* ini karena menjadi sosok untuk mengarahkan aktivitas pembelajaran yang lebih menyenangkan. Alasan perancangan *board game* yang bertema kaligrafi ini dibuat supaya siswa, guru, serta orang tua bisa memiliki alternatif dan inovasi dalam pembelajaran kaligrafi. Media permainan *board game* ini cocok digunakan sebagai media pembelajaran karena didukung oleh visual yang menarik serta dapat mendorong anak untuk aktif berinteraksi dengan lawan bermain.

PEMBAHASAN

Konsep dan Strategi Kreatif

1. Board game

Board game yang bertema kaligrafi dengan mengambil fokus kepada pembahasan

materi penulisan khot riq'ah, berdasarkan hasil observasi menurut studi literature khot riq'ah merupakan gaya kaligrafi mudah dipahami dan hal lain yang didapatkan didalam hasil observasi yang telah dilakukan, siswa-siswa ekstrakurikuler kaligrafi cenderung jenuh dengan cara menyampaikan materi kaligrafi di sekolah. Sehingga dengan adanya *board game* ini, bisa menjadi media pembelajaran sekaligus permainan yang membuat siswa mampu memahami materi dengan lebih mudah dan menyenangkan.

2. Judul permainan

Judul *board game* ini adalah “*kaligrafi is fun*” dalam Bahasa Indonesia berarti kaligrafi itu menyenangkan. Judul tersebut dipilih supaya orang yang membacanya langsung mengetahui bahwa *board game* ini membahas tentang keseruan kaligrafi.

3. Komponen permainan

- Papan permainan

Papan *board game* berbentuk persegi dengan kotak-kotak permainan yang disusun mengikuti desain susunan kalimat “*khoirunnas anfauhum linnas*” (sebaik-baik manusia adalah yang paling bermanfaat bagi orang lain) yang menggunakan gaya *kaligrafi kufi* berbentuk kotak dan ditambahkan pada setiap kotak tertentu bertuliskan nomer secara berurutan. Khot kaligrafi sebagai identitas visual *board game*.

- Pion permainan

Pion permainan terdiri dari 4 karakter berupa karakter laki-laki dan perempuan masing-masing satu karakter. 1 karakter ikon kartun kalam (pena) dan 1 lagi berbentuk kartun ilustrasi tinta.

- Dadu

Dadu berjumlah 1 buah dan digunakan untuk mengetahui jumlah langkah sehingga dapat menjalankan pion permainan

- Kartu huruf-huruf

Tunggal Hijaiyah dengan menggunakan khot riq'ah disertai dengan *mizan* ukuran huruf dengan berpatokan kepada *nuqtoh* titik.

- Kartu tantangan

Kartu tantangan terdiri dari 3 macam kartu yang memiliki level berbeda:

- Kartu tantangan level 1 : *Easy*, memiliki perintah untuk menuliskan 1 huruf yang sudah ditentukan
- Kartu tantangan level 2 : *Medium*, memiliki perintah untuk menuliskan 2 sambungan huruf sesuai dengan intruksi yang ada didalam kartu
- Kartu tantangan level 3 : *Hard*, pemain diperintahkan untuk membuat dan menuliskan kata yang terdiri dari 3-5 kata lebih dengan menggunakan khot riq'ah sesuai dengan kaidah penulisan khot kaligrafi

Ketika pemain berhasil menyelesaikan tantangan maka pemain akan mendapatkan point tambahan sesuai level yang didapat dan bisa melangkah ke kotak yang lain sesuai dengan point yang didapatkan.

- Alat menulis

Karena dalam permainan ini memiliki perintah untuk menuliskan huruf-huruf khot, maka disediakan kalam berukuran 3 mm, tinta dan kertas bergaris yang akan memudahkan pemain untuk mengaplikasikan pemahaman gaya khot dengan kemampuan menulisnya.

4. Alur permainan

- Siapkan papan permainan beserta komponen lainnya, kemudian acak kartu dan letakkan pada papan permainan.
- Bagikan pion ke setiap pemain dan letakkan pada kotak 'MULAI' yang ada di papan permainan. Kemudian lempar dadu untuk menentukan urutan bermain. Angka dadu yang terbesar, akan mendapat giliran pertama.
- Pemain pertama melempar dadu untuk menjalan pion sesuai hasil angka dadu yang didapatkan.
- Ketika pemain pertama berhenti di salah satu kotak yang memiliki 4 ketentuan warna
 - kotak hijau : mendapatkan kartu huruf yang mana memiliki 1 *point*
 - kotak biru : mendapatkan kartu perintah level 1, yang mana pemain harus menulis 1 huruf yang telah ditentukan dan jika berhasil akan mendapatkan 1 poin
 - kotak kuning : mendapatkan kartu perintah level 2, yang mana pemain harus menulis huruf sambung yang telah ditentukan dan jika berhasil akan mendapatkan 2 poin
 - kotak merah : mendapatkan kartu perintah level 3, yang mana pemain harus menulis kata sambung yang telah ditentukan dan jika berhasil akan mendapatkan 3 poin
- Apabila pemain tidak bisa menulis kartu perintah dengan benar maka pemain tidak mendapatkan *point* apapun. Jawaban dapat dilihat pada kartu tersebut.
- Permainan berakhir apabila ada salah satu pemain berhasil mengumpulkan banyak *point* yang didapat dari kartu dan berhasil sampai pada titik *finish*

Konsep Visual

1. *Layout board game*

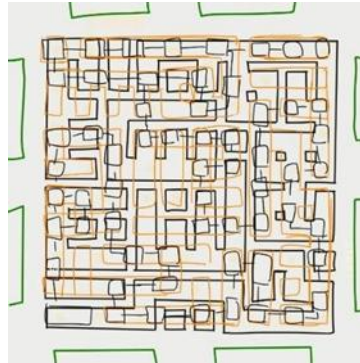
Layout board game ini terinspirasi oleh *board game* monopoli dan ular tangga, namun pada perancangan *board game* ini dibuat kotak 'mulai' dan 'selesai'. Sehingga perbedaannya terletak dengan memiliki kotak awal dan akhir serta terhitung dari *point* yang didapat.

2. *Warna board game*

Warna utama yang diterapkan pada *board game* ini adalah warna hijau, warna yang mendukung ilustrasi tema *board game*. Namun, tetap menerapkan warna-warna cerah yang umumnya disukai siswa. Pemilihan warna ini memiliki tujuan supaya siswa-siswa tetap tertarik dengan *board game* dan tidak mudah bosan ketika bermain.

Proses Perancangan

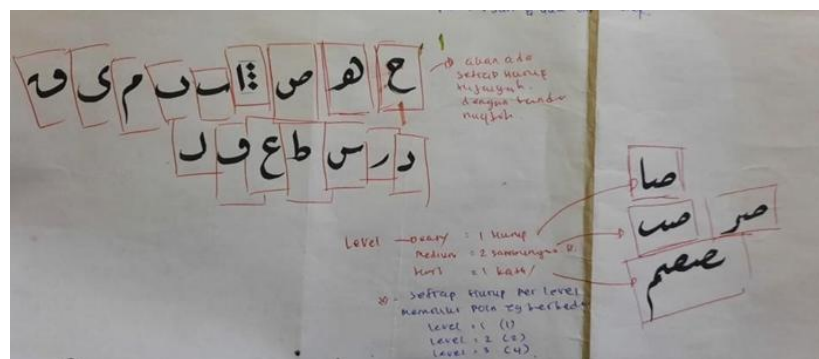
1. Sketsa desain



Gambar 3. Sketsa board game



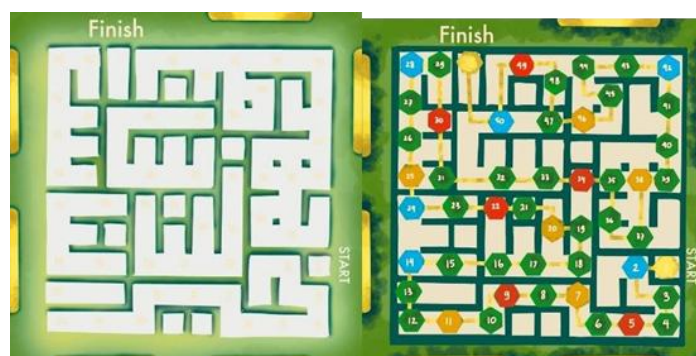
Gambar 4. Sketsa pion



Gambar 5. Sketsa kartu

2. Implementasi desain

- Papan permainan





Gambar 6. Tampilan papan permainan

- Kartu khot



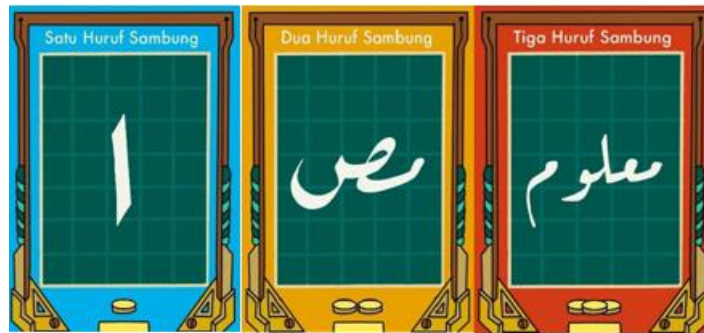
Gambar 7. Tampilan kartu khot

- Kartu hukuman/tantangan

Kartu detail huruf: berisi huruf hijaiyah dengan menggunakan nuqthoh

Kartu tantangan yang memiliki 3 level:

- level 1: berwarna biru kategori *easy* memiliki tantangan untuk menulis 1 huruf tunggal, ketika bisa menuntaskan tantangan dalam level ini maka mendapatkan 1 poin
- level 2: berwarna kuning kategori *medium* memiliki tantangan untuk menulis 2 huruf sambung, jika mampu menuntaskan tantangan menulis di dalam level ini, maka berhak mendapatkan 2 poin
- level 3: berwarna merah kategori *hard* memiliki tantangan untuk menulis 3 huruf bersambung atau 1 kata, jika mampu menuntaskan tantangan menulis didalam level ini, maka berhak mendapatkan 3 poin



Gambar 8. Tampilan kartu tantangan level 1, 2, 3

- Pion pemain



Gambar 9. Tampilan pion pemain

PENUTUP

Perancangan *board game* untuk media pembelajaran kaligrafi ini dirancang khusus untuk meningkatkan pengetahuan dan kemahiran dalam menulis khot kaligrafi menggunakan alat handam dan tinta. Dikemas dengan visual yang menarik dan penuh dengan tantangan. Sehingga menumbuhkan siswa untuk menunjang pembelajaran kaligrafi dengan cara bermain.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Yasir Amrulloh.,(2022).Peningkatan Keterampilan Kitabah Melalui Khat Riq‘ah dengan Manhaj Hamidi di Sekolah Kaligrafi AL-Qur‘an (SAKAL) Jombang
- Calista, Margaretha., Putri, Prisma dan Sudarmawan, Habib. (2021) “Konstruksi Maskulinitas Yang Menghegemoni Dalam Film Captain Marvel”, in Rahmawati, Arifah dan Udasmoro, Wening.
- Dedi Mustofa .(2020). “ Pembelajaran Kaligrafi Dasar Untuk Melatih Kemahiran Menulis Bahasa Arab Bagi Siswa Madrasah Ibtidaiyah “.
- Hamid al-Amidi, Ta‘lim al-Khatt al-‘Arabi. Istanbul Calligraphy Institute, 1970.
- Hashim Muhammad al-Baghdadi, Qawa‘id al-Khatt al-‘Arabi. Beirut: Dar al-Kutub al ‘Ilmiyyah, 1982. 3. Ibn Muqlah, Risalah fi al-Khatt al-Mansub.
- Hasyim Muhammad, Qawa‘idul Khatthil ‘Arabi, Darul Qalam, Baghdad, 1980
- Hinebaugh, J. P. (2009). A Board Game Education. Rowman & Littlefield Education.
- Iqbal, M., Ukkas, A., Cahyadi, D., & Desain, N., (2019). Perancangan Media Pembelajaran Bahasa Inggris Interaktif Pictionary untuk Anak Usia Dini.
- Irfan, A., Djirong, A., & Subianto, B. (2020). Perancangan Buku Pembelajaran Menggambar Mewarnai Objek Bersejarah di Sulawesi Selatan. Universitas Negeri Makassar.
- Lijar Pastilah,Aulia Pratama.(2025) “ Penerapan Pembelajaran Kaligrafi Dalam Menulis Al Quran : Sebuah Tinjauan Literatur”.
- Nugrahani, R. (2007). Media Pembelajaran Berbasis Visual Berbentuk Lembaran Ilmu Pendidikan.

35–44.

- Nurul rahmadani askha ,(2024).” Perancangan Desain Grafis Board Game Sebagai Media Edukasi Mengenai Kesehatan Lingkungan”.
- Rahmat Kurniawan¹, Abdu Ghafar Razaq², Evy Poerbaningtyas (2021).” Perancangan board game sebagai media penunjang untuk meningkatkan minat kegiatan ekstrakurikuler pramuka penggalang siswa sekolah dasar “.
- Syarofah, A., Ichsan, Y., Kusumaningrum, H., & Rizky Nur Risam, M. (2022). Eksistensi Seni Kaligrafi Dalam Pendidikan Islam. *Ta’dib: Jurnal Pendidikan Islam Dan Isu-Isu Sosial*, 20(1), 1–12.
- Türkoğlu, B. (2019). The Effect of Educational Board Games Training Programme on the Social Skill Development of the Fourth Graders. *Elementary Education Online*, 18(3), 1326–1344.
- Vincent, J. S., Prayanto, D. R., Sn, M., Yudani, D., & Ds, M. (2015). Perancangan Board Game Mengenai Bahaya Radiasi Gadget Terhadap Anak
- Witabora, J. (2012). Peran dan Perkembangan Ilustrasi. *Humaniora*, 3.
- Yani, E. F. et al. (2025). ESTETIKA KALIGRAFI ISLAM DAN IMPLIKASINYA DENGAN ILMU TASAWUF. *SHAF: Jurnal Sejarah, Pemikiran Dan Tasawuf*, 2(2), 115–125. <https://doi.org/10.59548/js.v2i2.346>