

## BOARDGAME DESIGN AS A THEME INFORMATIVE MEDIA

### “AWAS SALAH JURUSAN”

Hery Wardani

41915110039

#### ABSTRACT

Education is the initial capital to gain knowledge and expertise in preparation for the desired career. Besides that education also plays an important role in developing one's character. By realizing the interests and talents as early as possible specifically for high school students, it is expected to be able to develop and optimize their potential by choosing the right learning strategy and can connect it to the relevant education pathways (majors). But in fact, according to a survey conducted by the Educational Psychologist from Integrity Development Flexibility (IDF) Irene Guntur, M.Psi., CGA, as many as 87% of students in Indonesia claimed to be misdirected. One of the causes of misdirection is that prospective students do not have enough information about the majors to be chosen when entering college, coupled with ignorance of their interests and talents so that most prospective students only follow the department of choice of friends and if explored further, this also happened when they chose majors at High School which only divided them into two majors namely Science and Social Sciences which should be used as a consideration for them in choosing majors when entering college or further towards the career they desire.

Therefore, in an effort to help middle school students to introduce information about education and career majors effectively and interactively, the design of an informative board game was created with the content of education and career majors in it.

**Key Word:** *board game, education, majoring in education.*

**PERANCANGAN BOARDGAME SEBAGAI MEDIA INFORMATIF BERTEMA  
“AWAS SALAH JURUSAN”**

Hery Wardani

41915110039

**ABSTRAK**

Pendidikan merupakan modal awal untuk mendapatkan ilmu pengetahuan dan keahlian dalam rangka persiapan menuju sebuah karir yang diidamkan. Selain itu pendidikan juga berperan penting dalam pembangunan karakter seseorang. Dengan menyadari minat dan bakat sedini mungkin khususnya untuk siswa sekolah menengah, diharapkan mampu mengembangkan dan mengoptimalkan potensi yang dimilikinya dengan memilih strategi belajar yang tepat dan dapat mengarahkannya pada jalur pendidikan (jurusan) yang relevan. Namun faktanya, menurut survey yang dilakukan oleh *Educational Psychologist* dari *Integrity Development Flexibility (IDF)* Irene Guntur, M.Psi., CGA, sebanyak 87% mahasiswa di Indonesia mengaku salah jurusan. Salah satu penyebab salah jurusan adalah calon mahasiswa tidak memiliki informasi yang cukup tentang jurusan yang akan dipilih saat masuk jenjang kuliah, ditambah dengan ketidaktahuan minat dan bakat yang dimilikinya sehingga kebanyakan calon mahasiswa hanya mengikuti jurusan pilihan teman-temannya dan jika ditelaah lebih jauh, hal ini juga terjadi saat mereka memilih jurusan di Sekolah Menengah Atas yang hanya membagi mereka menjadi dua jurusan yakni IPA dan IPS yang seharusnya dapat dijadikan sebuah pertimbangan mereka dalam memilih jurusan saat masuk jenjang kuliah atau lebih jauh terhadap karir yang mereka idamkan.

Oleh karena itu dalam upaya membantu siswa sekolah menengah dalam mengenalkan informasi tentang jurusan pendidikan dan karir secara efektif dan interaktif, dibuatlah perancangan sebuah *board game* bersifat informatif dengan konten jurusan pendidikan dan karir didalamnya.

**Kata Kunci:** *boardgame*, pendidikan, jurusan pendidikan.