

BAB VI

KESIMPULAN DAN SARAN

6.1 Kesimpulan

Perancangan *board game* edukatif bertema tata surya untuk siswa kelas IV di SDK Nita 1 berhasil dilakukan melalui pendekatan *Design Thinking* yang bersifat *user-centered*. Proses ini dimulai dari identifikasi permasalahan melalui observasi dan wawancara, dilanjutkan dengan perumusan konsep, pengembangan visual, pembuatan prototipe, hingga uji coba kepada target sasaran. Tahapan yang sistematis ini menghasilkan sebuah produk yang tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga relevan dengan kebutuhan pembelajaran di lapangan.

Peraancangan *board game* edukasi bertema tata surya ini berhasil menerapkan prinsip dan elemen Desain Komunikasi Visual (DKV) secara menyeluruh. Pemilihan warna yang disesuaikan dengan psikologi anak, tipografi yang memiliki keterbacaan tinggi untuk usia 9–11 tahun, ilustrasi yang merepresentasikan objek-objek tata surya secara visual, serta tata letak yang sederhana dan komunikatif merupakan bagian dari upaya menghadirkan media pembelajaran yang tidak hanya fungsional, tetapi juga estetis.

Board game TATSUYA! dirancang dengan mekanisme permainan yang sederhana namun tetap menantang, mengikuti urutan asli planet dalam tata surya dari Pluto hingga Merkurius dengan Bulan sebagai *start* dan Matahari sebagai *finish*. Elemen kartu pertanyaan, kartu fenomena, pion karakter, dan buku panduan permainan saling mendukung untuk menciptakan pengalaman belajar yang interaktif, menyenangkan, dan kaya konten edukatif. Dari hasil observasi, wawancara, dan analisis data, terbukti bahwa kebutuhan akan media pembelajaran yang inovatif dan interaktif di SDK Nita 1 memang nyata dan mendesak. *Board game* edukatif menjadi solusi yang tepat dalam menjawab tantangan tersebut, sekaligus mendukung implementasi Kurikulum Merdeka yang mendorong pembelajaran aktif, mendalam, dan berpusat pada siswa.

Secara keseluruhan, perancangan *board game* edukatif bertema tata surya untuk siswa kelas IV SDK Nita 1 terlaksana lewat pendekatan *Design Thinking* yang berpusat pada pengguna. Rancangan yang telah dihasilkan menerapkan

prinsip Desain Komunikasi Visual secara terpadu, meliputi psikologi warna, keterbacaan tipografi, ilustrasi objek tata surya, serta tata letak yang komunikatif sehingga menghadirkan media yang sekaligus fungsional dan estetis. Mekanisme permainannya dirancang sederhana namun tetap menantang, dengan alur pergerakan mengikuti urutan planet dari Pluto hingga Merkurius, didukung oleh kartu pertanyaan, kartu fenomena, pion karakter, dan buku panduan yang saling melengkapi untuk menciptakan pengalaman belajar yang interaktif dan kaya konten. Secara keseluruhan, board game ini hadir sebagai jawaban nyata atas kebutuhan media pembelajaran yang inovatif di SDK Nita 1, sekaligus sejalan dengan semangat Kurikulum Merdeka yang mengedepankan pembelajaran aktif, mendalam, dan berpusat pada siswa.

6.2 Saran

Berdasarkan hasil perancangan dan temuan selama proses penelitian, berikut beberapa saran yang dapat menjadi pertimbangan bagi berbagai pihak.

6.2.1 Bagi SDK Nita 1

Sekolah diharapkan dapat memanfaatkan *board game* TATSUYA! secara optimal sebagai media pembelajaran tambahan, terutama dalam mata pelajaran IPAS materi tata surya. Guru perlu memfamiliarisasi siswa dengan cara bermain terlebih dahulu agar proses pembelajaran dapat berjalan lancar. Selain itu, sekolah disarankan untuk mulai membuka ruang bagi penerapan media pembelajaran visual interaktif lainnya secara bertahap, mengingat karakteristik siswa yang sangat merespons pendekatan pembelajaran yang menyenangkan. Ketersediaan media pembelajaran yang beragam pada akhirnya juga akan mendukung implementasi Kurikulum Merdeka secara lebih menyeluruh.

6.2.2 Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini masih memiliki keterbatasan, salah satunya adalah cakupan materi yang hanya berfokus pada topik tata surya. Peneliti selanjutnya dapat mengembangkan *board game* edukatif dengan tema dan materi yang berbeda, baik dalam lingkup mata pelajaran IPAS maupun mata pelajaran lainnya. Selain itu,

pengembangan dapat dilakukan dengan mempertimbangkan aspek aksesibilitas produk, seperti penggunaan bahan yang lebih terjangkau agar *board game* dapat diproduksi secara massal dan digunakan oleh lebih banyak sekolah.

6.2.3 Bagi Dunia Pendidikan

Hasil perancangan ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis permainan memiliki potensi besar dalam menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna bagi siswa sekolah dasar. Tenaga pendidik, khususnya guru kelas rendah dan kelas empat ke atas, diharapkan dapat lebih terbuka dalam mengeksplorasi media pembelajaran alternatif yang mengintegrasikan unsur permainan ke dalam proses belajar mengajar. Kolaborasi antara guru, desainer, dan peneliti pendidikan dalam menciptakan media pembelajaran inovatif juga perlu didorong secara lebih aktif, sehingga kualitas pembelajaran di sekolah-sekolah yang memiliki keterbatasan fasilitas dapat terus ditingkatkan.

6.2.4 Bagi Pengembang Desain

Perancangan *board game* edukatif menuntut keseimbangan antara aspek estetika dan fungsionalitas. Desainer yang tertarik mengembangkan media serupa disarankan untuk selalu memulai proses dari pemahaman mendalam terhadap pengguna (*user research*), karena karakteristik target audiens, dalam hal ini anak-anak usia sekolah dasar yang sangat memengaruhi setiap keputusan desain mulai dari tipografi, warna, hingga mekanisme permainan. Penting juga untuk melakukan uji coba prototipe secara berulang sebelum produk dinyatakan final, guna memastikan bahwa media yang dihasilkan benar-benar mudah digunakan dan dinikmati oleh target sasarannya.

DAFTAR PUSTAKA

- Amalia, L., Bangsa, P. G., & Rahayu, H. (2023). *Perancangan Board Game Edukatif sebagai Media Pembelajaran Lagu Daerah Jawa untuk Siswa Sekolah Dasar Usia 9-11 Tahun Designing Educational Board Games as A Medium for Learning Javanese Folk Songs for Elementary School Students Aged 9-11 Years Old*. 1(2), 32–44.
- Aprilia, D. P. (2024). *Implementasi Metode Design Thinking Pada Perancangan User Interface Aplikasi Rumah Baca Cerdas Library Mobile*. 4(6), 2850–2860. <https://doi.org/10.30865/klik.v4i6.1914>
- Arisma, S. D., & Irmansyah, F. (2023). *IMPLEMENTASI WARNA PADA INTERIOR PUSAT ELEMEN TERAPI DAN KECERIAAN*. 4(1), 1–9.
- Aulia, M. F., & Atmami, H. (2023). *SKEMA PERANCANGAN MEDIA VISUAL KAMPANYE (IDEOLOGICAL) BAGI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL*. 6, 48–60.
- Ayu, F. L., & MintoHari. (2016). *PENGEMBANGAN MEDIA GAME UNDERCOVER BERBASIS ANDROID UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATERI TATA SURYA MATA PELAJARAN IPA KELAS VI SEKOLAH DASAR Abstrak*. 1–12.
- Basiroen, V. J., Putra, I. N. A. S., Judijanto, L., Anggara, I. G. A. S., Negoro, A. T., Sutarwiyasa, I. K., Nurhadi, Afandi, H. R., Prasetyo, D., Ramadhani, N., Dwitasari, P., Setiasih, N. W., & Wijaya, W. (2024). *Dasar-Dasar Desain Komunikasi Visual (DKV)* (E. Rianti (ed.); Cetakan pe). PT. Green Pustaka Indonesia.
- Bayu, G., & Putra, S. (n.d.). *PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF UNTUK SISWA JURUSAN DESAIN KOMUNIKASI VISUAL DI SMK TI BALI GLOBAL DENPASAR*. 4(2), 204–210.
- Besta, D., Irawan, H., & Si, M. (2012). *Sebagai Media Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam untuk Anak SD Kelas 1*. 1(1).
- Cahyaningtyastuti, M. P., Setia, B., Prestiliano, J., Cahyaningtyastuti, M. P.,

- Utami, B. S., Prestiliano, J., Studi, P., Komunikasi, D., Informasi, F. T., Kristen, U., & Wacana, S. (2020). *PERANCANGAN BOARD GAME SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN TENTANG PENTINGNYA MERAWAT GIGI BAGI ANAK USIA SEKOLAH DASAR*. 02, 41–52.
- Eva, Y. (2020). *SUATU PENGANTAR: METODE DAN RISET DESAIN KOMUNIKASI VISUAL* (E. Y (ed.); cetakan pe). Deepublish Publisher.
- Fadilah, A., & Kanya, N. A. (2023). *Pengertian Media , Tujuan , Fungsi , Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran*. 1(2).
- Fogleman, E. T. (2026). *5 timeless principles of good game design*. Evercast.
<https://www.evercast.us/blog/game-design-principles>
- Hilmi, M. (2022). *Buku Ajar Pengantar Desain Komunikasi Visual* (M. Nasrudin (ed.)). PT. Nasya Expanding Management.
- Karomah, F. N., Devita, Ramli, Z. J., & Mas'odi, M. (2024). *PERAN DAN MANFAAT MEDIA PEMBELAJARAN DALAM UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR*. 15(2), 211–222.
- Mukarromah, A., & Andriana, M. (2022). *Jser 1*. 1(1).
- Mukarromah, L. (2026). *PERANCANGAN BOARD GAME PEMBELAJARAN AKSARA JAWA*. 1(1), 135–152.
- Na'am, F. M. (2020). *DASAR SENI DAN DESAIN* (A. Khanafi (ed.); 1st ed.). Penerbit Deepublish.
- Nelsa, A., Permata, W. A., & A., R. T. (2024). *MENGURAI PESAN VISUAL IKON, INDEKS DAN SIMBOL DALAM DESAIN KOMUNIKASI MODERN* (Cetakan Pe). CV. Sketsa Media.
- Ningtyas, S. I. (2023). *PENGUNAAN BOARD GAME SEBAGAI MEDIA*. *Research and Development Journal Of Education*, 9(2), 871–880.
- Nugroho, A., Aswar, R. Z., Mureno, F., & Nugraha, E. (2024). *IMPLEMENTASI BOARDGAME SISTEM TATA SURYA SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK ANAK SD KELAS 6*. *November*, 1117–1126.
- Nurannisaa, S., Danarto, A., & Gracia. (2024). *PERANCANGAN MEDIA*

EDUKASI VISUAL PENGENALAN KATEGORI SAMPAH UNTUK ANAK USIA DINI DI KAMPUNG PROKLIM Keberlanjutan program pelestarian lingkungan bergantung pada strategi pendidikan yang mampu menanamkan kesadaran ekologis sejak dini . Pendidikan anak usia. 7(3), 623–631.

Pamungkas, H. D., Patria, F., & Juliyanto, R. M. (2024). *PERANCANGAN BOARD GAME ' ULAR TANGGA ASTRONOMI ' SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN IPA ASTRONOMI INTERAKTIF UNTUK SISWA SD NEGERI 03 NGABEYAN.* 1151–1163.

Prasetya, X. F. S., & Anggapuspa, M. L. (2022). *ANALISIS VISUAL DESAIN KARAKTER XIAO DALAM GAME GENSHIN.* 4(2), 185–198.

Putra, R. W. (2020). *Pengantar Desain Komunikasi Visual dalam Penerapan* (E. Risanto (ed.)). CV. ANDI OFFSET.

Rohima, N. (2023). *Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Keterampilan Belajar Pada Siswa.* 1–12.

Salen, K., & Zimmerman, E. (2004). *Rules of Play: Game Design Fundamental.* The MIT Express.

Sarah. (2024). *Psikologi Warna dalam Buku Anak-Anak: Bagaimana Warna Mempengaruhi Pikiran Anak-Anak.* Happydesigner.
<https://www.happydesigner.co.uk/the-psychology-of-colour-in-childrens-books-how-colours-influence-young-minds/>

Setyanugrah, F., Setyadi, I., Desain, J., Industri, P., Teknik, F., & Sepuluh, I. T. (2017). *Perancangan Board Game Sebagai Media Pembelajaran Mitigasi Kebakaran Untuk Anak Sekolah Dasar Usia 8-12 Tahun Di Surabaya.* 6(1), 62–68.

Sofyan, A. Y., Aurumajeda, T., & Priyanto, T. A. (2024). *PERANCANGAN BOARD GAME SEBAGAI MEDIA PENGENALAN PROFESI DI KELAS B TK AT-TAQWA.* 06(02), 79–87.

Sunarya, A., & Anisah, L. (2018). *DESAIN KOMUNIKASI VISUAL SEBAGAI MEDIA INFORMASI PADA DITJEN APTIKA KEMENTERIAN KOMUNIKASI DAN INFORMATIKA JAKARTA.* 4(1), 76–85.

- Syawaluddin, A. (2022). *MEDIA*.
- Wibowo, A. C. I., & Agustin, A. S. (2022). *Perancangan Board game dengan Tema Jelajah Bangunan Bersejarah di Kota Malang*. 11(4).
- Widyatmoko, F. X. (2021). *Pembelajaran Game Desain dalam Desain Komunikasi Visual*. 1(2), 35–50.
- Yulius, Y., & Halim, B. (2023). *PERANCANGAN KOMUNIKASI VISUAL BOARD GAME PENGENALAN DESTINASI WISATA KOTA PALEMBANG UNTUK ANAK USIA 9-12 TAHUN*. 8(1).
- Zaelany, D. A., Azizah, M. N., & Angkasadaiana, N. G. (2024). *Perancangan Board Game The Journey of Knowledge sebagai Media Bantu Pembelajaran Sejarah Designing The Journey of Knowledge Board Game as an Assitive Media for History Learning*. 2(1), 26–35.
<https://doi.org/10.17977/um084v2i12024p26-35>
- Zainudin, A. (2021). *TIPOGRAFI* (P. A. Hadi (ed.)). Yayasan Prima Agus Teknik.