

PERANCANGAN BOARD GAME MENELADANI KISAH ANBI ULUL AZMI UNTUK SISWA SEKOLAH DASAR

Wijdaan Izza Sastra Tartintsa¹

¹Universitas Negeri Surabaya

email: ¹Wijdaansastra@gmail.com

Received:

12-07-2026

Reviewed:

12-07-2026

Accepted:

13-07-2026

ABSTRAK : Pembelajaran kisah Nabi Ululazmi pada siswa sekolah dasar masih didominasi oleh media konvensional sehingga kurang menarik dan kurang interaktif bagi siswa. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang mampu meningkatkan minat belajar sekaligus membantu siswa memahami kisah dan keteladanan Nabi Ululazmi. Penelitian ini bertujuan merancang *boardgame* sebagai media pembelajaran interaktif bagi siswa sekolah dasar dengan menggunakan metode *Design Thinking*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa lebih tertarik pada media pembelajaran yang bersifat visual, interaktif, dan berbasis permainan. Berdasarkan hasil tersebut, dirancang *boardgame* edukatif yang mengangkat kisah, mukjizat, dan keteladanan Nabi Ululazmi melalui konsep petualangan dan aktivitas bermain sambil belajar. Hasil uji kelayakan menunjukkan bahwa *boardgame* memperoleh respons positif dari pengguna sehingga dinilai layak sebagai media pembelajaran. *Boardgame* ini diharapkan dapat membantu siswa memahami kisah Nabi Ululazmi dengan cara yang lebih menarik, menyenangkan, dan mudah dipahami.

Kata Kunci: *Boardgame, Design Thinking, Media Pembelajaran, Nabi Ululazmi, Sekolah Dasar.*

ABSTRACT: Learning about the stories of the Ululazmi Prophets in elementary schools is still dominated by conventional media, making it less engaging and interactive for students. Therefore, a learning medium that can increase students' interest while helping them understand the stories and exemplary values of the Ululazmi Prophets is needed. This study aims to design a Board game as an interactive learning medium for Elementary School Students using the Design

Thinking method. The results showed that students were more interested in visual, interactive, and game-based Learning Media. Based on these findings, an educational Board game was designed to present the stories, miracles, and exemplary values of the Ululazmi Prophets through adventure-based gameplay and learning-through-play activities. The feasibility Test results indicated that the Board game received positive responses from users and was considered suitable as a learning medium. This Board game is expected to help students understand the stories of the Ululazmi Prophets in a more engaging, enjoyable, and effective way.

Keywords: Board game, Design Thinking, Elementary School Students, Learning Media, Ululazmi Prophets.

PENDAHULUAN

Pendidikan sekolah dasar adalah suatu upaya untuk mencerdaskan dan mencetak kehidupan bangsa yang bertaqwa, cinta dan bangga terhadap bangsa dan negara, terampil, kreatif, berbudi pekerti, dan santun serta mampu menyelesaikan permasalahan dilingkungannya (Historia Suardi, 2024). Oleh karena itu pendidikan sekolah dasar memiliki peran penting dalam pembentukan karakter manusia yang beriman, berakhlak, dan bertanggung jawab. Dalam konteks pendidikan di sekolah dasar, penanaman nilai-nilai tersebut salah satunya dapat diwujudkan melalui mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

Pendidikan Agama Islam berperan dalam membimbing peserta didik agar memiliki keimanan, akhlak mulia, dan keteladanan dalam kehidupan sehari-hari. Pembelajaran Pendidikan Agama Islam tidak hanya berorientasi pada penguasaan materi saja, namun juga pada pembentukan sikap akhlak mulia melalui peneladanan nilai-nilai islam. Salah satu materi dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam yang mempunyai nilai karakter dan keteladanan adalah kisah para nabi, khususnya nabi Ululazmi. Kisah nabi Ululazmi mengajarkan nilai-nilai kesabaran, keteguhan iman, keikhlasan, dan tanggung jawab dalam menghadapi cobaan dalam kehidupan sehari-hari. Dalam Kurikulum Merdeka, materi keteladanan nabi Ululazmi diajarkan pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti kelas IV Sekolah Dasar.

Namun seringkali dalam pelaksanaannya, penyampaian materi kisah nabi Ululazmi masih sering disampaikan melalui metode konvensional seperti ceramah dan membaca teks. Sesuai dengan hasil survei yang dilakukan pada guru Pendidikan Agama Islam di SDN Kaliasin 1 Surabaya menunjukkan bahwa dalam penyampaian materi tersebut masih kurang optimal, terutama dalam penggunaan media pembelajaran yang digunakan masih belum mampu melibatkan peserta didik secara aktif. Padahal, penggunaan media yang tepat dapat meningkatkan interaksi dalam proses pembelajaran sehingga siswa tidak akan merasa bosan dalam pembelajaran (Najwa, 2025).

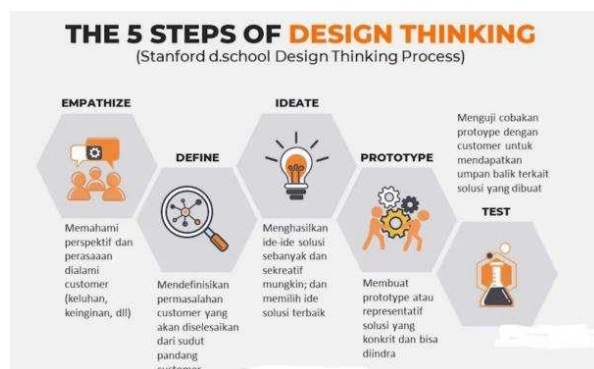
Di sisi lain, lingkungan sekolah masih membiasakan peserta didik untuk bermain permainan tradisional serta menyediakan fasilitas *reading corner* dan pojok dolanan sebagai sarana literasi. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa sekolah memiliki budaya belajar non-digital yang mendukung aktivitas pembelajaran berbasis interaksi langsung dan kolaboratif. Maka diperlukan media pembelajaran non-digital yang interaktif, menyenangkan, serta

mampu melibatkan peserta didik secara aktif dalam memahami dan menginternalisasi nilai keteladanan nabi Ululazmi. Oleh karena itu, perancangan *boardgame* edukatif dipandang sebagai alternatif media pembelajaran yang relevan, kontekstual, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan siswa sekolah dasar.

Berdasarkan permasalahan yang sudah dipaparkan maka tujuan penelitian ini adalah merancang *boardgame* yang menarik dan edukatif sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan minat serta pemahaman anak usia 9-10 tahun terhadap kisah dan keteladanan Nabi Ulul Azmi, sekaligus mengukur efektivitas penggunaannya dalam proses pembelajaran. Batasan penelitian disusun sebagai berikut: 1) Materi perancangan dibatasi pada kisah dan keteladanan Nabi Ululazmi, 2) Perancangan berfokus pada pengembangan konsep dan desain *boardgame* sebagai media pembelajaran tanpa mencakup produksi massal, 3) *Boardgame* dirancang sebagai media pendukung pembelajaran di *reading corner* dan pojok *dolanan*, bukan sebagai media pembelajaran utama di kelas.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan metode *Design Thinking* digunakan sebagai pendekatan perancangan yang berpusat pada pengguna. *Design Thinking* merupakan pendekatan inovatif yang berpusat pada manusia (*human-centered*) untuk memecahkan masalah melalui pemahaman mendalam terhadap kebutuhan pengguna, eksplorasi ide, serta pengujian solusi secara berulang (Tim Brown, 2008). Pendekatan ini dipilih untuk memperoleh pemahaman mendalam mengenai perancangan *boardgame* sebagai media pembelajaran dalam mengenalkan kisah dan keteladanan Nabi UlulAzmi kepada siswa kelas IV sekolah dasar. Proses perancangan dilakukan melalui lima tahapan, yaitu *Empathize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, dan *Test*. Penelitian dilaksanakan di SDN Kaliasin 1 Surabaya dan tidak mencakup tahap produksi massal.



Gambar 1 Tahapan Metode Design Thinking (Sumber: dschool.stanford.edu)

Sumber data penelitian terdiri atas data primer dan data sekunder. Data primer diperoleh melalui observasi, wawancara dengan guru Pendidikan Agama Islam dan siswa kelas IV, serta penyebaran kuesioner kepada siswa. Sementara itu, data sekunder diperoleh melalui studi literatur berupa buku, jurnal ilmiah, artikel, dan penelitian terdahulu yang berkaitan dengan *boardgame* edukatif serta materi Nabi Ululazmi.

Analisis data dilakukan menggunakan analisis SWOT sebagai metode *benchmarking* terhadap *boardgame* edukatif sejenis untuk mengidentifikasi aspek *strength*, *weakness*,

opportunity, dan *threat* sebagai dasar pengembangan konsep. Hasil analisis tersebut kemudian diimplementasikan pada setiap tahapan *Design Thinking* hingga menghasilkan rancangan akhir *boardgame* yang sesuai dengan kebutuhan pengguna.

KERANGKA TEORETIK

Kerangka teoretik dalam penelitian ini dibangun berdasarkan berbagai teori dan konsep yang relevan dengan perancangan *boardgame* edukatif sebagai media pembelajaran. Kerangka teoretik ini bertujuan untuk memberikan landasan konseptual dalam menjawab rumusan masalah serta mendukung proses perancangan *boardgame* yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar.

a. Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan sarana yang digunakan untuk menyampaikan materi agar proses pembelajaran berlangsung lebih efektif dan efisien. Menurut Arsyad (2017), media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal. Sejalan dengan itu, Sadiman dkk. (2014) menyatakan bahwa media pembelajaran mampu merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan peserta didik dalam proses belajar. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan membantu meningkatkan pemahaman terhadap materi yang dipelajari.

b. Board Game

Boardgame merupakan permainan papan yang dimainkan berdasarkan aturan tertentu untuk mencapai tujuan permainan melalui interaksi antar pemain (Hurd & Jennings, 2009). Seiring perkembangannya, *boardgame* tidak hanya digunakan sebagai media hiburan, tetapi juga sebagai media pembelajaran yang mampu menyampaikan materi secara lebih menarik dan interaktif. Menurut Novianti Susilo (2020), *boardgame* dapat meningkatkan interaksi sosial, menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, serta mendorong partisipasi aktif peserta didik. *Boardgame* mampu menggabungkan unsur bermain dan belajar sehingga dapat membantu siswa memahami kisah dan keteladanan Nabi Ululazmi.

c. Kisah dan Teladan Nabi Ululazmi

Nabi Ululazmi merupakan lima nabi pilihan Allah Swt. yang memiliki keteguhan, kesabaran, dan ketabahan luar biasa dalam menyampaikan risalah-Nya. Menurut Yufi, Cantika (2022), gelar Ululazmi diberikan kepada nabi yang memiliki keteguhan hati dalam menghadapi berbagai ujian selama menjalankan dakwah. Kelima nabi tersebut adalah Nabi Nuh a.s., Nabi Ibrahim as., Nabi Musa as., Nabi Isa as., dan Nabi Muhammad saw., yang masing-masing memiliki keteladanan yang dapat dijadikan pedoman dalam kehidupan. Kisah dan nilai keteladanan Nabi Ululazmi sebagai materi utama dalam perancangan *boardgame* untuk membantu siswa sekolah dasar memahami nilai-nilai moral melalui media pembelajaran yang interaktif.

d. Karakteristik Pada Anak Usia 9-10 Tahun

Anak usia 9-10 tahun berada pada tahap operasional konkret, yaitu mampu berpikir logis terhadap hal-hal yang bersifat nyata, memahami hubungan sebab-akibat, serta mengelompokkan informasi berdasarkan karakteristik tertentu (Desmita, 2014). Pada usia ini,

anak juga mulai mampu bekerja sama dengan teman sebaya, mengikuti aturan, serta lebih mudah memahami materi melalui pengalaman langsung dibandingkan konsep yang bersifat abstrak (Hurlock, 2011). Karakteristik tersebut menunjukkan bahwa anak mulai memiliki kemampuan berpikir, bersosialisasi, dan belajar secara lebih terstruktur sesuai dengan tahapan perkembangannya.

e. Ilustrasi

Karakteristik tersebut menjadikan ilustrasi kartun sesuai digunakan sebagai media visual bagi siswa sekolah dasar. Ilustrasi berperan dalam menginterpretasikan teks serta membangun keterhubungan emosional antara pesan dan pembaca (Lawrence Zeegen, 2005). Dengan demikian, Ilustrasi menjadi elemen penting untuk membantu menyampaikan nilai dan cerita secara lebih konkret, menarik, dan mudah dipahami. Salah satu jenis ilustrasi yang banyak digunakan dalam media pembelajaran adalah ilustrasi kartun, yaitu ilustrasi dengan bentuk yang sederhana, menarik, dan memiliki ciri khas sehingga mampu meningkatkan minat serta memudahkan penyampaian pesan kepada anak.

f. Tipografi

Tipografi merupakan unsur desain komunikasi visual yang berfungsi menyampaikan informasi melalui penggunaan huruf serta mendukung keterbacaan pesan (Sihombing, 2015). Dalam media pembelajaran, pemilihan tipografi perlu mempertimbangkan tingkat keterbacaan agar informasi dapat dipahami dengan mudah oleh siswa sekolah dasar. Salah satu jenis tipografi yang sesuai dengan ketentuan tersebut adalah sans serif, yaitu huruf dengan bentuk sederhana, bersih, dan mudah dibaca. Menurut Rustan (2011), huruf sans serif memiliki tingkat keterbacaan yang baik sehingga banyak digunakan pada media visual dan pembelajaran karena mampu menyampaikan informasi secara jelas dan komunikatif.

g. Warna

Warna merupakan unsur visual yang berperan dalam menarik perhatian, membangun suasana, serta membantu penyampaian informasi pada suatu media. Dalam media pembelajaran, penggunaan warna yang tepat dapat meningkatkan minat belajar, fokus, dan kemampuan anak dalam memahami materi (Yaa Bunayya, 2020). Menurut Johannes Itten (1970), warna juga memiliki pengaruh psikologis yang dapat membangkitkan respons emosional tertentu pada penggunaannya. Pada media yang ditujukan untuk anak usia sekolah dasar, penggunaan warna-warna cerah seperti merah, biru, kuning, hijau, dan oranye lebih disarankan karena mampu menciptakan kesan ceria, menarik perhatian, serta meningkatkan antusiasme anak dalam proses belajar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Identifikasi Masalah

Perancangan boardgame *SAFAR* diawali dengan tahap *Empathize* yaitu melakukan pengumpulan data melalui wawancara, observasi, studi pustaka, dan penyebaran kuesioner kepada guru serta siswa kelas IV SDN Kaliasin 1 Surabaya. Hasil wawancara menunjukkan bahwa pembelajaran kisah Nabi Ululazmi masih menghadapi kendala, yaitu siswa kesulitan mengingat tokoh, latar tempat, serta nilai keteladanan yang terkandung dalam setiap kisah. Selain itu, media pembelajaran yang digunakan masih didominasi video sehingga memerlukan waktu pembelajaran yang relatif lama. Hasil observasi juga menunjukkan bahwa

siswa lebih menyukai aktivitas belajar secara berkelompok dan interaktif. Sementara itu, hasil kuesioner menunjukkan bahwa sebagian besar siswa menyukai permainan dengan ilustrasi menarik, warna cerah, karakter kartun, sistem tantangan, serta konsep petualangan. Temuan tersebut menjadi dasar dalam menentukan konsep visual dan mekanisme permainan boardgame SAFAR.

Hasil Pengumpulan Data

Pada tahap selanjutnya dilakukan analisis data menggunakan analisi SWOT (*Strength, Weakness, Opportunity, dan Threat*) digunakan untuk mengidentifikasi faktor internal dan eksternal yang menjadi dasar dalam proses perancangan sekaligus melakukan *benchmarking* terhadap kompetitor, yaitu *Boardgame* Nabi Ululazmi. Hasil analisis menunjukkan bahwa *Boardgame* SAFAR memiliki kekuatan berupa visualisasi perjalanan para Nabi Ululazmi melalui konsep petualangan sehingga mampu menghadirkan pengalaman belajar yang lebih interaktif dibandingkan metode pembelajaran konvensional. Selain itu, permainan dirancang untuk mendukung aktivitas belajar kelompok yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Namun, materi yang cukup luas mengharuskan adanya penyederhanaan informasi dan mekanisme permainan yang mudah dipahami agar keseimbangan antara unsur edukasi dan hiburan tetap terjaga. Analisis juga menunjukkan adanya peluang berupa kebutuhan guru terhadap media pembelajaran alternatif yang lebih interaktif, sementara ancaman yang perlu diperhatikan adalah persaingan dengan permainan komersial serta potensi siswa lebih berfokus pada kompetisi daripada tujuan pembelajaran.

Hasil *benchmarking* menunjukkan bahwa *Boardgame* Nabi Ululazmi memiliki keunggulan pada sistem pertanyaan yang efektif untuk mengukur pemahaman materi, tetapi belum memvisualisasikan perjalanan dan alur kisah Nabi Ululazmi secara mendalam. Berdasarkan hasil tersebut, disusun matriks SWOT yang menghasilkan strategi perancangan berupa pengembangan konsep petualangan sebagai media pembelajaran yang interaktif, penyederhanaan materi tanpa mengurangi nilai edukatif, penyusunan mekanisme permainan yang sederhana, serta penyediaan buku panduan yang ringkas agar mudah dipahami siswa. Dengan demikian, hasil analisis SWOT dan *benchmarking* menjadi dasar dalam tahap *Ideate* pada metode *Design Thinking* untuk menentukan konsep visual, mekanisme permainan, dan penyajian materi pada *Boardgame* SAFAR.

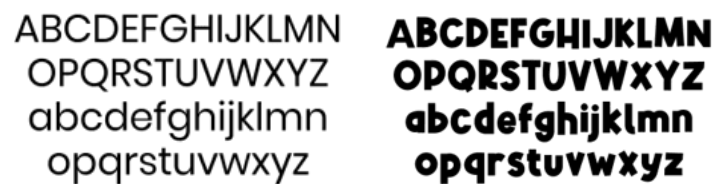
Desain Produk

Pada tahap *Ideate*, dihasilkan konsep media pembelajaran berupa *boardgame* edukatif bertema petualangan dengan nama SAFAR. *Boardgame* dirancang menggunakan mekanisme *roll and move* yang mengajak siswa kelas IV SD mempelajari kisah Nabi Ululazmi melalui aktivitas bermain. Konsep visual disesuaikan dengan karakteristik anak usia 9–10 tahun agar media lebih menarik dan mudah dipahami. Palet warna yang digunakan didominasi warna krem sebagai representasi padang pasir dan dipadukan dengan warna merah, biru, oranye, serta ungu untuk menciptakan kesan ceria, menarik, dan memudahkan pemain membedakan setiap elemen permainan.



Gambar2. Warna Pada Boardgame “SAFAR” (Sumber: Tartintsa)

Tipografi menggunakan font Poppins sebagai huruf utama karena memiliki tingkat keterbacaan yang baik bagi anak sekolah dasar, sedangkan font Alpakind digunakan pada logo untuk memperkuat identitas visual dan nuansa petualangan.



Gambar3. Tipografi yang Digunakan (Sumber: Tartintsa)

Ilustrasi yang digunakan yaitu ilustrasi dengan gaya *flat cartoon* dengan bentuk sederhana dan warna yang jelas sehingga mudah dikenali oleh siswa sekolah dasar. Gaya ilustrasi ini diterapkan secara konsisten pada seluruh komponen board game untuk menciptakan kesatuan visual dan mendukung proses belajar yang menyenangkan.



Gambar4. Gaya Ilustrasi yang Digunakan (Sumber: Tartintsa)

Tahap *Prototype* merupakan proses mengembangkan konsep hasil tahap *Ideate* menjadi rancangan visual digital yang mendekati produk akhir. Proses diawali dengan pembuatan *tighttissue*, yaitu penyempurnaan sketsa melalui penerapan ilustrasi, warna, tipografi, tata letak, dan elemen visual sehingga menghasilkan desain yang lebih terstruktur. Selanjutnya, seluruh komponen board game diselesaikan menjadi *final design* yang siap divalidasi. Prototype yang dihasilkan meliputi logo, papan permainan, pion karakter, kartu Lentera, kartu Musafir, kartu Rahasia, dan koin permainan yang dirancang secara konsisten sesuai konsep visual *Boardgame SAFAR*.



Gambar 5. Tighttissue Komponen Boardgame "SAFAR" (Sumber: Tartintsa)

Hasil pengembangan pada tahap *tighttissue* kemudian disempurnakan menjadi *final design* yang siap memasuki tahap validasi. Desain akhir mencakup seluruh komponen utama Boardgame SAFAR.



Gambar 6. Final Design Komponen Boardgame "SAFAR" (Sumber: Tartintsa)

Selanjutnya validasi materi dilakukan oleh guru Pendidikan Agama Islam kelas IV SDN Kaliasin 1 Surabaya, sedangkan validasi media dilakukan oleh dosen Desain Komunikasi Visual Universitas Negeri Surabaya menggunakan instrumen penilaian skala Likert. Hasil validasi materi memperoleh persentase 100% dengan kategori sangat baik, sehingga *boardgame* dinyatakan layak digunakan tanpa revisi. Sementara itu, hasil validasi media tahap pertama memperoleh persentase 88,57% dengan kategori layak digunakan dengan revisi. Setelah dilakukan revisi, validasi media tahap kedua meningkat menjadi 92,86% sehingga *Boardgame SAFAR* dinyatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran bagi siswa sekolah dasar.

Tabel 1. Hasil Validasi Ahli

Validator	Presentase	Kategori	Keterangan
Ahli Materi	100%	Sangat Baik	Layak Tanpa Revisi
Ahli Media Tahap 1	88,57%	Sangat Baik	Layak Dengan Revisi
Ahli Media Tahp 2	92,86%	Sangat Baik	Layak Digunakan

Setelah dilakukan validasi dilanjutkan dengan tahap *Final Design* yaitu penyempurnaan akhir *Boardgame SAFAR* berdasarkan hasil validasi ahli materi dan ahli media. Adapun masukan yang diberikan pada beberapa komponen, terutama papan permainan dengan penambahan nama lokasi pada setiap bangunan dan peningkatan kontras warna agar informasi lebih mudah dikenali. Selain itu, panduan permainan dilengkapi ilustrasi untuk mempermudah pemahaman aturan bermain, serta ditambahkan panduan pemegang lentera dan kunci jawaban sebagai komponen pendukung agar proses permainan lebih terarah. Berikut hasil revisi dari ahli media.

1. Papan Permainan

Papan permainan ditambahkan keterangan nama tempat pada setiap bangunan serta mengganti warna latar belakang menjadi lebih kontras agar memudahkan pemain mengenali area permainan dan meningkatkan keterbacaan visual.



Gambar 8 Final Design Papan Permainan (Sumber: Tartintsa, 2026)

2. Panduan Permainan

Panduan permainan direvisi dengan menambahkan ilustrasi pada setiap petunjuk permainan sehingga aturan bermain menjadi lebih jelas, menarik, dan mudah dipahami oleh pemain.



Gambar 14. Final Design Panduan Permainan (Sumber: Tartintsa, 2026)

3. Panduan Pemegang Lentera

Panduan pemegang lentera ditambahkan sebagai komponen baru berdasarkan hasil validasi. Panduan ini berisi petunjuk bagi fasilitator dalam memandu jalannya permainan serta mengelola mekanisme permainan.



Gambar 15. Final Design Panduan Pemegang Lentera(Sumber: Tartintsa, 2026)

4. Buku Saku

Buku saku ditetapkan sebagai desain akhir dengan materi yang disusun secara ringkas dan mudah dipahami oleh siswa.



Gambar 16. Final Design Buku Saku (Sumber: Tartintsa, 2026)

5. Kunci Jawaban Kartu Lentera

Kunci jawaban ditambahkan sebagai komponen baru berdasarkan hasil validasi untuk memudahkan pemegang lentera dalam memeriksa jawaban pemain secara tepat dan konsisten.



Gambar 17. Final Design Kunci Jawaban Kartu Lentera (Sumber: Tartintsa, 2026)

Pengaplikasian Media

Hasil *final design* kemudian diaplikasikan pada media utama dan media pendukung *Boardgame SAFAR*. Selain itu, dirancang pula media pendukung berupa stiker, *keychain*, dan *lunch bag* sebagai media promosi yang bertujuan meningkatkan daya tarik serta memperkuat identitas visual *Boardgame SAFAR*.



Gambar 18. Media Utama *Boardgame SAFAR* (Sumber: Tartintsa)



Gambar 19. Media Pendukung *Boardgame SAFAR* (Sumber: Tartintsa)

Tahap *Test* dilakukan untuk mengetahui tingkat penerimaan pengguna terhadap *board game SAFAR*. Uji coba melibatkan 20 siswa kelas IV SDN Kaliasin 1 Surabaya sebagai target pengguna. Siswa memainkan board game sesuai aturan permainan, kemudian mengisi angket penilaian yang mencakup aspek daya tarik visual, kemudahan penggunaan, kejelasan aturan, serta pemahaman materi Nabi Ululazmi. Hasil uji coba menunjukkan bahwa *board game SAFAR* memperoleh persentase penilaian sebesar 95,1% dengan kategori sangat layak. Hasil tersebut menunjukkan bahwa *board game* memiliki tampilan visual yang menarik, mudah dimainkan, serta mampu membantu siswa memahami kisah dan keteladanan Nabi Ulul Azmi. Selain itu, siswa memberikan respons positif terhadap pengalaman belajar melalui permainan dan menunjukkan minat untuk memainkan *board game* kembali sebagai media pembelajaran.



Gambar 20. Dokumentasi Uji Coba (Sumber: Tartintsa)

SIMPULAN DAN SARAN

Board Game SAFAR berhasil dirancang sebagai media edukasi tambahan untuk mengenalkan kisah dan keteladanan Nabi Ululazmi kepada siswa sekolah dasar. Media ini dikembangkan berdasarkan kebutuhan siswa akan pembelajaran yang lebih interaktif melalui perpaduan ilustrasi, warna, dan aktivitas bermain. Hasil validasi dan uji coba menunjukkan bahwa *board game* layak digunakan sebagai media pembelajaran serta memperoleh respons positif dari guru dan siswa, sehingga dapat menjadi alternatif pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Untuk pengembangan selanjutnya, *Board Game SAFAR* dapat dilengkapi dengan materi dan mekanisme permainan yang lebih beragam serta diuji pada jumlah responden yang lebih luas guna mengetahui efektivitasnya secara lebih komprehensif.

REFERENSI

- Adica. (2019). Ciri-ciri Anak Sekolah Dasar Usia 10-12 Tahun | SILABUS. Silabus.web.id. <https://www.silabus.web.id/ciri-ciri-anak-sekolah-dasar-usia-10-12-tahun/>
- admin. (2020, March 27). 6 Manfaat Utama Permainan Papan (*Board games*) untuk Anak-Anak. AnakBisa. <https://www.anakbisa.com/6-manfaat-utama-permainan-papan-board-games-untuk-anak-anak/>
- Adriani, A., Oktrifa, A. D., Jannah, Z. R., & Aeni, A. N. (2022). Pengaplikasian E-Book dalam Memperkenalkan Nabi *Ulul Azmi* Kepada Siswa Sekolah Dasar. *Al Qalam: Jurnal Ilmiah Keagamaan Dan Kemasyarakatan*, 16(5), 1674. <https://doi.org/10.35931/aq.v16i5.1138>
- Cantika, Y. (2021, September 9). Pengertian *Ulul Azmi*: Ciri-ciri dan 5 Rasul Penerimaannya. *Gramedia Literasi*. <https://www.gramedia.com/literasi/ulul-azmi/>
- Dliyaulhaq, M., & Marsudi. (2021). PERANCANGAN *BOARD GAME* TOKOH SAHABAT NABI UNTUK EDUKASI ANAK USIA 9-12 TAHUN. *Jurnal Barik*, 2(3), 258-272.
- McLeod, S. (2022, November 3). Jean Piaget's Theory of Cognitive Development: 4 Stages. *Simply Psychology*. <https://www.simplypsychology.org/piaget.html#Piagets-Theory>
- Mufidal, A., Ro'is Abidin, M., Bahasa, J., Seni, D., & Bahasa, F. (2021). PERANCANGAN *BOARD GAME* SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS ANAK USIA 6-10 TAHUN. *Jurnal Barik*, 2(3), 44-59.
- Permananda, T. P., & Wahyudi. (2020). Efektivitas Media *Board game* The Effectiveness of *Board game* to Enhance The *Elementary School Students* Problem Solving Skill. *Jurnal Sekolah Dasar* No, 1(1), 2528-2883.

- Putri, I., & Anggapuspa, M. (2023). PERANCANGAN *BOARD GAME* SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN RUKUN ISLAM UNTUK ANAK USIA 9-12 TAHUN. *Jurnal Barik*, 4(2), 227–241.
- Rini, N., & Aryanto, H. (2020). PERANCANGAN *BOARDGAME* BAHASA JERMAN UNTUK SISWA SEKOLAH MENEGAH ATAS. *Jurnal Barik*, 1(2), 1–12.
- Rizkha, I., Anggapuspa, M., Kunci, K., & Seimbang, G. (2022). PERANCANGAN *BOARD GAME* PENGENALAN GIZI SEIMBANG SEBAGAI MEDIA EDUKASI ANAK USIA 9-12 TAHUN. *Jurnal Barik*, 4(1), 175–189.
- Sapriyah. (2019). MEDIA PEMBELAJARAN DALAM PROSES BELAJAR MENGAJAR. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 2(1), 470–477.
- Abid, M. N. (2017, September 15). Tujuan Pendidikan Agama Islam Menurut Para Ahli Pendidikan Islam. DosenMuslim.com.
<https://dosenmuslim.com/pendidikan/tujuan-pendidikan-agama-islam/>
- Djamaris, A., Program, S., Manajemen, F., Ekonomi, & Sosial, I. (n.d.). *Design Thinking: Menyelesaikan Masalah dengan Kreativitas*.
- Dliyaulhaq, M., & Marsudi. (2021). PERANCANGAN *BOARD GAME* TOKOH SAHABAT NABI UNTUK EDUKASI ANAK USIA 9-12 TAHUN. *Jurnal Barik*, 2(3), 258–272.
- Leonny, N., & Korompis. (n.d.). Perancangan *Board game* The Adventure Towards Confidence Bagi Anak 7-12 tahun Untuk Meningkatkan Kepercayaan Diri Mereka.
- Muchlisin Riadi. (2021, March 3). Tipografi (Pengertian, Aspek, Anatomi, Jenis dan Karakter Huruf). *Kajianpustaka.com; Blogger*.
<https://www.kajianpustaka.com/2021/03/tipografi.html>
- Salmaa. (2021, April 30). Tipografi: Pengertian, Sejarah, hingga Jenis-Jenisnya - Penerbit Deepublish. Penerbit Deepublish.
https://penerbitdeepublish.com/information/tipografi/#Elemen_Penting_Tipografi
- Siska, F., Magdalena, M., M.Pd, Y., Sri, S., Dr. Asnimawati, M.Pd, Mustika, D., Dr. Normalasarie, M.Pd, Febriani, T., Pd, S., S, Rusmaini, S.Pd., M.Pd.E, & SE, N. S. (2026). *BUKU AJAR : PENDEKATAN DAN STRATEGI PEMBELAJARAN*. CV NEVANDRA PUSTAKA NUSANTARA