

PERANCANGAN *BOARD GAME* BERTEMA BUDAYA LOKAL SEBAGAI MEDIA PENGENALAN BUDAYA BAGI SISWA KELAS 5 DI SDN KALIRUNGKUT IV SURABAYA

Studi Kasus *Board Game* “Nusantara Quest Gate” di SDN Kalirungkut IV Surabaya

Dianita Miftahul Jannah¹, Muhamad Ro'is Abidin²

¹Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
email: ¹dianitamiftahul.22005@mhs.unesa.ac.id

Received:

13-07-2026

Reviewed:

13-07-2026

Accepted:

14-07-2026

ABSTRAK : Indonesia memiliki kekayaan budaya lokal yang perlu dikenalkan sejak dini kepada generasi muda, namun pembelajaran budaya di sekolah dasar masih bersifat teoritis. Penelitian ini bertujuan untuk merancang *board game* bertema budaya lokal sebagai media pengenalan budaya bagi siswa kelas 5 SDN Kalirungkut IV Surabaya. Perancangan menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan metode *Design Thinking*, meliputi tahap *Empathize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, dan *Test*. Pengumpulan data dilakukan melalui kuesioner kepada 44 siswa kelas 5, wawancara dengan tiga orang guru kelas 5, observasi, serta studi pustaka, kemudian dianalisis menggunakan model analisis data Miles dan Huberman. Hasil perancangan berupa *board game* bernama "Nusantara Quest Gate – Jejak Budaya Nusantara" yang mengangkat enam unsur kebudayaan lokal Indonesia. Produk akhir terdiri atas papan permainan, kartu budaya, pion, dadu, token, buku panduan, dan kemasan, yang telah dinyatakan layak oleh ahli materi dan ahli desain grafis. Hasil uji coba menunjukkan antusiasme tinggi dari siswa, yang mengindikasikan bahwa *board game* ini efektif sebagai media pembelajaran budaya lokal yang menyenangkan dan berkesan.

Kata Kunci: *board game*, budaya lokal, media pembelajaran, *design thinking*, siswa sekolah dasar.

ABSTRACT : *Indonesia has a rich local culture that needs to be introduced to the younger generation from an early age, yet cultural learning in elementary schools remains largely theoretical. This study aims to design a local culture-themed board game as a medium for cultural introduction for fifth-grade students at SDN Kalirungkut IV Surabaya. The design employed a descriptive qualitative approach using the Design Thinking method, comprising the Empathize, Define, Ideate, Prototype, and Test stages. Data were collected through questionnaires distributed to 44 fifth-grade students, interviews with three fifth-grade teachers, observation, and literature review, then analyzed using the Miles and Huberman data analysis model. The resulting design is a board game titled "Nusantara Quest Gate – Jejak Budaya Nusantara," which incorporates six elements of Indonesian local culture. The final product consists of a game board, culture cards, pawns, dice, tokens, a rulebook, and packaging, which have been validated as feasible by a subject-matter expert and a graphic design expert. Trial results showed high enthusiasm among students, indicating that the board game is effective as an engaging and memorable medium for local culture education.*

Keywords: *board game, local culture, learning media, design thinking, elementary school students*

PENDAHULUAN

Indonesia dikenal sebagai negara yang kaya akan budaya dan kearifan lokal yang diwariskan secara turun-temurun di setiap daerah. Namun, di tengah arus globalisasi dan kemajuan teknologi yang pesat, generasi muda semakin terpapar budaya asing dan mulai melupakan nilai-nilai budaya lokal yang menjadi identitas bangsa. Fenomena ini juga terjadi di lingkungan sekolah dasar, di mana pembelajaran budaya seringkali masih bersifat teoritis dan kurang menarik bagi siswa (Luh, Cahaya, Ketut, & Sarjani, n.d).

Board game bertema budaya lokal dirancang sebagai sarana efektif yang memungkinkan siswa mengenal dan mendalami kekayaan budaya Nusantara secara interaktif melalui mekanisme permainan yang menyenangkan, melibatkan interaksi sosial antar pemain, elemen tantangan strategis, serta kolaborasi tim yang dinamis. Beberapa penelitian terdahulu telah mengembangkan board game bertema budaya dengan pendekatan dan fokus materi yang beragam, misalnya board game budaya Nusantara untuk anak-anak (Ni Luh Mia Cahaya Pramesti, Ni Ketut Pande Sarjani dan Dr. Alit Kumala Dewi, 2024), children board game berbasis kearifan lokal Suku Sasak untuk materi IPS (Arman Maulana, Siti Istiningsih, Ilham Handika, dan Muhammad Sobri, 2025), board game berbasis wayang Mahabharata untuk mengenalkan tokoh Pandawa ((Leonardo Daniel Winarto, 2025), serta Locudi board game untuk meningkatkan pemahaman keragaman budaya Indonesia pada siswa kelas V (Sabbrina dkk., 2025). Penelitian-penelitian tersebut secara konsisten menunjukkan bahwa media permainan papan dapat meningkatkan motivasi belajar, hasil belajar, dan partisipasi

siswa secara signifikan, namun pemanfaatannya untuk konteks budaya lokal Surabaya, khususnya di SDN Kalirungkut IV, belum pernah dilakukan.

Observasi awal dan kuesioner yang diberikan kepada guru kelas 5 SDN Kalirungkut IV Surabaya menunjukkan bahwa siswa sangat antusias mempelajari budaya lokal, namun sebagian besar (66,7%) siswa dinilai guru hanya mengenal budaya lokal secara terbatas, dengan kendala utama berupa kesulitan menghafal materi rumah adat dan senjata tradisional serta keterbatasan waktu pembelajaran. Seluruh guru (100%) menyatakan setuju apabila materi budaya lokal disampaikan melalui board game. Berdasarkan kondisi tersebut, dirumuskan permasalahan penelitian, yaitu bagaimana konsep, proses, dan hasil perancangan board game bertema budaya lokal yang menarik dan interaktif agar dapat digunakan sebagai suplemen pembelajaran bagi siswa kelas 5 SDN Kalirungkut IV Surabaya.

Penelitian ini bertujuan untuk (1) menyusun konsep perancangan board game bertema budaya lokal yang menarik, edukatif, dan mudah dipahami oleh siswa kelas 5 SD; (2) mendeskripsikan proses perancangan board game tersebut melalui pendekatan Design Thinking; dan (3) mendeskripsikan hasil perancangan board game yang dapat meningkatkan pemahaman budaya lokal secara interaktif dan menyenangkan. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi kontribusi nyata dalam pengembangan pendidikan berbasis budaya lokal serta menjadi rujukan bagi sekolah lain dalam mengintegrasikan kearifan lokal ke dalam proses pembelajaran secara kreatif.

METODE PENELITIAN (PENCIPTAAN/PERANCANGAN)

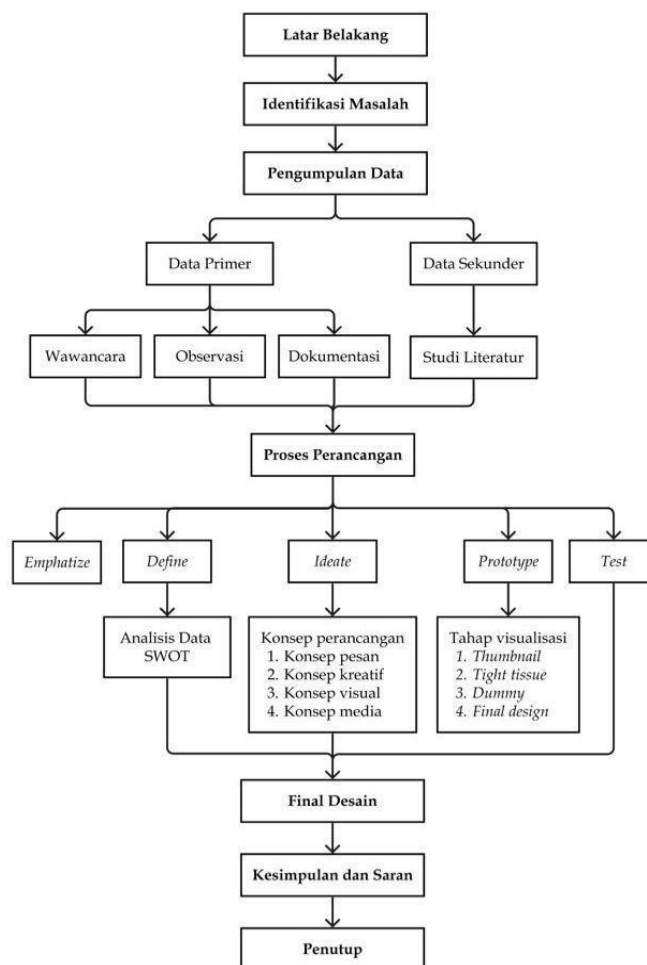
Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif, yaitu metode penelitian yang mengumpulkan data dalam bentuk kata-kata dan gambar, bukan dalam bentuk angka semata (Moleong, 2020). Pendekatan ini dipilih karena perancangan bertujuan untuk memahami secara mendalam kebutuhan target audiens (siswa kelas 5 SD) serta konteks pembelajaran budaya lokal di lapangan, sebagai dasar dalam merumuskan konsep, visual, dan mekanisme permainan pada board game yang dirancang. Objek penelitian adalah proses perancangan board game edukasi bertema budaya lokal Indonesia, dengan ruang lingkup materi dibatasi pada enam unsur budaya, yaitu kesenian tradisional, upacara adat, pakaian adat, rumah adat, senjata tradisional, dan alat musik tradisional.

Subjek penelitian adalah siswa kelas 5A dan 5B SDN Kalirungkut IV Surabaya sebanyak 44 siswa sebagai target audiens utama, serta tiga orang guru kelas 5 sebagai narasumber pendukung terkait metode pengajaran budaya lokal yang selama ini diterapkan. Penelitian dilaksanakan di SDN Kalirungkut IV Surabaya, Kecamatan Rungkut, Kota Surabaya, yang dipilih karena memiliki siswa kelas 5 dengan karakteristik representatif serta keterbukaan pihak sekolah dalam memberikan akses observasi dan wawancara.

Teknik pengumpulan data terdiri atas data primer dan data sekunder. Data primer diperoleh melalui kuesioner yang disebarkan kepada 44 siswa kelas 5A dan 5B menggunakan teknik total sampling (sampling jenuh), wawancara dengan tiga guru kelas 5, serta observasi pembelajaran di kelas. Data sekunder diperoleh melalui studi literatur berupa buku, jurnal ilmiah, dan penelitian terdahulu yang berkaitan dengan media pembelajaran, board game, dan kebudayaan Indonesia. Data kuesioner diolah dalam bentuk persentase dengan rumus $P = (f/n) \times 100\%$, dengan P = persentase jawaban, f = frekuensi jawaban responden, dan n = jumlah responden.

Teknik analisis data menggunakan analisis SWOT (Strengths, Weaknesses, Opportunities, Threats) untuk mengidentifikasi faktor internal dan eksternal yang memengaruhi desain dan implementasi board game, yang selanjutnya dipadukan dalam matriks strategi SO, WO, ST, dan WT sebagai dasar pengambilan keputusan desain. Representativitas data diperkuat melalui teknik total sampling dengan response rate 100% serta triangulasi sumber, yaitu membandingkan hasil kuesioner siswa dengan hasil wawancara guru dan hasil observasi lapangan.

Metode perancangan mengadopsi pendekatan Design Thinking yang terdiri atas lima tahap, yaitu Empathize (memahami kebutuhan dan permasalahan pengguna melalui kuesioner, wawancara, dan observasi), Define (menganalisis data untuk merumuskan masalah utama), Ideate (mengembangkan alternatif konsep melalui brainstorming), Prototype (mewujudkan ide ke dalam desain visual dan prototipe fisik menggunakan Adobe Illustrator dan Adobe Photoshop), dan Test (menguji prototipe kepada siswa dan guru untuk memperoleh umpan balik sebagai bahan evaluasi dan penyempurnaan desain).



Gambar 1. Kerangka penelitian (Sumber : Dianita, 2025)

KERANGKA TEORETIK

Budaya Nusantara merupakan keseluruhan hasil cipta, rasa, dan karsa masyarakat di berbagai wilayah Indonesia yang diwariskan secara turun-temurun, mencakup budaya benda (arsitektur rumah adat, senjata tradisional, pakaian adat) maupun budaya non-benda (kesenian tari dan musik, upacara adat). Pengenalan unsur-unsur budaya tersebut kepada siswa sekolah dasar penting dilakukan sejak dini agar generasi muda memiliki identitas dan kecintaan terhadap warisan budayanya sendiri di tengah arus globalisasi.

Board game dipahami sebagai permainan papan yang dimainkan dengan menggerakkan bidak atau kartu di atas permukaan bergambar sesuai aturan tertentu, dan telah lama dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang efektif karena mampu menghadirkan interaksi sosial, elemen strategi, serta pengalaman belajar yang menyenangkan (Parlett, 1999; Nicholson, 2011). Sejumlah kajian menunjukkan bahwa permainan, termasuk board game, dapat meningkatkan motivasi belajar, retensi pengetahuan, dan keterampilan berpikir kritis siswa melalui prinsip belajar sambil bermain atau *learning through play* (Prensky, 2001; Gee, 2003; Schell, 2008).

Design Thinking digunakan sebagai kerangka metode perancangan karena berfokus pada pemahaman kebutuhan pengguna secara mendalam sebelum menghasilkan solusi. Pendekatan ini terdiri atas lima tahap, yaitu Empathize, Define, Ideate, Prototype, dan Test, yang secara berurutan mengarahkan proses perancangan dari pemahaman masalah pengguna hingga terciptanya produk yang teruji (Stanford d.school, 2013 dalam kerangka perancangan ini). Prinsip desain visual bold, playful, dan penuh warna, termasuk pemilihan tipografi dan palet warna, mengacu pada prinsip dasar desain grafis dan tipografi untuk anak-anak (Samara, 2003; Subekti, 2018), guna memastikan produk sesuai dengan karakteristik kognitif dan visual anak usia 9–12 tahun.

HASIL DAN PEMBAHASAN

a. Empathize

Hasil kuesioner terhadap tiga guru kelas 5 SDN Kalirungkut IV Surabaya menunjukkan bahwa sebagian besar guru (66,7%) merasa senang mengajar budaya lokal meski cukup menantang, dan seluruh guru menyatakan siswa antusias terhadap materi budaya. Gaya belajar visual dan kinestetik mendominasi (66,7%), sehingga board game dinilai sesuai sebagai media pembelajaran. Sebagian besar siswa (66,7%) dinilai hanya mengenal budaya lokal secara terbatas, dengan kendala utama berupa kesulitan menghafal materi dan keterbatasan waktu, sedangkan materi tersulit adalah pengenalan rumah adat dan senjata tradisional. Seluruh guru (100%) mendukung penggunaan board game sebagai media pengenalan budaya, sebagaimana dirangkum pada Tabel 1.

Pertanyaan	Temuan Utama
Pengalaman mengajar budaya lokal	66,7% menyenangkan; 33,3% sedikit menantang
Antusiasme siswa terhadap materi budaya	100% guru menyatakan siswa sangat antusias
Gaya belajar dominan di kelas	Visual & kinestetik 66,7%; auditori 33,3%
Pemahaman siswa terhadap budaya lokal	66,7% hanya tahu sedikit; 33,3% sudah mengenal baik
Tantangan utama siswa	66,7% kesulitan menghafal dan memahami

Pertanyaan	Temuan Utama
Materi tersulit	66,7% rumah adat; 33,3% senjata tradisional
Pernah memakai board game/media permainan	66,7% pernah; 33,3% belum pernah
Dukungan penggunaan board game budaya	100% setuju/sangat setuju
Board game membantu minat siswa	100% menyatakan sangat membantu

Tabel 1. Ringkasan hasil kuesioner guru ($n=3$, $P = f/n \times 100\%$)

Hasil kuesioner terhadap 44 siswa kelas 5A dan 5B menunjukkan bahwa 95,45% siswa pernah bermain permainan papan seperti ular tangga, monopoli, atau ludo, dan 90,91% siswa tertarik atau sangat tertarik terhadap permainan bertema budaya lokal. Sebagian besar siswa (72,73%) menganggap game yang seru adalah yang bisa dimainkan bersama-sama, dan 61,36% siswa menilai unsur “bisa belajar sambil bermain” sebagai faktor yang membuat permainan lebih menarik. Ketika diminta memilih ide isi permainan budaya, siswa paling banyak memilih aktivitas menebak gambar rumah adat, pakaian adat, dan senjata tradisional (34,09%), diikuti misi petualangan mencari pakaian dan rumah adat (27,27%).

Pertanyaan	Temuan Utama (n=44)
Pengalaman bermain permainan papan	95,45% pernah bermain
Ketertarikan pada game bertema budaya lokal	90,91% tertarik/sangat tertarik
Faktor game yang seru	72,73% bisa main ramai-ramai
Faktor permainan menjadi lebih menarik	61,36% bisa belajar sambil bermain
Ide isi permainan budaya yang disukai	34,09% menebak gambar rumah adat/pakaian/senjata
Materi budaya paling sulit dipahami	34,09% fungsi & sejarah senjata tradisional

Tabel 2. Ringkasan hasil kuesioner siswa ($n=44$, $P = f/n \times 100\%$)

Hasil kuesioner guru dan siswa tersebut sejalan dengan temuan Sumartini dkk. (2025) yang menunjukkan besarnya potensi pengembangan media pembelajaran budaya lokal berbasis permainan edukatif di sekolah dasar, serta memperkuat temuan Kurniawan dkk. (2021) mengenai efektivitas media interaktif dalam meningkatkan retensi pengetahuan dan motivasi belajar siswa.

b. Tahap Define

Aspek	Analisis
Strength	Mengangkat tema budaya lokal yang jarang diangkat dalam media pembelajaran SD; menggabungkan unsur edukasi dan permainan; desain visual dan mekanisme sederhana sesuai karakteristik siswa kelas 5.
Weakness	Cakupan materi budaya masih terbatas pada beberapa unsur; media cetak fisik rentan rusak dan sulit didistribusikan massal; membutuhkan pendampingan guru.
Opportunity	Minimnya media pembelajaran interaktif bertema budaya lokal di sekolah; sejalan dengan tren game-based learning; berpotensi dikembangkan menjadi versi digital atau edisi daerah lain.
Threat	Persaingan dengan permainan digital; biaya produksi fisik lebih tinggi; risiko produk tidak digunakan berkelanjutan tanpa dukungan kebijakan sekolah.

Tabel 3. Hasil analisis SWOT

Berdasarkan hasil analisis SWOT, disusun strategi SO berupa pengembangan game sebagai media pembelajaran inovatif di sekolah, strategi WO berupa penyederhanaan aturan

permainan, strategi ST berupa penguatan unsur kompetisi agar mampu bersaing dengan gawai, dan strategi WT berupa penyusunan panduan penggunaan yang jelas serta penyesuaian durasi permainan dengan waktu belajar. Berdasarkan temuan tahap Empathize dan Define, dirumuskan permasalahan utama penelitian, yaitu bagaimana merancang board game bertema budaya lokal yang interaktif dan menarik sebagai media pembelajaran bagi siswa kelas 5 SD guna mendukung pemahaman budaya lokal, dengan siswa kelas 5 SDN Kalirungkut IV Surabaya sebagai target pengguna utama, mengingat gaya belajar visual-kinestetik yang dominan, tingkat familiaritas siswa terhadap permainan papan (95,45%), serta minat tinggi terhadap tema budaya lokal (90,91%).

c. Tahap Ideate

Berdasarkan hasil brainstorming, dikembangkan konsep board game bernama “Nusantara Quest Gate”, sebuah permainan edukatif bertema budaya lokal Indonesia yang dirancang untuk 2–6 pemain. Permainan mengajak pemain berpetualang menyusuri jalur bertema kepulauan Nusantara dari titik awal hingga titik akhir, yang dibagi menjadi beberapa zona berdasarkan warna sebagai penanda tahapan perjalanan. Pemain bergerak berdasarkan hasil lemparan dadu dan akan berhenti pada kotak dengan fungsi berbeda, yaitu kotak aman, kotak pertanyaan budaya (pemain menjawab soal budaya lokal; mundur dua langkah jika salah), kotak peti harta karun (memberi keuntungan seperti maju beberapa langkah), dan kotak teleportasi (memungkinkan pemain berpindah zona lebih cepat jika berhasil menjawab pertanyaan). Mekanisme ini dirancang sederhana namun interaktif agar mudah dipahami siswa sekolah dasar.

Komponen permainan yang dirancang meliputi papan board game, 55 kartu pertanyaan seputar rumah adat, pakaian adat, senjata tradisional, alat musik, tari, dan upacara adat, dua dadu, enam pion pemain, sepuluh kartu harta karun, satu buku panduan, dan satu kemasan (box).

Gaya visual board game dirancang bold, playful, dan penuh warna sesuai karakteristik anak usia 9–12 tahun, dengan warna biru sebagai warna dominan yang merepresentasikan lautan Nusantara sekaligus memberi kesan luas dan menenangkan.



Gambar 2. Color pallete (Sumber: Dianita, 2026)

Tipografi menggunakan dua jenis huruf, yaitu Heavitas untuk elemen logo yang berkarakter tebal dan tegas guna membangun kesan kuat dan mudah diingat, serta More Sugar bergaya handwritten untuk isi kartu dan buku panduan agar informasi terasa ramah dan mudah dibaca oleh anak-anak.

HEAVITAS

Gambar 3. Font Heavitas (Sumber : Dianita, 2026)

More Sugar Font

Gambar 4. Font More Sugar (Sumber : Dianita, 2026)



Gambar 4. Gaya Ilustrasi (Sumber : Dianita, 2026)

d. Prototype

Perancangan ini kemudian dilanjutkan dengan tahap prototype (Hasil akhir perancangan) yaitu penerapan visualnya dalam board game Nusantara quest gate.

a. Logo

Logo Nusantara Quest Gate dirancang dengan gaya bold dan playful menggunakan warna cerah yang mencerminkan semangat.



Gambar 5. Logo game Nusantara Quest Gate (Sumber : Dianita, 2026)

b. Kartu

Kartu pertanyaan dirancang dengan 2 sisi, depan dan belakang, serta 1 kartu kunci jawaban. Sisi depan memuat gambar ilustrasi dan pertanyaan pilihan ganda, sedangkan kunci jawaban memuat jawaban benar serta penjelasan singkat mengenai budaya yang dibahas.



Gambar 6. Kartu pertanyaan (Sumber : Dianita, 2026)



Gambar 7. Kartu teleportasi (Sumber : Dianita, 2026)



Gambar 8. Kartu harta karun (Sumber : Dianita, 2026)

c. Board

Papan dirancang agar pemain dapat menyusuri jalur laut Nusantara yang digambarkan sebagai kepulauan Indonesia, dari titik mulai hingga mencapai titik selesai.



Gambar 9. Desain papan (Sumber : Dianita, 2026)

d. Kemasan

Kemasan *board game* dirancang untuk memuat seluruh komponen permainan sekaligus berfungsi sebagai media promosi visual. Tampilan kemasan didominasi oleh ilustrasi suasana laut Nusantara dengan judul game yang mencolok di bagian depan.



Gambar 10. Desain kemasan (Sumber : Dianita, 2026)

e. Karakter

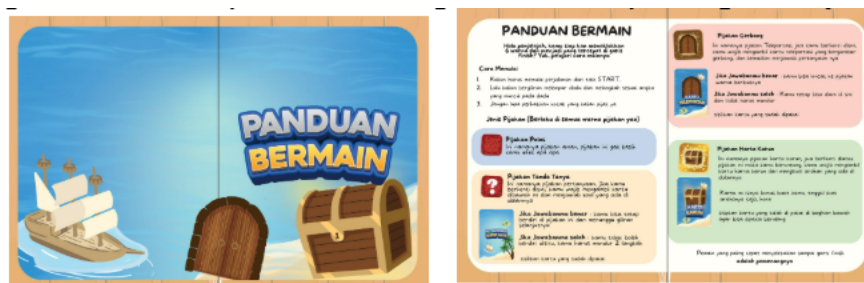
Ilustrasi karakter pion dirancang dengan menampilkan enam karakter anak yang mengenakan pakaian adat dari berbagai daerah di Indonesia. Setiap karakter mewakili keragaman budaya Nusantara sekaligus berfungsi sebagai identitas visual masing masing pemain.



Gambar 11. Ilustrasi karakter (Sumber : Dianita, 2026)

f. Buku panduan bermain

Buku panduan bermain dirancang untuk menjelaskan mekanisme permainan secara sederhana dan mudah dipahami oleh anak-anak sebagai target pengguna.



Gambar 12. Buku Panduan Bermain (Sumber : Dianita, 2026)

g. Media Pendukung

perancangan produk ini dilengkapi dengan media pendukung tambahan guna memperkuat identitas visual serta meningkatkan nilai fungsional dan daya tarik produk secara keseluruhan. Atas dasar masukan tersebut, penulis menambahkan dua jenis media pendukung, yaitu *notes* (buku catatan) dan stiker.



Gambar 13. Media pendukung notes (Sumber : Dianita, 2026)



Gambar 14. Media pendukung stiker (Sumber : Dianita, 2026)

e. Test

Validasi ahli materi yang dilakukan oleh guru kelas 5 SDN Kalirungkut IV Surabaya menghasilkan skor 58 dari skor maksimal 60 atau 96,67%, yang berada pada kategori sangat layak sehingga materi budaya dalam board game tidak memerlukan revisi. Validasi ahli desain grafis menghasilkan persentase kelayakan 92,5% dengan kategori sangat layak, sehingga media board game dinyatakan layak digunakan dari aspek visual.

Uji coba produk dilakukan kepada enam siswa kelas 5 SDN Kalirungkut IV Surabaya. Hasil angket menunjukkan bahwa seluruh siswa (100%) memahami cara bermain, menilai aturan permainan mudah dipahami, merasa senang memainkan game, menilai desain menarik, menilai ukuran komponen pas, menilai tulisan pada kartu terbaca jelas, menilai game cocok dimainkan bersama teman, dan menilai durasi bermain sudah sesuai, sebagaimana dirangkum pada Tabel 5. Dari sisi penilaian skala 1-5, 83,33% siswa menilai

tampilan/desain game sangat menarik dan 83,33% siswa merasa sangat nyaman bermain bersama teman.

Aspek yang Dinilai	Ya	Skala 4-5 (dari 5)
Memahami cara bermain	100%	-
Aturan permainan mudah dipahami	100%	100%
Senang memainkan game	100%	100%
Desain/gambar menarik	100%	100%
Ukuran komponen (kartu, pion, dadu) pas	100%	-
Tulisan pada kartu terbaca jelas	100%	-
Cocok dimainkan bersama teman	100%	100%
Durasi bermain sesuai	100%	-

Tabel 4. Hasil respon siswa pada uji coba produk (n=6)

No	Aspek yang Dinilai	1	2	3	4	5
1	Seberapa seru permainan ini?	-	-	-	50%	50%
2	Seberapa mudah aturannya dipahami	-	-	-	50%	50%
3	Seberapa menarik tampilan/desain game ini	-	-	-	16,67%	83,33%
4	Seberapa banyak kamu belajar tentang budaya lokal	-	-	16,67%	33,33%	50%
5	Seberapa nyaman bermain bersama teman	-	-	-	16,67%	83,33%

Tabel 5. Hasil respon siswa pada uji coba produk (n=6)

Keterangan: Rating 1 = Sangat buruk, 5 = Sangat baik. Persentase dihitung menggunakan rumus $P = (f/n) \times 100\%$, dengan f = frekuensi jawaban dan n = jumlah total responden siswa ($n = 6$).



Gambar 15. Dokumentasi Uji Coba *board game* (Sumber : Dianita, 2026)

Hasil uji coba tersebut menunjukkan tingkat kelayakan yang tinggi, sejalan dengan hasil penelitian Sabbrina dkk. (2025) pada Locudi board game yang juga menunjukkan peningkatan pemahaman budaya lokal siswa kelas V, serta memperkuat pandangan Prensky (2001) dan Gee (2003) bahwa media permainan yang dirancang dengan mempertimbangkan karakteristik pengguna dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar. Dibandingkan dengan board game budaya Nusantara pada penelitian Pramesti dkk. (2024) yang menggunakan metode 5W+1H, penelitian ini menggunakan pendekatan Design Thinking yang lebih menekankan iterasi berbasis umpan balik pengguna melalui tahap Test, sehingga penyempurnaan desain dapat dilakukan secara berkelanjutan berdasarkan data lapangan.

SIMPULAN DAN SARAN

a. Kesimpulan

Perancangan *board game* Nusantara Quest Gate – Jejak Budaya Nusantara sebagai media pengenalan budaya lokal bagi siswa kelas 5 SDN Kalirungkut IV Surabaya telah berhasil dilaksanakan melalui pendekatan *Design Thinking*. Berdasarkan proses dan hasil perancangan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan hal-hal sebagai berikut.

Konsep *board game* Nusantara Quest Gate dirancang dengan mengangkat enam unsur kebudayaan lokal Indonesia, yaitu kesenian tradisional, upacara adat, pakaian adat, rumah adat, senjata tradisional, dan alat musik tradisional. Mekanisme permainan yang dipilih bersifat interaktif dan kolaboratif sehingga mampu mendorong siswa untuk aktif berpikir sekaligus bersenang-senang dalam proses belajar. Gaya visual yang diterapkan bersifat *bold*, *playful*, dan penuh warna, disesuaikan dengan karakteristik dan selera anak usia 9–12 tahun.

Proses perancangan berjalan melalui lima tahap *Design Thinking* secara sistematis mulai dari *Empathize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, hingga *Test*. Setiap tahap menghasilkan data dan keputusan desain yang saling berkesinambungan, sehingga produk akhir yang dihasilkan benar-benar berangkat dari kebutuhan nyata pengguna di lapangan.

Hasil perancangan berupa produk *board game* fisik yang terdiri atas papan permainan, kartu budaya, pion, dadu, token, buku panduan, dan kemasan *box* telah mendapatkan penilaian layak dari ahli materi dan ahli desainer grafis. Respons siswa saat uji coba juga menunjukkan antusiasme yang tinggi, yang mengindikasikan bahwa media ini efektif dalam menyampaikan materi budaya lokal secara menyenangkan dan berkesan.

b. Saran

Berdasarkan hasil perancangan yang telah dilakukan, terdapat beberapa saran yang dapat dijadikan pertimbangan bagi pihak-pihak yang terkait.

Bagi guru SDN Kalirungkut IV Surabaya, *board game* Nusantara Quest Gate dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran suplemen pada materi kebudayaan lokal. Guru disarankan untuk memahami buku panduan bermain terlebih dahulu agar dapat memfasilitasi jalannya permainan dengan baik di kelas.

Bagi pihak sekolah, diharapkan tersedia waktu dan ruang yang memadai untuk penerapan media pembelajaran berbasis permainan, baik dalam jam pelajaran reguler maupun kegiatan bertema budaya, sehingga manfaat media ini dapat dirasakan secara berkelanjutan.

Bagi peneliti selanjutnya, *board game* ini masih dapat dikembangkan lebih jauh, misalnya dengan memperluas cakupan materi budaya, menambahkan mekanisme permainan yang lebih variatif, atau mengadaptasinya ke dalam format digital agar dapat menjangkau lebih banyak pengguna di berbagai daerah di Indonesia.

REFERENSI

- Abt, C.C. (1970). *Serious Games*. University of Virginia Press.
- Aditya, R. (2013). *Metode Penelitian dalam Desain dan Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Agustin S.A, Wibowo, A. & Castabryna A (2022). *Perancangan Board Game dengan Tema Jelajah Bangunan Bersejarah di Kota Malang*. Institut Teknologi Sepuluh Nopember.
- Bringhurst, R. (2004). *The Elements of Typographic Style*. Hartley & Marks Publishers.
- Bringhurst, Robert. (2004). *The Elements of Typographic Style* (3rd Edition). Vancouver: Hartley & Marks.
- Cheng, K. (2006). *Designing Type*. Yale University Press.
- Gee, J.P. (2003). *What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy*. Computers in Entertainment (CIE), 1(1), 20-20.
- Hidayat, J.A. (2006). *Desain Grafis: Tipografi dan Tata Letak*. Jakarta: Grasindo.
- J. A., H. (2006). *Dasar-dasar Desain Grafis*. Elex Media Komputindo.
- Parlett, D. (1999). *The Oxford History of Board Games*. Oxford: Oxford University Press.
- KBBi Online. (2025). *Ilustrasi*. Jakarta: Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa.
- Kumar, R., & Lightner, R. (2007). *Games as an effective teaching tool: A case of descriptive statistics*. Computers & Education, 51(4), 1313-1326.
- Linda, C. (2009). *Illustration: A Theoretical & Contextual Perspective*. AVA Publishing.
- Moertono, Soediro. (2/008). *Pengantar Sejarah Indonesia*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Muljana, Slamet. (1979). *Nagarakretagama dan Tafsir Sejarahnya*. Jakarta: Bhratara Karya Aksara.
- Nicholson, S. (2011). *Principles of Game Design*. New York: Routledge.
- Prensky, M. (2001). *Digital Game-Based Learning*. New York: McGraw-Hill.
- Poesponegoro, Marwati Djoened. (1993). *Sejarah Nasional Indonesia Jilid 3: Zaman Pertumbuhan dan Zaman Kejayaan Majapahit*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Ricklefs, M.C. (2012). *Sejarah Indonesia Modern*. Jakarta: Penerbit Serambi.
- Retnoningsih S, & Arrumaisha, (2003). *Board Game MatSym Sebagai Media Edukasi Sejarah Konferensi Asia Afrika bagi Pengunjung Museum KAA Siswa SD & SMP (Usia 10-15 tahun)*. UPN Veteran Jawa Timur.
- Samara, T. (2003). *Making and Breaking the Grid: A Graphic Design Layout Workshop*. Rockport Publishers.
- Schell, Jesse. (2008). *The Art of Game Design: A Book of Lenses*. Burlington, MA: Morgan Kaufmann Publishers.
- Silva, R., Rodrigues, L., & Oliveira, M. (2018). *Interactive Board Games for Educational Purposes*. Journal of Game Design, 10(3), 45-56.
- Soebakti W, & Winfredo J, (2022). *Perancangan Board Game Bertema Sejarah Masa Penjajahan Jepang di Indonesia untuk Membantu Murid Sekolah Menengah Pertama dalam mempelajari Sejarah Indonesia*. Petra Christian University
- Spiekermann, E. (1993). *Stop Stealing Sheep & Find Out How Type Works*. Adobe Press.
- Subekti, E. (2018). *Tipografi dalam Desain Grafis*. Penerbit Andi.
- Suparno, P. (2011). *Filsafat konstruktivisme dalam pendidikan*. Kanisius.
- Toh, S. (2018). *The Rise of Board Games in the Digital Era: A Retrospective*. Game Studies Journal.
- Uyun S.A, Alisanti, D, & Putra D.J (2024). *Perancangan Board Game "Attack on VOC" Sebagai Media Edukasi Sejarah Lokal Penjajahan Belanda di Indonesia*. Universitas pendidikan Indonesia
- Widya, L. A. D., & Dermawan, A. J. (2019). *Pengantar Desain Grafis*. Jakarta: Kemendikbud RI
- Wong, W. (2006). *Principles of Form and Design*. John Wiley & Sons.