

Desain Karakter *Board Game* “Peternak Cilik” untuk Anak Sekolah Dasar Kelas 4, 5, dan 6

Zhafira Fane Putri Setiarso¹, Widyasari², Mahimma Romadhona³

^{1,2,3} Desain Komunikasi Visual, Arsitektur dan Desain, Universitas Pembangunan Nasional “Veteran”
Jawa Timur

E-mail: 21052010025@student.upnjatim.ac.id¹, widyasari.dkv@upnjatim.ac.id²,
mahimma.dkv@upnjatim.ac.id³

Article History:

Received: 29 April 2025

Revised: 02 Juni 2025

Accepted: 14 Juni 2025

Keywords: *Desain Karakter, Board Game, Simulatif*

Abstract: *Peternakan memiliki peran penting dalam penyediaan pangan dan menopang ekonomi di Indonesia. Namun, pemahaman anak-anak sekolah dasar terhadap pentingnya hewan ternak masih rendah. Berdasarkan survey di lapangan, metode pembelajaran seperti penggunaan buku teks dan ceramah cenderung kurang menarik bagi siswa. Oleh karena itu, perlunya inovasi media pembelajaran yang edukatif, simulatif, dan menyenangkan. Penelitian ini bertujuan untuk merancang desain karakter dalam board game “Peternak Cilik” sebagai media pengenalan hewan ternak untuk siswa kelas 4-6 SD. Metode yang digunakan bersifat kualitatif, dengan pengumpulan data melalui wawancara, FGD, observasi, dan studi literatur. Data analisis menggunakan metode fishbone dan 5W+1H. Board game ini bertujuan untuk memperkenalkan jenis hewan ternak, ciri-ciri, dan manfaatnya, sekaligus melatih keterampilan problem solving dan interaksi sosial anak-anak. Diharapkan media ini dapat menjadi solusi pembelajaran yang lebih efektif dan menyenangkan di tingkat sekolah dasar.*

PENDAHULUAN

Peternakan memiliki peran penting dalam menyediakan pangan dan menopang ekonomi di Indonesia (Khoirunisa *et al.*, 2024). Menurut Yunus (2016) peternakan berfungsi sebagai penyedia bahan pangan hewani yang berkualitas, seperti daging dan telur. Hewan ternak merupakan hewan yang dibudidayakan dan dipelihara untuk keperluan pertanian, termasuk untuk produksi pangan dan sumber daya lainnya. Menurut Zahra Aldifa *et al.* (2021) hewan ternak dikategorikan menjadi tiga kelompok, yakni ternak hewan besar (sapi dan kuda), hewan kecil (kambing dan kelinci), dan unggas (ayam dan bebek). Sekolah dasar merupakan tingkatan awal dalam fase Pendidikan. Pendidikan dasar berlangsung selama 6 tahun, anak-anak yang berada di kelas 4, 5, dan 6 sekolah dasar umumnya berusia 9-12 tahun. Teori Piaget menjelaskan bahwa anak-anak pada usia ini berada dalam fase perkembangan kognitif yang disebut operasional konkret dan operasional formal yang di mana mereka mengkombinasikan berbagai informasi dan dapat berpikir dengan logis. Pendidikan yang paling tepat dan efektif diberikan pada masa anak-anak di jenjang sekolah dasar, karena pada tahap ini mereka dapat memperoleh pengetahuan dasar yang penting

untuk keberhasilan penyesuaian diri mereka di masa depan (Widyasari & Ardiwilaga, 2020).

Dalam kurikulum merdeka, mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) digabung menjadi IPAS. Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) telah diimplementasikan di tingkat sekolah dasar secara bertahap mulai dari kelas 3 hingga kelas 6. Mengombinasikan materi IPA dan IPS menjadi salah satu solusi pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan literasi dan numerasi (Septiana, 2023). Menurut Yahya & Mavaza (2020) mengatakan bahwa anak-anak masih belum mengetahui sumber pangan yang mereka konsumsi sehari-hari seperti dari mana asal telur yang biasa mereka makan, susu yang biasa mereka minum, dan lain sebagainya. Berdasarkan informasi yang diperoleh dari Kepala sekolah SDN Semolowaru 1/261 Surabaya, Ibu Tawang Purwarini menyatakan bahwa pemahaman siswa tentang peran hewan ternak masih rendah. Pada dasarnya hewan ternak memiliki peran penting dalam masyarakat yang tidak dapat diremehkan karena hampir semua orang membutuhkan produk hasil ternak baik secara langsung maupun tidak langsung (Luthfi *et al.*, 2024). Pak Agus, selaku guru kelas 4 di SDN Semolowaru 1/261, menambahkan bahwa materi ini dibahas dalam bab pemanfaatan sumber daya alam di IPAS khususnya pada bab mengenai pemanfaatan sumber daya alam. Berdasarkan informasi yang diperoleh dari Ibu Siti Muhaizaroh dari SD Al-Islah Surabaya, kelas 3 dan 4 materi tersebut masuk dimasukkan ke dalam bab pemanfaatan sumber daya alam yang di mana materi yang disampaikan bersifat dasar dan teoritis, sedangkan kelas 5 dan 6 materi pengenalan hewan ternak telah disampaikan dalam sub bab kegiatan ekonomi masyarakat yang cenderung sudah mengarah ke teori yang bersifat lebih kompleks dan cakupannya lebih luas. Pada umumnya sekolah dasar cenderung menggunakan metode pembelajaran menggunakan buku teks dan ceramah sehingga sering membuat siswa kurang fokus karena metode tersebut seringkali monoton dan kurang interaktif. Berdasarkan wawancara dengan Ibu Siti Muhaizaroh siswa sekolah dasar menyukai belajar sambil bermain dibandingkan dengan metode pembelajaran yang tradisional, seperti menggunakan buku teks dan pengajaran materi menggunakan ceramah di setiap kelas. Ibu Siti Muhaizaroh selaku guru yang mengajar di kelas 4, menjelaskan bahwa anak-anak jaman sekarang cenderung tidak menyukai metode pembelajaran yang menggunakan buku teks dengan bacaan yang panjang. Penggunaan unsur visual seperti foto dan gambar dalam buku teks hanya disajikan dalam warna hitam putih dianggap kurang mampu menarik minat anak-anak sekolah dasar untuk membaca dan memahami isi buku teks (Dyah & Widyasari, 2024).

Fenomena tersebut menunjukkan bahwa kemampuan siswa sekolah dasar mengenai pemahaman materi tentang hewan ternak masih rendah. Pengenalan hewan ternak kepada anak-anak usia 9-12 tahun bertujuan untuk memperluas pengetahuan mereka tentang berbagai jenis hewan (Zahra Aldifa *et al.*, 2021). Menurut Soetjningsih dalam (Dyah & Widyasari, 2024) mengatakan bahwa bermain juga dapat melatih kepekaan anak dalam memahami kelompok sosialnya. Guru saat ini harus mampu menciptakan inovasi pembelajaran yang edukatif, interaktif, sekaligus menghibur, agar dapat meningkatkan minat belajar siswa.

Berdasarkan uraian di atas inovasi pembelajaran yang edukatif dan interaktif dapat diwujudkan melalui media pembelajaran melalui *board game*. *Board game* adalah permainan yang dimainkan oleh dua orang atau lebih dengan menggunakan papan yang dirancang khusus sesuai dengan jenis permainannya. Tujuan *board game* sebagai media edukasi pengenalan hewan ternak, *board game* diharapkan dapat memberikan wawasan tentang peran hewan ternak dalam penyediaan pangan dan jasa, mengenalkan ciri-ciri hewan, serta mengurangi penggunaan *smartphone*. Selain itu, *board game* melatih keterampilan *problem-solving*, mendorong interaksi sosial, dan memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan melalui permainan bersama.

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas, penulis merumuskan masalah

sebagai berikut: (1) Bagaimana merancang *board game* sebagai edukasi pengenalan hewan ternak untuk anak sekolah dasar kelas 4, 5, dan 6 yang edukatif dan simulatif, (2) Membuat desain karakter yang cocok untuk anak sekolah dasar sebagai pion *board game*. Penulis juga membatasi masalah sesuai dengan ruang lingkup dari penelitian : (1) Perancangan ini difokuskan ke materi pengenalan hewan ternak untuk anak sekolah dasar kelas 4, 5, dan 6. Perancangan ini hanya membahas tentang pengenalan hal-hal secara umum dan mendasar untuk memahami ciri-ciri hewan dan pemanfaatan hewan ternak sebagai sumber pangan dan sumber penyedia jasa bagi ekosistem dan lingkungan, (2) Output perancangan ini berupa *board game* sebagai media interaktif dan edukatif materi tentang pengenalan hewan ternak.

Tujuan perancangan media *board game* ini untuk memperkenalkan hewan ternak kepada siswa sekolah dasar, khususnya kelas 4, 5, dan 6 agar mereka dapat memahami peran hewan-hewan tersebut berkontribusi untuk memenuhi kebutuhan pangan, seperti daging, susu, telur, dan sebagainya melalui media pembelajaran yang interaktif dan edukatif. Pada perancangan ini memiliki manfaat untuk meningkatkan kemampuan belajar siswa dengan cara yang menyenangkan melalui media *board game* agar anak-anak sekolah dasar lebih mudah mengenal dan memahami hewan ternak serta mempermudah guru sebagai fasilitator dalam menjelaskan materi edukasi pengenalan hewan ternak kepada anak-anak sekolah dasar.

METODE PENELITIAN

Padaperancangan ini metode yang digunakan adalah metode kualitatif. Metode kualitatif diperlukan oleh peneliti untuk menyusun pertanyaan penelitian untuk mendukung data-data yang relevan dalam bidangnya. Pengambilan data dalam penelitian ini tidak hanya berfungsi sebagai sarana untuk mengumpulkan fakta-fakta yang ditemukan di lapangan, tetapi juga dimanfaatkan sebagai dasar dalam proses perancangan. Selain itu, analisis terhadap data lapangan memiliki peran penting dalam menentukan sejauh mana keberhasilan perancangan dapat dicapai. Pendekatan kualitatif berupa keterlibatan responden dan objek penelitian dalam jumlah yang terbatas, sehingga memberikan keleluasaan bagi peneliti untuk lebih mendalami, memahami, dan memfokuskan kajiannya pada isu atau fenomena yang diteliti.

Pengumpulan Data

Data Primer

Pengumpulan data primer dilakukan melalui beberapa teknik, yaitu wawancara dan *Focus Group Discussions*. Metode ini digunakan untuk memperoleh informasi yang mendalam, akurat, dan relevan dari narasumber atau partisipan yang terlibat secara langsung dalam konteks penelitian.

1. Wawancara

Penulis melakukan wawancara dengan sejumlah guru sekolah dasar yang berlokasi di Kota Surabaya. Wawancara pertama dilakukan di SDN Semolowaru 1/261 dan wawancara kedua di SD Al-Islah Surabaya. Dari hasil wawancara, data yang dapat disimpulkan adalah anak-anak sekolah dasar telah diajarkan materi pengenalan hewan ternak pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) mulai dari kelas 3 hingga 6 SD. Pada umumnya siswa sekolah dasar hanya diperkenalkan pada jenis hewan yang umum, seperti sapi, kambing, ayam, dan bebek. Siswa saat ini berada di tahapan awal dalam mempelajari materi pengenalan hewan ternak, yang di mana siswa kelas 4, 5, dan 6 belajar mengenali berbagai jenis hewan ternak, mulai dari mengidentifikasi ciri-ciri fisik, memahami peran dan fungsi hewan ternak, serta mengenal lingkungan hidup atau habitatnya. Menurut hasil wawancara menunjukkan bahwa proses pengajaran di sekolah masih didominasi oleh penggunaan buku teks dan metode

ceramah. Ibu Siti Muhaizaroh selaku guru yang mengajar di kelas 4, menjelaskan bahwa anak-anak jaman sekarang cenderung tidak menyukai metode pembelajaran yang menggunakan buku teks dengan bacaan yang panjang.

Penulis juga melakukan wawancara dengan salah satu master *board game* yang memiliki pengalaman luas di bidangnya. Wawancara dengan master *board game* untuk mendapatkan informasi yang lebih rinci dan mendalam tentang berbagai tahapan penting yang perlu diperhatikan dalam proses membuat desain karakter untuk *board game*. Dapat disimpulkan bahwa merancang *board game* yang edukatif, interaktif dan menyenangkan, penting untuk menentukan desain karakter yang sesuai dengan tema serta target audiens. Umumnya, visual yang menarik seperti penggunaan warna yang kontras dan desain karakter yang unik lebih mudah menarik perhatian banyak orang.

2. Focus Group Discussions (FGD)

Penulis melaksanakan kegiatan *Focus Group Discussions* (FGD) dengan melibatkan sampel sebanyak 6 siswa sekolah dasar. Adanya *Focus Group Discussions* ini bertujuan untuk mengumpulkan preferensi siswa mengenai elemen visual, seperti warna dan desain karakter yang dianggap menarik dan sesuai dengan selera anak-anak sekolah dasar, sehingga dapat menjadi acuan dalam perancangan *board game* yang lebih efektif dan menarik.

3. Observasi

Penulis melakukan observasi di pusat *board game* untuk memperoleh informasi mengenai *board game* yang baik dan benar, memiliki tingkat *replayability* yang tinggi dan memberikan pengalaman bermain yang menyenangkan.

Data Sekunder

Data sekunder merupakan data yang didapatkan dari hasil studi literatur dengan memanfaatkan berbagai sumber seperti buku, jurnal perancangan maupun penelitian, website, berita, serta teori-teori yang relevan dengan perancangan tersebut. Data-data tersebut akan dikelompokkan berdasarkan kebutuhan yang relevan dengan tujuan dan fokus penelitian.

Analisis Data

Teknik analisis data yang diterapkan dalam perancangan ini adalah metode analisis fishbone dan 5W+1H. Metode analisis fishbone merupakan metode analisis yang menguraikan berbagai karakteristik dalam proses dan menekankan pada aspek sebab dan akibat.



Sumber: Dokumen Pribadi, 2024

Gambar 1. Diagram *Fishbone*

Metode 5W+1H dilakukan untuk mengidentifikasi poin-poin penting yang didapatkan dari wawancara dengan menggunakan pertanyaan seperti Apa (*What*), Kapan (*When*), Di mana (*Where*), Siapa (*Who*), Mengapa (*Why*) dan Bagaimana (*How*).

1. (*What*) Apakah yang ingin disampaikan dalam perancangan *board game* tentang pengenalan hewan ternak?
2. (*When*) Dimulai sejak kapan pembelajaran tentang materi pengenalan hewan ternak?
3. (*Where*) Dimana perancangan *board game* materi tentang pengenalan hewan ternak ini diperuntukkan?
4. (*Who*) Siapa target audiens dari perancangan *board game* edukasi pengenalan hewan ternak?
5. (*Why*) Mengapa media *board game* yang digunakan sebagai media pendukung untuk materi tentang pengenalan hewan ternak pada siswa sekolah dasar?
6. (*How*) Bagaimana cara merancang *board game* tentang pengenalan hewan ternak yang edukatif dan simulatif?

HASIL DAN PEMBAHASAN

Konsep Desain

Dalam perancangan *board game* “Peternak Cilik” pembuatan karakter diambil dari usia target audiens, yaitu usia 9-12 tahun yang duduk di kelas 4-6 SD. Pemilihan ini bertujuan agar karakter lebih relevan dan membantu anak memahami peran serta tanggung jawab sebagai peternak cilik.



Sumber: https://www.instagram.com/arumibachsin_94

Gambar 2. Keinan Acuan Desain Karakter

Alkeinan Mahsyir Putro Dardak (10 tahun), adalah putra dari Gubernur Jawa Timur yakni Emil Dardak dan Arumi Bachsin yang memiliki kegemaran bermain bersama hewan.



Sumber: <https://www.instagram.com/jenniferbachdim>

Gambar 3. Kenji Acuan Karakter Laki-laki

Kenji Zizou Bachdim kelahiran pada tahun 21 Maret 2014. Ia merupakan putra dari pemain tim nasional U-23, Irfan Bachdim.



Sumber: <https://www.instagram.com/omeshomesh>

Gambar 4. Embun Acuan Karakter Perempuan

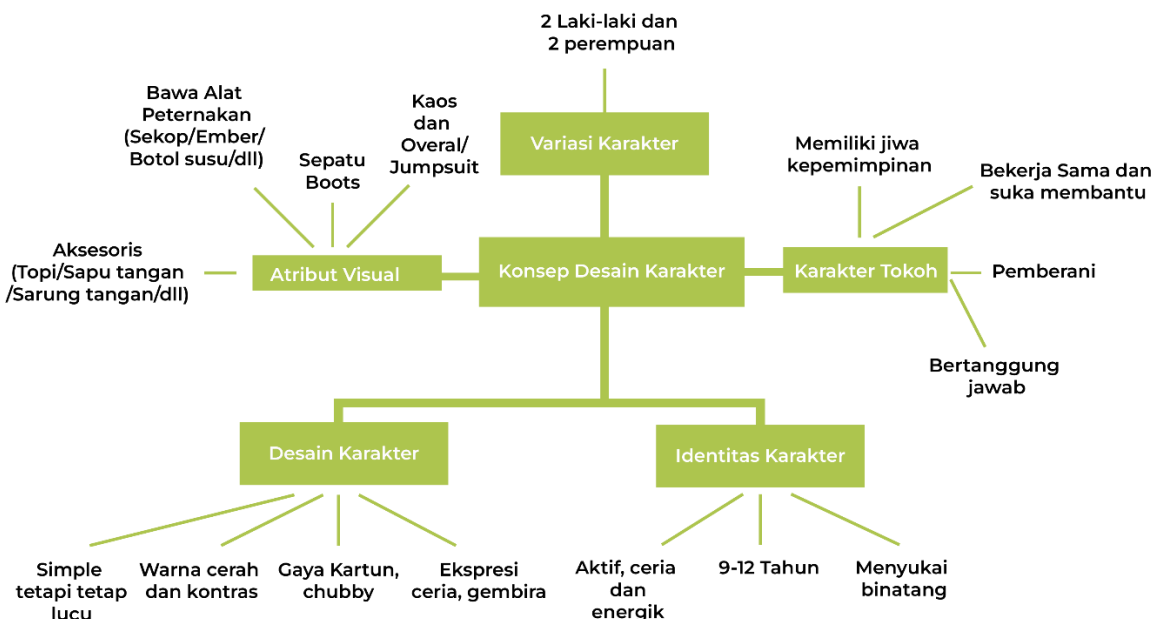
Btari Embun Anandayu (12 tahun) merupakan anak sulung dari pasangan Ananda Omesh dan Dian Ayu Lestari. Sejak kecil, embun gemar memelihara berbagai jenis hewan seperti ayam, bebek, kura-kura, dan burung.



Sumber: <https://www.instagram.com/marshatimothy>

Gambar 5. Jizzy Acuan Desain Karakter Perempuan

Jizzy Pearl Bastian kelahiran pada 12 Juli 2013 adalah anak tunggal dari pasangan aktor Vito G. Bastian dan aktris Marsha Timothy. Jizzy dikenal sebagai anak yang menyayangi binatang dan memiliki hobi berkuda. Perumusan konsep desain dilakukan untuk memperoleh ide serta referensi yang berasal dari hasil analisis sebelumnya. Konsep ini nantinya akan menjadi pedoman dalam merancang karakter utama, sehingga diperoleh rancangan karakter seperti yang ditampilkan pada gambar berikut:



Sumber: Dokumen Pribadi (2025)

Gambar 6. Konsep Karakter

Dalam perancangan *board game* “Peternak Cilik” terdapat 4 karakter utama yang terdiri dari 2 laki-laki dan 2 perempuan. Pembagian ini dilakukan untuk menciptakan representasi yang seimbang antar gender, sehingga semua pemain dapat merasa terwakili. Pemilihan karakter didasarkan pada acuan konsep desain yang telah dikembangkan sebelumnya dengan mempertimbangkan kesesuaian karakter terhadap tema serta ketertarikan visual dari target audiens. Setiap karakter memiliki sifat yang berbeda, disesuaikan dengan acuan dan konsep desain yang telah ditetapkan: Keinan sebagai Bima yang memiliki sifat teliti sangat memperhatikan kebersihan, bertanggung jawab dan sabar. Bima sebagai penjaga kandang hewan ternak. Kenji sebagai Raka yang memiliki sifat pemimpin, mandiri, dan penyayang. Raka sebagai pemilik peternakan. Jizzy sebagai Amel yang memiliki sifat cerdas, inovatif, dan peduli. Amel selalu memeriksa kualitas pakan sebelum diberikan ke hewan ternak. Amel sebagai ahli pakan. Embun sebagai Mita yang memiliki sifat rajin, cekatan saat mengumpulkan hasil ternak, pandai mencatat dan menyimpan hasil panen dengan rapi. Mita sebagai pengumpul hasil pangan. Serta terdapat 6 karakter jenis hewan ternak yang terdiri dari, sapi, kambing, kuda, kelinci, ayam, dan bebek.

Eksplorasi Desain

Perancangan visual dirancang untuk menggali dan mengeksplorasi suatu topik secara mendalam. Tujuan utama dari metode ini adalah untuk memperoleh ide dan topik yang masih kurang diketahui dengan baik. Berdasarkan dari hasil konsep yang mendalam tentang desain karakter. Pemilihan warna yang tepat dapat menarik perhatian siswa sekolah dasar dengan efektif, karena mereka cenderung lebih tertarik pada warna-warna yang cerah dan kontras yang mampu memberikan kesan yang menyenangkan. Dari hasil konsep desain, dapat disimpulkan bahwa aspek visual seperti warna, desain karakter, dan ekspresi wajah, untuk memperkaya tampilan karakter. Berikut acuan desain karakter sebagai berikut:



Sumber: <https://id.pinterest.com/pin/897694138230027738/>

Gambar 7. Referensi Desain Karakter

Acuan ilustrasi gaya visual yang akan digunakan dalam perancangan *board game* ini adalah gaya ilustrasi yang cocok untuk anak jenjang sekolah dasar kelas 4, 5, dan 6 dengan rentang usia 9-12 tahun. Ilustrasi juga memiliki kekuatan untuk menciptakan suasana emosional yang mendalam dan membuat gagasan yang disajikan terasa hidup dan seolah-olah nyata di mata para penikmatnya (Maharsi, 2016).



Sumber: <https://id.pinterest.com/pin/5699937023048479/>

Gambar 8. Color Palette

Warna merupakan salah satu elemen yang sangat penting dalam desain. Pemilihan warna yang cerdas dapat mempengaruhi emosi dan persepsi seseorang, sehingga dapat memberikan dampak terhadap cara mereka memahami dan merespon pesan visual yang disampaikan (Yusa & Priyono, 2023). Pemilihan warna yang tepat dapat menarik perhatian siswa sekolah dasar dengan efektif, karena mereka cenderung lebih tertarik pada warna-warna yang terang atau cerah yang mampu memberikan kesan yang menyenangkan.

Proses Desain Karakter

Proses desain karakter diawali dengan dua tahapan, sketsa merupakan tahapan awal dari proses desain karakter, tahapan kedua pewarnaan pada desain karakter. Tahap ini juga mencakup penyempurnaan desain secara menyeluruh.

Tahap Sketsa

Alternatif 1 Alternatif 2 Alternatif 3



Sumber: Dokumen Pribadi, 2025

Gambar 9. Sketsa Desain Karakter

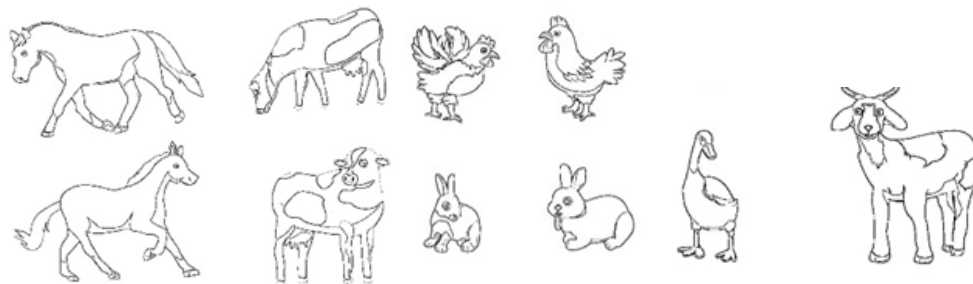
Alternatif 1 Alternatif 2 Alternatif 3



Sumber: Dokumen Pribadi, 2025

Gambar 10. Alternatif Desain Final

Pada perancangan ini menggunakan ilustrasi style kartun semi realis, sederhana namun ekspresif. Proporsi tubuh dibuat imut (Chibi proportions) yang di mana ukuran kepala lebih besar dibandingkan tubuh untuk memberikan ekspresi wajah anak-anak. Warna yang digunakan pada karakter adalah warna-warna hangat seperti warna merah, kuning, oranye, dan dikombinasikan dengan warna dingin seperti biru dan hijau. Warna-warna ini memberikan suasana natural yang cocok dengan tema peternakan. Desain karakter ini dipilih karena memberi kesan lucu, menggemaskan, dan mudah disukai anak-anak.



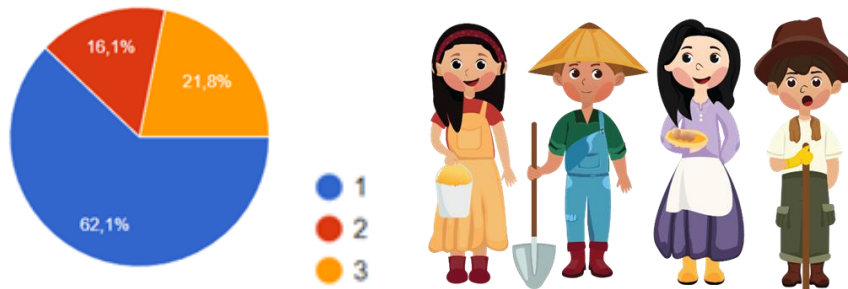
Sumber: Dokumen Pribadi, 2025

Gambar 11. Sketsa Karakter Hewan Ternak

Desain karakter hewan ternak disesuaikan dengan gaya visual karakter utama, yaitu bergaya kartun semi realis. Gaya ini menggabungkan bentuk yang sederhana dan ekspresif, namun tetap mempertahankan proporsi tubuh hewan yang mendekati bentuk aslinya agar mudah dikenali oleh anak-anak.

Validasi Desain

Pada tahap validasi desain, penulis menyebarkan kuesioner kepada target audiens usia 9-12 tahun untuk memperoleh saran dan masukan terkait *board game* “Peternak Cilik”. Hasil kuesioner diperoleh sebagai berikut:



Sumber: Dokumen Pribadi, 2025

Gambar 12. Hasil Kuesioner Desain Karakter

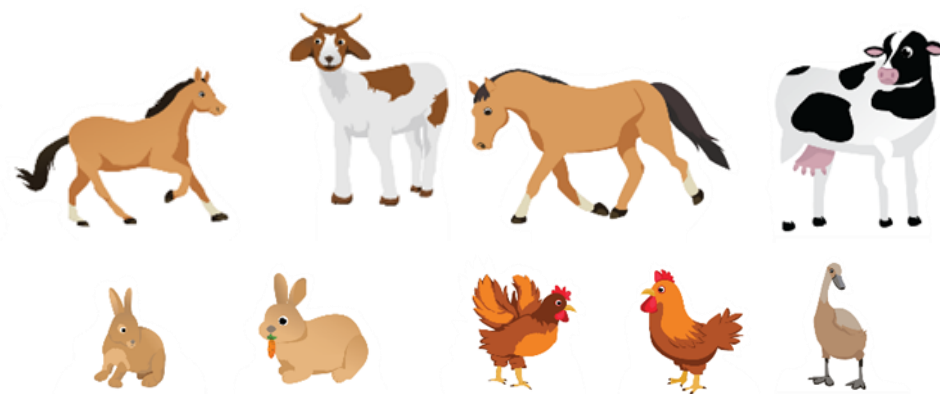
Final Desain

Desain karakter pada board game “Peternak Cilik” melalui proses konsep dan kuesioner yang disesuaikan dengan kebutuhan edukasi anak-anak sekolah dasar. Desain ini tidak hanya menarik secara visual tetapi juga mampu membangun kedekatan emosional dengan pemain sehingga menciptakan pengalaman bermain yang edukatif, menyenangkan, dan bermakna.



Sumber: Dokumen Pribadi, 2025

Gambar 12. Final Desain Karakter



Sumber: Dokumen Pribadi, 2025

Gambar 13. Final Desain Karakter Hewan Ternak

Setiap hewan dirancang dengan mata yang besar dan ekspresi wajah yang ramah untuk menciptakan kesan bersahabat. Pemilihan warna juga dilakukan secara cermat dengan menggunakan warna-warna yang menyerupai aslinya agar memudahkan pemain mengenali karakter.

KESIMPULAN

Dalam perancangan *board game* “Peternak Cilik” dirancang untuk mengedukasi kepada anak usia 9-12 tahun dalam menggabungkan unsur edukatif dan hiburan sebagai media pembelajaran yang interaktif. Fokus pada pengenalan hewan ternak dinilai berkaitan dengan kebutuhan pembelajaran tematik di jenjang sekolah dasar, khususnya dalam memperkuat pemahaman siswa terhadap peran hewan ternak dalam kehidupan sehari-hari. Keberhasilan pada perancangan ini berdasarkan dengan target audiens dapat memahami dan memainkan permainan dengan efektif. Oleh karena itu, dibutuhkan metode yang tepat dan sesuai dengan kebutuhan perancangan. Dalam proses ini digunakan pendekatan kualitatif, analisis fishbone dan teknik 5W+1H untuk merumuskan konsep solusi dari perancangan *board game* tersebut. Penggunaan media *board game* juga dapat meningkatkan partisipasi aktif siswa, serta merangsang daya ingat dan kemampuan berpikir kritis mereka melalui permainan yang menyenangkan.

DAFTAR REFERENSI

- Dyah, M., & Widyasari. (2024). Perancangan Board Game Edukasi Lingkungan Hidup untuk Anak Usia 7-10 Tahun. UPN “Veteran” Jawa Timur, 1–5.
- Khoirunisa, I., Astuti, R., & Suprpti, T. (2024). Penerapan Algoritma K-Medoids Dalam Menentukan Cluster Kabupaten Dan Kota Berdasarkan Populasi Peternakan Di Provinsi Jawa Barat. JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika), 7(6), 3753–3758. <https://doi.org/10.36040/jati.v7i6.8202>
- Luthfi, N., Susanti, I., & Nuraliah, S. (2024). Pengantar Peternakan. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Maharsi, I. (2016). Ilustrasi. Dwi-Quantum.
- Septiana, A. N. I. M. A. W. (2023). Analisis Kritis Materi Ips Dalam Pembelajaran Ips Kurikulum Merdeka Di Sekolah Dasar. Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 1(1), 43–54.
- Widyasari, W., & Ardiwilaga, A. (2020). Desain Buku Ilustrasi Pembelajaran Reuse, Reduce, Recycle (3R) untuk Anak-anak Jenjang Sekolah Dasar. Jurnal Strategi Desain Dan Inovasi Sosial, 2(1), 45. <https://doi.org/10.37312/jsdis.v2i1.2548>
- Yahya, S., & Mavaza, D. L. (2020). Perancangan BoardGame Hewan Ternak Bagi Anak Anak Menggunakan Model Four-D. International Conference On Art, Design, Education And Cultural Studies (ICADECS), 122–127.
- Yunus, A. (2016). Meraup Untung Budidaya Ayam Arab; Rajanya Penghasil Telur, Kaya Nutrisi Tiada Henti (Ari (ed.)). Pustaka Baru Press.
- Yusa, I. M. M., & Priyono, D. (2023). Buku Ajar Desain Komunikasi Visual. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Zahra Aldifa, S., Prasetyowati, E., Nur Aini Eka Puji Dameanti, F., Dieng Eksklusif, P., Dau, K., Malang, K., & Timur, J. (2021). Edukasi Pengenalan Hewan Ternak Dan Penyakit Ternak Pada Siswa SDN Deyeng 02 Kabupaten Kediri Introducing Farm Animals and Farm Animals Diseases to Students SDN Deyeng 02 Kabupaten Kediri. 4, 2246–2253.