

Perancangan *Board Game* Edukatif Bertema Tata Surya Sebagai Media Pembelajaran di SDN Ciremai Giri Kota Cirebon

Falevani Febria Thantowy¹, Ine Rachmawati², Dzulfiqar Fickri Rosyid³

¹Universitas Catur Insan Cendekia, Desain Komunikasi Visual, Indonesia

²Universitas Catur Insan Cendekia, Desain Komunikasi Visual, Indonesia

³Universitas Catur Insan Cendekia, Desain Komunikasi Visual, Indonesia

E-mail: Falevani.thantowy.dkv.22@cic.ac.id¹, ine.rachmawati@cic.ac.id²,
Dzulfiqar.fickrirosyid@cic.ac.id³

Article History:

Received: 13 Juli 2026

Revised: 28 Agustus 2026

Accepted: 04 September 2026

Keywords: *Board Game Edukatif, Media Pembelajaran, Tata Surya, ADDIE.*

Abstrak: *Pembelajaran IPA pada materi tata surya di sekolah dasar masih menghadapi kendala karena materi bersifat abstrak dan media yang digunakan kurang menarik sehingga siswa kesulitan memahami konsep. Penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran board game edukatif bertema tata surya yang layak digunakan di sekolah dasar. Penelitian menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi tahap analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Kelayakan media dinilai oleh ahli materi dan ahli media, kemudian diuji coba kepada siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa board game edukatif memperoleh kategori sangat layak berdasarkan hasil validasi ahli serta mendapat respons sangat baik dari siswa. Media ini mampu menyajikan materi tata surya secara menarik, interaktif, dan mudah dipahami sehingga dapat mendukung proses pembelajaran IPA di sekolah dasar.*

PENDAHULUAN

Media pembelajaran memiliki peran penting dalam membantu proses belajar mengajar agar materi dapat dipahami siswa dengan lebih mudah dan menarik. Penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan perhatian, minat, serta motivasi belajar siswa di dalam kelas. Menurut Arsyad (2019), media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dalam proses pembelajaran sehingga mampu merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat peserta didik untuk belajar.

Pada jenjang sekolah dasar, pendidikan menjadi fondasi utama dalam membentuk kemampuan dasar siswa. Oleh karena itu, proses pembelajaran perlu dirancang secara menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa. Namun, dalam praktiknya masih banyak pembelajaran yang menggunakan metode konvensional sehingga siswa cenderung hanya menerima informasi dari guru dan buku paket. Menurut Yaumi (2021), penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat menciptakan pembelajaran yang lebih aktif, menarik, dan berpusat pada peserta didik sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

Pendidikan sekolah dasar merupakan tahap awal yang penting dalam membentuk pengetahuan, sikap, dan keterampilan siswa. Pada jenjang ini, siswa memiliki karakteristik yang cenderung aktif, memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, serta lebih mudah memahami materi yang bersifat konkret dan visual. Menurut Kusmiati & Fauziati (2024), anak usia sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret sehingga pembelajaran perlu disesuaikan dengan pengalaman langsung serta penggunaan media yang nyata dan visual.

Sekolah Dasar Negeri Ciremai Giri merupakan salah satu sekolah dasar di Kota Cirebon, Jawa Barat, yang memiliki fasilitas pembelajaran cukup memadai. Sekolah ini telah menggunakan media cetak berupa buku paket sebagai penunjang proses belajar mengajar di kelas. Namun, pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA), khususnya materi tata surya, penyajian materi dalam buku paket masih sangat terbatas dan belum disampaikan secara rinci. Materi tata surya hanya dijelaskan secara singkat sehingga informasi yang diberikan belum cukup mendalam untuk membantu siswa memahami konsep secara menyeluruh.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Bapak Fakhri selaku Wali Kelas V sekaligus Guru Kurikulum SDN Ciremai Giri, diperoleh informasi bahwa sekolah masih memiliki keterbatasan media pembelajaran IPA, khususnya pada materi tata surya. Kondisi tersebut menyebabkan sekolah membutuhkan media pembelajaran tambahan yang mampu menyajikan informasi tata surya secara lebih lengkap, menarik, dan mudah dipahami. Oleh karena itu, diperlukan pengembangan media pembelajaran yang lebih interaktif dan inovatif agar siswa dapat mempelajari materi tata surya dengan cara yang lebih menyenangkan sekaligus meningkatkan minat belajar mereka.

Berdasarkan permasalahan tersebut, penulis berupaya mengembangkan inovasi pembelajaran di tingkat sekolah dasar melalui media yang dapat membantu siswa memahami materi dengan lebih baik. Materi tata surya merupakan salah satu materi IPA yang membahas susunan tata surya, karakteristik planet, satelit, serta benda langit lainnya. Menurut Arief (2021), pembelajaran IPA di sekolah dasar bertujuan mengembangkan pengetahuan, keterampilan proses, dan sikap ilmiah peserta didik melalui pengalaman belajar yang bermakna. Oleh karena itu, penulis mengembangkan media pembelajaran berupa Board Game edukatif sebagai alternatif pembelajaran yang lebih kreatif dan interaktif sehingga diharapkan mampu meningkatkan minat belajar sekaligus memudahkan siswa memahami materi tata surya.

Salah satu media pembelajaran yang dipilih penulis sebagai inovasi pembelajaran adalah Board Game. Pemilihan media ini didasarkan pada karakteristik siswa sekolah dasar yang lebih mudah memahami materi melalui kegiatan belajar yang menyenangkan, interaktif, dan melibatkan partisipasi aktif. Board Game merupakan permainan papan yang memiliki aturan tertentu serta memungkinkan adanya interaksi antarpemain sehingga dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menarik. Melalui Board Game, siswa tidak hanya menerima materi secara pasif, tetapi juga terlibat langsung dalam proses pembelajaran melalui aktivitas menjawab pertanyaan, menyelesaikan tantangan, dan berdiskusi dengan teman (Rosyid, 2020)

Menurut Farahita dkk. (2024), media pembelajaran yang interaktif mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran karena memberikan pengalaman belajar yang

lebih bermakna. Selain itu, Sudharsono dkk. (2024) menyatakan bahwa pembelajaran berbasis multimedia dan media interaktif dapat meningkatkan motivasi belajar serta mempermudah peserta didik memahami materi yang bersifat abstrak. Oleh karena itu, Board Game dipilih sebagai media pembelajaran untuk menghadirkan inovasi yang dapat membantu siswa SDN Ciremai Giri memahami materi tata surya secara lebih efektif, menarik, dan mudah dipahami.

Board Game bertema tata surya dapat dirancang dengan memuat informasi mengenai planet, urutan tata surya, serta karakteristik masing-masing benda langit. Dengan desain visual yang menarik dan sesuai dengan karakteristik anak-anak, media ini dapat membantu siswa memahami materi yang sebelumnya dianggap sulit. Selain itu, penggunaan elemen visual dalam desain memiliki peran penting dalam menyampaikan pesan pembelajaran. Menurut Zahra (2025), desain komunikasi visual bertujuan menyampaikan pesan secara efektif melalui elemen visual seperti warna, ilustrasi, tipografi, dan tata letak sehingga informasi lebih mudah dipahami oleh audiens.

Melalui Board Game, siswa tidak hanya belajar secara pasif, tetapi juga terlibat langsung dalam proses pembelajaran melalui aktivitas bermain. Hal ini dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis, kerja sama, serta komunikasi antarsiswa. Selain itu, suasana belajar menjadi lebih menyenangkan sehingga dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa. Pendapat tersebut sejalan dengan Asari dkk. (2021) yang menyatakan bahwa penggunaan model dan media pembelajaran yang inovatif mampu menciptakan pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan.

Media ini juga lebih fleksibel karena dapat digunakan di dalam kelas maupun sebagai media belajar kelompok. Dengan desain visual yang menarik dan sesuai dengan karakteristik anak sekolah dasar, Board Game dapat menjadi sarana pembelajaran yang efektif dan tidak membosankan. Oleh karena itu, penulis mengangkat penelitian berjudul "Perancangan Board Game Edukatif Bertema Tata Surya sebagai Media Pembelajaran di SDN Ciremai Giri Kota Cirebon" sebagai upaya menciptakan media pembelajaran yang kreatif, menyenangkan, dan efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa mengenai tata surya.

LANDASAN TEORI

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen penting dalam proses belajar mengajar karena berfungsi sebagai sarana untuk menyampaikan materi agar lebih mudah dipahami oleh peserta didik. Menurut Sapitri dkk. (2025), media pembelajaran dapat membantu guru menyampaikan informasi secara lebih efektif sehingga mampu meningkatkan perhatian, minat, dan motivasi belajar siswa. Pendapat tersebut diperkuat oleh Rofiqoh & Khairani (2024) yang menyatakan bahwa media pembelajaran mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik karena dapat menyajikan materi secara visual dan interaktif. Sejalan dengan itu, Yaumi (2021) menjelaskan bahwa penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan kualitas proses belajar karena mendorong siswa untuk lebih aktif berpartisipasi selama pembelajaran.

Salah satu bentuk media pembelajaran yang dapat digunakan adalah **board game edukatif**. Board game merupakan permainan papan yang dimainkan berdasarkan aturan tertentu dan melibatkan interaksi antar pemain. Dalam bidang pendidikan, board game dikembangkan dengan memasukkan materi pembelajaran ke dalam mekanisme permainan sehingga siswa dapat belajar sambil bermain. Menurut Anindita & Pratama (2024), pembelajaran berbasis permainan (*game-based learning*) mampu meningkatkan motivasi belajar, keterlibatan, dan hasil belajar peserta didik

melalui aktivitas yang menyenangkan. Selain itu, Raudhatun Nadiyah (2024) menjelaskan bahwa permainan edukatif memberikan pengalaman belajar yang lebih aktif sehingga mampu meningkatkan pemahaman konsep dibandingkan pembelajaran yang hanya berpusat pada guru.

Pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA), salah satu materi yang dipelajari di sekolah dasar adalah **tata surya**. Materi ini mencakup pengenalan Matahari sebagai pusat tata surya, urutan delapan planet, satelit, asteroid, komet, dan benda langit lainnya. Menurut Karim & Budhi (2025), pembelajaran tata surya bertujuan agar siswa mampu memahami susunan dan karakteristik benda-benda langit sebagai bagian dari pengetahuan dasar IPA. Namun, materi tata surya bersifat abstrak sehingga memerlukan media pembelajaran yang mampu menyajikan informasi secara visual agar lebih mudah dipahami oleh siswa.

Karakteristik siswa sekolah dasar juga menjadi pertimbangan dalam pemilihan media pembelajaran. Menurut Imanulhaq (2022), siswa usia 7–12 tahun berada pada tahap operasional konkret, yaitu tahap ketika anak lebih mudah memahami konsep melalui benda nyata, gambar, dan aktivitas langsung. Oleh karena itu, penggunaan media yang menarik, visual, dan interaktif akan lebih efektif dibandingkan pembelajaran yang hanya menggunakan metode ceramah atau buku teks.

Dalam perancangan media pembelajaran, aspek **Desain Komunikasi Visual (DKV)** juga memiliki peran penting. Anderson & Angela (2022) menyatakan bahwa desain komunikasi visual merupakan proses penyampaian informasi melalui elemen visual seperti ilustrasi, warna, tipografi, dan tata letak agar pesan dapat diterima dengan jelas oleh audiens. Pada penelitian ini, konsep visual board game dirancang menggunakan ilustrasi bergaya **chibi**, warna-warna cerah bertema luar angkasa, tipografi **Catamaran**, serta tata letak yang sederhana agar sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar.

Proses pengembangan media pada penelitian ini menggunakan model **ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation)**. Menurut Irwanto Irwanto (2026), model ADDIE merupakan model pengembangan yang sistematis karena dimulai dari analisis kebutuhan, perancangan media, pengembangan produk, implementasi kepada pengguna, hingga tahap evaluasi. Model tersebut dipilih karena mampu menghasilkan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan pengguna dan dapat dievaluasi secara bertahap.

Berdasarkan teori-teori tersebut, dapat disimpulkan bahwa pengembangan **board game edukatif bertema tata surya** merupakan salah satu alternatif media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Melalui perpaduan unsur permainan, ilustrasi visual, dan materi pembelajaran, board game dapat menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, interaktif, dan menyenangkan sehingga mendukung peningkatan pemahaman siswa terhadap materi tata surya.

METODE PENELITIAN

Metode perancangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *ADDIE*, yang terdiri dari lima tahapan utama, yaitu Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Metode ini dipilih karena memiliki tahapan yang sistematis dan terstruktur, sehingga memudahkan penulis dalam merancang media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan pengguna. Analisis Kebutuhan Tahap Awal.

1. *Analysis(Analysis)*

Pada tahap ini, penulis melakukan analisis terhadap permasalahan yang terjadi di lapangan. Analisis dilakukan melalui observasi dan wawancara di SDN

Ciremai Giri Kota Cirebon untuk mengetahui kondisi pembelajaran, khususnya pada materi tata surya. Selain itu, penulis juga menganalisis karakteristik siswa sekolah dasar, kebutuhan media pembelajaran, serta kesulitan yang dihadapi siswa dalam memahami materi. Hasil dari tahap ini digunakan sebagai dasar dalam menentukan konsep perancangan *Board Game* edukatif.

2. Design (Perancangan)

Tahap design merupakan tahap perencanaan konsep dan desain media yang akan dibuat. Pada tahap ini, penulis mulai merancang konsep *Board Game*, meliputi aturan permainan, alur permainan, serta komponen yang akan digunakan seperti papan permainan, kartu soal, kartu tantangan, dan pion. Selain itu, penulis juga merancang elemen visual seperti ilustrasi, warna, tipografi, dan layout yang disesuaikan dengan karakteristik anak sekolah dasar agar menarik dan mudah dipahami.

3. Development (Pengembangan)

Pada tahap development, penulis mulai merealisasikan desain yang telah dibuat menjadi produk nyata. Proses ini meliputi pembuatan ilustrasi, desain grafis, pencetakan *Board Game*, serta penyusunan buku panduan permainan. Setelah produk selesai dibuat, dilakukan uji validasi oleh ahli media dan ahli materi untuk mengetahui kelayakan *Board Game* sebagai media pembelajaran.

4. Implementation (Implementasi)

Tahap implementasi dilakukan dengan menerapkan *Board Game* edukatif bertema tata surya dalam pembelajaran IPA di kelas V SDN Ciremai Giri. Siswa memainkan *Board Game* secara berkelompok dengan mengikuti aturan permainan yang telah dijelaskan oleh peneliti dan guru di SDN Ciremai Giri Kota Cirebon.

5. Evaluation (Evaluasi)

Tahap terakhir adalah evaluasi, yaitu melakukan dengan menguji coba *Board Game* edukatif kepada siswa di SDN Ciremai Giri Kota Cirebon. Pada tahap ini, siswa menggunakan *Board Game* dalam proses pembelajaran untuk melihat bagaimana respon, keterlibatan, serta minat belajar siswa. Guru juga dilibatkan dalam proses ini sebagai fasilitator dalam penggunaan media juga penilaian terhadap hasil perancangan yang telah diimplementasikan. Evaluasi dilakukan berdasarkan hasil respon siswa dan guru, serta hasil pengamatan selama proses pembelajaran. Tahap ini bertujuan untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan media yang telah dibuat, serta sebagai bahan perbaikan agar *Board Game* edukatif menjadi lebih efektif dan sesuai dengan yang diinginkan.

Tabel 1. Skema Perancangan

1	Judul	Perancangan <i>Board Game</i> Edukatif Bertema Tata Surya Sebagai Media Pembelajaran Di Sdn Ciremai Giri Kota Cirebon
2	Identifikasi Masalah	Tahap awal dilakukan dengan mengidentifikasi permasalahan yang terdapat di SDN Ciremai Giri, khususnya terkait keterbatasan media pembelajaran pada materi tata surya.

3	Pengumpulan Data	Data diperoleh melalui observasi, wawancara dengan guru, dokumentasi.
4	Analisis Data	Data yang telah diperoleh kemudian dianalisis untuk mengetahui kebutuhan siswa, karakteristik pengguna, serta kebutuhan media pembelajaran yang akan dirancang.
5	Pembuatan Konsep	Pada tahap ini ditentukan konsep pembelajaran, tema permainan, tujuan media, serta materi tata surya yang akan dimasukkan ke dalam <i>Board Game</i> .
6	Perancangan	Tahap ini meliputi pembuatan sketsa, pemilihan tone warna, tipografi, ilustrasi karakter planet chibi, layout, serta elemen visual lainnya.
7	Pengembangan Media	Konsep visual yang telah dibuat kemudian dikembangkan menjadi media <i>Board Game</i> yang terdiri dari papan permainan, kartu pertanyaan, kartu tantangan, pion, dadu, dan box permainan.
8	Implementasi dan Evaluasi	Media yang telah dibuat diuji coba kepada siswa untuk mengetahui kelayakan, fungsi, dan respon pengguna. Hasil evaluasi digunakan sebagai dasar perbaikan media.
9	Hasil Akhir	Tahap akhir menghasilkan <i>Board Game</i> edukatif bertema tata surya yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran interaktif bagi siswa SDN Ciremai Giri Kota Cirebon.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Konsep utama yang digunakan dalam perancangan ini adalah "**Belajar Sambil Bermain Menjelajahi Tata Surya.**" Konsep tersebut dipilih karena siswa sekolah dasar cenderung lebih menyukai aktivitas bermain dibandingkan pembelajaran yang hanya menggunakan metode ceramah. Oleh karena itu, board game dirancang sebagai media yang menggabungkan unsur edukasi dan permainan sehingga proses belajar menjadi lebih menyenangkan.

Tema luar angkasa dipilih karena sesuai dengan materi pembelajaran IPA mengenai tata surya. Seluruh elemen visual seperti planet, roket, bintang, dan meteor dirancang untuk mendukung suasana permainan.

1. Pengembangan Konsep Visual

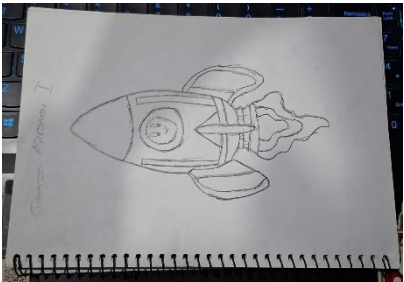
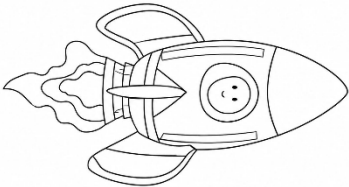
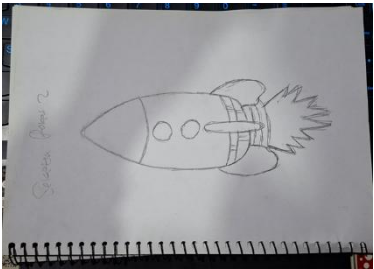
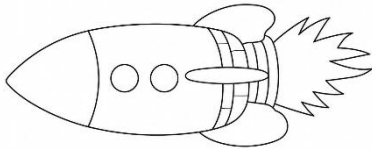
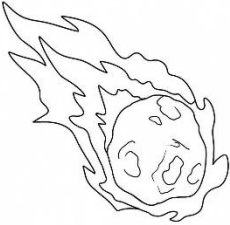
Konsep visual yang digunakan mengangkat tema **petualangan luar angkasa** dengan pendekatan **belajar sambil bermain**. Konsep ini diwujudkan melalui penggunaan ilustrasi planet, roket, bintang, meteor, dan elemen luar angkasa lainnya yang dibuat menggunakan gaya ilustrasi *chibi*. Gaya ilustrasi ini dipilih karena memiliki tampilan yang lucu, sederhana, dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar.

2. Pengembangan Sketsa

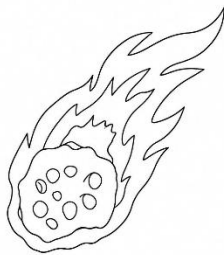
Tahap selanjutnya adalah pembuatan sketsa awal yang meliputi desain papan permainan, karakter planet, kartu pertanyaan, kartu tantangan, pion, dadu, dan kemasan permainan (*box*). Sketsa dibuat secara manual maupun digital untuk menentukan komposisi, tata letak, serta alur permainan.



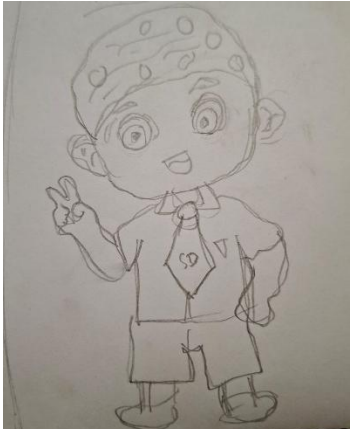
Tabel 2. Sketsa Manual Dan Digital

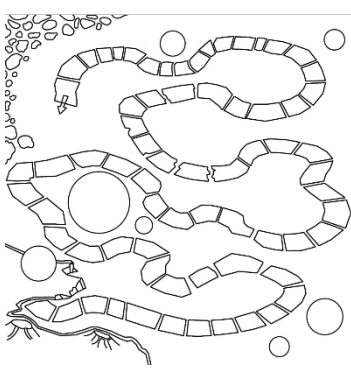
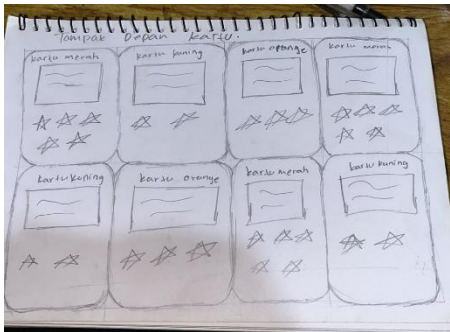
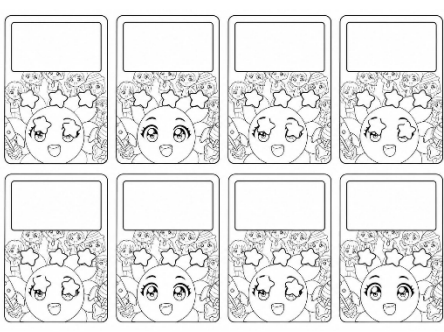
No	Sketsa Kasar	Sketsa Digital
1		
2		
3		



4		
5		
6		

7		
8		
9		

10		
11		
12		

13		
14		
15		

3. Pengembangan Warna (Tone Colour)

Warna yang digunakan pada board game didominasi oleh warna-warna cerah dengan nuansa luar angkasa, seperti biru tua, biru muda, kuning, merah, oranye, dan abu-abu. Pemilihan warna bertujuan untuk menciptakan suasana yang menarik, menyenangkan, serta mampu meningkatkan perhatian siswa selama proses pembelajaran.



Gambar 2. Tone Colour Yang Di Gunakan

4. Pengembangan Tipografi

Jenis huruf yang digunakan dalam perancangan media ini adalah *Catamaran*. Font tersebut dipilih karena memiliki bentuk huruf yang sederhana, modern, mudah dibaca, serta sesuai untuk media pembelajaran anak sekolah dasar. Penggunaan font Catamaran diterapkan pada judul, isi kartu permainan, buku panduan, dan elemen informasi lainnya.

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
0123456789 (!@#\$%&.,?;:)

Gambar 3. Font Tipografi Yang Di Gunakan

5. Pengembangan Layout

Layout board game dirancang dengan gaya **terstruktur dan komunikatif**, sehingga setiap elemen visual dapat tersusun secara rapi dan mudah dipahami. Jalur permainan dibuat menyerupai papan ular tangga dengan visual tata surya, sehingga siswa dapat mengikuti alur permainan secara sistematis dari titik awal hingga akhir.

6. Digitalisasi Desain

Setelah seluruh konsep visual disusun, proses digitalisasi dilakukan menggunakan aplikasi **IbisPaint** untuk pembuatan ilustrasi karakter dan elemen visual, serta **Canva** untuk penyusunan tata letak, desain papan permainan, kartu, dan kemasan produk. Tahapan ini menghasilkan desain akhir yang siap dicetak dan digunakan sebagai media pembelajaran.

7. Hasil Pengembangan Desain

Hasil akhir dari tahap pengembangan desain berupa satu set **Board Game Edukatif Bertema Tata Surya** yang terdiri atas:

- a. Papan permainan : Papan permainan berfungsi sebagai media utama yang digunakan siswa untuk menjalankan permainan. Papan ini memuat jalur permainan, ilustrasi tata surya, serta petunjuk perjalanan pemain dari titik awal hingga akhir permainan.



Gambar 4. Papan Board Game

- b. Kartu pertanyaan dan Kartu Tantangan : Kartu pertanyaan berfungsi untuk menguji pemahaman siswa mengenai materi tata surya. Kartu ini berisi pertanyaan dan seputar nama planet, urutan planet, karakteristik planet, dan informasi lain yang berkaitan dengan tata surya. Dan kartu tantangan berfungsi untuk meningkatkan interaksi dan keterlibatan siswa selama permainan berlangsung. Kartu ini berisi aktivitas atau tantangan sederhana yang harus dilakukan pemain, seperti menyebutkan urutan planet atau menirukan gerakan rotasi Bumi.



Gambar 5. Kartu Tantangan Dan Pertanyaan

- c. Pion pemain: Pion pemain berfungsi sebagai penanda posisi setiap pemain pada papan permainan. Pion dipindahkan sesuai jumlah angka yang diperoleh dari lemparan dadu



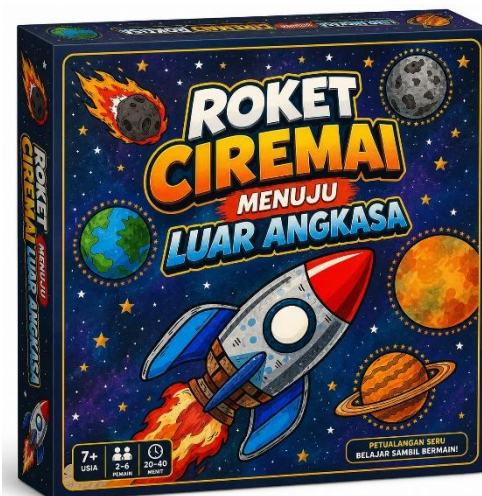
Gambar 6. Pion Pemain

- d. Dadu: Dadu berfungsi untuk menentukan jumlah langkah yang harus ditempuh pemain dalam permainan. Penggunaan dadu membuat permainan lebih menarik, interaktif, dan tidak mudah ditebak.



Gambar 7. Dadu

- e. Box atau kemasan penyimpanan : Box atau kemasan penyimpanan berfungsi sebagai wadah untuk menyimpan seluruh komponen board game agar tetap rapi, aman, dan mudah dibawa. Selain itu, box juga berfungsi sebagai media identitas produk melalui tampilan desain visual yang menarik dan sesuai dengan tema tata surya.



Gambar 8. Box Penyimpanan

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan proses perancangan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa **Board Game Edukatif Bertema Tata Surya** berhasil dikembangkan sebagai media pembelajaran untuk siswa kelas V SDN Ciremai Giri Kota Cirebon. Perancangan media ini dilatarbelakangi oleh keterbatasan media pembelajaran interaktif pada materi tata surya, di mana materi yang tersedia pada buku paket masih disajikan secara singkat sehingga diperlukan media pendukung yang lebih menarik dan komunikatif.

Proses perancangan menggunakan metode **ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation)** sehingga menghasilkan media pembelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan siswa dan guru. Produk yang dihasilkan terdiri atas papan permainan, kartu materi, kartu pertanyaan, kartu tantangan, pion, dadu, buku panduan, dan box penyimpanan dengan konsep visual bertema luar angkasa, ilustrasi bergaya chibi, penggunaan font Catamaran, serta tone warna cerah yang menarik bagi siswa sekolah dasar.

Hasil implementasi menunjukkan bahwa board game edukatif mampu menjadi media pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan. Melalui aktivitas bermain, siswa dapat berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran, berdiskusi, menjawab pertanyaan, serta menyelesaikan tantangan yang berkaitan dengan materi tata surya. Dengan demikian, board game edukatif ini dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang membantu guru menyampaikan materi secara lebih menarik serta mendukung peningkatan pemahaman dan minat belajar siswa pada mata pelajaran IPA, khususnya materi tata surya di SDN Ciremai Giri Kota Cirebon.

DAFTAR REFERENSI

- A, A. (2019). Media Pembelajaran. *Rajawali Pers*.
- Anderson, J., & Angela, S. J. (2022). *ELEMEN VISUAL PADA INFOGRAFIS: STUDI INFOGRAFIS KARYA MAHASISWA MATA KULIAH IDENTITAS MEREK*. 103–110.
- Anindita, D., & Pratama, F. W. (2024). *Pengembangan Media Pembelajaran Board Game Batula*. 7(April).
- Arief, M. M. (2021). *KETERAMPILAN PROSES PEMBELAJARAN ILMU PENGETAHUAN*

-
- ALAM (IPA) MI/SD DAN SIKAP ILMIAH. 22(2), 1–18.
- Asari, S., Pratiwi, S. D., Ariza, T. F., Indapратиwi, H., Ayu, C., Putriningtyas, Vebriyanti, F., Alfiansyah, I., Ernawati, Sukaris, Andi, & Rahim, R. (2021). *Paikem (pembelajaran aktif, inovatif, kreatif, efektif dan menyenangkan)*. 3(2008), 1139–1148.
- Farahita, S. D., Mufiidah, N., Aulia, R., Khilma, W., Ismail, H., Fernando, R., Sakinah, L. H., Azalia, R., & Rahmadani, R. A. (2024). *MENINGKATKAN KETERLIBATAN SISWA MELALUI MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS INTERACTIVE VIDEO LESSON*. 1206, 588–592.
- Imanulhaq, R. (2022). *ANALISIS TEORI PERKEMBANGAN KOGNITIF PIAGET PADA TAHAP ANAK USIA OPERASIONAL KONKRET 7-12 TAHUN*. 3(2), 126–134.
- Irwanto Irwanto, B. S. (2026). Studi Literatur Pengembangan Model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) Dalam Penelitian R and D. *Jurnal PPS-TP*, 14(1), 57–70. <https://doi.org/10.23960/jt.v14i1.2026.1415>
- Karim, M. M., & Budhi, H. S. (2025). Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Augmented Reality terhadap Pemahaman Siswa pada Materi Sistem Tata Surya Kelas VII. *Jurnal Pendidikan MIPA*, 15, 1764–1770.
- Kusmiati, E. E., & Fauziati, E. (2024). *Perkembangan Kognitif Jean Piaget dalam Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar*. 6(1).
- Muhamad Sudharsono, Fuji Lestari, Nadia Vega, Syifani Nur Aliifah, Tengku Reynaldi Riansyah, V. N. S. (2024). *MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA*. 10, 237–250.
- Raudhatun Nadiyah, M. S. (2024). *IMPLEMENTASI PEMBELAJARAN BERBASIS GAME*. 248–263.
- Rofiqoh, A., & Khairani, I. (2024). *Peran Media Interaktif Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran SKI di Madrasah Ibtidaiyah*. 9(1), 63–71.
- Rosyid, D. F. (2020). Peranan Informasi Kucing Sphynx Pada Anak Melalui Media Board Game. *Ulibrary Universitas Komputer Indonesia*.
- Sapitri, S., Suriani, A., & Padang, U. N. (2025). *Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD*.
- Yaumi, M. (2021). *Media dan teknologi Pembelajaran*. Penadamedia Grup.
- Zahra, A. (2025). *Mengenal Desain Visual sebagai Bentuk Komunikasi Seni*. BLOG, MAGISTER DESAIN. <https://md.telkomuniversity.ac.id/mengenal-desain-visual-sebagai-bentuk-komunikasi-seni/>