

## Perancangan Media Pembelajaran Board Game Edumaze Untuk Jenjang Pendidikan Sekolah Dasar

**Abdu Zikrillah, Ana Humardhiana**

IAIN Syekh Nurjati Cirebon  
Jl. Perjuangan By Pass Sunyaragi Kota Cirebon  
abdu051191zikrillah@gmail.com  
anahumardhiana@gmail.com

### ABSTRAK

Pembelajaran secara daring selama pandemi Covid-19 menimbulkan beberapa permasalahan dalam motivasi belajar siswa. Selama pembelajaran daring siswa banyak menggunakan *handphone* atau *gadget* sebagai alat untuk belajar. Namun, siswa lebih cenderung menggunakan *gadget*-nya untuk bermain *game* ataupun mengakses media sosial daripada untuk belajar. Hal tersebut mengakibatkan berkurangnya semangat untuk belajar dan menurunnya frekuensi berinteraksi seorang anak dengan teman sebayanya secara langsung. Oleh karena itu, ketergantungan terhadap *gadget* ini perlu diminimalisir dan semangat untuk belajar perlu ditingkatkan. Dengan dimulainya Pembelajaran Tatap Muka (PTM) lagi di sekolah saat ini, kegiatan belajar-mengajar di kelas membutuhkan sebuah terobosan untuk membangkitkan kembali minat belajar siswa. Perancangan media pembelajaran berbentuk *board game* ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar dan membantu siswa untuk dapat bersosialisasi dengan teman-temannya secara langsung. Dalam studi ini, metode yang digunakan adalah *research and development* untuk melihat kebutuhan materi yang perlu disampaikan dan diaplikasikan ke dalam *board game* bernama Edumaze. Materi ajar yang diaplikasikan adalah untuk kelas 6 SD yang berasal dari buku bahan ajar tematik. Hasil yang didapatkan yaitu terciptanya sebuah *board game* yang mengadopsi mekanisme permainan berupa *dice rolling*, *grid movement*, dan *variable phase order*. Mekanisme tersebut dimodifikasi kembali menjadi beberapa mekanisme yang baru. Pada *board game* Edumaze terdapat komponen-komponen alat untuk bermain berupa papan *maze*, papan menu, kartu karakter, kartu bertanya, kartu ditanya, kartu buku, pion karakter, pion *play* dan koin dari Bank Edumaze.

**Kata Kunci:** Board Game, Edumaze, Media Pembelajaran, Permainan Papan, Sekolah Dasar

### ABSTRACT

Online learning during the Covid-19 pandemic has caused several problems regarding students' learning motivation. Many students use mobile phones or gadgets as a tool for learning during online classes. However, students are more likely to use their gadgets to play games or access social media than to study. This results in reduced enthusiasm for learning and a decrease in the frequency of direct interaction among students. Therefore, dependence on these gadgets needs to be minimized and the enthusiasm for learning needs to be increased. Since schools are recently starting their offline classes, teaching and learning activities in the classroom require a breakthrough to revive students' interest in studying. By developing a board game as a learning medium, it is expected to increase learning motivation and help students to be able to directly socialize with their friends. In this study, the method used is Research and Development to see the materials that need to be taught and applied to a board game called Edumaze. The teaching materials applied are for six graders of elementary school which were taken from their thematic school books. The result of this study is a board game adopting game mechanisms, such as dice rolling, grid movement, and variable phase orders. The mechanisms were modified into several new mechanisms. In the Edumaze board game, there are components of tools to play, e.g. maze board, menu board, character cards, asking and answering question cards, book cards, character pawns, play pawns, and coins from Edumaze Bank

**Keywords:** Board Game, Edumaze, Learning Media, Elementary School, Elementary School Students

### A. Pendahuluan

Kemajuan Teknologi, Informasi dan Komunikasi (TIK) yang pesat saat ini membuat seluruh aspek kehidupan bergantung pada penggunaan gadget,

salah satunya adalah untuk bermain *game* yang dapat memunculkan dampak buruk. Maraknya permainan yang dapat dimainkan melalui gadget seperti *handphone* dan Tablet PC membuat

anak-anak, remaja, bahkan dewasa menghabiskan waktunya untuk bermain game. Memiliki gadget tidak hanya digunakan sebagaimana fungsinya, namun kehadiran smartphone benda multifungsi menggeserkan fungsi yang sebenarnya, pada anak-anak lebih sering memanfaatkan gadget untuk bermain game (Fajrin, 2015). Permainan yang dimainkan saat ini lebih dominan memiliki unsur-unsur yang kurang baik seperti unsur kekerasan yang ada pada game online PUBG, Mobile Legend Bang Bang dan sebagainya.

Fenomena yang sering terlihat di lingkungan masyarakat saat ini adalah banyaknya anak-anak yang sudah kecanduan bermain game online menggunakan handphone. "Dari 142 juta pengguna akses internet, data kami menunjukkan sekitar 30 juta anak milenial aktif bermain game setiap harinya," kata Ferdinandus Setu (Luthfi, 2019). Pernyataan Ferdinandus Setu menandakan bahwa sudah banyak sekali pengguna game online di rentang usia anak-anak.

Pandemi yang sampai saat ini belum selesai, membuat proses pembelajaran di sekolah belum maksimal. Pembelajaran secara daring memiliki problematika tersendiri. Problematika yang muncul selama pembelajaran daring dikarenakan banyak peserta didik yang tidak mempunyai gadget sendiri dan ditambah jaringan internet yang tidak stabil di lingkungan tempat tinggal, 75% peserta didik maupun orang tua kurang dalam pemahaman terhadap teknologi teknologi dan semangat belajar yang rendah sehingga 70% peserta didik sering mengumpulkan tugas tidak tepat waktu serta pencapaian tujuan belajar yang tidak bisa maksimal (Zain et al., 2021). Banyak anak-anak kesulitan dalam belajar karena tidak memiliki alat dan media belajar yang memadai. Pada sisi yang lain

ketika alat dan media belajar bukan menjadi masalah, justru muncul masalah lain seperti ketergantungan terhadap gadget yang digunakan bukan untuk belajar melainkan untuk menonton video, main game online, bahkan bermedia sosial seperti 'tik tok'.

Dampak lain yang terjadi akibat pandemi adalah kurangnya bersosialisasi antar anak-anak. Saat ini anak-anak banyak lebih asik sendiri bermain dengan gadgetnya dibandingkan bermain dengan temannya. Hal ini dikarenakan adanya anjuran untuk menjaga jarak, hal ini memang baik demi tercapainya program pemerintah dalam memerangi tersebarnya virus Covid-19 di lingkungan masyarakat. Efek buruk yang muncul kurangnya bersosialisasi bagi anak-anak, hal ini perlu diatasi dengan baik salah satunya dengan permainan yang berlandaskan kerjasama tim atau persaingan antar teman dalam satu lingkup permainan bersama.

Permainan seperti 'board game' saat ini memang sudah terlupakan oleh anak-anak masa kini. Board game merupakan sebuah permainan yang dilakukan di atas papan.

Permainan ini dimainkan lebih dari satu orang dalam satu tempat dan papan yang sama. Board game merupakan suatu permainan non-elektronik yang memakai bahan board atau karton tebal (papan) sebagai komponen utamanya, di samping komponen lainnya seperti kartu, token, uang kertas, dadu dan lain sebagainya (Jordi, 2017). Kurang terkenalnya permainan berbasis papan ini terjadi karena maraknya digitalisasi. Semua permainan saat ini sudah diakses melalui gadget. Meskipun begitu bukan berarti 'board game' ini tidak bisa digunakan atau dimainkan, melainkan justru perlu dilestarikan dan dapat digunakan sebagai penunjang media pembelajaran. Permainan 'board game' ini memiliki

kelebihan tersendiri, salah satunya adalah dapat membentuk pola pikir kepada anak dalam merencanakan sesuatu dan berkumpul bersama dengan teman-teman (bersosialisasi).

Perancangan permainan berbasis 'board game' ini dilakukan untuk mengatasi beberapa problematika khususnya bagi anak-anak usia SD dalam kegiatan belajar. Board game bernama 'Edumaze' ini dirancang untuk anak usia Sekolah Dasar dengan jumlah pemain 2-6 orang. Permainan ini memiliki nilai-nilai strategi, kompetisi, dan ilmu pengetahuan umum. Board game ini juga dapat digunakan oleh guru-guru sebagai media pembelajaran di sekolah.

## B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode research and development, Borg dan Gall (1998) dalam (Sugiono, 2019) menyatakan bahwa "What is research and development?. It is a process used to develop and validate educational product". Research and Development bila diterjemahkan dalam bahasa Indonesia menjadi Penelitian dan Pengembangan, memiliki fungsi untuk memvalidasi dan mengembangkan produk. Hasil produk yang didapatkan dalam penelitian dan pengembangan bisa merupakan satu unit produk utuh ataupun hanya salah satu komponen dari unit tersebut. Produk yang didesain adalah board game bernama Edumaze, sebuah board game yang dirancang khusus sebagai media pembelajaran yang dapat menuntut siswa atau peserta didik untuk aktif dan menjaga konsentrasi. Permainan ini berbentuk labirin, identik dengan mencari jalan keluar menuju ruangan atau tempat yang ingin dituju. Pada permainan ini menuntut pemain untuk berlomba-lomba mencapai tempat tujuan berupa kotak juara. Board game ini mengadopsi mekanisme permainan

berupa dice rolling, grid movement dan variable phase order.

Richey dan Kelin (2009) dalam (Sugiono, 2019) menyatakan bahwa, ruang lingkup penelitian dan pengembangan adalah 1) Penelitian tentang proses dan dampak dari produk yang dihasilkan dari perencanaan dan penelitian pengembangan; 2) Penelitian tentang perancangan (desain) dan proses pengembangan secara keseluruhan, atau komponen dari sebagian proses. Pada penelitian ini melihat bagaimana proses perancangan *board game* yang dikhususkan sebagai media pembelajaran. Langkah-langkah yang dilakukan dalam penelitian dan pengembangan ini diawali dari melihat potensi dan masalah, berlanjut ke mengumpulkan informasi, mendesain produk, validasi desain, perbaikan desain, dan uji coba produk.

Proses awal melihat potensi dan masalah dilakukan dengan observasi di lingkungan sekitar, didapatkan problematika dari dampak pembelajaran secara daring yang kurang efektif serta penggunaan gadget bagi anak sekolah dasar yang dominan digunakan untuk bermain game online. Proses mengumpulkan data dan informasi, mencari bahan ajar yang dapat diaplikasikan pada produk board game. Proses mendesain produk mengikuti alur metode berikut: Pra-Perancangan, Perancangan, Perwujudan dan Penyajian (Hendriyana, 2018). Proses validasi desain dilakukan dengan menguji coba kepada dosen-dosen dan memintai pendapatnya. Proses perbaikan desain dilakukan dengan melakukan brainstorming untuk melihat beberapa kekurangan yang ada, kemudian diperbaiki. Proses uji coba produk dilakukan bersamaan dengan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat, peserta yang dilibatkan adalah peserta didik kelas

6 dari SD Negeri IPPOR Bojong I Kabupaten Kuningan.

### C. Hasil dan Pembahasan

#### 1. Perancangan Board Game Edumaze

Maraknya permainan berbasis online membuat anak-anak terutama usia Sekolah Dasar ikut menggunakan dan memainkan game online. Pembelajaran dari sekolah yang kurang efektif karena melalui online, ditambah aktifitas anak-anak lebih menginginkan bermain game online membuat penulis berinisiatif untuk membuat permainan berbasis board game atau permainan papan untuk mengurangi kecenderungan anak-anak Sekolah Dasar dalam bermain game online, serta membangun sosialisasi antar teman dan semangat dalam belajar.

Sebelum merancang board game Edumaze, hal yang dilakukan pertama kali adalah melakukan observasi ke tempat sasaran uji coba di Sekolah Dasar Negeri IPPOR Bojong I yang terletak di Kabupaten Kuningan. Kegiatan yang direncanakan mendapat sambutan baik dari pihak sekolah dan mempersilahkan untuk melaksanakannya. Kegiatan observasi ini mendapatkan hasil berupa mengetahui kondisi sekolah, menentukan kelas sasaran yang akan dijadikan peserta kegiatan yang terpilih adalah kelas 6 SD, mengetahui sumber buku bahan ajar. Pelaksanaan observasi ini secara keseluruhan dilakukan sebanyak tiga kali, observasi ke dua menentukan tanggal kegiatan yang kemudian disetujui oleh pihak sekolah serta pemberian surat pengantar dari pihak LP2M IAIN Syekh Nurjati Cirebon. Observasi ke tiga memastikan kesiapan tempat sasaran kegiatan seperti ruangan dan alat pendukung kegiatan. Pihak sekolah menyatakan siap dan telah disediakan ruangan kelas 6 SD.

Setelah mendapatkan hasil dari observasi, selanjutnya melakukan proses

mendesain ulang board game yang bernama 'Edumaze' yang sebelumnya pernah dirancang. Proses mendesain papan maze tidak mengalami perubahan yang signifikan, perubahan hanya pada bagian kotak juara yang dibuat berwarna merah dengan gambar piala, pemilihan warna merah tujuannya agar dapat terlihat mencolok, sehingga pemain dapat dengan mudah melihat tujuannya. Pembuatan papan play dibuat menyatu dengan kemasan board game, tujuannya agar dapat menghemat dan memanfaatkan ruang dan komponen agar dapat digunakan secara maksimal.

Perubahan yang paling signifikan adalah pada bagian soal pertanyaan pada kartu bertanya dan ditanya. Materi yang diambil disesuaikan dengan sasaran tempat pengabdian yaitu jenjang Sekolah Dasar, yang dipilih siswa/siswi kelas 6 SD sebagai objek atau peserta pengabdian. Materi pembelajaran yang disajikan pada permainan *board game* Edumaze ini diambil dari buku bahan ajar kelas 6 SD yang diterbitkan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI Edisi Revisi 2018. Terdapat lima tema yang diambil sebagai bahan pembelajaran yaitu 1) Selamatkan Makhluq Hidup; 2) Persatuan dalam Perbedaan; 3) Tokoh dan Penemuan; 4) Globalisasi; dan 5) Wirausaha. Selain itu terdapat beberapa materi Pendidikan Agama Islam sebagai tambahan.

Pertanyaan dibuat dengan menyesuaikan pola permainan, berupa pertanyaan yang jawabannya bukan pilihan ganda maupun uraian terbuka dan tertutup. Pertanyaan diusahakan mudah dimengerti dan dapat dijawab dengan satu jawaban pasti. Oleh sebab itu dibuatlah pertanyaan dalam bentuk pertanyaan dengan jawaban singkat. Soal atau pertanyaan bentuk jawaban singkat adalah soal yang menuntut peserta tes untuk memberikan jawaban singkat

berupa kata, frase, nama tempat, nama tokoh, lambang, atau kalimat yang sudah pasti (Surapranata, 2007). Aspek yang diuji dalam isi soal adalah tingkat C1 dan C2 dalam taksonomi Bloom berupa tingkat pengetahuan dan pemahaman. Tingkatan pengetahuan atau menghafal merupakan tingkatan paling rendah pada proses kognitif, yang didefinisikan sebagai penarikan kembali informasi yang pernah diterima dan telah tersimpan dalam memori pada waktu yang lama. Tingkatan pemahaman

merupakan kemampuan menggunakan pengetahuan yang telah dimiliki atau yang tersimpan pada memori untuk memberi makna sesuatu, berupa menunjukkan keterkaitan pengetahuan yang telah dimiliki dengan hal yang baru maupun mengintegrasikannya dalam konsep yang telah diketahui (Mulatsih, 2021). Jumlah pertanyaan atau soal yang dibuat sebanyak 36 pertanyaan untuk kartu bertanya dan 36 pertanyaan untuk kartu ditanya, sehingga total pertanyaan keseluruhan adalah 72 pertanyaan.



**Gambar 1.** Cover buku bahan ajar kelas 6 SD terbitan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI Edisi Revisi 2018 yang Menjadi Bahan Referensi pada Permainan Board Game Edumaze

Perubahan lain adalah pada desain karakter pemain yang semula ada 8 karakter menjadi 7 karakter dengan sedikit perubahan bentuk wajah dan

kostum. Kartu karakter merupakan perwujudan dari sosok pemain yang memainkan permainan disertai penjelasan sifat karakter tersebut.

Karakter pemain pada permainan *board game* Edumaze ini terdiri dari tiga karakter pemain laki-laki bernama Zikri, Abdul, dan Indra, serta empat karakter pemain perempuan bernama Anggi, Isti,

Risa, dan Lina. Setiap karakter pemain tersebut memiliki kemampuan khusus tersendiri yang dapat menguntungkan pemain selama permainan berlangsung.



Gambar 2. Kartu Karakter Pemain dalam Board Game Edumaze

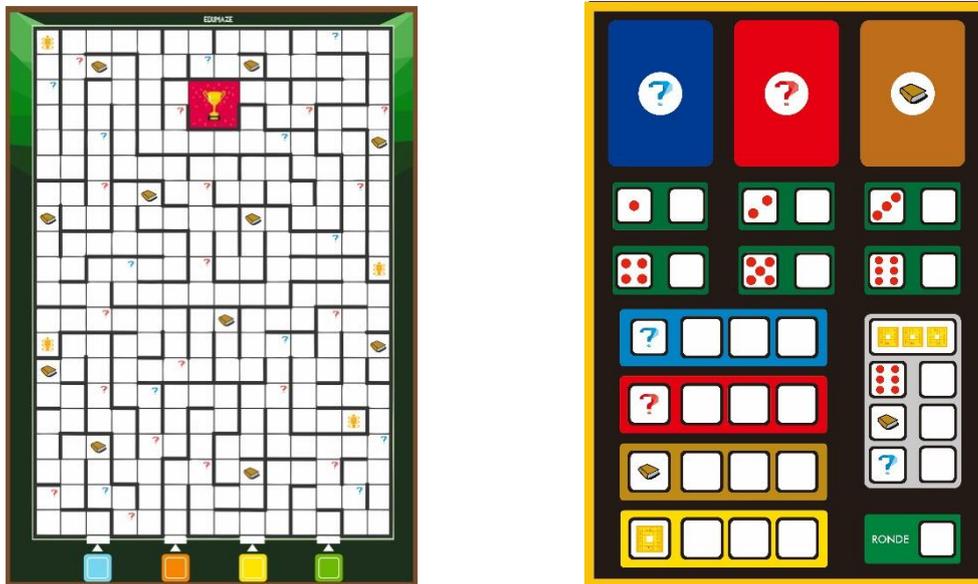
Perancangan karakter terinspirasi dari karakter bentuk wajah dosen-dosen yang mengajar di IAIN Syekh Nurjati Cirebon. Dipilih beberapa karakter wajah yang memiliki ciri khas dan memungkinkan untuk dibentuk menjadi karakter wajah anak kecil. Pemilihan warna pada kostum karakter disesuaikan dengan warna pada pion play. Hal ini karena ada beberapa keterbatasan ketika memilih warna pion play yang penulis dapatkan dari membeli secara *online*.

Mekanisme permainan pada *board game* Edumaze ini mengadopsi dari beragam mekanisme, seperti mekanisme *dice rolling*, yaitu menggunakan dadu yang dilempar untuk melangkah, tetapi pada permainan ini diubah menjadi memilih sendiri nomor dadu tanpa melempar untuk menentukan jumlah langkah. Mekanisme *grid movement* yang

menggerakkan bidak atau pion dari suatu petak ke petak sebelahnya, yaitu ketika bidak melangkah dari satu petak ke petak lain menelusuri maze. Mekanisme *variable phase order* yang menjaga pemain untuk tidak melakukan hal yang sama dengan giliran sebelumnya atau untuk giliran selanjutnya, yaitu ketika menentukan atau memilih langkah pada papan menu, yang sudah terpilih tidak dapat dipilih kembali oleh pemain lainnya (Vagansza, 2020).

Komponen permainan yang disediakan dalam *board game* Edumaze selain kartu karakter yaitu papan maze, papan menu, kartu bertanya, kartu ditanya, kartu buku, pion karakter, pion play, koin, dan panduan permainan. Komponen-komponen pada *board game* secara keseluruhan dicetak menggunakan kertas tebal, kecuali pion

play yang bukan hasil cetak tetapi hasil membeli secara *online*, bentuknya seperti manik-manik.



Gambar 3. Papan Maze dan Papan Menu



Gambar 4. Kartu Buku, Kartu Ditanya, dan Kartu Bertanya



Gambar 5. Koin, Pion Karakter, dan Pion Play

## 2. Uji Coba Produk Board Game Edumaze

Uji coba produk *board game* Edumaze dilakukan pada kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat Berbasis

Riset di SD Negeri IPPOR Bojong I Kabupaten Kuningan. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat (PKM) Berbasis Riset ini bertujuan untuk memberikan bantuan baik melalui

keilmuan maupun melalui produk kepada masyarakat. Produk diharapkan dapat digunakan sebagai penunjang pembelajaran oleh guru dan peserta didik di lingkungan sekolah. Diharapkan siswa/siswi SD Negeri IPPOR Bojong dapat memanfaatkan media pembelajaran dengan baik dan termotivasi untuk belajar, serta dapat meminimalisir ketergantungan terhadap gadget dan *game online*.

Pengambilan sasaran pemain jenjang Sekolah Dasar diawali dari keprihatinan penulis melihat dampak dari adanya pandemik Covid 19 yang mengharuskan masyarakat untuk membatasi kegiatan yang mengundang banyak kerumunan. Hal tersebut berdampak pada kegiatan belajar mengajar di sekolah yang mengharuskan siswa/siswi belajar dari rumah.

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat Berbasis Riset yang dilaksanakan oleh Abdu Zikrillah, M.Ds (Ketua Pelaksana) dan Ana Humardhiana, M.Hum (Anggota Pelaksana) dilaksanakan pada hari Kamis tanggal 28 Oktober 2021. Pelaksanaan kegiatan

dibantu oleh tiga orang mahasiswa Jurusan Komunikasi Penyiaran Islam yaitu Dinda Ayu Nurjanah, Putika Apriliani dan Muhammad Gustiar Ahdzan.

Kegiatan ini dilaksanakan dari pukul 08.00 WIB sampai pukul 11.00 WIB, diawali pembukaan yang dipandu oleh moderator Ana Humardhiana, M.Hum. Acara dimulai dengan membaca Basmallah dan sambutan dari ketua pelaksana. Kegiatan ini dibuka oleh Bapak Aminudin (Guru PAI) yang diberi amanah oleh Kepala Sekolah untuk menggantikannya karena ada kegiatan di sekolah lain.

Setelah kegiatan dibuka secara resmi, moderator mempersilahkan kepada narasumber untuk memberikan materinya. Materi yang disampaikan adalah pengenalan board game Edumaze beserta peraturan dan cara memainkannya. Siswa/Siswi dibagi menjadi 5 kelompok dengan jumlah peserta 4 orang setiap kelompok. Setelah pemaparan materi telah disampaikan, peserta dipandu oleh narasumber dan panitia untuk memainkan permainan *board game* Edumaze.



**Gambar 6.** Proses memainkan *Board Game* Edumaze yang Dipandu Langsung Oleh Narasumber

Sebelum permainan dimulai peserta diberi motivasi berupa pengumuman adanya pemberian hadiah bagi peserta yang mampu memenangkan permainan. Pada awal memainkan permainan peserta masih sedikit kebingungan

memahami cara bermainnya. Dengan bantuan narasumber dan panitia yang mencoba membantu menjelaskan aturan permainan, pada akhirnya peserta dapat memahami dan dapat memainkannya dengan baik. Peserta terlihat antusias

dan merasa senang, seperti layaknya anak-anak terlihat atraktif berteriak ketika memberi pertanyaan kepada salah satu temannya karena tidak terdengar suaranya.

Permainan berlangsung seru disetiap kelompok, ada yang dipaksa mundur sampai ke posisi awal bermain karena selalu diberi pertanyaan dan tidak mampu menjawabnya dengan benar. Ada peserta yang mampu memanfaatkan kemampuan karakternya dapat berjalan mulus melaju menjadi yang pertama. Setelah beberapa kelompok menyelesaikan permainannya dan menemukan pemenangnya, peserta yang belum sempat bermain diarahkan oleh panitia untuk membuat kelompok dan memainkan permainan. Pada awalnya ada beberapa peserta yang tidak mau bermain, tetapi setelah dibujuk akhirnya mau bermain. Terbentuklah dua kelompok baru untuk memainkan *board game* Edumaze ini. Total peserta yang mengikuti permainan adalah 30 peserta dan sisanya dilibatkan menjadi bandar (mengatur koin dan kartu) dari setiap kelompok.

Ditengah-tengah permainan sedang berlangsung, Kepala Sekolah SD Negeri

IPPOR Bojong I Bapak Iking Sodikin turut hadir dan memantau jalannya proses permainan. Beliau menanyakan tentang pembuatan dan langkah bermain board game Edumaze ini. Beliau antusias dan berterima kasih karena sekolah yang dipimpinnya terpilih sebagai sasaran pengabdian. Beliau juga memberikan motivasi kepada siswa/siswinya untuk mencontoh apa yang telah dilakukan oleh kami, agar menjadi orang yang kreatif dan mengabdikan kepada almamater.

Permainan berlangsung sekitar 60 menit dan akhirnya menemukan tujuh pemenang dari tujuh kelompok bermain. Ketika narasumber bertanya kepada peserta tentang bagaimana permainannya, mereka menjawab seru, asik, rame dan sebagainya. Respon positif ini sangat baik bagi kami pelaksana kegiatan pengabdian. Penutupan kegiatan ditutup dengan pembagian hadiah yang diberikan langsung oleh Kepala Sekolah kepada ke tujuh pemenang. Kepala Sekolah juga turut memberikan pidato penutupan dengan memberikan motivasi kepada siswa/siswi SD Negeri IPPOR Bojong I untuk tetap semangat belajar pasca pandemi Covid 19.



**Gambar 7.** Proses Pembagian Hadiah Kepada Para Pemenang Oleh Kepala Sekolah SD Negeri IPPOR Bojong I

Pada sesi penutupan ini juga pelaksana kegiatan menghibahkan secara langsung lima buah set *board game* Edumaze yang diterima oleh Kepala Sekolah. Hibah produk *board game*

Edumaze ini sudah direncanakan sedari awal oleh pelaksana kegiatan. Harapannya produk ini dapat digunakan oleh pihak sekolah sebagai media pembelajaran dan menjadi opsi lain dari

metode pembelajaran di sekolah. Selain itu dengan adanya produk ini siswa/siswi dapat bermain sambil belajar sehingga

motivasi untuk belajar menjadi meningkat.



Gambar 8. Proses Hibah Produk Board Game Edumaze

### 3. Evaluasi Produk Board Game Edumaze

Produk board game Edumaze ini masih banyak beberapa kekurangan dari segi tampilan visual, pola atau aturan permainan, mekanisme permainan dan komponen board gamenya. Tampilan visual board game Edumaze memiliki kekurangan dari segi visualisasi segmentasi usia pemain. Pada desainnya masih mengikuti desain lama yang segmentasi usia pemainnya adalah untuk usia remaja Sekolah Menengah. Perlu ada perubahan yang signifikan dari tampilan visualnya terutama pada bagian papan maze. Tampilan papan maze ini perlu diperbaiki dari segi pewarnaan. Setiap petak yang ada di papan maze sebaiknya menggunakan warna yang beragam dan terlihat cerah, sedangkan pada desain papan maze saat ini masih polos berwarna putih. Pewarnaan yang beragam dan cerah merupakan identitas dari desain untuk kalangan anak-anak yang memiliki kesan ceria. Perubahan lain yang perlu dilakukan secara visual adalah pada bagian kostum karakter. Pada bagian kostum ini masih terlihat polos, yang membedakan hanyalah warnanya saja. Perlu ada perubahan kostum yang disesuaikan dengan budaya Indonesia, sehingga jati diri sebagai anak bangsa dapat terlihat.

Bentuk visual yang perlu diperbaiki selain visualisasi yang sudah dijelaskan sebelumnya adalah bentuk visual kemasan board game. Perlu diakui ini adalah kelemahan yang paling utama dari desain board game ini. Kemasan board game Edumaze masih terbilang rapuh karena mudah terbuka dan kurang kokoh. Perubahan yang perlu dilakukan adalah pembuatan kunci pada kemasan, sehingga kemasan dapat tertutup dengan rapat dan tidak mudah terbuka. Bahan yang digunakan untuk bagian kemasan perlu diperbaiki dengan cara mengganti bahan yang digunakan atau menggunakan bahan yang sama namun ketebalan kertasnya diganti dari 310 gsm menjadi 400 gsm. Perubahan bahan yang digunakan diharapkan dapat memperkuat kemasan sehingga terlihat lebih solid.

Pola atau aturan permainan dalam board game Edumaze masih perlu ada perubahan untuk meningkatkan kualitas dan keseimbangan dalam permainan. Beberapa peraturan harus ditambahkan dan juga diperbaiki, seperti peraturan dalam menentukan pemain yang pertama kali memulai perlu diubah dengan peraturan yang pasti. Sementara ini peraturannya dengan cara yang ditentukan oleh kesepakatan dari semua pemain. Perlu ada perubahan pada

aturan ini agar menjadi tegas dan tidak terkesan penentuan pemain pertama menjadi berbeda-beda. Peraturan yang ditambahkan adalah ketika menu yang berbayar (memberikan tiga koin) diperbolehkan untuk dipilih oleh lebih dari satu pemain.

Mekanisme permainan pada dasarnya sudah cukup baik, namun ada beberapa yang perlu ditambahkan agar permainan semakin seru dan lebih menantang. Mekanisme yang perlu ditambahkan adalah pengumpulan poin dari setiap menjawab pertanyaan dengan benar. Diakhir setiap ronde diakumulasikan setiap pertanyaan yang dijawab dengan benar, setiap pertanyaan memiliki poin satu yang berarti menambahkan satu langkah. Jika pertanyaan yang dijawab dengan benar selama satu ronde berjumlah tiga, maka mendapatkan bonus maju tiga langkah.

Komponen board game Edumaze yang perlu diperbaiki adalah pada bagian pion karakter dan pion play. Pion karakter perlu dibuat ulang dengan bahan yang lebih solid. Bahan kertas yang digunakan pada pion karakter memiliki ketahanan yang lemah, karena mudah rusak. Oleh sebab itu perlu diganti dengan

menggunakan bahan akrilik dengan ukuran yang disesuaikan. Pion play juga perlu diganti dengan bahan yang lebih baik, seperti dengan menggunakan bahan kayu dan ukuran yang sedikit lebih besar.

#### D. Kesimpulan

Perancangan media pembelajaran berupa *board game* Edumaze memiliki tujuan untuk meningkatkan semangat belajar siswa dalam proses pembelajaran. Selain itu dapat menjadi alternatif metode belajar di kelas bagi guru-guru sehingga memberikan nuansa baru yang lebih menyenangkan. Terbukti dari antusiasme siswa/siswi SD Negeri IPPOR Bojong I yang menyatakan bahwa mereka senang, seru, dan asik ketika memainkan *board game* Edumaze.

*Board game* Edumaze ini dapat menjadi inspirasi bagi guru-guru dalam mengembangkan proses pembelajaran di kelas, sehingga terciptanya kelas yang aktif, produktif, dan ceria. Pelaksanaan kegiatan dan dihibahkannya *board game* Edumaze ini membuat pihak sekolah merasa senang dan mendapatkan pengalaman yang baru, terutama bagi siswa/siswi mereka.

#### Referensi

- Fajrin, O. R. (2015). Hubungan Tingkat Penggunaan Teknologi Mobile Gadget Dan Eksistensi Permainan Tradisional Pada Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Idea Societa*, 2(6). <https://media.neliti.com/media/publications/111811-ID-none.pdf>
- Hendriyana, H. (2018). *Metodologi Penelitian Penciptaan Karya*. Sunan Ambu Press.
- Jordi, D. (2017). Perancangan Board Game Edukatif Tentang Peduli Lingkungan Untuk Anak Usia 7-12 Tahun. *E-Journal UNP*. <https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=&cad=rja&uact=8&ved=2ahUKEwiRNdSRxaToAhVHILcAHRr5CjoQFnoECAgQAQ&url=http%3A%2F%2Fjournal.unp.ac.id%2Findex.php%2Fdkv%2Farticle%2Fdownload%2F8372%2F6449&usg=AOvVawoE6NxPkYjBxCxqhMf-e8Mm>
- Luthfi, A. (2019, March 28). 30 Juta Anak Milenial Gemar Bermain Game Setiap Hari. *Oketechno*. <https://techno.okezone.com/read/2019/03/28/326/2036223/30-juta-anak-milenial-gemar-bermain-game-setiap-hari>
- Mulatsih, B. (2021). Penerapan Taksonomi Bloom Revisi pada Pengembangan Soal Kimia

- Ranah Pengetahuan. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 6(1).  
<https://doi.org/https://doi.org/10.51169/ideguru.v6i1.158>
- Sugiono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Surapranata, S. (2007). *Panduan penulisan tes tertulis implementasi kurikulum 2004* (Cetakan ke). Remaja Rosdakarya.
- Vagansza. (2020). *51 Game Mekanik yang Kerap Digunakan dalam Tabletop Game*. Boardgame.id. <https://boardgame.id/51-game-mekanik-yang-kerap-digunakan-dalam-tabletop-game/>
- Zain, N. H., Sayekti, I. C., & Eryani, R. (2021). Problematika Pembelajaran Daring pada Peserta Didik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4).  
<https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/1051/pdf>