
GAME BOARD INTERAKTIF : SOLUSI KREATIF DALAM MENINGKATKAN MINAT GENERASI MUDA PADA KEBUDAYAAN NUSANTARA

Syaiful Aslam Saputra¹, Ayu Soraya²

1,2) Prodi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni & Desain, Universitas Potensi Utama, Indonesia

*Corresponding Email: aslamsaputrasas@gmail.com

Abstrak

Kebudayaan Nusantara merupakan warisan budaya bangsa Indonesia yang kaya dan beragam, namun terjadi tantangan besar yang disebabkan arus globalisasi dan rendahnya minat generasi muda terhadap literasi budaya lokal. Penelitian ini mencoba menjawab persoalan tersebut dengan merancang sebuah *game board* interaktif bernama “*Papan Nusantara*” yang dirancang khusus untuk siswa sekolah dasar usia 10–12 tahun. Penelitian dilakukan melalui observasi, wawancara, dan kuesioner terhadap 25 siswa kelas V SD Swasta IKAL Medan, serta didukung data sekunder dari literatur, ensiklopedia budaya, dan studi relevan lainnya. Analisis menggunakan metode 5W+1H membantu memetakan kebutuhan serta merumuskan strategi desain yang tepat. Hasil uji coba menunjukkan bahwa permainan ini tidak hanya membuat siswa lebih antusias, tetapi juga membantu mereka memahami keberagaman budaya Indonesia dengan cara yang menyenangkan dan kompetitif. Temuan ini menegaskan bahwa pendekatan kreatif melalui media permainan dapat menjadi jembatan efektif antara pendidikan formal dan pelestarian kebudayaan Nusantara.

Kata Kunci: *Game board* interaktif, kebudayaan Nusantara, media pembelajaran, siswa sekolah dasar.

Abstract

Nusantara culture is a rich and diverse cultural heritage of the Indonesian nation, but it faces significant challenges due to globalization and the low interest of the younger generation in local cultural literacy. This study attempts to address these issues by designing an interactive board game called "Papan Nusantara," specifically designed for elementary school students aged 10–12. The study was conducted through observations, interviews, and questionnaires with 25 fifth-grade students at IKAL Medan Private Elementary School, supported by secondary data from literature, cultural encyclopedias, and other relevant studies. Analysis using the 5W+1H method helped map needs and formulate an appropriate design strategy. The trial results showed that this game not only increased student enthusiasm but also helped them understand Indonesia's cultural diversity in a fun and competitive way. These findings confirm that a creative approach through games can be an effective bridge between formal education and the preservation of Nusantara culture.

Keywords: *Interactive board game, Nusantara culture, learning media, elementary school students.*

PENDAHULUAN

Di era modern yang serba digital, generasi muda dihadapkan pada beragam pilihan hiburan dan informasi global. Derasnya arus globalisasi menyebabkan kebudayaan Nusantara kian terpinggirkan dan kurang diminati oleh generasi muda. Kebudayaan Nusantara merepresentasikan identitas kultural bangsa Indonesia yang menjadi pembeda dari bangsa lain, baik dalam bentuk non-material seperti adat, tradisi, kesusastraan, maupun material seperti rumah adat, pakaian adat, senjata tradisional, dan alat musik tradisional (Sutaba, 2018;



Mustawhisin, 2019). Namun, realita menunjukkan rendahnya literasi budaya di kalangan pelajar, yang tampak dari kesulitan mereka mengenali identitas budaya daerahnya sendiri saat dilakukan observasi pada pengalaman magang penulis.

Fenomena tersebut sejalan dengan pandangan (Putri, 2025) bahwa luntarnya kebudayaan Nusantara dipengaruhi derasnya arus globalisasi melalui teknologi dan media digital. Generasi muda lebih sering terpapar budaya asing daripada budaya lokal, sehingga minat terhadap pelestarian budaya semakin menurun (Amalyah, 2024). Kondisi ini menimbulkan kekhawatiran akan melemahnya keberlanjutan warisan budaya, terutama karena anak-anak sebagai generasi penerus bangsa kurang mendapat media pembelajaran yang kreatif dan relevan dengan kebutuhan mereka.

Sementara itu, anak-anak lebih menyukai media visual, interaktif, dan menyenangkan sebagai sarana belajar. Media permainan, khususnya *game board*, dinilai memiliki potensi sebagai media edukasi yang menggabungkan hiburan dan pembelajaran budaya secara komunikatif dan naratif (Ningtyas, 2023). Permainan berbasis *game board* dapat menyajikan informasi budaya dalam bentuk kuis dan interaksi yang mendorong keterlibatan aktif. Hal ini juga sejalan dengan semangat Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran berbasis minat dan pengalaman langsung (Firdaus, 2023).

Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini bertujuan merancang *game board* interaktif “Papan Nusantara” sebagai media pembelajaran alternatif untuk meningkatkan literasi budaya dan menumbuhkan minat generasi muda terhadap kebudayaan lokal. Melalui pendekatan kreatif, *game board* ini diharapkan dapat menjadi solusi edukatif yang relevan dengan perkembangan zaman sekaligus berperan dalam pelestarian warisan budaya bangsa.

KAJIAN TEORI

1. Studi Literatur

Studi Literatur dilakukan dengan mengumpulkan dan menganalisis berbagai sumber referensi sesuai dengan topik yang sedang diteliti.

a. Buku Jagat Permainan Interaktif

Buku Jagat Permainan Interaktif karya Randi Cantono (2013) mengulas berbagai jenis permainan interaktif, baik berbasis elektronik maupun tradisional, serta proses

perancangannya mulai dari penemuan ide, penyusunan alur cerita, skenario, desain, hingga *storyboard*. Dari buku ini, penulis mengadaptasi beberapa bentuk permainan seperti dadu, papan, dan kartu yang dikombinasikan menjadi satu, sehingga menghasilkan media edukatif yang tidak hanya menyenangkan, tetapi juga mendukung minat belajar generasi muda.

b. Buku Atlas Global Indonesia – Dunia (Edisi Terbaru)

Atlas Global Indonesia – Dunia buku karangan MB Rahimsyah dengan edisi terbaru yang telah memuat 38 provinsi Indonesia setelah disahkannya Undang-Undang Nomor 29 Tahun 2022 tentang Provinsi Papua Barat Daya. Penulis mengambil buku atlas ini sebagai referensi penulis untuk merancang *game board* tema Nusantara yang memuat 38 provinsi.

c. Jurnal Penggunaan Aplikasi Berbasis *Smartphone* (*Ibis Paint X*) Untuk Pengembangan Desain Busana

Jurnal karya Mahfira Naimar, Novita, dan Fitriana membahas penggunaan aplikasi *Ibis Paint X* berbasis *smartphone* untuk pengembangan desain busana melalui metode eksperimen terapan dengan pendekatan kualitatif. Dalam perancangan *game board*, penulis juga memanfaatkan *Ibis Paint X* untuk membuat ilustrasi aset kebudayaan Nusantara secara fleksibel, sehingga desain dapat dikerjakan kapan saja dan di mana saja tanpa keterbatasan ruang maupun waktu.

d. Artikel Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Game* Monopoli Terhadap Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi

Tugas akhir Aprilia Dwi Cahyati (2022) berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Game* Monopoli Terhadap Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi (*HOTS*)” menunjukkan bahwa permainan monopoli efektif sebagai media pembelajaran karena bersifat visual, menarik, dan mampu melatih kemampuan berpikir kritis siswa. Permainan seperti monopoli memiliki kesamaan dengan berpikir kritis, yakni menuntut pemahaman, strategi, dan kreativitas. Berdasarkan hal ini, penulis menyimpulkan mekanisme monopoli dapat dijadikan inspirasi dalam perancangan *game board* bertema kebudayaan, terutama karena jumlah provinsi selaras dengan jumlah petak permainan.

2. Tinjauan Karya

a. *Game board* “GACEPA”

Game board “GACEPA” karya Dinda Khairunnisa dari Universitas Potensi Utama dirancang sebagai media edukatif untuk mengenalkan manfaat buah-buahan bagi kesehatan. Papan permainan berbahan kayu berbentuk persegi ini memiliki area bermain di bagian atas dan ruang penyimpanan komponen di bagian bawah. Pemilihan kayu didasarkan pada ketahanannya serta usia pakai yang panjang, sehingga sesuai untuk *game board* yang ditujukan bagi anak-anak agar tetap berkualitas dan fungsional.

b. *Game board* “BOLANG”

Game board “BOLANG” adalah karya tim PKM Universitas Internasional Semen Indonesia (UISI) yang lolos pendanaan PKM Kewirausahaan 2022, dirancang untuk meningkatkan pengetahuan anak tentang kebudayaan Indonesia melalui mekanisme permainan jalur berbentuk peta geografis Nusantara dengan pion, poin, dan kartu budaya. Karya ini menjadi referensi utama penulis dalam merancang *game board* bertema kebudayaan, dengan beberapa modifikasi seperti papan utama berbentuk jalur petak-petak menyerupai monopoli, pion berbahan clay berbentuk kapal, serta kartu bendera Indonesia yang diperoleh dari jalur permainan sebagai penentu kemenangan.

c. *Game Edukasi* “Keragaman Budaya”

Tugas akhir Zenta Hapsari Elfariani berjudul “Keragaman Budaya” adalah *game* digital berbasis *PowerPoint* dengan mekanisme mirip ular tangga dan *flashcard* interaktif berisi ilustrasi, warna, deskripsi, serta suara untuk menyampaikan materi kebudayaan Nusantara kepada siswa SD. Dari karya ini, penulis mengambil referensi penggunaan *flashcard* sebagai komponen utama, namun menyajikan materi dalam bentuk kuis singkat dengan ilustrasi sebagai jawaban agar lebih interaktif.

d. *Game board* “Tambo Alam Minangkabau”

Game board Tambo Alam Minangkabau adalah permainan interaktif yang mengangkat kisah Tambo sebagai warisan budaya Minangkabau melalui kartu jawaban berisi cerita asal-usul nenek moyang. Visualnya estetik dan konsisten pada papan, kartu, serta panduan, sehingga membentuk identitas yang kuat. Penulis

meninjau aspek pewarnaan flat dengan stroke putih pada ilustrasi yang menjaga kontras dan keterbacaan, menjadikannya referensi penting untuk menyeimbangkan fungsi belajar dan keseruan bermain.

e. Permainan Edukasi *Moncer* (Monopoli Cerdas)

Di Indonesia, permainan ini dikembangkan menjadi berbagai versi, salah satunya Monopoli Cerdas (*MONCER*) karya Sri Haryati Rahayuningsih dkk., yang mengusung tema budaya untuk meningkatkan hasil belajar melalui interaksi kartu kuis, tantangan, dan bantuan. *MONCER* berhasil menghadirkan struktur permainan edukatif, meski aspek visualnya masih berpotensi dikembangkan. *MONCER* menggunakan kartu tantangan dan bantuan dari petak jalur, sedangkan rancangan penulis memakai kartu benar dan salah yang memberi konsekuensi sekaligus keuntungan, sehingga mendorong pemain lebih aktif memahami materi.

METODE PENELITIAN

1. Pengumpulan Data

Pada tahap ini, penulis menggunakan dua metode pengumpulan data, yaitu primer dan sekunder.

a. Data Primer

Penulis mengumpulkan data primer dengan melakukan observasi lapangan, kusioner dan wawancara secara langsung (*Offline*) ke SD Swasta IKAL di jln. Jongkong no.23 B Medan. Kusioner dilakukan *offline* pada kelas 5A dengan jumlah responden 25 reponden menggunakan skala ordional sederhana dan pertanyaan terbuka.

b. Data Sekunder

Penulis mengumpulkan data dan informasi dari beberapa sumber seperti, buku, ensiklopedia kebudayaan, jurnal, artikel ilmiah, dan sumber internet yang relevan untuk mendapatkan data tambahan dalam merancang *game board* interaktif “Papan Nusantara”.

2. Analisis Data

Analisis dilakukan dengan pendekatan 5W + 1H untuk memetakan kebutuhan perancangan. Data dalam penelitian ini diperoleh melalui observasi lapangan,

wawancara, serta pengumpulan informasi dari berbagai sumber seperti buku, jurnal, dan internet, yang hasilnya dijabarkan dalam tabel berikut.

Tabel 1. Analisis Data 5W+1H
(Sumber : Syaiful Aslam Saputra, 2025)

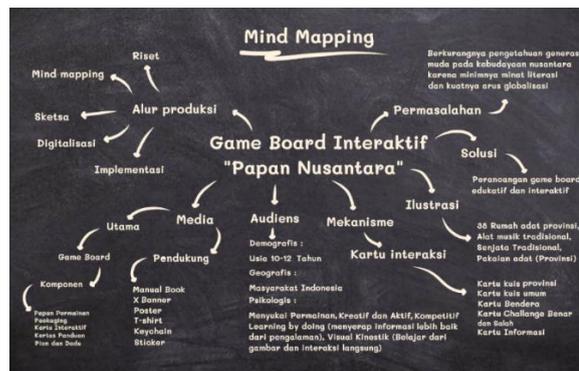
5W + 1H	Pertanyaan	Keterangan
<i>What</i>	Apa masalah pada perancangan <i>game board</i> yang di angkat ?	Banyak generasi muda di nusantara yang kurang mengetahui dan lupa terhadap kebudayaan yang ada Nusantara termasuk kebudayaan lokal daerah mereka.
<i>Who</i>	Siapa target perancangan <i>game board</i> ini ?	Masyarakat muda anak-anak 10-12 tahun, namun remaja dan orang dewasa juga dapat memainkan <i>game board</i> ini jika memiliki sedikit pengetahuan tentang budaya yang ada di Nusantara.
<i>Why</i>	Mengapa topik perancangan ini penting untuk di angkat ?	Untuk menjawab tantangan rendah minat dan pengetahuan generasi muda terhadap kebudayaan nusantara akibat dominasi budaya luar dan teknologi digital
<i>When</i>	Kapan permasalahan tersebut terjadi ?	Saat informasi kebudayaan luar mulai mendominasi melalui arus globalisasi dan penggunaan teknologi digital
<i>Where</i>	Dimana Permasalahan itu terjadi ?	Di kalangan generasi muda khususnya masyarakat perkotaan dan wilayah dengan minimnya pelestarian budaya serta lembaga pendidikan yang belum memasukkan nilai kebudayaan lokal dalam pembelajaran.
<i>How</i>	Bagaimana solusi dalam menyelesaikan masalah pada perancangan tersebut ?	Solusi yang di berikan adalah menggunakan media pembelajaran kreatif, informatif dan interaktif dalam sebuah <i>game board</i> untuk menyampaikan informasi dan pengetahuan kebudayaan Nusantara kepada generasi muda, guna melestarikan kebudayaan yang ada.

3. Ide Kreatif

Pada tahap ini, penulis merancang ide kreatif melalui penyusunan mind mapping, penentuan tema kebudayaan Nusantara, penetapan target pengguna, serta strategi kreatif. Keempat aspek ini menjadi dasar dalam pengembangan ide perancangan *game board* interaktif “Papan Nusantara”.

a. Mind Mapping

Tahapan ini berfungsi untuk mengembangkan ide kreatif penulis yang kemudian dikembangkan dalam perancangan *game board* “Papan Nusantara” sebagai media pembelajaran yang menarik dan edukatif. Berikut adalah mind mapping yang telah disusun penulis sebagai dasar pengembangan ide.



Gambar 1. *Mind Mapping*

(Sumber : Syaiful Aslam Saputra, 2025)

b. Tema

Tema yang diangkat adalah “Kebudayaan Nusantara”, sebuah perjalanan interaktif menjelajahi budaya Indonesia melalui permainan papan dengan mengambil 4 kategori budaya tiap provinsi yaitu rumah adat, pakaian adat, alat musik tradisional, dan senjata tradisional.

c. Target Pengguna

Target pengguna disini merupakan kelompok sasaran utama yang dituju berdasarkan demografis, psikografis, dan geografis target, penjabaran yang dibuat sebagai berikut:

1). Demografis

Jenis Kelamin : Laki-laki dan Perempuan

Umur : 10-12 Tahun

2). Psikografis

Target psikografis adalah masyarakat yang menyukai permainan dan gemar bermain, kreatif dan aktif, kompetitif, *Learning by doing* atau masyarakat yang menyerap informasi lebih baik dari pengalaman langsung, memiliki kecerdasan visual kinestetik gaya belajar yang berorientasi pada gambar dan interaksi langsung.

3). Geografis

Target geografis adalah seluruh masyarakat Indonesia.

d. Strategi Kreatif

Tahapan ini merupakan proses penulis dalam menyampaikan pesan dan tujuan yang ingin di sampaikan dalam *game board* “Papan Nusantara”. Penulis telah menjabarkannya menjadi beberapa bagian sebagai berikut :

1). *What to say*

Informasi yang disampaikan penulis adalah pengenalan kebudayaan material Nusantara serta pentingnya melestarikan budaya lokal kepada generasi muda melalui media *game board* berbentuk kuis interaktif, sehingga pembelajaran menjadi lebih menyenangkan karena anak dapat bermain sambil belajar.

2). *How to say*

Penulis menyampaikan edukasi kebudayaan Nusantara melalui *game board* berbasis kuis interaktif. Pemain mengelilingi papan berisi 38 petak provinsi dan beberapa petak tambahan untuk mengumpulkan kartu bendera. Saat berhenti di petak provinsi, pemain memilih kartu informasi atau kartu kuis; informasi memberi pengetahuan singkat, sementara kuis memberikan pertanyaan budaya. Jawaban benar memberi kartu bendera, keuntungan, sedangkan jawaban salah dapat menyebabkan kehilangan kartu bendera atau kerugian. Kartu bendera juga diperoleh setiap kali pemain melewati start.

4. Konsep Media

a. Media Utama

Media utama adalah *game board* “Papan Nusantara” yang terdiri dari papan

permainan (52x52cm) , pion berbentuk kapal dari clay, 2 buah dadu, kertas panduan permainan, packaging box kartu dan kartu interaktif (kartu kuis & kartu bendera).

b. Media Pendukung

Media pendukung meliputi poster, x banner, dan manual book yang mendukung penyajian permainan serta memperkuat identitas visual.

c. Merchandise

Untuk memperluas daya tarik, dirancang merchandise berupa kaos, gantungan kunci, dan stiker dengan elemen visual kebudayaan Nusantara. Merchandise berfungsi sebagai media promosi sekaligus bentuk apresiasi terhadap karya desain.

5. Tipografi

Dalam perancangan *game board* “Papan Nusantara” digunakan dua tipografi, yaitu Postamt dan Arial, yang memiliki peran saling melengkapi. Postamt dipakai pada judul dan elemen identitas visual karena bentuknya tegas, tebal, dan berkarakter, sehingga menampilkan kesan kokoh dan tradisional sesuai tema budaya Nusantara sekaligus menarik perhatian. Arial digunakan pada teks isi seperti petunjuk permainan dan kartu kuis karena keterbacaannya tinggi, sederhana, dan nyaman dibaca anak usia 10–12 tahun. Kombinasi keduanya menciptakan keseimbangan antara identitas visual yang kuat dan kenyamanan membaca, sehingga pesan edukatif tersampaikan efektif.

6. Warna

	R = 219 G = 204 B = 165		R = 248 G = 218 B = 135
	R = 234 G = 228 B = 217		R = 179 G = 221 B = 192
	R = 83 G = 47 B = 29		R = 173 G = 204 B = 236
	R = 245 G = 142 B = 139		R = 180 G = 167 B = 201
	R = 251 G = 178 B = 115		R = 210 G = 154 B = 197

Gambar 2. Palet Warna

(Sumber : Syaiful Aslam Saputra, 2025)

Dalam perancangan *game board* “Papan Nusantara”, penulis tidak sepenuhnya mengikuti kecenderungan umum *game board* anak-anak yang identik dengan warna primer cerah (merah, biru, kuning). Sebaliknya, dipilih palet warna sekunder dan tersier bernuansa lembut seperti coklat, krem, dan gradasi hangat yang terinspirasi dari unsur alami budaya Nusantara. Pilihan ini didasarkan pada dua alasan utama: pertama, menjaga konsistensi tema budaya agar lebih merepresentasikan kehangatan dan nilai tradisi dibanding kesan modern “pop culture” dari warna primer; kedua, menciptakan kenyamanan visual agar pemain tidak cepat lelah dan tetap fokus pada materi pembelajaran. Warna primer tetap digunakan secara terbatas sebagai aksent, sehingga tetap menarik perhatian tanpa mengganggu fokus edukatif permainan.

7. Visualisasi

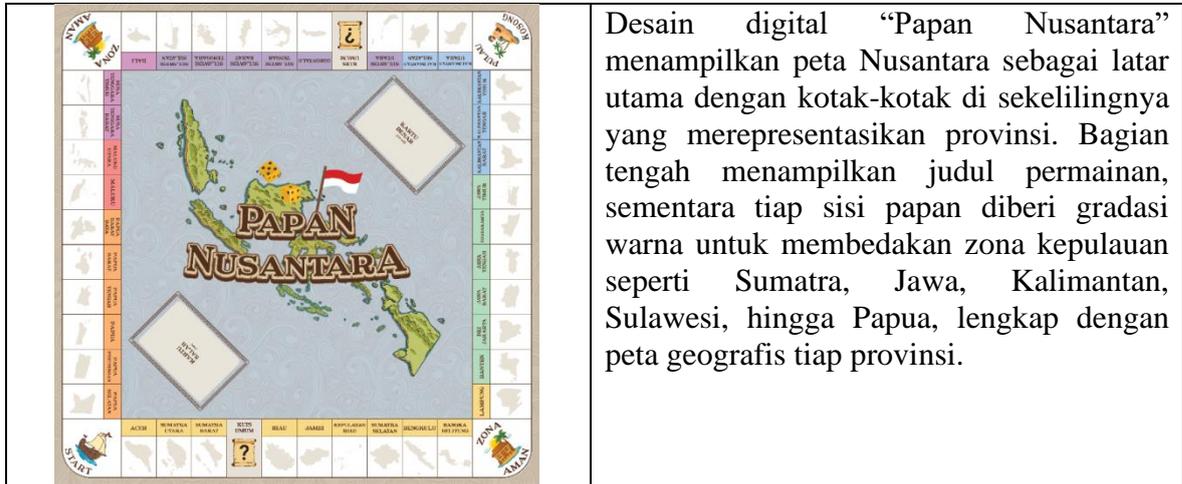
a. Nama Permainan

Tabel 2. Visualisasi Nama Papan Permainan
(Sumber : Syaiful Aslam Saputra, 2025)

	<p>Berikut adalah digitalisasi nama <i>game board</i> yang akan di terapkan sebagai identitas <i>game board</i>, menggunakan kombinasi font postamt yang di desain dan desain papan permainan untuk <i>game board</i>, serta kombinasi warna coklat tua / dark brown dengan warna coklat muda ke krem (tan) pada font, dimana kedua warna ini juga sangat cocok dengan nuansa tradisional dan kebudayaan.</p> <p>Desain ini nantinya akan dipakai pada papan permainan, kartu interaktif, packaging dan media pendukung.</p>

b. Papan Permainan

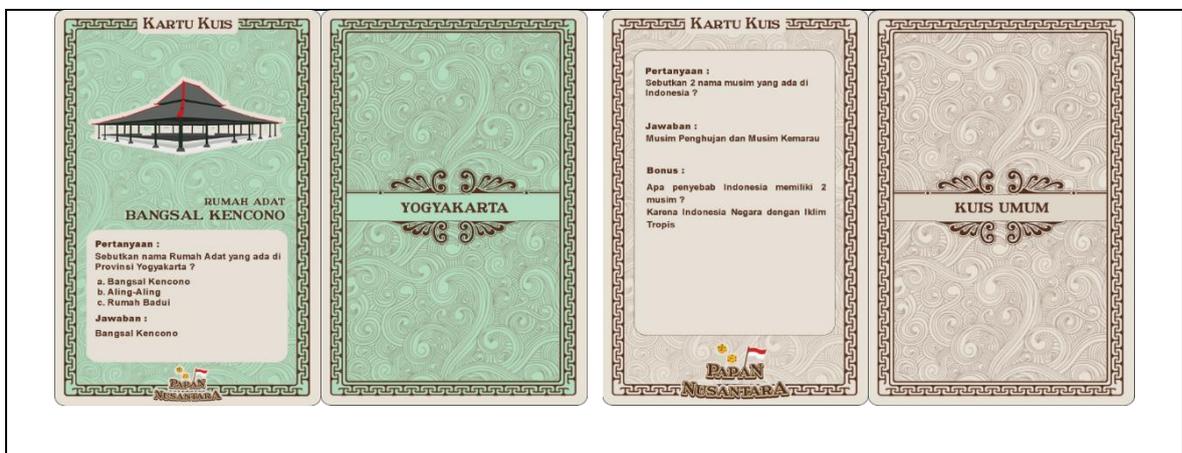
Tabel 3. Visualisasi Papan Permainan
(Sumber : Syaiful Aslam Saputra, 2025)



Desain digital “Papan Nusantara” menampilkan peta Nusantara sebagai latar utama dengan kotak-kotak di sekelilingnya yang merepresentasikan provinsi. Bagian tengah menampilkan judul permainan, sementara tiap sisi papan diberi gradasi warna untuk membedakan zona kepulauan seperti Sumatra, Jawa, Kalimantan, Sulawesi, hingga Papua, lengkap dengan peta geografis tiap provinsi.

c. Kartu Interaktif

Tabel 4. Visualisasi Kartu Interaktif
(Sumber : Syaiful Aslam Saputra, 2025)





Terdapat beberapa digitalisasi kartu interaksi tampak depan dan tampak belakang kartu yaitu , kartu kuis provinsi, kartu pertanyaan umum, kartu informasi dan kartu interaksi benar & salah. Kartu interaktif memiliki ukuran kartu 9x6cm, kartu kuis provinsi dan kartu informasi memiliki warna yang berbeda beda sesuai dengan warna zona papan permainan. Pada setiap kartu kuis provinsi terdapat 4 kategori materi kebudayaan dengan ilustrasinya seperti rumah adat, pakaian adat, alat musik tradisional dan senjata tradisional yang dikemas dengan kuis pertanyaan pilihan berganda yang cukup mudah.

d. Kartu Bendera

Tabel 5. Visualisasi Kartu Bendera
(Sumber : Syaiful Aslam Saputra, 2025)

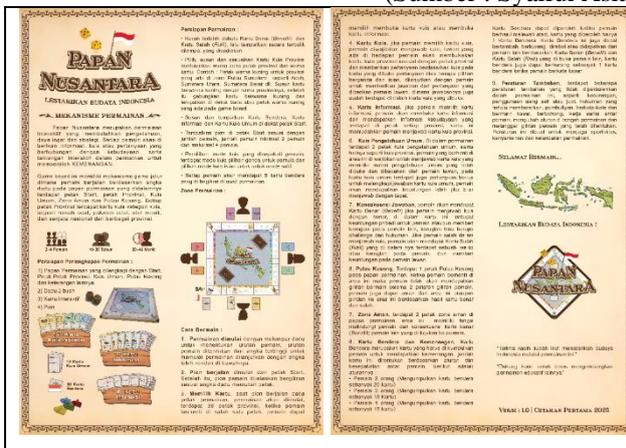
	<p>Digitalisasi kartu bendera ini akan digunakan sebagai poin dalam permainan untuk memenangkan permainan, terlihat tampak depan dan tampak belakang kartu pada sketsa yang telah di buat. Bendera merah putih di buat</p>
--	--



pada tampilan depan kartu dan nama *game board* di buat pada tampilan belakang kartu. Kartu ini ukuran nya lebih kecil dari kartu interaktif yaitu 5x3cm.

e. Kertas Panduan Permainan

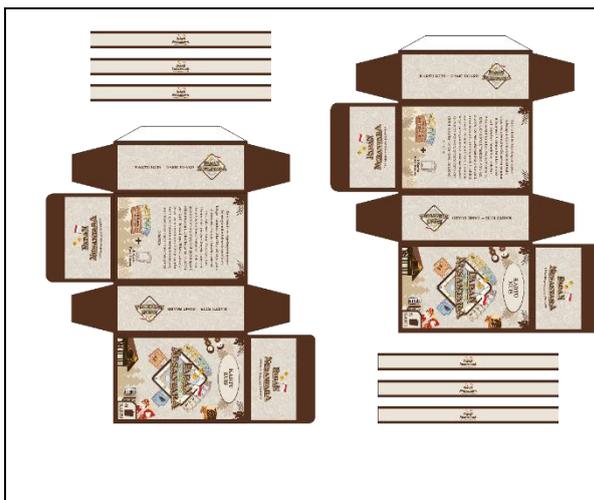
Tabel 6. Visualisasi Kertas Panduan Permainan
 (Sumber : Syaiful Aslam Saputra, 2025)



Berikut tampilan digitalisasi kertas panduan permainan yang nantinya digunakan untuk memudahkan pemain mengetahui *mekanisme* atau tata cara permainan, komponen permainan dan aturan-aturan dalam bermain, terdapat tampilan depan sketsa dan tampilan belakang sketsa panduan permainan.

f. Packaging

Tabel 7. Visualisasi Packaging Box Kartu
 (Sumber : Syaiful Aslam Saputra, 2025)



Berikut tampilan digitalisasi packaging yang nantinya akan di gunakan. Terdapat 3 packaging box kartu yang ingin di buat , 2 packaging untuk ukuran 9x6x6x3,5cm dan 1 packaging untuk ukuran 9x6x6x2,2cm. dan 1 strip kertas dengan ukuran 1x12cm untuk mengikat kartu bendera.

Media pendukung berfungsi memperkuat pesan dan mendukung media utama agar tujuan perancangan tercapai maksimal. Pada *game board* “Papan Nusantara”, media seperti manual book, X-banner, poster, baju, serta *merchandise* seperti gantungan kunci, dan stiker.

2. Implementasi dan Kusioner



Gambar 5. Dokumentasi

(Sumber : Syaiful Aslam Saputra, 2025)

Media interaktif *game board* “Papan Nusantara” pertama kali diuji coba di SD Swasta IKAL kelas 5A untuk menilai sejauh mana media ini menarik perhatian siswa, mempermudah pemahaman kebudayaan Nusantara, serta meningkatkan keterlibatan belajar. Uji coba ini juga memberikan masukan dari siswa dan guru mengenai efektivitas desain, kejelasan informasi, dan kesesuaian konten.

Tabel 8. Kusioner dan Jawaban Responden

(Sumber : Syaiful Aslam Saputra, 2025)

Pertanyaan	Keterangan
A. Pengalaman Bermain	
Seberapa mudah anda memahami aturan permainan ?	Dari 25 responden, 7 responden menjawab “Sangat Mudah” 14 responden menjawab “Mudah” dan 4 responden menjawab “Cukup Sulit”
Desain dan tampilan <i>game board</i> membuat saya semakin bersemangat untuk bermain sekaligus belajar ?	Dari 25 responden, 18 responden menjawab “Sangat Setuju” 5 responden menjawab “Setuju” dan 1 responden menjawab “Cukup Setuju”
Setelah mencoba dan melihat <i>game board</i> “Papan Nusantara, saya merasa cara ini lebih	Dari 25 responden, 17 responden menjawab “Sangat Setuju” 6 responden menjawab “Setuju” dan 2 responden menjawab “Cukup Setuju”

menyenangkan dibanding belajar dari buku	
B. Dampak terhadap Minat Literasi Budaya	
Apakah setelah melihat dan bermain, anda lebih tertarik mempelajari kebudayaan Nusantara ?	Dari 25 responden, 19 responden menjawab “Sangat Tertarik” 4 responden menjawab “Tertarik” dan 2 responden menjawab “Biasa Saja”
Game ini membuat saya mengenal lebih banyak kebudayaan Nusantara seperti rumah adat, alat musik, pakaian adat dan lain-lain .	Dari 25 responden, 19 responden menjawab “Sangat Setuju” 5 responden menjawab “Setuju” dan 1 responden menjawab “Cukup Setuju”
<i>Game board</i> “Papan Nusantara” Sebaiknya digunakan lebih sering disekolah sebagai media pembelajaran.	Dari 25 responden, 16 responden menjawab “Sangat Setuju” 9 responden menjawab “Setuju” dan 0 responden menjawab “Cukup Setuju”
Saya ingin memainkan game ini lagi di kesempatan lain, dan merekomendasikan game ini kesekolah lain	Dari 25 responden, 16 responden menjawab “Sangat Setuju” 6 responden menjawab “Setuju” dan 2 responden menjawab “Cukup Setuju”

SIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berupa *game board* “Papan Nusantara” dapat menjadi alternatif yang efektif untuk meningkatkan literasi budaya pada generasi muda. Melalui desain visual yang menarik, konten kuis yang informatif, serta mekanisme permainan yang kompetitif, siswa terbukti lebih antusias dalam mempelajari kebudayaan lokal. Uji coba yang dilakukan bersama siswa kelas V SD Swasta IKAL Medan memperlihatkan adanya peningkatan minat serta pemahaman mereka terhadap rumah adat, pakaian tradisional, alat musik, dan unsur budaya Nusantara lainnya. Guru kelas juga menilai permainan ini sesuai dengan prinsip pembelajaran Kurikulum Merdeka karena menggabungkan aspek kognitif dan pengalaman belajar yang menyenangkan. Dengan demikian, perancangan “Papan Nusantara” menjawab kebutuhan akan media edukasi kreatif yang mampu memperkenalkan dan melestarikan kebudayaan Nusantara melalui pendekatan yang relevan dengan karakter generasi muda.



DAFTAR PUSTAKA

- Amalyah, A., Aziz, F., Ilma, R., Ferdiana, R., 2024. Penurunan Budaya Literasi Dan Penggunaan Bahasa Indonesia Di Era Globalisasi Pada Generasi Z. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran*. 7(4), 18766-18772.
- Fauruzi, A.R., “Ensiklopedia Anak Nusantara” Sleman, 2017
- Anggraini, A., “Layout Desain” Jakarta, 2021
- Putri, A.G., Widya. A., Blandina, F., dkk. 2025. Dampak Globalisasi Kebudayaan Lokal pada Era Modernisasi. *Jurnal Pendidikan Sosial Indonesia*. 2(3), 85-101.
- Wijayanti, D., “Ensiklopedia Kebudayaan Indonesia” Yogyakarta, 2017
- Mahariesti, D., “Ensiklopedi Kebudayaan Khas Indonesia” Banten, 2012
- Siregar, F., Harissman, Ariesta, O., 2025. Perancangan Board Game “Tambo Alam Minangkabau” Sebagai Media Informasi Bagi Remaja. *Jurnal Penelitian Nusantara*. 1(2), 240-248.
- MB. Rahumasyah, “Atlas Global Indonesia-Dunia Edisi Terbaru” Bantul, 2023.
- Mustawhisin, A.N., Puji, R.P.N, Hartanto, W. 2019. Sejarah Kebudayaan: Hasil Budaya Material Dan Non-Material Akibat Adanya Pengaruh Islam di Nusantara. *Sindang: Jurnal Pendidikan Sejarah dan Kajian Sejarah*. 1(2), 54-66.
- Firdaus, N., 2023. Ragam Media Pembelajaran Pada Kurikulum Merdeka <https://btkpdiy.or.id/artikel/ragam-media-pembelajaran-pada-kurikulum-merdeka>. Diakses pada 5 Juni 2025.
- Nurfaizah, N., Maksun, A., & Wardhani, P. A. (2024). Pengembangan Board game Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV SD. *Jurnal PGSD: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 14(2), 122–132
- Cantono, R., “Jagat Permainan Interaktif” Gresik, 2013
- Nugroho, S., “Manajemen Warna dan Desain” Yogyakarta, 2015
- Ningtyas, S.I., 2024. Penggunaan Game Board Sebagai Media Pembelajaran Untuk Melatih Berfikir Kreatif Siswa. *Research and Development Journal Of Education*. 9(2), 871-880.
- Rahayuningsih, S.H., Firdiawan, Y., Zulfiati, H.M, 2025. Pengembangan Media Monopoli Cerdas (MONCER) Bertema Budaya untuk Meningkatkan Hasil Belajar. *Ideguru* :



COMPTECH

Jurnal Ilmu Komputer Dan Teknologi

Vol. 2 No. 1 September 2025, pp. 76-93

<https://jurnal.compartdigital.com/index.php/comptech>

Jurnal Karya Ilmiah Guru. 10(1), 444-450.

Sutaba, I.M., 2018. Kultus Nenek Moyang: Kesenambungan Budaya Nusantara. Jurnal Kebudayaan. 13(2), 133-148.

Tim Media UISI, 2022. "BOLANG" Game Edukasi Potensial Berkonsep Papan Jelajah Budaya Nasional Guna Meningkatkan Kemampuan Kognitif Dan Motorik Anak. <https://uisi.ac.id/read/bolang-game-edukasi-potensial-berkonsep-papan-jelajah-budaya-nasional-guna-meningkatkan-kemampuan-kognitif-dan-motorik-anak>. Diakses pada 16 April 2025.

Nurani, Y., Hartati, S., Sihadi, "Memacu Kreativitas Melalui Bermain" Jakarta, 2020.

Elfariani, Z.H., 2022. Edukasi Kebudayaan Nusantara Berbasis Board Game. <https://dspace.uui.ac.id/>. Diakses pada tanggal 16 April 2025.