

BAB II

IDENTIFIKASI DATA

A. Gambaran Umum Kondisi di SD Kristen Banjarsari Surakarta

Identifikasi data dilakukan untuk memperoleh gambaran menyeluruh mengenai kondisi pembelajaran serta karakteristik peserta didik sebagai dasar dalam perancangan media pembelajaran. SD Kristen Banjarsari Surakarta menerapkan pembelajaran tematik yang mengintegrasikan berbagai mata pelajaran dalam satu kesatuan pembelajaran. Pendekatan ini menuntut keterlibatan aktif peserta didik serta penggunaan media pembelajaran yang mampu mendukung pemahaman materi secara kontekstual.

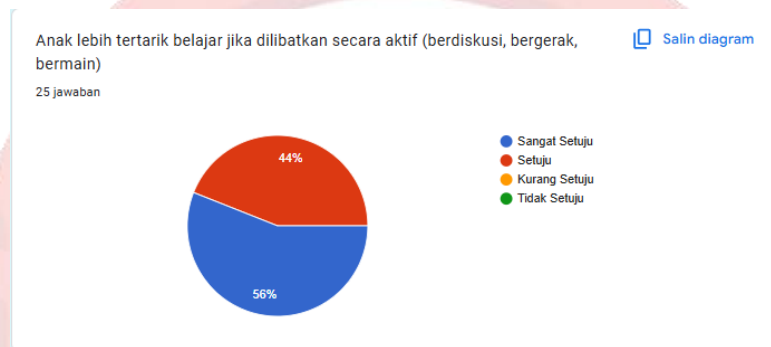
Berdasarkan hasil pengumpulan data awal, proses pembelajaran masih didominasi oleh metode konvensional, seperti penyampaian materi secara lisan dan penggunaan buku teks sebagai sumber utama. Metode ini berpotensi membatasi keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran, khususnya dalam menjaga ketertarikan dan fokus belajar. Pada tahap perkembangan usia sekolah dasar, peserta didik cenderung membutuhkan pengalaman belajar yang melibatkan aktivitas, visual, dan interaksi untuk memahami materi pembelajaran secara optimal.

Penelitian oleh Kurniawan dan Setiawan (2021) menyatakan bahwa pembelajaran pada jenjang sekolah dasar akan lebih efektif apabila didukung oleh media pembelajaran yang bersifat konkret dan interaktif. Oleh karena itu, identifikasi data pada konteks pembelajaran di SD Kristen Banjarsari

Surakarta menjadi langkah awal yang penting dalam perancangan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan pengguna.

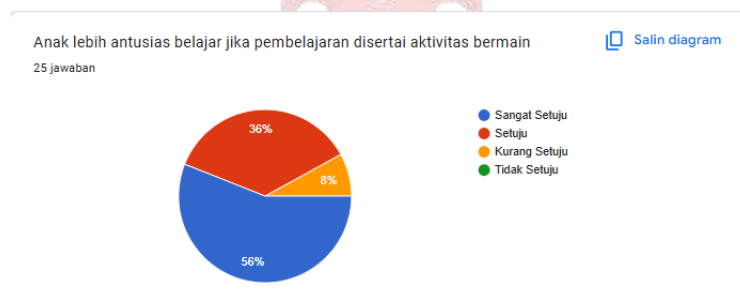
B. Kondisi Ketertarikan dan Fokus Belajar Siswa SD Kristen Banjarsari

Ketertarikan belajar merupakan salah satu indikator penting dalam menilai kualitas proses pembelajaran. Identifikasi tingkat ketertarikan dilakukan untuk mengetahui sejauh mana peserta didik merasa tertarik dan terlibat dalam kegiatan belajar di kelas.



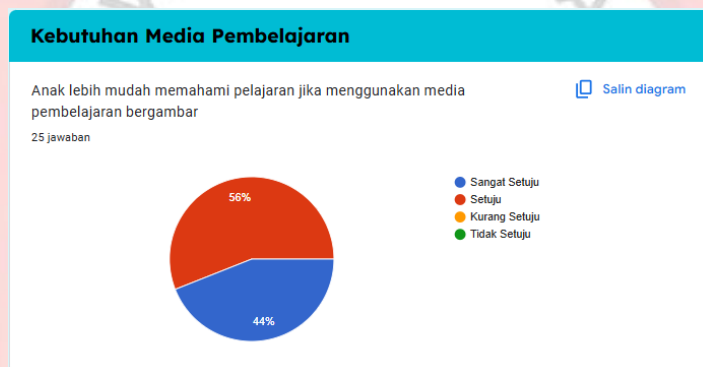
Gambar 8. Anak kelas 4-6 tertarik belajar secara aktif (Shaneabel Azarya Utomo, 2025)

Selain tingkat ketertarikan, aspek fokus belajar siswa juga menunjukkan permasalahan yang signifikan. Hal ini menunjukkan bahwa metode pembelajaran yang diterapkan belum mampu mempertahankan konsentrasi siswa dalam jangka waktu yang cukup panjang.



Gambar 9. Anak kelas 4-6 lebih antusias belajar jika disertai aktivitas (Shaneabel Azarya Utomo, 2025)

Temuan ini sejalan dengan teori perkembangan kognitif yang menyatakan bahwa siswa sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret, di mana proses belajar akan lebih efektif apabila melibatkan pengalaman langsung, visualisasi, serta aktivitas yang menuntut keterlibatan fisik dan mental siswa (Piaget dalam Sanjaya, 2008). Dewi dan Suryani (2021) juga menegaskan bahwa pembelajaran yang bersifat pasif, seperti ceramah satu arah, berpengaruh terhadap menurunnya motivasi dan konsentrasi belajar siswa.



Gambar 10. Anak kelas 4-6 mudah memahami menggunakan media bergambar (Shaneabel Azarya Utomo, 2025)

Data kuesioner mengenai kemudahan memahami pelajaran melalui media pembelajaran bergambar serta meningkatnya antusiasme belajar ketika disertai aktivitas bermain semakin menguatkan bahwa rendahnya fokus dan ketertarikan siswa berkaitan erat dengan kurangnya variasi metode dan minimnya stimulasi visual dalam pembelajaran.

C. Tingkat Kejenuhan dan Kesulitan Memahami Materi

Hasil identifikasi data menunjukkan bahwa kejenuhan menjadi salah satu permasalahan utama yang dialami siswa SD Kristen Banjarsari dalam proses pembelajaran. Berdasarkan kuesioner, sebagian besar siswa merasa bosan ketika pembelajaran hanya mengandalkan penjelasan guru dan penggunaan buku teks. Kejenuhan ini berdampak langsung pada menurunnya minat belajar dan kemampuan siswa dalam menyerap materi pelajaran.

Selain rasa bosan, data juga menunjukkan bahwa siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi yang disampaikan secara konvensional. Sebagian besar responden menyatakan bahwa siswa hanya *kadang-kadang* atau bahkan *sering* mengalami kesulitan dalam memahami pelajaran. Hal ini mengindikasikan adanya ketidaksesuaian antara cara penyampaian materi dengan karakteristik belajar siswa sekolah dasar.

Arsyad (2017) menyatakan bahwa media pembelajaran yang kurang variatif dan tidak melibatkan siswa secara aktif dapat menghambat proses pemahaman dan menurunkan motivasi belajar. Temuan ini juga diperkuat oleh Bruner yang menyebutkan bahwa anak akan lebih mudah memahami konsep melalui tahapan enaktif dan ikonik (tindakan dan visual) sebelum mencapai tahap simbolik atau abstrak (Sanjaya, 2008).

D. Preferensi Gaya Belajar Siswa SD Kristen Banjarsari

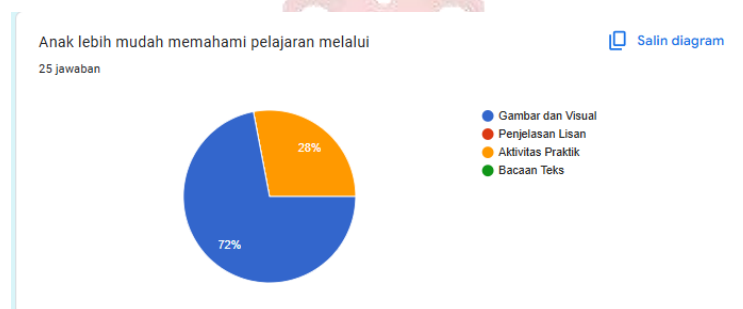
Identifikasi gaya belajar siswa dilakukan untuk memahami kecenderungan aktivitas belajar yang paling disukai dan efektif bagi siswa

SD Kristen Banjarsari. Berdasarkan hasil kuesioner, aktivitas belajar yang paling disukai siswa adalah melihat gambar atau ilustrasi serta bermain sambil belajar. Kedua pilihan ini memiliki persentase tertinggi dibandingkan aktivitas lain seperti mendengarkan penjelasan atau mengerjakan soal tertulis.



Gambar 11. Aktifitas belajar yang disukai anak kelas 4-6 (Shaneabel Azarya Utomo, 2025)

Data tersebut menunjukkan bahwa siswa SD Kristen Banjarsari cenderung memiliki gaya belajar visual dan kinestetik. Temuan ini selaras dengan pendapat Jatmika (2005) yang menyatakan bahwa media visual memiliki peran penting dalam menunjang proses pembelajaran siswa sekolah dasar, terutama dalam membantu pemahaman konsep dan menjaga perhatian siswa.

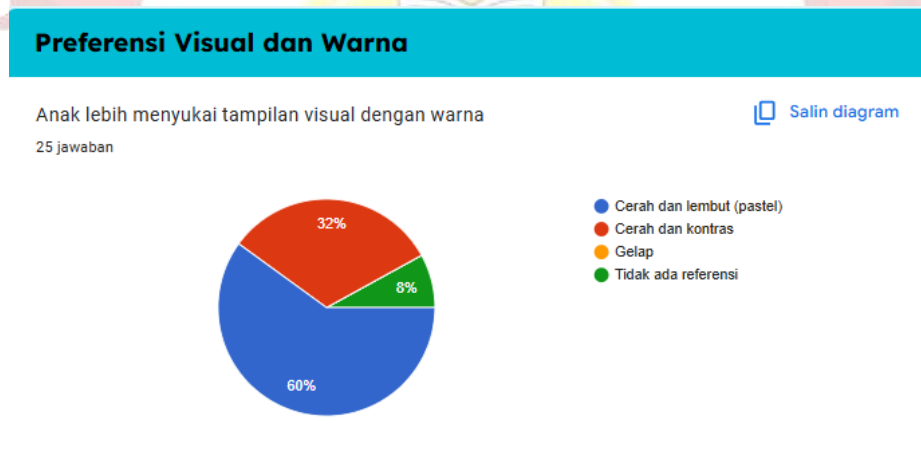


Gambar 12. Cara Anak kelas 4-6 memahami pelajaran (Shaneabel Azarya Utomo, 2025)

Selain itu, hasil kuesioner juga menunjukkan bahwa mayoritas siswa lebih mudah memahami pelajaran melalui gambar dan visual dibandingkan melalui bacaan teks. Hal ini sejalan dengan penelitian Nurdianti dan Sholikhah (2022) yang membuktikan bahwa penggunaan media visual interaktif mampu meningkatkan pemahaman siswa secara signifikan.

E. Preferensi Visual dan Ilustrasi Siswa

Preferensi visual siswa SD Kristen Banjarsari diidentifikasi untuk menentukan gaya tampilan yang sesuai dengan karakter dan kebutuhan anak. Berdasarkan hasil kuesioner, mayoritas siswa menyukai tampilan visual dengan warna *cerah dan lembut (pastel)*. Warna pastel dinilai lebih nyaman secara visual dan tidak menimbulkan kelelahan mata, sehingga cocok digunakan dalam media pembelajaran anak.



Gambar 13. Preferensi Visual dan warna anak kelas 4-6 (Shaneabel Azarya Utomo, 2025)



Gambar 14. Jenis Ilustrasi menarik bagi anak kelas 4-6
(Shaneabel Azarya Utomo, 2025)

Selain preferensi warna, jenis ilustrasi yang paling menarik bagi siswa adalah *ilustrasi kartun sederhana*. Ilustrasi kartun dianggap lebih dekat dengan dunia anak-anak, mudah dipahami, dan mampu menyampaikan pesan edukatif secara ringan dan menyenangkan. Lukitasari (2019) menyatakan bahwa visual bergaya kartun dalam media edukatif memiliki kekuatan komunikatif yang tinggi dan mampu membangun kedekatan emosional dengan anak.

Hasil identifikasi data menunjukkan bahwa tampilan visual yang ramah anak memiliki pengaruh yang sangat besar terhadap ketertarikan belajar siswa SD Kristen Banjarsari. Dan mayoritas responden menyatakan bahwa visual yang menarik, cerah, dan sesuai dengan karakter anak *sangat berpengaruh* dalam meningkatkan minat belajar.



Gambar 15. Pengaruh tampilan visual terhadap anak kelas 4-6 (Shaneabel Azarya Utomo, 2025)

Temuan ini diperkuat oleh Prensky (2007) yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis permainan dan visual mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna karena melibatkan aspek kognitif, afektif, dan psikomotor secara bersamaan. Penelitian Sabila et al. (2021) juga menunjukkan bahwa permainan edukatif dapat mengurangi kejenuhan serta meningkatkan fokus dan konsentrasi belajar siswa.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa aspek visual bukan hanya elemen estetika, melainkan faktor penting yang memengaruhi motivasi, fokus, dan ketertarikan belajar siswa SD Kristen Banjarsari.

F. Solusi Media Permainan Edukatif

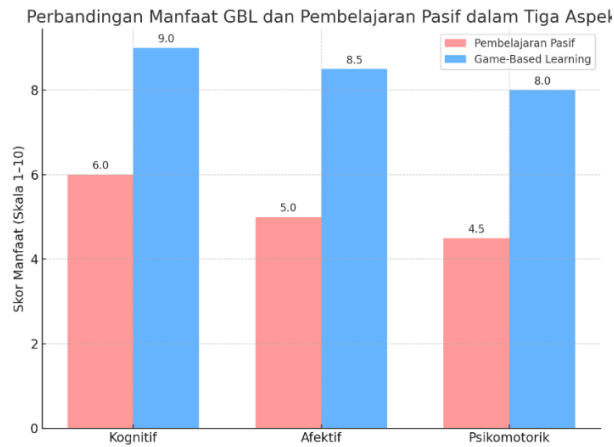
Tantangan pembelajaran di sekolah dasar saat ini tidak hanya berkaitan dengan penguasaan materi, tetapi juga bagaimana guru dapat menciptakan proses belajar yang aktif, menyenangkan, dan relevan dengan perkembangan psikologis anak. Pembelajaran yang bersifat pasif, seperti ceramah dan latihan tertulis, terbukti sering membuat siswa cepat bosan dan kurang memahami konsep secara mendalam. Hal ini ditegaskan oleh penelitian Dewi

& Suryani (2021) yang menyebutkan bahwa pembelajaran yang minim aktivitas membuat motivasi dan fokus belajar siswa cenderung menurun.

Sebagai solusi, berbagai studi di Indonesia menekankan pentingnya penggunaan media permainan edukatif dalam pembelajaran tematik. Nugroho & Rachmawati (2020) menunjukkan bahwa permainan berbasis papan (board game edukatif) mampu meningkatkan pemahaman konsep tematik karena siswa dapat mengalami alur pembelajaran melalui kegiatan interaktif. Dalam penelitiannya pada siswa kelas IV SD, permainan edukatif terbukti membuat siswa lebih mudah memahami materi karena mereka terlibat langsung dalam proses berpikir, mengamati, dan mengambil keputusan.

Media permainan edukatif juga memberikan manfaat yang signifikan pada aspek motivasi. Menurut penelitian Rahmawati & Hidayatullah (2021), kegiatan bermain saat belajar menciptakan suasana yang lebih rileks dan positif, sehingga siswa merasa tertantang dan tidak tertekan ketika mempelajari materi baru.

Dalam konteks pembelajaran tematik, permainan edukatif mampu menggabungkan berbagai kompetensi dalam satu aktivitas. Seperti dijelaskan Munir (2017), media yang melibatkan interaksi langsung memberi dampak pada tiga domain penting:



Gambar 16. Grafik perbandingan manfaat (GBL) dan Pembelajaran Pasif (Shaneabel Azarya Utomo, 2025)

Dengan demikian, gambar diatas bukan hanya berfungsi sebagai ilustrasi kuantitatif, tetapi juga memperkuat landasan teoritis mengenai urgensi penerapan media permainan edukatif dalam pembelajaran di sekolah dasar. Grafik ini mendukung argumentasi bahwa pendekatan yang lebih aktif, visual, dan partisipatif dapat menghasilkan dampak pembelajaran yang lebih komprehensif dibandingkan dengan pembelajaran pasif yang masih banyak digunakan secara konvensional di kelas.

GBL unggul secara signifikan dalam ketiga domain pembelajaran. Data ini mendukung kajian bahwa pembelajaran yang mengintegrasikan permainan edukatif lebih efektif dibandingkan metode pasif, terutama dalam konteks pendidikan dasar. Grafik tersebut sekaligus memberikan bukti visual bahwa media permainan seperti board game *Tango* mampu menjadi solusi alternatif yang relevan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran tematik di sekolah dasar. Hasil ini sejalan dengan berbagai penelitian pendidikan Indonesia yang menekankan bahwa penggunaan media interaktif

meningkatkan pemahaman, minat belajar, serta partisipasi aktif siswa (Nugroho & Rachmawati, 2020; Dewi & Suryani, 2021; Rahmawati & Hidayatullah, 2021).

Secara khusus, pembelajaran tematik di tingkat SD menuntut adanya penyampaian materi secara kontekstual. Media permainan seperti *Tango* mampu menjembatani hal ini karena menyediakan pengalaman belajar berbasis situasi nyata di dalam permainan. Sejalan dengan penelitian Suryani, Setiawan & Putria (2020), media yang menggabungkan visual menarik dengan interaksi langsung lebih mudah dipahami oleh siswa karena mendekati cara kerja otak anak dalam memproses informasi yang konkret, sederhana, dan mudah dihubungkan dengan pengalaman sehari-hari.

G. Jenis Media Permainan yang digunakan dalam perancangan

Dalam pengembangan media pembelajaran tematik untuk siswa sekolah dasar, pendekatan berbasis permainan (*game edukasi based learning*) menjadi salah satu strategi inovatif yang sangat direkomendasikan, terutama karena kemampuannya dalam menghadirkan pengalaman belajar yang menyenangkan, aktif, dan bermakna. Berdasarkan karakteristik perkembangan anak usia sekolah dasar, siswa umumnya berada pada tahap operasional konkret menurut teori kognitif Jean Piaget. Dalam tahap ini, mereka cenderung memahami konsep melalui objek nyata, aktivitas langsung, dan pengalaman visual-kinestetik, bukan hanya penjelasan verbal atau abstrak.

Prensky (2001) menyebut bahwa generasi pelajar digital masa kini memerlukan gaya belajar yang interaktif dan berbasis eksplorasi. Dalam konteks pembelajaran tematik, permainan dapat menjembatani antara konsep lintas mata pelajaran dengan pengalaman nyata yang mudah dicerna oleh anak-anak. Studi oleh Fitriyani & Munandar (2020) dalam Jurnal Edukasi Dasar menunjukkan bahwa penggunaan board game edukatif dalam pembelajaran tema “Cita-citaku” mampu meningkatkan keterlibatan siswa hingga 87%, serta memperkuat pemahaman materi pada ulangan harian secara signifikan. Begitu pula dalam penelitian Ardiansyah et al. (2022) mengenai penggunaan media kartu kuis visual, ditemukan bahwa siswa menjadi lebih aktif bertanya, menjawab, dan menunjukkan rasa percaya diri yang meningkat dalam forum kelas.

Game edukasi merupakan salah satu bentuk Media Inovasi di dalam dunia pendidikan yang memiliki keunggulan dalam hal visualisasi pembelajaran dan keterlibatan aktif peserta didik. Berdasarkan penelitian oleh Vitianingsih (2016), game edukasi dinilai lebih unggul dibanding metode konvensional karena mampu memvisualisasikan permasalahan nyata dengan pendekatan learning by doing. Peserta didik tidak hanya menjadi penerima informasi secara pasif, tetapi dituntut untuk berpikir, bereksplorasi, dan menemukan solusi secara aktif melalui simulasi dalam permainan.

Visualisasi yang menarik dalam game edukasi terbukti mampu meningkatkan daya ingat anak, karena materi pelajaran disampaikan dalam bentuk animasi atau interaksi visual yang menyenangkan. Dalam konteks

pendidikan anak usia dini dan sekolah dasar, pendekatan ini sangat efektif karena sesuai dengan karakteristik belajar anak yang cenderung visual dan kinestetik.

Dalam pembahasan *Board game* dalam perancangan ini yaitu, jenis permainan papan yang menggabungkan unsur tantangan, keberuntungan, dan pengetahuan tematik. Papan permainan dirancang dengan jalur berbentuk petak-petak seperti ular tangga, di mana setiap kotak berpotensi memunculkan soal atau aktivitas. Permainan ini dimainkan secara kelompok menggunakan pion dan dadu, serta dilengkapi dengan kartu berisi soal-soal tematik yang telah disesuaikan dengan Kompetensi Dasar Siswa Murid Sekolah Dasar. Ketika pemain berhenti pada kotak tertentu, mereka harus menjawab soal yang diambil dari kartu. Jika jawaban benar, pemain mendapat poin atau keuntungan melangkah lebih jauh, sedangkan jawaban salah akan dikenai tantangan atau penalti yang bersifat edukatif.



Gambar 17. *Board Game* Ular Tangga
(Toko Muslim, 2022)

Permainan *board game* berjenis ular tangga terbukti efektif dalam meningkatkan minat belajar dan keterlibatan siswa. Penelitian oleh Fitriyani dan Munandar (2020) dalam Jurnal Edukasi Dasar menunjukkan bahwa penggunaan *board game* sebagai media pembelajaran tematik mampu meningkatkan keaktifan siswa sebesar 87% dan berdampak pada peningkatan hasil belajar secara signifikan. Temuan ini didukung oleh Prensky (2001) yang menekankan bahwa permainan merupakan media pembelajaran yang dekat dengan kehidupan anak-anak digital saat ini, karena mampu menyatukan unsur eksplorasi, pengambilan keputusan, dan pembelajaran yang tidak membosankan.



Gambar 18. Bentuk *Card Game*
(Tesa Collective, *Beautiful Trouble: a strategy card deck*)

Kartu edukatif atau *card game* yang juga menjadi bagian dari media dalam perancangan ini berfungsi sebagai alat bantu untuk penguatan materi secara cepat. Kartu-kartu ini berisi soal dalam bentuk pilihan ganda, isian singkat, dan perintah sederhana, yang dirancang untuk mengulang dan

meninjau kembali konsep pelajaran secara ringan dan interaktif. Gambar pada kartu bukan sekadar hiasan, tetapi berfungsi sebagai rangsangan visual yang membantu siswa dalam mengingat materi yang dipelajari. Menurut Hasanah & Sunardi (2021) dalam jurnal *Prima Edukasia*, permainan kartu edukatif adalah media yang berfungsi menyampaikan informasi pembelajaran melalui format visual dan simbolik, yang dapat memfasilitasi proses berpikir kritis serta membangun interaksi sosial selama pembelajaran berlangsung. Dalam praktiknya, permainan kartu ini sering digunakan untuk mengasah daya ingat, kecepatan berpikir, dan pemahaman konsep dalam bentuk soal, tantangan, atau aktivitas yang dikemas secara ringan dan kompetitif.

Permainan kartu edukatif (*educational card game*) merupakan bentuk media pembelajaran yang menyajikan materi ajar dalam format kartu bergambar atau bertulisan yang dapat dimainkan secara individual maupun berkelompok. Media ini dirancang tidak hanya sebagai alat bantu belajar, tetapi juga sebagai sarana untuk menciptakan pembelajaran yang lebih aktif, interaktif, dan menyenangkan bagi siswa sekolah dasar. Sementara itu, Susanti (2022) dalam Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara menjelaskan bahwa media permainan kartu memiliki keunggulan dalam menyederhanakan materi yang kompleks menjadi bagian-bagian kecil yang mudah dicerna siswa. Dengan keterlibatan visual dan aktivitas fisik seperti mengambil, membaca, dan menjawab kartu, siswa lebih mudah memahami dan mengingat materi. Efektivitas ini sejalan dengan prinsip Belajar Aktif (Active Learning), di

mana siswa tidak hanya menerima informasi, tetapi juga terlibat langsung dalam proses berpikir dan pengambilan keputusan.

Penggunaan kedua media ini secara bersama-sama dalam satu rangkaian pembelajaran bertujuan untuk menciptakan pembelajaran yang berbasis aktivitas nyata, sekaligus memenuhi ketiga domain utama dalam pendidikan: kognitif, afektif, dan psikomotorik. Board game menstimulasi pemikiran strategis dan interaksi sosial; dan kartu edukatif memperkuat memori jangka pendek dan kecepatan berpikir.

H. Kompetitor

1. SD Kristen Kalam Kudus Surakarta



Gambar 19. Logo Kalam Kudus Surakarta
(skkksurakarta, 2021)

SD Kristen Kalam Kudus Surakarta merupakan sekolah swasta yang telah lama menerapkan penggunaan media pembelajaran sebagai bagian dari strategi pengajaran. Media yang digunakan meliputi alat peraga konkret, kartu pembelajaran, papan permainan edukatif, serta media visual bergambar yang disesuaikan dengan karakteristik siswa sekolah dasar.

Penggunaan media pembelajaran di SD Kristen Kalam Kudus tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu, tetapi juga sebagai sarana eksplorasi dan pemahaman konsep. Melalui pendekatan ini, siswa didorong untuk belajar secara aktif dan kolaboratif, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan tidak monoton.

2. SD Pangudi Luhur Surakarta



Gambar 20. Logo SD Pangudi Luhur Surakarta
(kliksekolah.com)

SD Pangudi Luhur Santo Yosef Surakarta juga menerapkan pembelajaran yang didukung oleh berbagai media edukatif. Sekolah ini memanfaatkan media visual, alat peraga konkret, serta aktivitas permainan edukatif dalam beberapa mata pelajaran untuk meningkatkan minat belajar siswa.

Pendekatan pembelajaran yang diterapkan menekankan keseimbangan antara pemahaman konsep, aktivitas praktik, dan pembentukan karakter. Media pembelajaran digunakan sebagai sarana untuk mempermudah siswa

memahami materi serta menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan.

3. SD Al Azhar Syifa Budi Surakarta



Gambar 21. Logo SD Al-azhar syifa budi solo
(Facebook Al-azhar syifa budi solo, 2001)

SD Al Azhar Syifa Budi Surakarta dikenal sebagai salah satu sekolah swasta unggulan yang aktif menggunakan berbagai media pembelajaran interaktif. Proses pembelajaran di sekolah ini didukung oleh media visual digital seperti presentasi interaktif, video pembelajaran, alat peraga tematik, serta permainan edukatif berbasis kurikulum. Penggunaan media pembelajaran tersebut bertujuan untuk meningkatkan keterlibatan siswa secara aktif dalam pembelajaran.

Pendekatan pembelajaran yang digunakan menekankan pada konsep student-centered learning, di mana siswa tidak hanya menerima materi secara pasif, tetapi dilibatkan dalam aktivitas diskusi, simulasi, dan permainan edukatif. Kondisi ini membuat proses pembelajaran menjadi lebih variatif dan mampu menjaga fokus serta minat belajar siswa.

I. Analisis SWOT

Analisis SWOT diterapkan dalam proses perancangan ini untuk memperoleh pemahaman yang lebih mendalam mengenai faktor- faktor yang mempengaruhi keberhasilan rancangan. Pendekatan ini berperan penting dalam menentukan arah untuk mencapai tujuan perancangan, dan dari proses tersebut telah diperoleh hasil sebagai berikut:

Aspek	SD Kristen Kalam Kudus Surakarta	SD Pangudi Luhur Santo Yosef Surakarta	SD Al Azhar Syifa Budi Surakarta	SD Kristen Banjarsari Surakarta
Strength	Media pembelajaran visual dan alat peraga sudah digunakan secara rutin.	Reputasi sekolah baik dengan dukungan media pembelajaran pendukung.	Penggunaan media pembelajaran interaktif dan digital cukup intensif.	Lingkungan sekolah kondusif dan nilai karakter Kristiani yang kuat.
Weakness	Media masih konvensional dan kurang inovatif secara visual.	Variasi dan estetika media pembelajaran masih terbatas.	Ketergantungan pada media digital dan biaya pendidikan tinggi.	Penggunaan media pembelajaran di sekolah masih terbatas dan kurang variatif.

Opportunity	Berpotensi mengembangkan media pembelajaran kreatif dan interaktif.	Peluang pengembangan media visual yang lebih menarik bagi siswa.	Didukung perkembangan teknologi pendidikan yang pesat.	Memiliki peluang untuk berkembang yang menonjolkan pendekatan pembelajaran berbasis karakter dan pengalaman belajar yang ramah anak.
Threat	Persaingan dengan sekolah swasta yang lebih inovatif.	Tersaingi sekolah dengan metode pembelajaran lebih modern.	Persaingan sekolah swasta serupa dengan biaya lebih terjangkau.	Persaingan dengan sekolah swasta yang lebih inovatif dalam media pembelajaran

Tabel 2. Analisis SWOT
(Shaneabel Azarya Utomo, 2025)

Analisis SWOT pada media permainan edukatif dalam perancangan ini menunjukkan bahwa setiap media, Media utama yang dikembangkan dalam perancangan ini adalah sebuah *board game* edukatif tematik berjudul “Tango”, yang dirancang khusus untuk mendukung pembelajaran siswa Sekolah Dasar. *Game* ini menyajikan jalur permainan yang dipenuhi tantangan soal, instruksi tematik, serta momen kolaborasi kelompok. Setiap elemen—mulai dari visual papan permainan, ilustrasi karakter, warna cerah, hingga format soal—dirancang dengan memperhatikan gaya belajar anak sd yang dominan visual, konkret, dan kinestetik.

Permainan ini tidak hanya mendorong pemahaman materi pelajaran, tetapi juga memperkuat interaksi sosial, keberanian menjawab, dan keterampilan berpikir strategis secara kelompok. Kelebihan utama dari board game “Tango” dibandingkan dengan media permainan edukatif lainnya adalah fleksibilitas isi dan desainnya yang bisa disesuaikan dengan berbagai tema tematik di kurikulum. Tidak seperti beberapa media permainan yang hanya berfokus pada satu materi pelajaran atau nilai tertentu, “Tango” dapat dimodifikasi isi kartunya sesuai kebutuhan—baik itu untuk pelajaran matematika, Bahasa Indonesia, maupun mata pembelajaran lainnya. Hal ini memungkinkan guru untuk menggunakan satu media untuk banyak mata pelajaran sekaligus, tanpa perlu berganti alat bantu setiap kali mengganti tema. Selain itu, media ini juga mengintegrasikan aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik secara seimbang, yang menjadikannya sesuai dengan karakteristik pembelajaran tematik yang holistik.