BAB V
PENUTUP

A. Simpulan

Pendidikan saat ini penting untuk anak, terutama sekolah dasar dikarenakan tahap awal/ tahap kognitif, dan berdasarkan hasil analisis permasalahan, pengumpulan data, serta proses perancangan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa proses pembelajaran di SD Kristen Banjarsari Surakarta masih menghadapi tantangan utama berupa rendahnya ketertarikan dan fokus belajar siswa kelas IV–VI. Pembelajaran yang masih didominasi metode konvensional, seperti penjelasan lisan dan penggunaan buku teks, belum sepenuhnya sesuai dengan karakteristik perkembangan kognitif siswa sekolah dasar yang berada pada tahap operasional konkret. Kondisi tersebut berdampak pada munculnya kejenuhan, kesulitan memahami materi, serta menurunnya keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran. Hasil kuesioner kepada siswa dan orang tua menunjukkan bahwa sebagian besar siswa lebih tertarik dan lebih mudah memahami pelajaran apabila pembelajaran didukung oleh media visual, aktivitas bermain, dan keterlibatan langsung. Temuan ini menegaskan adanya kesenjangan antara kebutuhan belajar siswa dengan metode pembelajaran yang diterapkan. Di sisi lain, sekolah dasar swasta lain di Surakarta telah mulai mengembangkan dan memanfaatkan media pembelajaran interaktif sebagai bagian dari strategi peningkatan kualitas pembelajaran, sehingga menempatkan SD Kristen Banjarsari pada posisi yang perlu beradaptasi agar tetap relevan dan kompetitif.

Menanggapi permasalahan tersebut, perancangan media pembelajaran edukatif berbasis board game dilakukan sebagai solusi alternatif yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Media board game dipilih karena mampu menggabungkan unsur visual, aktivitas bermain, interaksi sosial, serta penyampaian materi pembelajaran secara kontekstual dan menyenangkan. Proses perancangan dilakukan menggunakan metode ADDIE, yang dimulai dari tahap analisis kebutuhan, perancangan konsep visual dan mekanik permainan, hingga tahap pengembangan media. Hasil perancangan berupa board game edukatif berbasis permainan ular tangga yang dimodifikasi dengan materi pembelajaran tematik, kartu kuis, dan tantangan edukatif. Media ini dirancang dengan mempertimbangkan aspek visual ramah anak, ilustrasi kartun sederhana, warna yang nyaman, serta tata letak yang mudah dipahami. Board game ini diharapkan mampu meningkatkan ketertarikan, fokus, dan partisipasi aktif siswa, sekaligus membantu siswa memahami materi pembelajaran dengan cara yang lebih konkret dan bermakna.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa perancangan media pembelajaran board game edukatif merupakan solusi yang relevan dan kontekstual untuk menjawab permasalahan pembelajaran di SD Kristen Banjarsari Surakarta. Media ini tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu pembelajaran, tetapi juga sebagai sarana inovatif yang mendukung pengalaman belajar yang aktif, menyenangkan, dan sesuai dengan perkembangan kognitif siswa sekolah dasar, dan juga dapat berguna bagi orang tua, sekolah, maupun masyarakat

B. Saran

Proses pengembangan selanjutnya, dalam tahap media ini masih dapat disempurnakan agar semakin efektif dan efisien dalam penggunaannya di lingkungan pendidikan dasar. Adapun beberapa saran yang dapat diberikan antara lain sebagai berikut:

Diperlukan proses uji coba lapangan lebih luas untuk menilai efektivitas media terhadap hasil belajar siswa dari berbagai latar belakang sekolah. Hasil observasi dari guru dan tanggapan siswa dapat menjadi bahan evaluasi berharga untuk menyempurnakan mekanik permainan, tingkat kesulitan soal, serta interaksi antar pemain.

Perlu dilakukan penyesuaian konten soal dan kartu permainan agar lebih selaras dengan tema pembelajaran kurikulum yang berlaku. Hal ini penting agar permainan benar-benar mendukung capaian pembelajaran tematik yang diinginkan guru.

Pada tahap produksi massal, perlu diperhatikan aspek daya tahan material dan efisiensi biaya. Pemilihan bahan seperti art carton, acrylic, dan plywood perlu disesuaikan dengan skala penggunaan di sekolah agar media dapat digunakan berulang kali tanpa mudah rusak.

Diperlukan upaya promosi dan sosialisasi kepada pihak sekolah agar media seperti *Tango* tidak hanya digunakan sebagai alat bantu bermain, tetapi juga menjadi bagian dari metode pembelajaran aktif dan kreatif di ruang kelas.