

## **HEROES OF THE BIBLE: PERANCANGAN BOARD GAME EDUKATIF UNTUK SISWA SEKOLAH MINGGU USIA 10-12 TAHUN**

Ivena Josephine<sup>1</sup>, Teguh Agus Priyanto<sup>2</sup>, Garrick Gisala Kurnia<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Desain Komunikasi Visual, Sekolah Tinggi Desain Indonesia  
Email: ivejo16@gmail.com

*Article History: Submitted/Received 13 November 2025*

*First Revised 21 November 2025*

*Accepted 22 Desember 2025*

*Publication Date 5 Februari 2026*

### **ABSTRAK**

*Sekolah Minggu berperan sebagai wadah bagi anak-anak untuk mengenal ajaran Kristiani dan membangun hubungan dengan Tuhan melalui kisah Alkitab. Namun, metode pengajaran yang masih klasik dan repetitif sering membuat anak-anak cepat bosan dan sulit fokus. Karena itu, diperlukan pendekatan pembelajaran yang lebih menyenangkan dan interaktif. Penelitian ini bertujuan merancang board game edukatif bagi anak usia 10–12 tahun (kelas Madya) untuk meningkatkan perhatian dan keterlibatan mereka dalam memahami ajaran Alkitab melalui pendekatan design thinking 5 phases (empathize-test). Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif, dengan melakukan observasi kegiatan Sekolah Minggu dan wawancara. Hasil penelitian ini berupa rancangan board game yang mengadaptasi mekanisme permainan Dixit guna membantu anak mendalami kisah Alkitab sambil menanamkan nilai-nilai Kristen seperti kerja sama, kesabaran, dan kasih. Board game ini diharapkan mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan, sehingga anak menjadi lebih fokus, aktif, dan antusias. Dengan demikian, proses pembelajaran di Sekolah Minggu dapat berlangsung lebih efektif serta meningkatkan pemahaman dan partisipasi anak dalam kegiatan belajar.*

*Kata Kunci: sekolah minggu, design thinking, board game, interaksi*

### **ABSTRACT**

*Sunday school serves as a place for children to learn Christian teachings and build a relationship with God through Bible stories. However, traditional and repetitive teaching methods often cause children to quickly become bored and lose focus. Therefore, a more enjoyable and interactive learning approach is needed. This study aims to design an educational board game for children aged 10–12 years (intermediate class) to increase their attention and involvement in understanding Bible teachings through a 5-phase design thinking approach (empathize-test). The research method used is qualitative, by observing Sunday School activities and conducting interviews. The results of this study are in the form of a board game design that adapts the Dixit game mechanism to help children explore Bible stories while instilling Christian values such as cooperation, patience, and love. This board game is expected to create a more interactive and enjoyable learning experience, so that children become more focused, active, and enthusiastic. Thus, the learning process in Sunday School can be more effective and increase children's understanding and participation in learning activities.*

*Keywords: sunday school; design thinking; board game; interaction*

### **I. PENDAHULUAN**

Sekolah Minggu merupakan salah satu sarana penting dalam pembinaan iman anak-anak Kristen. Melalui kegiatan ini, anak-anak tidak hanya diajarkan tentang ajaran Alkitab, tetapi juga ditanamkan nilai-nilai spiritual dan moral yang menjadi dasar pembentukan karakter sejak dini. Sekolah Minggu dibagi ke dalam beberapa kelompok berdasarkan jenjang usia.

Kelas Pratama untuk anak berusia 6-9 tahun, sedangkan usia 10-12 tahun tergabung dalam kelas Madya. Proses pembelajaran di Sekolah Minggu biasanya dilakukan melalui kegiatan bercerita, bernyanyi, bermain peran, maupun membuat kerajinan tangan yang disesuaikan dengan jenjang usia peserta. Dalam konteks ini, guru Sekolah Minggu berperan tidak hanya sebagai pengajar, tetapi juga sebagai

pendamping yang memahami kebutuhan dan karakteristik belajar anak-anak. Namun demikian, dalam praktiknya, proses belajar mengajar di Sekolah Minggu sering kali masih bersifat kaku dan repetitif, sehingga kurang mampu menarik perhatian serta mempertahankan fokus anak-anak selama kegiatan berlangsung. Fenomena tersebut juga ditemukan pada kegiatan Sekolah Minggu di GII Hok Im Tong Setrasari, di mana metode pembelajaran yang diterapkan meskipun telah berusaha dikembangkan melalui aktivitas seperti bermain peran, tetap dinilai kurang interaktif dan tidak cukup menarik bagi peserta didik.

Kondisi ini diperkuat dengan hasil observasi yang menunjukkan bahwa anak-anak sering kali terlihat kehilangan fokus, berbicara dengan teman, atau bermain sendiri saat guru menyampaikan materi. Hal tersebut dapat dipahami karena berdasarkan data dari (Brain Balance Center n.d.), rentang konsentrasi anak usia 10–12 tahun hanya berkisar antara 20–36 menit. Oleh sebab itu, untuk mendukung efektivitas pembelajaran dan mempertahankan atensi anak, diperlukan inovasi dalam metode pengajaran yang lebih menyenangkan, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik usia mereka. Salah satu pendekatan yang dinilai efektif adalah penggunaan media pembelajaran berbasis permainan, yang dapat merangsang keterlibatan aktif anak sekaligus menumbuhkan minat belajar.

Menurut teori perkembangan kognitif Jean Piaget, dalam (Putri, Yasmin Kurniasari, 2021) anak usia sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret, yaitu tahap di mana mereka mulai mampu melakukan penalaran logis terhadap hal-hal yang bersifat nyata, tetapi belum mampu memahami konsep yang bersifat abstrak. Oleh karena itu, media pembelajaran yang bersifat visual dan interaktif akan lebih mudah diterima dan dipahami oleh anak-anak pada rentang usia tersebut. Dalam hal ini, board game menjadi salah satu media yang potensial digunakan karena mampu menggabungkan elemen visual, auditori, dan kinestetik secara bersamaan. Board game merupakan permainan berbasis papan yang dimainkan oleh lebih dari satu orang, sehingga dapat meningkatkan interaksi sosial dan kerja sama antar pemain (Wirawan Adhicipta, 2022). Media ini tidak hanya menarik dari segi visual, tetapi juga mendorong partisipasi aktif, komunikasi, serta pengembangan keterampilan sosial anak. Selain

itu, kelebihan lain dari board game adalah sifatnya yang fleksibel, mudah diadaptasi untuk berbagai materi pembelajaran, serta tidak membutuhkan perangkat digital yang kompleks.

Belajar melalui permainan juga terbukti dapat meningkatkan efektivitas dan kesenangan dalam proses pembelajaran. Kegiatan bermain berperan penting dalam mengembangkan kecerdasan ganda anak, menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, dan membantu pembentukan memori jangka panjang terhadap materi yang dipelajari (Muhammad Nasir et al. 2022). Dengan demikian, penerapan *board game* sebagai media pembelajaran di Sekolah Minggu diharapkan mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan bermakna, sekaligus membantu anak memahami nilai-nilai Alkitab dengan cara yang kontekstual dan menyenangkan.

Berdasarkan fenomena dan teori yang telah diuraikan, penelitian ini bertujuan untuk merancang sebuah media pembelajaran berupa board game edukatif yang dapat membantu anak Sekolah Minggu, khususnya kelas Madya (usia 10–12 tahun), dalam memahami cerita tokoh Alkitab secara lebih menarik. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk menyediakan alternatif metode pembelajaran yang sesuai dengan tahapan perkembangan kognitif anak serta meningkatkan perhatian, partisipasi, dan interaksi anak-anak selama proses pembelajaran berlangsung. Melalui penerapan *board game*, diharapkan kegiatan belajar di Sekolah Minggu tidak hanya menjadi sarana penyampaian materi rohani, tetapi juga menjadi pengalaman yang menyenangkan, aktif, dan mampu menumbuhkan hubungan yang lebih dekat antara anak dengan Tuhan maupun dengan sesama.

## II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan di Sekolah Minggu GII Setrasari dengan menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan deskriptif, yang bertujuan untuk memahami pola perilaku, kebiasaan, serta budaya yang terdapat di lingkungan Sekolah Minggu. Pendekatan kualitatif dipilih karena memungkinkan peneliti menggali makna dan pengalaman secara mendalam melalui interaksi langsung dengan subjek penelitian. Fokus penelitian diarahkan pada kegiatan pembelajaran di kelas Madya, yaitu kelompok anak Sekolah Minggu berusia 10–12 tahun.

### 2.1. Teknik Pengumpulan Data

Data penelitian diperoleh melalui tiga teknik utama, yaitu observasi, wawancara, dan studi pustaka. Observasi dilakukan dengan mengikuti kegiatan kebaktian di kelas Madya selama satu bulan untuk mengamati fenomena yang terjadi selama proses pembelajaran, termasuk respons anak-anak dan metode pengajaran yang digunakan oleh guru. Wawancara mendalam dilakukan kepada guru Sekolah Minggu kelas Madya, beberapa murid kelas 5–6 SD, serta seorang psikolog anak guna memperoleh pemahaman lebih dalam mengenai pendekatan pengajaran serta perkembangan kognitif anak usia 10–12 tahun. Selain itu, studi pustaka dilakukan dengan mengumpulkan dan menelaah berbagai sumber seperti buku, jurnal, dan artikel yang relevan untuk memperkuat landasan teori serta mendukung analisis temuan penelitian.

### 2.2. Teknik Analisis Data

Analisis data dilakukan menggunakan pendekatan kualitatif-interpretatif, dengan menafsirkan hasil observasi, wawancara, dan studi pustaka untuk menemukan pola dan makna yang berkaitan dengan perilaku serta kebutuhan peserta didik. Selain itu, analisis SWOT–TOWS digunakan untuk mengidentifikasi kekuatan, kelemahan, peluang, dan tantangan dalam pengembangan media pembelajaran. Hasil analisis tersebut menjadi dasar dalam proses perancangan media pembelajaran berupa board game berjudul *Heroes of the Bible*. Proses perancangan mengacu pada metode *Design Thinking* yang berfokus pada pendekatan *human-centered* dan terdiri dari lima tahap, yaitu *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test* (Dam & Siang, 2020). Melalui penerapan metode ini, permasalahan kompleks dalam kegiatan belajar di Sekolah Minggu dapat diidentifikasi dan dipecahkan dengan solusi yang lebih kreatif, relevan, serta efektif bagi peserta didik.

## III. PEMBAHASAN

### 3.1. Tahap *Empathize*

Tahap *empathize* merupakan langkah awal dalam proses *design thinking* yang berfokus pada pemahaman mendalam terhadap pengguna, dalam hal ini anak-anak Sekolah Minggu kelas Madya di GII Setrasari. Pada tahap ini, peneliti melakukan observasi langsung selama satu bulan untuk mengamati dinamika

kegiatan belajar-mengajar, metode penyampaian materi oleh guru, serta perilaku dan respons anak-anak selama kebaktian. Hasil observasi menunjukkan bahwa anak-anak kelas Pratama dan Madya sering mengalami kesulitan dalam menjaga fokus selama kegiatan berlangsung. Hal ini terlihat dari perilaku bercanda, mengobrol dengan teman, serta keengganan untuk berpartisipasi dalam aktivitas pembelajaran.

Perbedaan karakteristik dan tingkat pemahaman antara kedua kelompok usia juga memunculkan kebutuhan pendekatan yang berbeda. Anak kelas Pratama cenderung lebih antusias karena rasa ingin tahu yang tinggi terhadap cerita Alkitab, sedangkan anak kelas Madya menunjukkan kejenuhan karena sebagian besar sudah menguasai cerita tersebut. Kondisi ini menunjukkan perlunya inovasi dalam penyampaian materi agar tetap relevan dan menarik bagi anak-anak Madya. Hasil observasi juga memperlihatkan bahwa aktivitas berbasis visual seperti menggambar dan mewarnai lebih disukai dibandingkan kegiatan yang bersifat teoretis, seperti menjawab pertanyaan tertulis atau mengisi teka-teki. Temuan ini menjadi dasar penting dalam merancang media pembelajaran yang bersifat visual, interaktif, dan melibatkan unsur bermain.

Selain observasi, tahap *empathize* juga dilakukan melalui wawancara dengan berbagai pihak, yaitu guru Sekolah Minggu, anak-anak kelas Madya, dan psikolog anak. Wawancara dengan guru memberikan pemahaman mengenai tantangan dalam menjaga atensi anak, keterbatasan metode pengajaran yang ada, serta kebutuhan terhadap media pembelajaran yang lebih kreatif dan mudah diterapkan. Wawancara dengan anak-anak berfokus pada eksplorasi pengalaman, minat, serta preferensi mereka terhadap kegiatan belajar dan bermain, yang menunjukkan bahwa mereka lebih termotivasi ketika terlibat dalam aktivitas berbasis permainan dan kompetisi ringan. Sementara itu, wawancara dengan psikolog anak memberikan wawasan mengenai perkembangan kognitif dan emosional anak usia 10–12 tahun, yang berada pada tahap operasional konkret menurut teori Piaget. Informasi ini penting untuk memastikan bahwa media yang dirancang sesuai dengan kemampuan berpikir, kebutuhan interaksi sosial, dan ketertarikan visual anak pada tahap perkembangan tersebut.

### 3.2. Tahap *Define*

Tahap *define* bertujuan untuk merumuskan masalah utama yang diperoleh dari hasil observasi, wawancara, dan studi lapangan menjadi fokus perancangan yang spesifik. Pada tahap ini, peneliti menganalisis seluruh data temuan dengan menggunakan metode SWOT-TOWS guna mengidentifikasi kekuatan (strengths), kelemahan (weaknesses), peluang (opportunities), dan ancaman (threats) dalam konteks kegiatan belajar di Sekolah Minggu. Berdasarkan hasil analisis, pengembangan media pembelajaran berbasis board game difokuskan pada penerapan strategi S-O (*Strength-Opportunity*), yaitu dengan memanfaatkan kekuatan internal untuk meraih peluang eksternal.

Kekuatan utama yang dimiliki adalah konsep permainan yang kreatif, visual yang menarik, serta mekanisme kompetitif yang mampu menumbuhkan semangat belajar dan kolaborasi antar anak. Sementara itu, peluang yang dapat dimanfaatkan adalah menciptakan suasana belajar yang baru, menyenangkan, dan inovatif, sekaligus meningkatkan efektivitas penyampaian materi Alkitab di kelas Sekolah Minggu. Berdasarkan hasil analisis tersebut, dapat didefinisikan bahwa permasalahan utama yang perlu diselesaikan adalah rendahnya tingkat fokus dan keterlibatan anak-anak dalam proses pembelajaran akibat metode pengajaran yang monoton dan kurang interaktif. Oleh karena itu, rancangan board game "*Heroes of the Bible*" dikembangkan sebagai solusi media pembelajaran yang tidak hanya menghibur, tetapi juga edukatif, dengan pendekatan storytelling bertemakan tokoh-tokoh Alkitab. Melalui media ini, diharapkan anak-anak dapat belajar secara aktif, memahami nilai-nilai Alkitab dengan cara yang menyenangkan, serta mengembangkan kemampuan kognitif, imajinasi, dan komunikasi mereka.

### 3.3. Tahap *Ideate*

#### 3.3.1. *Mind Mapping Ide Awal*

*Board game Heroes of the Bible* dirancang sebagai board game edukatif bertema religi yang berfokus pada kisah-kisah tokoh Alkitab. Permainan ini berjenis partnership game yang dimainkan secara berkelompok, sementara mekanisme *storytelling* digunakan untuk menghadirkan pengalaman bermain yang menarik, di mana pemain dapat belajar nilai-

nilai iman sekaligus menikmati cerita yang disampaikan dengan cara menyenangkan.



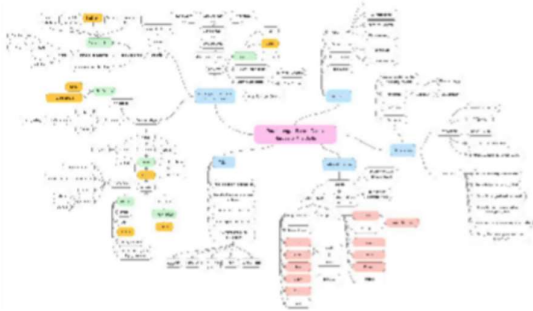
Gambar 3.1. *Mind Mapping Ideate*  
Sumber: Dokumentasi Pribadi 2025

#### 3.3.2. Konsep Kreatif

Berdasarkan hasil observasi kebutuhan pengguna dan karakteristik anak Sekolah Minggu usia 10–12 tahun, media edukatif ini dirancang berupa *board game* bertema kisah 10 tokoh Alkitab dari Perjanjian Lama dan Baru, yaitu Nuh, Musa, Daud, Yunus, Abraham, Paulus, Petrus, Yohanes, Maria, dan Yesus Kristus. Permainan ini berfungsi sebagai media pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif untuk meningkatkan pemahaman serta daya ingat anak terhadap kisah Alkitab melalui pendekatan visual dan mekanisme bermain kreatif. Permainan ini mengadaptasi mekanisme Dixit, di mana anak menggunakan kartu ilustrasi simbolik dan imajinatif untuk menyampaikan atau menebak cerita berdasarkan petunjuk. Mekanisme ini mendorong imajinasi, kreativitas berbahasa, serta koneksi emosional terhadap peristiwa Alkitab. Setiap kartu ilustrasi disesuaikan dengan simbol dan konteks masing-masing tokoh agar proses belajar berlangsung intuitif dan menyenangkan.

Selain itu, tersedia kartu pertanyaan dan tantangan berisi soal pengetahuan serta aktivitas seperti menghafal ayat, mencari ayat Alkitab, atau menyampaikan pendapat berdasarkan situasi cerita. Tantangan ini membantu anak memahami dan mengaitkan nilai-nilai iman serta moral dengan kehidupan sehari-hari. Desain visual permainan menggunakan ilustrasi kartun 2D ekspresif dan penuh warna, dengan gaya naratif dan simbolik yang membuka ruang interpretasi, serta palet warna cerah dan kontras agar menarik perhatian anak.

A. Mind Mapping



Gambar 3.2. Mind Mapping  
Sumber: Dokumentasi Pribadi 2025

B. Moodboard



Gambar 3.3. Moodboard  
Sumber: Dokumentasi Pribadi 2025

C. Image Board



Gambar 3.4. Image Board  
Sumber: Dokumentasi Pribadi 2025

3.3.3. Konsep Media

Media utama yang digunakan adalah board game fisik dengan komponen seperti kemasan, papan permainan, kartu ilustrasi, kartu tantangan, kartu pertanyaan, pion, jam pasir, dan buku panduan. Permainan ini dirancang untuk dimainkan secara berkelompok (2–4 pemain) selama durasi 30–45 menit. Pemilihan board game memungkinkan interaksi langsung antar anak dan guru Sekolah Minggu, sekaligus menciptakan suasana belajar yang aktif. Selain itu, tersedia buku panduan sebagai pelengkap agar guru Sekolah Minggu dan anak dapat memahami aturan main dengan jelas.

Tabel 3.1. Komponen Media Utama  
Sumber: Dokumentasi Pribadi 2025

NO	Komponen	Bahan	Ukuran	Jumlah
1	Kemasan	Eska Board	30 cm × 30 cm	1
2	Papan Permainan	Kain Kanvas	120 cm × 120 cm	1
3	Kartu Ilustrasi	Ivory 260gsm	7 cm × 10 cm	40
4	Kartu Tantangan	Ivory 260gsm	8 cm × 5,5 cm	25
5	Kartu Pertanyaan	Ivory 260gsm	8 cm × 5,5 cm	25
6	Pion	Akrilik	7 cm × 4 cm	6
7	Jam Pasir	Plastik	7 cm	1
8	Buku Panduan	Art Paper 120 gsm	19 cm × 30 cm	1

3.3.4. Konsep Visual

A. Warna

Warna utama yang digunakan pada perancangan ini di dominasi warna cerah yang mencerminkan suasana alam terbuka. Latar warna tetap menyesuaikan kondisi zaman dan setiap lokasi, tetapi dibuat lebih cerah dari pada warna realistiknya yang lebih kusam. Warna tersebut dipilih agar visualisasi tetap relevan dengan latar geografis dan suasana pada zaman Alkitab. Penggunaan warna gelap berfungsi agar terlihat perbandingan warna atau biasa disebut dengan kontras, sehingga gambar nyaman untuk dilihat. Berikut kombinasi warna antara warna terang dan gelap.

B. Tipografi

Font utama yang akan digunakan sebagai judul dan sub judul lainnya memakai font Cinzel Decorative. Font ini memiliki bentuk

huruf tegas, elegan, serta memiliki nuansa historis yang dapat menghadirkan kesan sakral dan megah, sesuai dengan latar kisah Alkitab. Elemen dekoratif pada font ini memberi sentuhan artistik yang menarik perhatian anak, sehingga judul terlihat menonjol dan mudah diingat.



Gambar3.5. Font Cinzel Dekoratif dan Penerapannya  
Sumber: Dokumentasi Pribadi 2025

Font Outfit dipilih sebagai *body text*, karena memiliki karakter yang modern, bersih, dan mudah dibaca, sehingga sesuai untuk kebutuhan desain yang ditujukan bagi anak usia 10–12 tahun. Tingkat keterbacaan font Outfit tinggi, baik dalam ukuran kecil maupun besar, sehingga nyaman digunakan pada media cetak.



Gambar 3.6. Font Outfit dan Penerapannya  
Sumber: Dokumentasi Pribadi 2025

### 3.3.5. Strategi Komunikasi

Strategi komunikasi pada *board game Heroes of The Bible* menggunakan metode *storytelling* karena mampu menyampaikan pesan iman Kristen secara menarik, emosional, dan mudah diingat. Melalui kisah tokoh Alkitab, anak-anak belajar nilai moral dan spiritual yang relevan dengan kehidupan mereka. Menurut Clark & Mayer, narasi berbasis cerita lebih efektif dalam memengaruhi sikap audiens

dibandingkan penyampaian informasi konvensional (Asyam et al., 2024).

#### 1. *Planning*

##### a. Tujuan

Membantu anak Sekolah Minggu usia 10–12 tahun memahami dan meneladani nilai iman, ketaatan, keberanian, serta kasih melalui kisah 10 tokoh Alkitab dalam pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan.

##### b. Target Audiens

Anak kelas Madya (usia 10–12 tahun) yang menyukai aktivitas bermain, visual menarik, dan pembelajaran berbasis cerita. Karena itu digunakan visual ceria, ilustrasi bergaya kartun, dan bahasa sederhana

##### c. Pesan Utama

Belajar dari tokoh Alkitab agar anak semakin dekat dengan Tuhan dan meneladani sikap mereka dalam kehidupan sehari-hari.

#### 2. *Development*

##### a. Alur Cerita

Permainan mengikuti tiga babak:

- Pengenalan – anak mengenal tokoh melalui kartu ilustrasi dan pertanyaan.

- Konflik – anak menghadapi pertanyaan atau tantangan.

- Resolusi – anak menyelesaikan tantangan dan maju di papan permainan sebagai simbol kemenangan iman.

##### b. Karakter Cerita

Tokoh: Nuh, Abraham, Musa, Daud, Yunus, Maria, Yesus, Petrus, Yohanes, dan Paulus, dengan ilustrasi cerah dan ramah anak.

##### c. Media Komunikasi dalam Game

- Kartu ilustrasi dan pertanyaan sebagai
- Pengantar cerita.
- Kartu tantangan untuk mendorong interaksi.
- Papan permainan dan pion sebagai simbol perjalanan iman.

3. Evaluation

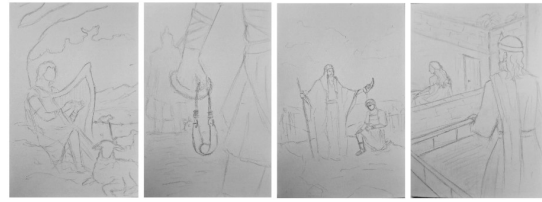
Evaluasi dilakukan dengan mengamati apakah anak lebih antusias, fokus, mampu menceritakan kembali kisah tokoh Alkitab, serta menunjukkan sikap positif seperti kerja sama dan keberanian. Masukan dari guru dan anak digunakan untuk memperbaiki cerita, mekanisme tantangan, dan desain visual agar lebih efektif dalam pembelajaran.

3.4. Tahap *Prototype*

Pada perancangan ini terdapat beberapa proses, mulai dari menentukan mekanisme permainan, ilustrasi kartu, kartu pertanyaan dan tantangan, papan permainan, pion, dan berbagai aset desain yang memperkuat keseluruhan tampilan board game.

3.4.1. Sketsa 40 Kartu Ilustrasi

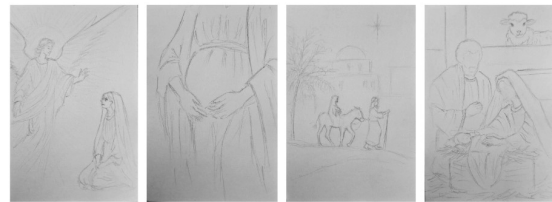
Daud



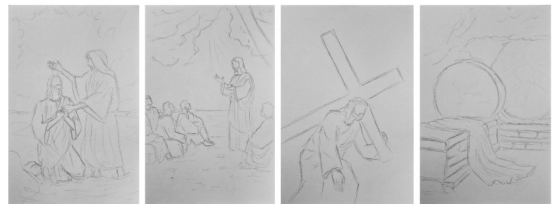
Yunus



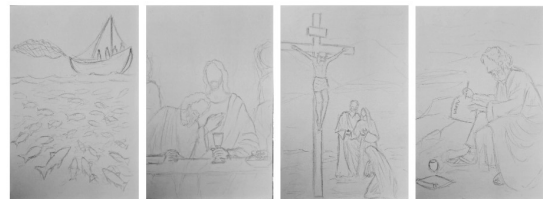
Maria



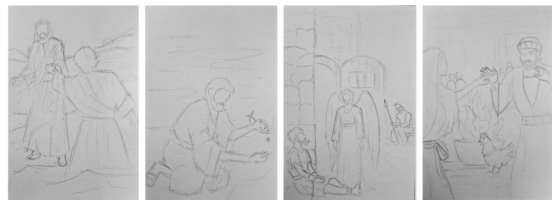
Yesus



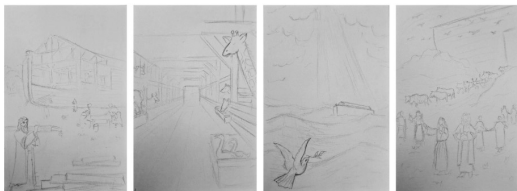
Yohanes



Petrus



Nuh

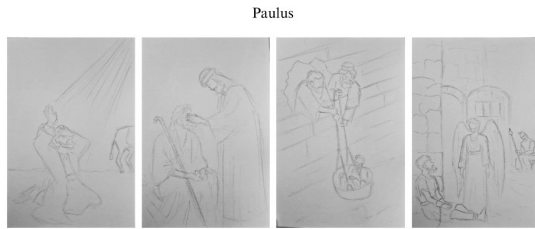


Abraham



Musa





Paulus



Maria

Gambar 3.7. Sketsa 40 Kartu Ilustrasi  
Sumber: Dokumentasi Pribadi 2025

### 3.1.1. Digitalisasi 40 Kartu Ilustrasi



Abraham



Yesus



Nuh



Paulus



Musa



Yohanes

Gambar 3.8. Digitalisasi 40 Kartu Ilustrasi  
Sumber: Dokumentasi Pribadi 2025

### 3.1.1. 25 Kartu Pertanyaan



Daud



Yudas

Gambar 3.9 Kartu Pertanyaan  
Sumber: Dokumentasi pribadi

3.1.2. 25 Kartu Tantangan



Gambar 3.10. 25 Kartu Tantangan  
Sumber: Dokumentasi Pribadi 2025

3.1.3. Packaging Board Game

A. Sketsa



B. Line Art



C. Coloring



D. Design Packaging



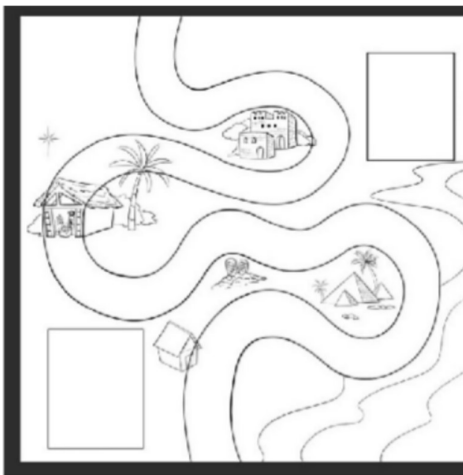
Gambar 3.11. Design Packaging  
Sumber: Dokumentasi Pribadi 2025

3.1.4. Papan Permainan

A. Sketsa



B. Line Art



C. Coloring



Gambar 3.12. Papan Permainan  
Sumber: Dokumentasi Pribadi 2025

3.1.5. Pion Karakter

Pion karakter dibuat menggunakan bentuk hewan yang muncul pada kartu ilustrasi, sehingga setiap pion merepresentasikan tokoh hewan yang sama dan memperkuat keterkaitan antara elemen visual pada kartu dan komponen permainan.



Gambar 3.13. Pion Karakter  
Sumber: Dokumentasi Pribadi 2025

3.1.6. Buku Panduan



Gambar 3.14. Buku Panduan  
Sumber: Dokumentasi Pribadi 2025

3.1.7. Testing

A. Testing Pertama

Berdasarkan hasil testing pertama, terdapat beberapa perubahan penting pada mekanisme dan komponen board game. Awalnya, permainan menggunakan mekanisme seperti Dixit, di mana storyteller mendeskripsikan isi kartu dan pemain lain mencocokkan kartu melalui sistem voting. Namun, mekanisme ini

diubah menjadi tebak langsung tokoh yang dimaksud dengan menggunakan kertas sebagai media jawaban, sehingga lebih sederhana dan sesuai dengan kebutuhan anak-anak. Selain itu, ukuran kartu ilustrasi juga disesuaikan dari semula 8 cm x 12 cm menjadi 7 cm x 10 cm, karena ukuran awal dirasa terlalu besar dan tidak nyaman digenggam. Dari tiga opsi ukuran yang ditawarkan, mayoritas anak memilih ukuran 7 x 10 cm sebagai yang paling ideal. Ukuran papan permainan 60 cm x 60 cm juga dianggap terlalu kecil untuk menampung jumlah peserta yang bermain. Berdasarkan hasil diskusi dengan Guru Sekolah Minggu, diputuskan untuk memperbesar ukuran papan menjadi 120 cm x 120 cm, mengingat permainan juga akan dilakukan di lantai. Guru Sekolah Minggu juga memberikan masukan terkait penggunaan timer untuk membatasi waktu menjawab atau menjalankan tantangan, agar permainan lebih teratur dan tidak memakan waktu terlalu lama.



Gambar 3.15. Dokumentasi Testing Pertama  
Sumber: Dokumentasi Pribadi 2025

#### B. Testing Kedua

Selanjutnya, pada tahap testing kedua, sejumlah masukan kembali diperoleh dari anak-anak setelah mekanisme dan komponen diperbaiki berdasarkan hasil testing pertama. Dari segi material, pion yang digunakan dianggap kurang kuat karena sempat ada yang patah saat dimainkan, sehingga perlu dipertimbangkan bahan yang lebih kokoh. Anak-anak juga menilai penggunaan karakter anak sebagai pion kurang menarik. Dari aspek visual, papan permainan dinilai kurang kontras dan kurang vibrant, sehingga mereka menginginkan tambahan elemen gambar yang lebih menarik dengan warna lebih cerah. Hal yang sama berlaku pada bagian belakang kartu pertanyaan dan tantangan yang dianggap terlalu polos. Meskipun sebagian besar anak sudah memahami mekanisme permainan, mereka merasa beberapa tantangan

cukup sulit untuk dilakukan. Selain itu, sistem poin pada kartu tantangan juga dinilai tidak seimbang, karena poin yang diberikan terlalu kecil dibandingkan tingkat kesulitannya. Dengan demikian, hasil testing kedua memberikan masukan penting untuk penyempurnaan kualitas material, desain visual, serta keseimbangan tingkat kesulitan dengan sistem poin.



Gambar 3.16. Dokumentasi Testing Kedua  
Sumber: Dokumentasi Pribadi 2025

## IV. KESIMPULAN DAN SARAN

### A. Kesimpulan

Perancangan board game bertema 10 tokoh Alkitab untuk anak Sekolah Minggu usia 10–12 tahun dilatarbelakangi oleh kebutuhan akan media pembelajaran yang lebih interaktif, menyenangkan, dan sesuai dengan perkembangan anak, karena media konvensional dianggap kurang menarik dan membuat anak cepat kehilangan fokus. Melalui pendekatan design thinking, tahap empathize menggali karakteristik anak dan tantangan guru, tahap define merumuskan masalah utama yaitu cara menyampaikan kisah tokoh Alkitab secara mudah dan menghibur, sedangkan tahap ideate menghasilkan konsep board game dengan mekanisme mirip Dixit yang dilengkapi kartu pertanyaan dan tantangan seputar Alkitab. Berdasarkan analisis SWOT-TOWS, strategi S-O difokuskan untuk memaksimalkan kekuatan desain visual, mekanisme permainan kreatif, dan nilai edukatif guna menciptakan pengalaman belajar yang relevan dan menyenangkan. Proses perancangan meliputi pembuatan karakter, ilustrasi kartu, aset desain, hingga digitalisasi menggunakan Clip Studio Paint dan Adobe Illustrator untuk menjaga kualitas visual yang konsisten.

## B. Saran

Hasil perancangan *board game* ini tentunya masih memiliki beberapa kekurangan, sehingga memungkinkan untuk dikembangkan dengan konsep yang lebih baik mengenai edukasi tokoh- tokoh Alkitab. Maka dari itu, perancang memberikan beberapa saran, di antaranya sebagai berikut:

1. Materi dalam board game dapat diperluas dengan menambahkan lebih banyak tokoh Alkitab atau variasi cerita agar penggunaannya lebih berkelanjutan.
2. Penelitian selanjutnya memerlukan beberapa kali uji coba dan observasi langsung kepada anak-anak Sekolah Minggu kelas 5–6 dalam menentukan konsep permainan, mekanisme, serta visual yang paling tepat. Uji coba tidak cukup dilakukan sekali, dua kali, sebab perlu menyesuaikan dengan keterampilan, kebiasaan, serta minat anak terhadap media permainan.
3. Proses perancangan board game hingga media pendukung memerlukan waktu dan biaya produksi yang cukup besar, terutama dalam pembuatan ilustrasi karakter, aset permainan, dan media cetak. Oleh karena itu, dibutuhkan perencanaan anggaran yang matang serta pemilihan bahan yang tepat agar media yang dihasilkan lebih tahan lama, aman, dan efisien untuk digunakan dalam jangka panjang.

## DAFTAR PUSTAKA

- Asyam, M., Karimah, K. E., & Saputra, S. J. (2024). Animasi Storytelling Sebagai Strategi Edukasi Kesehatan: Scriptwriting Dengan Teknik Storytelling Dalam Produksi Video Animasi “Sembarangan Beli Obat? Waspadalah!”
- Brain Balance. (n.d.). *Normal Attention Span Expectations by Age*. <https://www.brainbalancecenters.com/blog/nor-mal-attention-span-expectations-by-age>
- Dam & Siang (2020). 5 Stages in the Design Thinking Process. Interaction Design Foundation. <https://www.interactiondesign.org/literature/article/5-stages-in-the-designthinking-process>
- Muhammad Nasir, Husin, Maria Ulfah, & Abdul Rashid Bin Abdul Aziz. (2022). APPLICATION OF THE PRINCIPLES OF PLAY WHILE LEARNING IN DEVELOPING MULTIPLE INTELLIGENCE IN EARLY CHILDREN’S EDUCATION. *Proceeding of The International Conference on Economics and Business*, 1(1), 125–133. <https://doi.org/10.55606/iceb.v1i1.148>
- Putri, Yasmin Kurniasari. (2021). *Gambaran Perkembangan Bahasa Dan Membaca Pada Anak Usia Sekolah Dengan Disleksia Setelah Diberikan Terapi Bermain Scrabble*. Karya Tulis Ilmiah Studi Kasus, Program Studi Diploma III Keperawatan Malang, Jurusan Keperawatan, Politeknik Kesehatan Kemenkes Malang. [https://perpustakaan.poltekkesmalang.ac.id/assets/file/kti/P17210184100/12.\\_BAB\\_II\\_YASMIN\\_KURNIASARI.pdf](https://perpustakaan.poltekkesmalang.ac.id/assets/file/kti/P17210184100/12._BAB_II_YASMIN_KURNIASARI.pdf)
- Wirawan, A. (2022). *Yuk Bikin Board Game Edukasi*. Penerbit Mekanima Inspira Nagara.