



COMPTECH

Jurnal Ilmu Komputer Dan Teknologi

Vol. 2 No. 1 September 2025, pp. 124-139

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

PERANCANGAN *BOARD GAME* EDUKATIF UNTUK MENANAMKAN ADAB DALAM INTERAKSI SOSIAL PADA SISWA SEKOLAH DASAR

Muhammad Hikmal Ramadhan¹, Titin Setiawati²

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

*Coresponding Email: hikmalramadhan195@gmail.com

Abstrak

Pendidikan karakter di Indonesia menjadi salah satu fokus utama dalam sistem pendidikan, khususnya di tingkat pendidikan dasar. Salah satu aspek penting dalam pendidikan karakter adalah pembentukan sikap dan adab dalam berinteraksi sosial. Pada tingkat Sekolah Dasar, sangat penting untuk menanamkan nilai-nilai tersebut sejak dini agar mereka dapat tumbuh menjadi individu yang berbudi pekerti luhur dan mampu beradaptasi dengan baik di tengah masyarakat. Meskipun penanaman nilai-nilai moral dalam pembentukan karakter telah menjadi salah satu fokus utama dalam pendidikan di Indonesia, namun, implementasinya di tingkat sekolah dasar masih menghadapi berbagai tantangan yang serius, salah satu masalah yang paling terlihat adalah rendahnya efektivitas metode pembelajaran yang digunakan saat ini, yang masih didominasi secara teoritis dan kurang menyentuh aspek praktis dalam kehidupan sehari-hari anak-anak. Seiring dengan berkembangnya zaman, *Board Game* edukatif mampu memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan dapat merangsang kemampuan anak dalam berpikir kritis, bekerjasama, serta memecahkan masalah dalam konteks yang lebih praktis dan sosial. Oleh karena itu penulis merancang serta menciptakan *Board Game* edukatif "BAIQ" yang diharapkan dapat efektif dalam menanamkan sikap dan adab dalam interaksi sosial pada siswa sekolah dasar.

Kata Kunci: Pendidikan Karakter, Sikap dan Adab dalam Interaksi Sosial, *Board Game* Edukatif.

Abstract

Character education in Indonesia is a primary focus of the education system, particularly at the elementary school level. One crucial aspect of character education is the formation of attitudes and manners in social interactions. At the elementary school level, it is crucial to instill these values from an early age so that children can grow into individuals with noble character and adapt well to society. Although instilling moral values in character development has become a primary focus of education in Indonesia, its implementation at the elementary school level still faces various serious challenges. One of the most obvious problems is the low effectiveness of current learning methods, which are still predominantly theoretical and lack practical aspects of children's daily lives. With the development of technology, educational board games can provide a fun learning experience and stimulate children's critical thinking, collaboration, and problem-solving skills in more practical and social contexts. Therefore, the author designed and created the educational board game "BAIQ," which is expected to be effective in instilling attitudes and manners in social interactions in elementary school students.

Keywords: Character Education, Attitudes and Manners in Social Interaction, Educational Board Games.

PENDAHULUAN

Pendidikan karakter di Indonesia menjadi salah satu fokus utama dalam sistem pendidikan, khususnya di tingkat pendidikan dasar. Salah satu aspek penting dalam



COMPTECH

Jurnal Ilmu Komputer Dan Teknologi

Vol. 2 No. 1 September 2025, pp. 124-139

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

pendidikan karakter adalah pembentukan sikap dan adab dalam berinteraksi sosial. Pada tingkat Sekolah Dasar (SD), anak-anak mulai membentuk pola sosial dan komunikasi yang akan memengaruhi kehidupan mereka di masa depan.

Meskipun penanaman nilai-nilai moral dalam pembentukan karakter telah menjadi salah satu fokus utama dalam pendidikan di Indonesia, namun, implementasinya di tingkat sekolah dasar masih menghadapi berbagai tantangan yang serius, salah satu masalah yang paling terlihat adalah rendahnya efektivitas metode pembelajaran yang digunakan saat ini, hal ini sebagian besar disebabkan oleh kurangnya media yang dapat menghubungkan pembelajaran moral dengan praktik nyata di kehidupan sehari-hari (Mulyasa, 2011). Suyanto juga berpendapat (2009), Kurangnya efektivitas penanaman adab dan moral pada siswa sekolah dasar di Indonesia disebabkan oleh beberapa faktor, antara lain dominasi kurikulum yang berfokus pada aspek akademik, kurangnya integrasi nilai moral dalam pembelajaran, metode pengajaran yang monoton, minimnya pelatihan guru dalam pendidikan karakter, serta kurangnya keterlibatan orang tua dalam proses pendidikan moral anak (Tugumalang.id, 2023; Tambahpinter.com, 2022; Akreditasi.me, 2021).

Seiring dengan perkembangan waktu, metode pembelajaran juga semakin berkembang, penggunaan *Board Game* dalam pembelajaran adab dan moral di sekolah dasar terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman dan sikap siswa. beberapa penelitian menunjukkan bahwa *Board Game* dapat menjadi media yang efektif dan menarik dalam pendidikan karakter moral di tingkat sekolah dasar. *Board Game* edukatif mampu memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan dapat merangsang kemampuan anak dalam berpikir kritis, bekerjasama, serta memecahkan masalah dalam konteks yang lebih praktis dan sosial. Oleh karena itu, media *Board Game* dapat menjadi alternatif yang efektif dalam menanamkan sikap dan adab dalam interaksi sosial pada siswa SD. Melalui media ini, diharapkan siswa dapat lebih mudah dan efektif menyerap nilai-nilai moral, sehingga dapat membentuk karakter yang baik sejak dini.



COMPTECH

Jurnal Ilmu Komputer Dan Teknologi

Vol. 2 No. 1 September 2025, pp. 124-139

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

KAJIAN TEORI

1. Studi Literatur

a. *Be A Dream Parent*

Buku ini dirancang untuk membantu orang tua memahami peran mereka sebagai pendidik utama bagi anak-anak, dengan menekankan pentingnya kesadaran diri, komunikasi yang efektif, dan pengasuhan yang kompak antara ayah dan ibu. Beberapa informasi beserta data yang terdapat dalam buku ini juga dapat menjadi referensi yang cukup untuk proses perancangan *Board Game* edukatif “BAIQ” yang menelaah tentang bagaimana cara memahami karakteristik pada anak, dan menanamkan nilai-nilai positif secara efektif.

b. Ensiklopedia Pendidikan Akhlak Mulia: Panduan Mendidik Anak Menurut Metode Islam

Buku Ensiklopedia Pendidikan Akhlak Mulia: Panduan Mendidik Anak Menurut Metode Islam berisi tentang pembelajaran membentuk karakter anak berdasarkan nilai-nilai *history* dalam ajaran agama Islam. Buku ini menjelaskan tentang pentingnya menanamkan pendidikan moral dan adab pada anak usia dini, dimulai dari masa kandungan hingga remaja, dengan metode yang telah dicontohkan oleh Rasulullah SAW, seperti memberikan kasih sayang terhadap orang di sekitar, bersikap lemah lembut, dan saling menolong dengan sesama.

c. 6 Permainan Papan Paling Seru

buku ini menyajikan berbagai jenis permainan papan klasik yang dapat dimainkan bersama teman-teman, seperti ular tangga, monopoli, dan lainnya. Tujuan dari buku ini adalah untuk mengajak anak-anak kembali ke permainan tradisional yang menyenangkan dan edukatif. Buku ini menjadi sumber desain dari perancangan *Board Game* edukatif BAIQ, pemahaman tentang beberapa jenis Game papan klasik yang menyenangkan bagi anak-anak, keterkaitan mengenai keterampilan sosial, meningkatkan kemampuan kognitif.

d. Desain *Layout*

Buku ini berisikan dasar-dasar desain tata letak (*Layout*) yang dapat diterapkan dalam berbagai jenis media, baik media cetak maupun digital. Buku ini menjelaskan



COMPTECH

Jurnal Ilmu Komputer Dan Teknologi

Vol. 2 No. 1 September 2025, pp. 124-139

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

teknik-teknik penting dalam menyusun elemen visual secara harmonis, mulai dari penataan gambar, teks, hingga penggunaan ruang.

- e. Pengembangan Modul Aplikasi Ibis Paint X untuk Meningkatkan Kompetensi dan Kreativitas dalam Pembuatan Desain Busana Pesta

Jurnal ini berisikan tentang pengembangan modul aplikasi Ibis Paint X untuk meningkatkan kompetensi dan kreativitas yang berguna sebagai sumber informasi terkait aplikasi yang digunakan pengkarya sebagai *software* untuk membuat desain dari berbagai komponen *Board Game* edukatif “BAIQ”.

- f. Efektivitas Media *Board Game* Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Tematik di SD

Jurnal terkait penelitian *Board Game* edukatif ini menjadi sumber informasi yang sangat penting bagi pengkarya, karena menjelaskan tentang keefektivitasan dari media pembelajaran *Board Game* yang memberikan dampak cukup signifikan melalui beberapa tes dalam penyelesaian dalam memecahkan masalah pada siswa.

- g. Pendidikan Moral Anak Usia Sekolah Dasar Dalam Perspektif Al-Gazali dan Implikasinya pada Pembentukan Karakter Siswa

Jurnal ini memberikan informasi terkait Pendidikan moral pada anak usia sekolah dasar yang menjadi pokok utama dalam skripsi pengkarya, terlebih informasi tentang bagaimana cara mengetahui dan bagaimana proses Pendidikan moral pada siswa serta mendeskripsikannya.

2. Tinjauan Karya

- a. Berani Baik

Board Game ini yang memiliki kesamaan tema yaitu berkaitan tentang bersikap positif, anak-anak akan memperoleh edukasi untuk berani menjadi pribadi yang baik dengan tidak melakukan tindakan bullying kepada teman dan berani bersikap positif “stop bullying” jika melihat kejadian bullying di lingkungan sekolah.

- b. *Monopoly Arcade Pacman Edition*

Permainan ini dirancang dimainkan oleh anak usia 8 tahun ke atas. Tujuan utama dari permainan ini adalah menjadi pemain terkaya dengan cara membeli,



menyewakan, dan memperdagangkan properti, serta membuat lawan bangkrut.

c. *Gigamic Quoridor New Edition*

Gigamic Quoridor New Edition adalah versi terbaru dari permainan strategi klasik Quoridor, yang dikenal dengan desain papan kayu berkualitas tinggi dan mekanisme permainan sederhana namun mendalam. Quoridor adalah permainan strategi abstrak yang sederhana namun mendalam, dimainkan oleh 2 hingga 4 pemain.

d. *Chess Up*

Chess Up adalah *Board Game* strategi yang dimainkan oleh dua pemain. *Board Game* ini menguji kemampuan berpikir logis, taktik, dan strategi. Catur dimainkan di papan berukuran 8x8 yang terdiri dari 64 kotak, dengan masing-masing pemain memulai permainan dengan 16 buah catur, terdiri dari 1 raja, 1 ratu, 2 benteng, 2 kuda, 2 gajah, dan 8 pion. Tujuan dalam memenangkan *Board Game* Catur ini adalah untuk "skak mat" raja lawan, yaitu menempatkan raja lawan dalam posisi yang tidak bisa bergerak ke kotak aman lagi.

e. Ular Tangga Edukatif

Ular Tangga Edukatif adalah versi terbaru yang edukatif dari *Board Game* Ular Tangga yang sangat populer di banyak negara, salah satunya di Indonesia. *Board Game* ini dapat dimainkan oleh dua pemain atau lebih dengan tujuan mencapai kotak terakhir di papan sebelum pemain lain.

METODE PENELITIAN

1. Pengumpulan Data

Pada tahap ini akan mencakup pengumpulan data (primer dan sekunder), melakukan rangkaian kegiatan untuk mendapatkan informasi terkait perancangan *Board Game* edukatif "BAIQ".

a. Data Primer

Pada tahap awal proses perancangan karya, pengkarya telah melakukan beberapa observasi secara langsung di Sekolah Dasar Swasta Ikal Kecamatan Medan Helvetia dengan melakukan sesi tanya jawab secara lisan dan didata dalam bentuk digital oleh pengkarya. Dalam Observasi tersebut pengkarya telah mendapatkan



beberapa informasi, seperti masih banyaknya anak-anak yang masih suka dan merasa relevan dengan adanya permainan *Board Game*, dan juga masih kurangnya penerapan serta pemahaman sikap dan adab yang baik, meskipun mereka secara tidak sadar melakukan sikap dan adab yang baik, namun belum benar-benar memahami apa itu adab.

b. Data Sekunder

Penulis mengambil referensi dari buku Ensiklopedia Pendidikan Akhlak Mulia: Panduan Mendidik Anak Menurut Metode Islam yang ditulis oleh Dr. Abdullah Nasih Ulwan, yang berisi tentang pembelajaran membentuk karakter anak berdasarkan nilai-nilai *history* dalam ajaran agama Islam.

2. Analisis Data

Analisa data merupakan tahap dalam pengolahan data yang telah dikumpulkan dari objek penelitian, kemudian data diuraikan lalu dikategorikan agar dapat memberikan solusi yang diharapkan. Dalam penelitian ini, Pengkarya menggunakan metode *5W+1H* untuk menguraikan data yang diperoleh, kemudian dijelaskan dalam tabel *5W+1H* berikut.

Table 1. *5W+1H*
Sumber Tabel: Muhammad Hikmal Ramadhan, 2025

5W+1H	PERTANYAAN	JAWABAN
<i>What</i>	Apa yang dirancang?	Yang dirancang oleh pengkarya adalah sebuah <i>Board Game</i> edukatif “BAIQ” yang bertujuan untuk menjadi media pembelajaran alternatif dalam menanamkan sikap dan adab dalam berinteraksi sosial kepada anak sekolah dasar.
<i>Who</i>	Siapa yang menjadi target utama untuk pembelajaran media edukatif <i>Board Game</i> ini?	Target utama dari perancangan ini adalah anak-anak sekolah dasar menengah akhir, khususnya yang berusia 9–12 tahun. Selain itu, guru dan orang tua juga berperan sebagai fasilitator dalam penggunaan <i>Board Game</i> ini sebagai alat bantu pembelajaran karakter.
<i>Why</i>	Mengapa perancangan ini perlu dilakukan?	Karena pada masa sekolah dasar adalah tahap awal yang krusial dalam pembentukan karakter dan nilai-nilai sosial pada anak.
<i>When</i>	Kapan sikap dan adab ini	Penanaman sikap dan adab sebaiknya

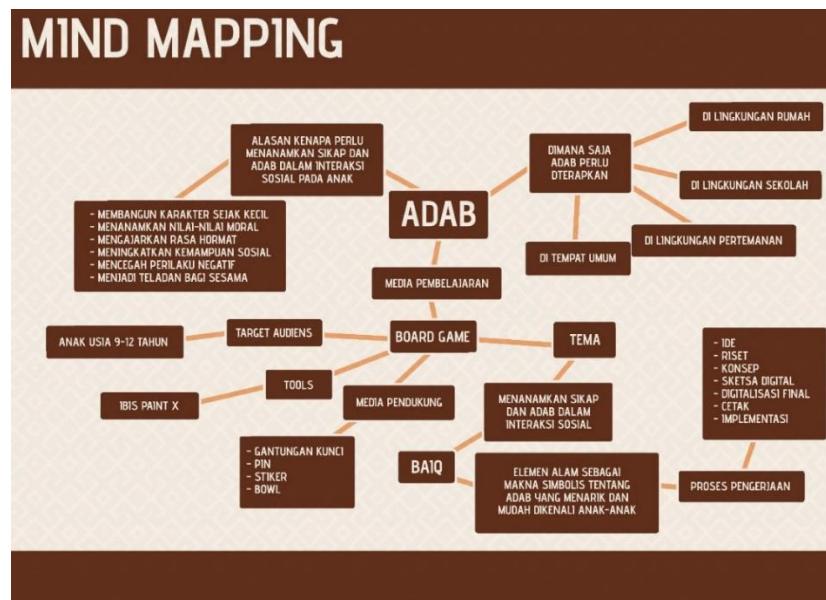
	menjadi penting untuk ditanamkan kepada anak-anak?	dilakukan sedini mungkin, agar dapat membentuk karakter anak dengan lebih baik dan siap menghadapi tantangan kehidupan di masa depan.
Where	Dimana <i>Board Game</i> ini dapat digunakan?	<i>Board Game</i> ini dirancang untuk digunakan di lingkungan Pendidikan seperti Sekolah.
How	Bagaimana <i>Board Game</i> ini dapat menanamkan sikap dan adab sosial pada anak sekolah dasar?	<i>Board Game</i> ini menyajikan berbagai macam pertanyaan beserta jawaban tentang skenario kehidupan sosial yang biasa dihadapi anak, seperti bekerja sama dalam kelompok, meminta maaf, menunggu giliran, atau menghargai pendapat teman.

3. Ide Kreatif

Pada tahap ini pengkarya akan menganalisis data untuk menentukan ide utama yang akan diangkat. Setelah data terkumpul dan dianalisis, penulis mulai mengelaborasi konsep visual untuk perancangan *Board Game* secara lebih mendalam.

a. Mind Mapping

Dalam tahap ini, Pengkarya melakukan *Mind Mapping*, yaitu metode berfikir yang dilakukan untuk mengumpulkan ide-ide, kemudian akan disketsa dan diolah dalam penciptaan *Board Game* edukatif “BAIQ”.



Gambar 1. *Mind Mapping*
 (Sumber Gambar: Muhammad Hikmal Ramadhan, 2025)

b. Tema

Berdasarkan hasil observasi dalam proses perancangan visual dan desain papan permainan BAIQ, tema yang diangkat berfokus pada kehidupan sosial sehari-hari yang mencerminkan interaksi positif di lingkungan sekolah, rumah, pertemanan dan di tempat umum. Desain papan permainan dipadukan dengan elemen warna cerah, ilustrasi karakter anak-anak dengan ekspresi dan situasi sosial yang relevan, serta penggunaan tipografi yang ramah anak, untuk menciptakan kesan yang menyenangkan dan mudah dipahami.

c. Target Pengguna

Target pengguna adalah kelompok yang menjadi sasaran utama dari media *Board Game* edukatif “BAIQ”, dibagi menjadi beberapa kategori:

1. Demografis

Usia : 9 Tahun keatas

Jenis kelamin : Laki-laki dan Perempuan

2. Psikografis

Anak-anak yang sering berinteraksi akan dituntun secara menyenangkan melalui media permainan interaktif.

3. Geografis

Indonesia, khususnya wilayah perkotaan dan semi-perkotaan di mana penggunaan *gadget* dan akses internet pada anak-anak cukup tinggi.

d. Strategi Kreatif

Strategi kreatif merupakan suatu kegiatan yang dibuat semenarik mungkin, agar menarik perhatian dari para audiens. Hal ini dilakukan sebelum masuk dalam tahap penggeraan visual. Adapun strategi kreatif yang dibuat ialah sebagai berikut:

1. *What to say*

Board Game “BAIQ” ingin menyampaikan pesan bahwa bermain sambil belajar sikap dan adab dalam berinteraksi sosial bisa menyenangkan dan tidak membosankan. Permainan ini mengajarkan tentang bagaimana sikap dan adab yang tepat sesuai dengan ajaran nabi yang dikemas dalam media *Board Game* yang seru.

2. *How to say*

Pesan ini disampaikan melalui visual papan yang penuh warna, ikon yang unik dan mudah dipahami anak-anak, dan ilustrasi lucu yang ramah anak. Elemen-elemen dari alam sebagai identitas visual, berbagai jenis kartu pertanyaan dan interaktif beserta tantangan yang memicu interaksi. Semua ini diharapkan mampu menciptakan atmosfer permainan yang seru sekaligus mendidik, sehingga pemain merasa belajar tanpa terpaksa.

4. Konsep Media

Konsep yang digunakan dalam perancangan karya ini adalah menanamkan sikap dan adab dalam interaksi sosial pada siswa sekolah dasar.

a. Media Utama

Media utama dari perancangan karya ini adalah *Game Board* edukasi yang mengangkat topik sikap dan adab dalam interaksi sosial dengan bahan papan yaitu *Hard Board* Jerami dengan ketebalan 2 mm yang dilapisi kertas Jasmine dan kertas desain papan sebagai lapisan teratas yaitu kertas Construct dan kertas Concord. *Board Game* ini memiliki ukuran Panjang 36 cm dan lebar 30 cm, dengan jumlah 96 kotak di dalamnya yang berukuran 3 cm x 3 cm.

b. Media Pendukung

Media pendukung adalah media yang akandigunakan sebagai tambahan yang berguna untuk memperjelas dan memberikan informasi seputar karya yang sudah tercipta. Adapun media pendukung yang penulis gunakan yaitu *manual book*, dan *x-banner*.

1. *Manual Book* (A5)

Manual Book berisikan keseluruhan proses perancangan pada *Board Game* "BAIQ" secara ringkas dengan visual yang menarik dan unik.

2. *X-Banner* (60 x 160 cm)

X-Banner akan berisikan penjelasan singkat mengenai apa itu *Board Game* "BAIQ" serta tujuan dan manfaat dari game ini.

c. *Merchandise*

Merchandise adalah sebuah pelengkap untuk media utama dan pendamping.

Merchandise akan diberikan secara cuma-cuma kepada pengunjung yang mendatangi stand penulis, berguna sebagai hadiah untuk mereka yang sudah berkunjung. Adapun beberapa *merchandise Board Game "BAIQ"* yaitu sebagai berikut.

1. Gantungan Kunci

Gantungan kunci berisi karakter-karakter yang ada pada *Board Game* "BAIQ". Ukuran Gantungan Kunci adalah 5 x 5 cm.

2. Sticker

akan berisi karakter-karakter dan logo yang ada pada *Board Game* “BAIQ”.

Ukuran Sticker adalah 5 x 5 cm.

3. Pin

Pin akan berisi karakter-karakter yang ada pada *Board Game* "BAIQ".

Ukuran pin adalah 3,5 x 3,5 cm.

4. Bowl

Bowl akan ditempelkan sticker logo *Board Game "BAIO"* berbahan dtf.

Ukuran 5 x 5 cm.

5. Visualisasi

a. Media Utama

1. Papan Permainan



Gambar 2. Papan Permainan
Sumber Gambar: Muhammad Hikmal Ramadhan, 2025

Ini adalah desain akhir dari papan permainan, yang terkesan lebih berwarna

dan tidak membosankan di mata anak-anak.

2. Kartu Pertanyaan



Gambar 3. Kartu Pertanyaan

Sumber Gambar: Muhammad Hikmal Ramadhan, 2025

Ini adalah desain akhir dari kartu pertanyaan, memiliki warna dominan emas yang bermakna berharga.

3. Kartu Benar atau Salah



Gambar 4. Kartu Benar atau Salah

Sumber Gambar: Muhammad Hikmal Ramadhan, 2025

Ini adalah desain akhir dari kartu benar atau salah yang menjadi lebih unik dan menarik dibanding desain sebelumnya.

4. Kartu Berbuat Baiq



Gambar 5. Kartu Berbuat Baiq

Sumber Gambar: Muhammad Hikmal Ramadhan, 2025

Ini adalah visual akhir dari kartu berbuat baiq yang menjadi lebih unik dan menarik dibanding desain sebelumnya.

5. Kartu Kotak Mulai



Gambar 6. Kartu Kotak Mulai

Sumber Gambar: Muhammad Hikmal Ramadhan, 2025

Ini adalah tampilan akhir dari kartu kotak mulai yang menjadi lebih unik dan menarik dibanding desain sebelumnya.

6. Kartu Elemen



Gambar 7. Kartu Elemen

Sumber Gambar: Muhammad Hikmal Ramadhan, 2025

Ini adalah desain akhir dari kartu elemen yang menjadi lebih unik dan menarik dibanding desain sebelumnya.

7. Pion



Gambar 8. Pion

Sumber Gambar: Muhammad Hikmal Ramadhan, 2025

Ini adalah desain akhir dari pion yang menjadi lebih unik dan menarik dibanding desain sebelumnya.

8. Token Baiq



Gambar 9. Token Baiq

Sumber Gambar: Muhammad Hikmal Ramadhan, 2025

Ini adalah akhir dari token Baiq yang menjadi lebih unik dan menarik dibanding desain sebelumnya.

b. Tipografi

Tipografi yang digunakan dalam *Board Game* ini yaitu "*MOCHIY POP ONE REGULAR*", font ini digunakan karena memiliki gaya yang unik, besar, dan mudah dibaca.



Gambar 10. *Font MOCHIY POP ONE REGULAR*
Sumber Gambar: Muhammad Hikmal Ramadhan, 2025

HASIL DAN PEMBAHASAN

Metode yang digunakan pengkarya dalam menganalisis hasil perancangan *Board Game* “*BAIQ*” dilakukan melalui penyebaran kuesioner secara langsung dan daring.

1. Responden usia 9-12 tahun

Terdapat 25 Responden utama dari SD Swasta Ikal yang berkontribusi langsung dalam pengimplementasian karya, dan mayoritas dari mereka menjawab setuju bahwa *Board Game* “*BAIQ*” dapat menanamkan sikap dan adab dalam interaksi sosial pada siswa sekolah dasar.

Tabel 2. Daftar Pertanyaan dan Jawaban Responden 9-12 Tahun
Sumber Tabel: Muhammad Hikmal Ramadhan, 2025

Pertanyaan	Jawaban
<u>Apakah ini pertama kali kamu bermain game seperti BAIQ?</u>	23 anak menjawab iya
<u>Apakah mudah untuk kamu memahami aturan permainan pada board game ini?</u>	23 anak menjawab mudah
<u>Desain dan tampilan pada board game ini membuat saya bersemangat untuk bermain sekaligus belajar</u>	22 anak menjawab setuju
<u>Apakah setelah bermain, kamu lebih memahami sikap dan adab dalam berinteraksi sosial</u>	24 anak menjawab setuju
<u>Apakah kalian pernah diajarkan praktik secara langsung untuk bersikap baik dalam interaksi sosial di sekolah? bersikap baik dalam interaksi sosial di sekolah?</u>	24 anak menjawab setuju

2. Responden Umum

Dari proses ini, terkumpul data dari 25 responden umum dengan rentang usia 9 hingga 27 tahun, yang mencakup siswa sekolah dasar, guru, orang tua, serta pihak yang memiliki perhatian pada pendidikan karakter. Data yang diperoleh kemudian dianalisis untuk melakukan penyempurnaan pada desain visual, mekanisme permainan, dan materi edukatif agar lebih relevan dengan kebutuhan dan karakteristik pengguna sasaran.

Tabel 3. Daftar Pertanyaan dan Jawaban Responden Umum
Sumber Tabel: Muhammad Hikmal Ramadhan, 2025

Pertanyaan	Positif	Biasa	Negatif
Apakah kamu suka dengan warna dan gambar pada <i>Board Game "BAIQ"</i> ini?	23	2	0
Apakah aturan permainannya mudah untuk dimengerti?	20	4	1
Apakah tokoh-tokohnya di bawah terlihat menarik dan lucu?	21	4	0
Apa saja elemen yang terdapat dalam gambar ini?	23	0	0
Seberapa besar kamu yakin bahwa board game " <i>BAIQ</i> " ini akan berhasil untuk menanamkan sikap dan adab dalam interaksi sosial pada anak-anak sekolah dasar?	21	4	0
Rata-rata	22	2	1

SIMPULAN

Melalui proses perancangan *Board Game* edukatif "*BAIQ*", pengembangan berhasil menghadirkan sebuah media pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan, dengan tujuan utama menanamkan nilai sikap dan adab dalam interaksi sosial. Permainan ini dirancang sebagai jawaban atas kebutuhan metode pembelajaran yang lebih kreatif dan dekat dengan keseharian generasi muda, khususnya siswa sekolah dasar, serta dapat dimanfaatkan pula oleh pendidik dan orang tua sebagai sarana edukatif. Pendekatan yang digunakan terbukti mampu menarik minat anak untuk belajar melalui aktivitas bermain, sekaligus memperkuat pemahaman mereka mengenai pentingnya adab dalam kehidupan sehari-hari, seperti menghormati orang lain, bekerja sama, serta menjaga etika dalam pergaulan.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Yahya Kahfi (2021) Teori Warna: Pengenalan dan Penerapan Warna dalam Dunia Fashion.
Buchanan, M. (2009). The Sociology of Education: A Critical Reader. Routledge. Anggi



COMPTECH

Jurnal Ilmu Komputer Dan Teknologi

Vol. 2 No. 1 September 2025, pp. 124-139

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

-
- Anggarini (2021). Desain *Layout*. PNJ Press
- Dr. Sumiyati, M.Pd.I, Liya Afifatul Muawanah (2021) Be A Dream Parent. Elex Media Komputindo.
- Dr. Abdullah Nasih Ulwan (2012) Ensiklopedia Pendidikan Akhlak Mulia: Panduan Mendidik Anak Menurut Metode Islam.
- Dhimas Arya Permady, Hadi Nur Taufik, Dina Mardiana (2023). Pendidikan Adab Dalam Membentuk Akhlak Siswa: Studi Di Madrasah Aliyah (Ma) Bilingual Batu - Jawa Timur, Universitas Muhammadiyah Malang, Indonesia.
- Farkhatun, (2022). Pengembangan Modul Aplikasi Ibis Paint X untuk Meningkatkan Kompetensi dan Kreativitas dalam Pembuatan Desain Busana Pesta.
- Hengki Irawan, (2018) 6 Permainan Papan Paling Seru. Erlangga. Serious Play Foundation.
- (2012). The Power of *Board Games* in Education.
- Ilham, Hermansyah (2023). Pendidikan Moral Anak Usia Sekolah Dasar Dalam Perspektif Al-Gazali Dan Implikasinya Pada Pembentukan Karakter Siswa, Dosen Stkip Yapis Dompu, Dosen Institut Agama Islam (IAI) Muhammadiyah Bima.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia (2016). Pendidikan Karakter di Sekolah. Kemdikbud. Menyediakan panduan tentang implementasi pendidikan karakter di sekolah-sekolah di Indonesia, termasuk penerapan adab dalam berinteraksi sosial.
- Mulyasa, E. (2011). Implementasi Kurikulum 2013 Dalam Pendidikan Karakter Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*.
- Papalia, D. E., Olds, S. W., & Feldman, R. D. (2010). Human Development. McGraw-Hill.
- Sri Wahyuningsih, S.Sos.,M.Si (2015). Desain Komunikasi Visual.
- Suyanto, E. (2009). Pembelajaran Pendidikan Karakter Di Sekolah Dasar.
- W. Candra Dwi Safitri (2019). Efektivitas Media *Board Game* Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Pada Pembelajaran Tematik Di SD, Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Kristen Satya Wacana, Salatiga.
- Widyasari, Aditya Rahman Yani, Nia Wulandari, Eki Cahya Imani (2021). Perancangan *Board Game* Edukasi Anti Bullying Untuk Anak Sekolah Dasar, ANDHARUPA: *Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia*.