

Perancangan *Board Game* Sebagai Media Pengenalan Jamu Bagi Anak Usia 9-12 Tahun

Vioni Intan Prayogo*, T. Arie Setiawan Prasida, Birmanti Setia Utami

Universitas Kristen Satya Wacana

DOI:

<https://doi.org/10.47134/dkv.v2i4.5121>

*Correspondence: Vioni Intan Prayogo

Email: intanpv@gmail.com

Received: 03-09-2025

Accepted: 14-10-2025

Published: 28-11-2025



Copyright: © 2025 by the authors. Submitted for possible open access publication under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution (BY SA) license (<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>).

collection mechanic to allow players to learn about various types of Jamu, their ingredients, and their benefits in an enjoyable way. Trial results indicated that the game features an attractive design, easy-to-understand rules, appropriate duration, and accurate content. The "Cure or Lose" board game is considered effective in teaching children about Jamu while supporting the preservation of Indonesia's Jamu culture.

Keywords: Board Game, Jamu, Education, Children

Abstrak: Jamu Penelitian ini bertujuan merancang board game edukatif bertema jamu untuk anak usia 9-12 tahun. Penelitian menggunakan metode deskriptif kualitatif melalui wawancara dengan peramu jamu, kuesioner kepada siswa sekolah dasar, serta uji coba kepada ahli game, guru dan siswa. Permainan dirancang dengan mekanik set collection agar pemain dapat mempelajari berbagai jenis jamu, bahan penyusunnya, dan khasiatnya secara menyenangkan. Hasil uji coba menunjukkan bahwa permainan memiliki desain yang menarik, aturan yang mudah dipahami, durasi yang sesuai, serta konten yang akurat. Board game Cure or Lose dinilai efektif untuk mengajarkan anak-anak tentang jamu sekaligus mendukung upaya pelestarian budaya jamu Indonesia.

Kata Kunci: Board Game, Jamu, Edukasi, Anak-Anak

Abstract: *This study aims to design an educational board game with Jamu theme for children aged 9-12 years old. This research employed a qualitative descriptive method involving interviews with Jamu herbalists, questionnaires for elementary school students, and trials with game experts, teachers, and students. The game was designed using set*

Pendahuluan

Jamu merupakan obat tradisional Indonesia yang telah digunakan selama berabad-abad dan terbukti efektif dalam pengobatan dan tidak mengandung bahan kimia. Jamu juga dikenal mampu mencegah dan menyembuhkan berbagai macam penyakit. Mengingat melimpahnya tanaman herbal di Indonesia, jamu disajikan dengan beragam cara. Setiap daerah mempunyai jenis jamu yang berbeda sesuai dengan tanaman herbal setempat (Indonesia.Go.Id, 2019).

Menurut Permenkes (Indrianingrum et al., 2023) selama turun-temurun masyarakat telah memanfaatkan jamu atau obat tradisional yang mempunyai kombinasi bahan yang baik bagi tubuh, berupa tumbuhan, hewan, mineral, dan sediaan sarian (galenik) atau kombinasi dari bahan-bahan tersebut untuk tujuan pengobatan. Hanum, Musyri'ah (dalam Isnawati & Sumarno, 2021) istilah Jamu terdiri dari dua kata: "Djampi" yang berarti

penyembuhan melalui tumbuh-tumbuhan, doa, dan aji-aji, serta “Oesodho” yang berarti kesehatan. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) jamu adalah ramuan khas Jawa yang terbuat dari akar-akaran, daun-daunan, dan sebagainya. Jamu merupakan minuman yang berasal dari racikan bahan-bahan alam yang tidak beracun dan tidak menimbulkan efek samping, jamu juga baik bagi kesehatan tubuh dan mempunyai manfaat untuk mencegah penyakit (Isnawati & Sumarno, 2021).

Jamu adalah warisan budaya Indonesia yang harus terus dikembangkan keberadaannya. Hal ini dikarenakan jamu tidak hanya berfungsi sebagai obat tradisional, tetapi juga menjadi aset bangsa yang inklusif karena keterikatannya dengan aspek sosial dan ekonomi di Indonesia (Andini et al., 2023). UNESCO secara resmi mengakui jamu sebagai Warisan Budaya Takbenda Indonesia pada sidang ke-18 Intergovernmental Committee for the Safeguarding of the Intangible Cultural Heritage di Kasane, Republik Botswana, yang berlangsung pada 6 Desember 2023. Nadiem Anwar Makarim, Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Mendikbudristek) (dalam kemdikbud.go.id, 2023), mengatakan dengan ditetapkannya jamu sebagai Warisan Budaya Takbenda, akan memperkuat upaya Indonesia untuk melestarikan dan mengembangkan jamu sebagai warisan budaya, serta memajukan kesehatan dan kesejahteraan masyarakat.

Sekarang ini eksistensi jamu atau obat tradisional mulai luntur dan ditinggalkan oleh generasi milenial, akibat dari rasa jamu yang kebanyakan terasa pahit serta stigma yang mengatakan bahwa jamu adalah minuman kuno yang diperuntukkan bagi orang tua saja. Menurut Utomo et al., (2023), banyak generasi milenial yang menyebut jamu sebagai hal kuno karena dengan berkembangnya jaman, jamu sudah digantikan oleh obat-obat berbahan kimia.

Berdasarkan hasil penelitian awal menggunakan kuesioner kepada anak usia 9-12 tahun, belum ada pembelajaran tentang jamu di sekolah, Sebagian anak-anak mengetahui jamu sebagai minuman herbal lewat orang tua (kakek, nenek, dan ibu). Kebanyakan anak-anak hanya tahu jenis jamu yang familiar seperti beras kencur dan kunyit asem/kunir asem. Oleh karena itu sangatlah penting untuk mulai memberikan pengetahuan tentang jenis-jenis jamu, khususnya kepada anak-anak sebagai generasi muda. Agar pengetahuan tentang jamu dapat terus lestari dan tidak terlupakan.

Anak-anak usia 9-12 tahun dipilih menjadi target pengenalan jamu tradisional, karena pada usia ini anak-anak sudah mulai mampu untuk berpikir secara logis, mengingat, serta berinteraksi dan berkomunikasi dengan lancar. Menurut J. Piaget anak usia 7-11 tahun berada dalam tahap konkret di mana anak sudah cukup dewasa untuk menggunakan pemikiran logis dalam memecahkan masalah (Nuryati & Darsinah, 2021). Oleh karena itu, usia 9-12 tahun menjadi usia yang tepat untuk mengenalkan jamu tradisional. Agar pengenalan jamu tradisional dapat diterima dengan baik oleh anak-anak, dibutuhkan cara yang disukai oleh anak-anak pada umumnya. Salah-satu caranya adalah dengan penggunaan media yang dapat menghibur dan efektif dalam pembelajaran.

Media pendidikan mempunyai pengaruh yang besar terhadap proses pembelajaran khususnya pada siswa sekolah dasar. Di antara media pendukung pembelajaran, media board game merupakan salah satu media yang mudah untuk disisipkan materi

pembelajaran (Maryanti et al., 2021). Menurut Najib (dalam Bangsawan et al., 2024) board game merupakan permainan yang biasanya menggunakan papan sebagai alat utama permainan serta kartu dan dadu sebagai unsur pendukung permainan. Ada beberapa variasi dan cara untuk memainkan permainan ini. Aturan dan cerita dalam permainan juga berbeda-beda sesuai dengan tujuan pembuatan. Tidak hanya sebagai media permainan, board game juga mampu meningkatkan kemampuan komunikasi dan kemampuan bersosialisasi anak, serta membantu anak dalam mengasah pola pikir kreatif, inovatif dan strategis yang kemudian dapat mengembangkan softskill baru (Ningtyas, 2023). Boardgame berbeda dengan permainan lain seperti puzzle atau game digital yang memberikan pengalaman lebih menyendiri dan satu arah.

Board game merupakan permainan yang bisa dimainkan langsung oleh beberapa orang, serta mendorong pemain untuk bekerja sama dan tidak menyebabkan mata lelah, pemain juga belajar mengelola emosi, untuk mengendalikan diri di sepanjang permainan agar tidak merasa kesal ((Sulistiana Agustin et al., 2020). Oleh karena itu, board game bisa menjadi media pembelajaran yang efektif dan interaktif untuk menarik minat anak-anak dalam mengenal khasiat dan manfaat jamu.

Dalam penelitian berjudul Perancangan Komunikasi Visual Kampanye Kesadaran Manfaat Jamu di Kota Palembang oleh Eri Sepriyadi, Aji Windu Viatra, Heri Iswandi pada tahun 2022 dari Politeknik Harapan Bersama. Penelitian ini bertujuan untuk merancang komunikasi visual kampanye menggunakan media video simbiotik dan poster, sebagai upaya untuk mengajak masyarakat khususnya remaja di kota Palembang untuk melestarikan minuman jamu tradisional khas Indonesia. Disimpulkan bahwa kurangnya pengetahuan mengenai jamu dan manfaat menyeluruhnya yang membuat remaja di sana tidak suka jamu (Sepriyadi et al., 2022).

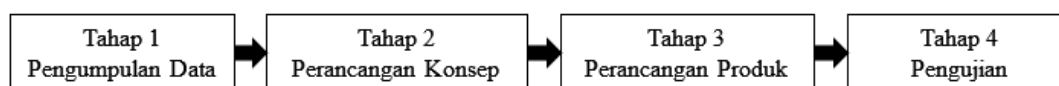
Menurut penelitian berjudul Perancangan Board Game Pengenalan Gizi Seimbang Sebagai Media Edukasi Anak Usia 9-12 Tahun oleh Ida Aminahrul Rizkha, Meirina Lani Anggapuspa (2022) dari Universitas Negeri Surabaya. Penelitian ini bertujuan untuk mengedukasi anak-anak tentang pengetahuan gizi seimbang dengan menggunakan media boardgame yang memiliki unsur interaktif. Penelitian tersebut membuktikan bahwa board game berhasil memotivasi anak untuk menggali lebih dalam tentang gizi (Rizkha & Anggapuspa, 2022).

Dalam penelitian berjudul Perancangan Board Game Sebagai Pengenalan Tanggung Jawab Terhadap Hewan Peliharaan oleh Sekar Setia Herawarman, T. Arie Setiawan Prasida, dan Jasson Prestiliano (2024) dari Universitas Kristen Satya Wacana. Penelitian menyimpulkan bahwa board game sebagai media edukasi interaktif yang menyenangkan dapat membantu mengenalkan tanggung jawab kepada anak-anak. Board game juga dapat dimainkan baik di rumah maupun di sekolah, sehingga efektif dalam meningkatkan pemahaman anak tentang cara merawat hewan peliharaan secara bertanggung jawab (Herawarman et al., 2024).

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbentuk *board game* yang dirancang untuk membantu anak usia 9-12 tahun mempelajari tentang jamu dan khasiatnya.

Metodologi

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif. Metode kualitatif adalah pendekatan penelitian yang menempatkan penekanan pada pemahaman mendalam terhadap fenomena yang diteliti. Tujuan dari metode kualitatif adalah menghasilkan data deskriptif berupa narasi, kata-kata tertulis, atau lisan, bukan angka, yang diperoleh dari observasi dan perilaku yang diamati di lapangan (Fadli, 2021). Metode deskriptif berfungsi sebagai prosedur pemecahan masalah dengan menggambarkan kondisi subjek penelitian berdasarkan fakta yang ada (Aprelianto et al., 2022). Data didapatkan dari wawancara, penyebaran kuesioner online kepada siswa sekolah dasar, dan pengumpulan data dari beberapa jurnal, artikel, maupun dari internet tentang jamu tradisional Indonesia. Kemudian data-data yang didapat akan dianalisis dan dijabarkan secara deskriptif. Strategi perancangan dapat dilihat pada Gambar 1.

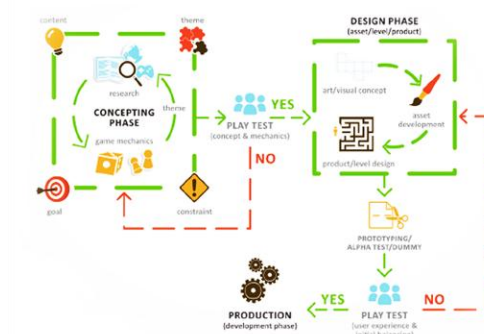


Gambar 1. Tahapan Perancangan

Tahap pertama pengumpulan data, dilakukan untuk memperoleh data atau informasi untuk mengembangkan konsep *board game* yang dirancang. Data pertama didapat dari Kuesioner yang dibagikan kepada siswa sekolah dasar usia 9-12 tahun di SDN 1 Tayu. Hasil menunjukkan bahwa Sebagian siswa sudah tahu tentang jamu dan pernah minum jamu, tetapi terbatas pada jamu-jamu yang familiar saja, seperti beras kencur dan kunyit asam. Sedangkan untuk manfaatnya siswa hanya tahu sebatas jamu sebagai penyehat tubuh.

Data kedua didapat dari wawancara dengan bapak Bobby pemilik toko jamu Kembang Menoor. Beliau mengatakan bahwa masyarakat sekarang ini masyarakat masih tertarik dengan jamu, khususnya orang yang sudah tua. Sedangkan anak-anak masih ada yang membeli jamu, tetapi anak-anak lebih suka jamu instan seperti buyung upik. Beliau juga mengatakan bahwa pengenalan jamu kepada anak-anak itu penting untuk pelestarian warisan budaya agar tidak hilang.

Jamu dikenal sebagai obat-obatan tradisional khas Indonesia yang mampu mencegah penyakit serta sudah dipercaya sebagai minuman kesehatan oleh masyarakat Indonesia. Ada berbagai jenis jamu tradisional yang berbeda dan terbukti memiliki khasiat bagi kesehatan tubuh (Rahman & Dora, 2024). Dalam perancangan ini akan menggunakan 8 jenis jamu yang akan menjadi fokus dalam permainan, masing-masing jamu akan ditentukan 2 khasiat dengan 2-3 macam bahan dari sumber (Fiakhsani et al., 2020) dan (Wulandari & Azrianingsih, 2014), yaitu: beras kencur, kudu laos, pahitan, kunyit asam, temulawak, inom, jahe wangi, dan galian singset. Tahap kedua perancangan konsep didasarkan pada konsep *game design process* dari *Kummara game studio*, sebuah perusahaan asal Indonesia yang berfokus dalam bidang *serious game* dan *gamification*. Dalam proses *game design*-nya terdiri dari tiga tahapan, yaitu: *Concepting phase*, *Design phase* dan *Development phase*. *Game design process* dapat dilihat pada Gambar 2.



Gambar 2. Game design process

Sumber: Kumara, 2013

Concepting phase dilakukan dengan menetapkan konsep awal. Konsep awal berupa konsep verbal-visual, konsep verbal berupa tujuan, aturan dasar, mekanik permainan, dan konsep cerita. Tujuan perancangan adalah untuk mengenalkan jamu khas Indonesia kepada anak-anak. Agar anak-anak bisa mengenali jenis jamu, mengingat bahan-bahan jamu dan memahami khasiatnya. Adapun tujuan dan aturan dasar permainan, yaitu pemain harus mengumpulkan poin dengan cara menukarkan set bahan yang telah ditentukan pada kartu misi. Akhir permainan ditentukan ketika salah-satu pemain berhasil menyelesaikan 4 kartu misi. Pemain dengan poin terbanyak akan menjadi pemenang.

Mekanik utama yang digunakan dalam permainan, yaitu mekanik *Set collection*. *Set collection* adalah mekanik yang mengharuskan pemain mengumpulkan beberapa item untuk menjadi satu set, karena nilai atau poin baru muncul ketika item tersebut dikombinasikan (Bert, 2022). Mekanik ini dipilih sebagai mekanik utama karena dapat membantu anak untuk mengenal jamu dan mengingat bahan utama pembuatannya dengan mudah.

Cerita dalam permainan ini adalah masing-masing pemain akan berperan sebagai tabib yang menyembuhkan pasien dengan menggunakan jamu. Para pemain harus bersaing untuk menyembuhkan pasien sebanyak-banyaknya. Dengan waktu terbatas, pasien yang belum disembuhkan akan berpindah ke tabib lain. Permainan akan berakhir saat ada pemain yang sudah menyembuhkan 4 pasien. *Board game* ini berjudul "*Cure or Lose*" yang berarti sembuh atau kalah, untuk menyesuaikan dengan konsep cerita, yaitu pemain harus menyembuhkan pasien.

Perancangan media edukasi untuk anak usia 9-12 tahun memerlukan pendekatan visual. Dalam konteks media visual, penampilan suatu media umumnya dikenali dan menarik perhatian pembaca melalui aspek visualnya (Rosmiati et al., 2020). Oleh karena itu, *board game* "*Cure or Lose*" dikembangkan dengan mengutamakan daya tarik visual agar pesan edukasi dapat tersampaikan dengan baik

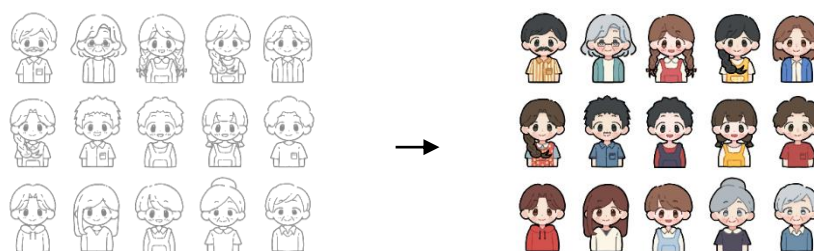
Konsep visual berupa warna, gaya ilustrasi dan *typography*. Warna tidak hanya bisa di representasikan secara visual, tetapi juga dapat membangkitkan respon emosional, penilaian estetika, dan asosiasi terhadap objek (Brooker & Franklin, 2016). Oleh karena itu, pemilihan palet warna tidak hanya bersifat estetika, tetapi juga fungsional karena warna dapat mempengaruhi kinerja kognitif anak. Warna yang digunakan adalah warna-warna

hangat, yaitu kuning kunyit, oranye cerah, coklat kemerahan, hijau daun dan ungu gelap yang memberikan Kesan menyenangkan dan membumi serta selaras dengan tema jamu tradisional. Palet warna dapat dilihat pada Gambar 3.

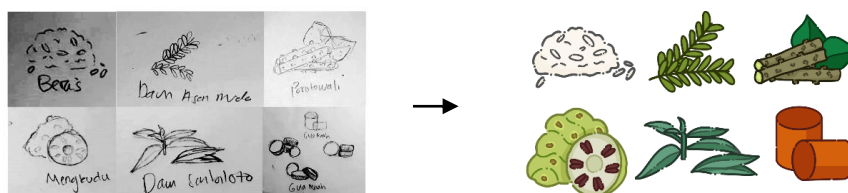


Gambar 3. Palet warna

Gaya ilustrasi menggunakan gaya kartun *flat-design* yang sederhana dan simple. Karakter pasien dan bahan jamu digambar dengan tetap diberikan detail kecil agar tetap sesuai dengan bentuk asli. Gaya ini dipilih karena anak-anak usia 9-12 tahun cenderung menyukai gaya kartun yang lucu dan simple (Afifah et al., 2024). Selain itu, pemilihan gaya ilustrasi ini penting karena pesan edukasi harus disampaikan secara singkat, jelas, dan menggunakan bahasa yang mudah dipahami (Diana Novitasari et al., 2021). Proses ilustrasi karakter dan bahan jamu dapat dilihat pada Gambar 4 dan Gambar 5.



Gambar 4. Proses ilustrasi karakter



Gambar 5. Proses ilustrasi bahan jamu

Typography yang digunakan adalah font jenis *sans-serif* yaitu *Lemon Days* untuk bagian judul, dan *Hey Comic* untuk bagian deskripsi. Font ini digunakan karena bentuknya yang jelas dan tidak kaku sehingga dapat dengan mudah dibaca. Keberhasilan desain tipografi dalam media edukasi ditentukan oleh empat prinsip pokok; *legibility*, *clarity*, *visibility*, dan *readability* (Setiawan & Sihombing, 2024). Font *sans-serif* terbukti memiliki tingkat keterbacaan (*legibility*) dan kejelasan (*clarity*) yang tinggi, menjadikannya efektif sebagai media informasi (Arifrahara, 2021). Font *Lemon Days* dan font *Hey Comic* dapat dilihat pada Gambar 6 dan Gambar 7.

Setelah perancangan konsep selesai, maka akan dilakukan proses playtest untuk melihat kecocokan pada konsep yang akan dirancang. Proses ini menggunakan prototype sederhana dari kertas HVS untuk mencari kelebihan dan kekurangan dari konsep yang sudah dirancang. Penggunaan prototype yang sederhana dengan tujuan agar mudah dilakukan perbaikan tanpa harus membuat prototype baru.

LEMON DAYS
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
1234567890

Gambar 6. Font Lemon Days

Glacial-indifference
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890

Gambar 7. Font Glacial indifference

Design phase dilakukan dengan merancang desain ilustrasi dan *layout* yang telah ditentukan dalam konsep. Setelah perancangan desain dan *layout* selesai, maka akan dilakukan playtest dengan *prototype* yang sudah terisi ilustrasi sederhana dan berisi gambaran kasar hasil akhir *board game* yang dirancang. *Playtest* akan dilakukan berulang untuk menguji pengalaman dan *balancing game* hingga menjadi lebih baik.

Development phase akan dilakukan dengan menyempurnakan dan mengembangkan desain ilustrasi, penggunaan warna, *rulebook*, dan desain kemasan produk sesuai dengan konsep yang dirancang pada *prototype* yang sudah *balance*. Pada tahap ini *board game* akan dicetak dan siap untuk dilakukan pengujian.

Hasil dan Pembahasan

Terdapat beberapa komponen dalam *board game* "Cure or Lose". Komponen pertama adalah kartu pasien yang memiliki ukuran 6,5 cm x 9 cm dan menggunakan kertas jenis *ivory* dengan sudut tumpul. Kartu pasien berjumlah 16 kartu, memiliki dua sisi yaitu sisi depan dan sisi belakang. Sisi depan berisi ilustrasi pasien, keluhan, poin, dan bahan jamu yang diperlukan. Sedangkan sisi belakang berisi ilustrasi jamu, poin dan informasi singkat tentang jamu. Selanjutnya terdapat token putaran yang berguna sebagai penanda putaran. Token putaran berbentuk lingkaran dan berukuran 4 cm x 4 cm. Kartu pasien dan token putaran dapat dilihat pada Gambar 8 dan Gambar 9.



Gambar 8. Kartu pasien bagian depan dan belakang

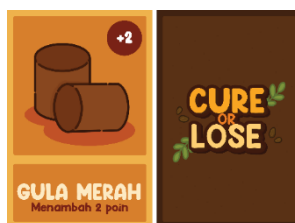


Gambar 9. Token putaran

Kartu bahan memiliki ukuran 6 cm x 9 cm dan menggunakan kertas *ivory* dengan sudut tumpul. Kartu bahan berjumlah 96 yang terdiri dari 88 kartu bahan biasa dan 8 kartu khusus (gula merah). Kartu bahan biasa berisi ilustrasi bahan jamu dan nama bahan. Kartu bahan khusus berisi ilustrasi bahan khusus, nama bahan, dan poin. kartu bahan biasa dan khusus dapat dilihat pada Gambar 10 dan Gambar 11.



Gambar 10. Kartu bahan biasa bagian depan



Gambar 11. Kartu bahan khusus bagian depan dan belakang

Rulebook berisi deskripsi singkat permainan, cerita permainan, jumlah komponen, *set-up* permainan, *gameplay*, akhir permainan, dan perhitungan poin. *rulebook* didesain dalam bentuk buku berukuran 14cm x 16,5cm dengan menggunakan kertas *art paper*. *Desain rulebook* dapat dilihat pada Gambar 12.



Gambar 12. Desain rulebook

Pada atas dan samping *box* kemasan terdapat judul permainan, durasi permainan, total pemain, dan batas umur pemain. Pada bawah *box* kemasan berisi cerita singkat permainan dan komponen. *Box* kemasan menggunakan kertas karton *single-wall* dengan tebal 3 mm, *box* dibuat berukuran 16 cm x 18 cm dengan tinggi 4,7 cm. Desain *box* dapat dilihat pada Gambar 13.



Gambar 13. Desain *box* bagian depan dan belakang

Setelah semua komponen selesai dirakit, kemudian *board game* siap untuk diuji. Pengujian dilakukan kepada ahli dalam bidang *game design*, peramu jamu, guru dan *target audience*. Hasil *board game* yang sudah dicetak dapat dilihat pada Gambar 14.



Gambar 14. Board game yang sudah dicetak

Pengujian pertama dilakukan kepada ahli *game design* dari Hompimpa Games yaitu Hery Prasetya. Hasil yang didapat adalah *board game* sudah sesuai dengan tema dan mudah untuk dimainkan. Dari sisi visual dan ilustrasi sudah menarik dan mendukung penyampaian topik. Mekanik dan alur permainan sudah baik dan mudah dipahami, meskipun ada saran untuk menyederhanakan *set-up* di awal permainan. Durasi permainan sudah sesuai dan masih optimal untuk target usia 9-12 tahun. Komponen kartu sudah cukup lengkap, namun untuk kartu bahan jumlah komponen dirasa terlalu banyak. *Rulebook* dinilai mudah dipahami, karena secara *gameplay* tidak terlalu sulit. Untuk *replayability*, masih cocok jika dimainkan 2-3 kali untuk berulang-ulang dirasa masih kurang. Ahli juga menyarankan untuk menambah wild card dan menyesuaikan warna yang masih terlalu gelap. Berdasarkan saran dari ahli board game, dilakukan penambahan wild card untuk menambahkan variasi dan menyeimbangkan permainan, serta menyesuaikan warna agar terlihat lebih menarik. Pengujian kepada ahli *game design* dapat dilihat pada Gambar 15.



Gambar 15. Pengujian kepada ahli game design

Pengujian kedua dilakukan kepada bapak Bobby selaku pengelola toko jamu Kembang Menoor. Berdasarkan hasil uji coba yang dilakukan, ahli menilai bahwa informasi mengenai jamu sudah sesuai. Nama dan penjelasan khasiatnya sudah tepat, dengan Bahasa yang sederhana dan mudah dipahami anak-anak. Visualisasi bahan dan jamu dinilai sudah cocok dan sesuai walaupun dengan gaya kartun. Secara keseluruhan *boardgame* 'Cure or Lose' dinilai sudah bisa dan memiliki potensi sebagai media pengenalan dasar tentang jamu kepada anak-anak dengan cara yang menyenangkan. Pengujian kepada bapak Bobby dapat dilihat pada Gambar 16.



Gambar 16. Pengujian kepada bapak Bobby

Pengujian ketiga dilakukan kepada ibu Mudah selaku guru sekaligus wali kelas 6 SD Negeri 1 Tayu. Hasil menunjukkan bahwa *board game* berpotensi untuk menjadi media pengenalan awal bagi anak usia 9-12 tahun. Guru menilai bahwa komponen kartu pasien dan kartu bahan paling bisa mendukung pemahaman, karena memuat informasi tentang manfaat jamu serta keluhan pasien yang mudah untuk dipahami. Hal ini membuat siswa belajar dengan mudah dan menyenangkan. Aturan dan tingkat kesulitan juga sederhana dan sesuai dengan standar kemampuan siswa, tidak terlalu sulit maupun terlalu mudah. Durasi permainan, sekitar 20 menit sudah ideal untuk dimainkan dikelas. Menurut ibu Mudah, *board game* ini bisa menarik minat siswa karena menggabungkan aktivitas belajar dan bermain sehingga sangat berpotensi meningkatkan antusias siswa untuk belajar. Pengujian kepada ibu Mudah dapat dilihat pada Gambar 17.



Gambar 17. Pengujian kepada ibu Mudah

Pengujian selanjutnya dilakukan kepada siswa kelas 6 SD Negeri 1 Tayu. Pengujian didampingi oleh guru wali kelas. Setelah pengujian selesai dilakukan, kuesioner evaluasi disebarkan kepada siswa untuk mengumpulkan data pemahaman siswa terhadap materi dalam permainan. Berdasarkan hasil kuesioner dan observasi, sebagian siswa menyatakan telah memperoleh pengetahuan baru tentang nama-nama jamu, bahan penyusunnya serta manfaat jamu setelah bermain. Dalam hal visual dan komponen, seluruh siswa menyatakan bahwa visual permainan menarik serta hampir semua siswa menyatakan *rulebook* mudah dipahami. Selain itu, mayoritas siswa menilai tingkat kesulitan permainan sudah sesuai pemahaman. Bagian yang paling disukai siswa adalah saat mencocokkan jamu dengan keluhan pasien, memilih kartu, dan menemukan bahan yang tepat. Adapun kesulitan yang dirasakan yaitu siswa merasa sedikit bingung pada bagian aturan saat mencari bahan.

Mayoritas siswa menyatakan tertarik untuk memainkan ulang permainan. Hasil pengujian menunjukkan bahwa *boardgame 'Cure or Lose'* dapat diterima dengan baik oleh siswa, dan mampu memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan sekaligus menumbuhkan minat siswa terhadap budaya jamu Indonesia. Meskipun demikian, masih ada kendala kecil yang ditemukan selama pengujian. Beberapa siswa memerlukan waktu lebih lama dalam memahami cara bermain, terutama pada pemilihan kartu pasien dan mengenali bahan jamu. Namun, setelah beberapa putaran siswa mulai terbiasa dan permainan berjalan dengan lancar.

Kesimpulan

Board game Cure or Lose berhasil dikembangkan sebagai media pembelajaran untuk mengenalkan jamu kepada anak usia 9-12 tahun. Hasil pengujian menunjukkan bahwa permainan ini tidak hanya mudah dimainkan, tetapi juga efektif menarik minat belajar anak. Temuan ini menegaskan bahwa permainan dalam pembelajaran mampu menjadikan upaya pelestarian warisan budaya lebih relevan dan menyenangkan bagi anak. Dengan demikian, Cure or Lose dapat diterapkan sebagai media pendukung pembelajaran untuk mengenalkan jamu tradisional Indonesia.

Berdasarkan temuan dan masukan ahli, saran pengembangan produk adalah penambahan fitur *wild card* untuk membuat permainan lebih variatif serta menambah *replayability*. Untuk saran pengembangan penelitian kedepannya adalah dapat mengembangkan dan meningkatkan tingkat kesulitan dan kedalaman materi untuk kelompok usia yang lebih tua.

Daftar Pustaka

- Afifah, A. F., Ayuswantana, A. C., & Masnuna, M. (2024). Perancangan Desain Karakter untuk Buku Ilustrasi Anak tentang Gaya Hidup Minim Sampah. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 4(3), 1909–1917. <https://doi.org/10.31004/INNOVATIVE.V4I3.10295>
- Andini, L. G. R. W., Kassapa, J., & Dewi, P. Y. C. (2023). JAMUNITY: STRATEGI PENGEMBANGAN POTENSI JAMU SEBAGAI WARISAN BUDAYA BERBASIS COMMUNITY EMPOWERMENT LINKAGE DI INDONESIA. *Prosiding Pekan Ilmiah Pelajar (PILAR)*, 3, 233–246. <https://e-journal.unmas.ac.id/index.php/pilar/article/view/6140>
- Aprelianto, G., Setiawan, A., & Prestilliano, J. J. (2022). Perancangan Board Game Sebagai Media Pembelajaran Tentang Pendakian Gunung. *Jurnal Desain Komunikasi Visual Asia*, 6(01), 14–28. <https://doi.org/10.32815/JESKOVSIA.V6I01.742>
- Arifrahara, G. (2021). ANALISIS PENGGUNAAN TIPOGRAFI SPASIAL SANS SERIF DALAM RUANG PUBLIK TAMAN TEMATIK KOTA BANDUNG. *ANDHARUPA: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia*, 7(01). <https://doi.org/10.33633/andharupa.v7i01.3804>

- Bangsawan, A., Magh'firoh, R. H., & Lee, N. A. (2024). Perancangan Board Game Sebagai Media Pengenalan Tujuh Presiden Indonesia Untuk Anak Usia 10-12 Tahun. *Artika*, 7(2). <https://doi.org/10.34148/artika.v7i2.713>
- Bert. (2022, October 17). *The Game Mechanics: Set Collection*. <https://www.bert.games/post/the-game-mechanics-set-collection>
- Brooker, A., & Franklin, A. (2016). The effect of colour on children's cognitive performance. *British Journal of Educational Psychology*, 86(2). <https://doi.org/10.1111/bjep.12101>
- Budaya Sehat Jamu Warisan Budaya Takbenda (WBTb) Indonesia Diinskripsi ke Dalam Daftar WBTb UNESCO. (2023, December 6). <https://www.kemdikbud.go.id/main/blog/2023/12/budaya-sehat-jamu-warisan-budaya-takbenda-wbtb-indonesia-diinskripsi-ke-dalam-daftar-wbtb-unesco>
- Diana Novitasari, V., Lani Anggapuspa, M., Desain, J., & Bahasa dan Seni, F. (2021). PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI MAKANAN TRADISIONAL KHAS KOTA SURABAYA UNTUK ANAK USIA 9-12 TAHUN. *BARIK*, 3(1), 111–121. <https://doi.org/10.26740/JDKV.V3I1.44294>
- Fadli, M. R. (2021). Memahami desain metode penelitian kualitatif. *Humanika, Kajian Ilmiah Mata Kuliah Umum*, 21(1), 33-54. *Humanika*, 21(1).
- Fiakhsani, F., Murningsih, M., & Jumari, J. (2020). Etnobotani tumbuhan obat pada masyarakat Kampung Jamu Sumpersari Kelurahan Wonolopo Kecamatan Mijen Semarang. *Jurnal Biologi Tropika*, 3(2), 57–64. <https://doi.org/10.14710/JBT.3.2.57-64>
- Herawarman, S. S., Prasida, T. A. S., & Prestiliano, J. (2024). Perancangan Board Game Sebagai Pengenalan Tanggung Jawab Terhadap Hewan Peliharaan. *Visual Heritage: Jurnal Kreasi Seni Dan Budaya*, 6(3), 442–452. <https://doi.org/10.30998/VH.V6I3.10444>
- Indonesia.go.id - Sejarah dan Perkembangan Jamu, Minuman Tradisional Indonesia*. (2019, June 28). <https://indonesia.go.id/ragam/komoditas/sosial/sejarah-dan-perkembangan-jamu-minuman-tradisional-indonesia>
- Indrianingrum, I., Fadel, M. N., Rozaq, M. A., & Farikah, L. (2023). MEMILIH, MENGGUNAKAN DAN MENGOLAH OBAT TRADISIONAL DIKELURAHAN WERGU WETAN. *Jurnal Abdimas Indonesia*, 4(2), 163–166. <https://doi.org/10.26751/JAI.V4I2.1663>
- Isnawati, D. L., & Sumarno. (2021). Minuman Jamu Tradisional Sebagai Kearifan Lokal Masyarakat Di Kerajaan Majapahit Pada Abad Ke-14 Masehi. *AVATARA, e-Journal Pendidikan Sejarah*, 11(2).
- Maryanti, E. (Elis), Egok, A. S. (Asep), & Febriandi, R. (Riduan). (2021). Pengembangan Media Board Games Berbasis Permainan Tradisional Egrang Batok untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 4212–4226. <https://doi.org/10.31004/BASICEDU.V5I5.1486>
- Ningtyas, S. I. (2023). PENGGUNAAN BOARD GAME SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MELATIH BERPIKIR KREATIF SISWA. *Research and Development Journal of Education*, 9(2). <https://doi.org/10.30998/rdje.v9i2.19392>

- Nuryati, N., & Darsinah, D. (2021). Implementasi Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget dalam Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar*, 3(2). <https://doi.org/10.36232/jurnalpendidikandasar.v3i2.1186>
- Rahman, A., & Dora, N. (2024). *Pengetahuan Masyarakat Jawa Akan Tumbuhan Herbal Sebagai Bahan Jamu Untuk Memelihara Kesehatan*. <https://www.jurnal.staini.ac.id/index.php/edumanage>
- Rizkha, I. A., & Anggapuspa, M. L. (2022). Perancangan Board Game Pengenalan Gizi Seimbang Sebagai Media Edukasi Anak Usia 9-12 Tahun. *Jurnal Barik*, 4(1).
- Rosmiati, A. (A), Kurniawan, R. A. (R), Prilosadoso, B. H. (B), & Panindias, A. N. (A). (2020). Aspects of Visual Communication Design in Animated Learning Media for Early Childhood and Kindergarten. *International Journal of Social Sciences*, 3(1), 122–126. <https://doi.org/10.31295/IJSS.V3N1.260>
- Sepriyadi, E., Viatra, A. W., & Iswandi, H. (2022). PERANCANGAN KOMUNIKASI VISUAL KAMPANYE KESADARAN MANFAAT JAMU DI KOTA PALEMBANG. *PARAVISUAL: Jurnal Desain Komunikasi Visual Dan Multimedia*, 2(2). <https://doi.org/10.30591/paravisual.v2i2.4257>
- Setiawan, M. J., & Sihombing, R. M. (2024). ANALISIS PERKEMBANGAN DAN PENGARUH TIPOGRAFI PADA SAMPUL MAJALAH BOBO TERHADAP KETERTARIKAN ANAK. *Wimba: Jurnal Komunikasi Visual*, 15(1). <https://doi.org/10.5614/JKVV.2024.15.1.1>
- Sulistiana Agustin, R., Hasyim, N., & Artikel, R. (2020). PERANCANGAN BOARD GAME SEBAGAI MEDIA PENGENALAN RAMALIA UNTUK ANAK USIA 6-12 TAHUN. *CITRAKARA*, 2(01), 14–24. <https://doi.org/10.33633/CTR.V2I01.3746>
- Utomo, P., Arifin, S., Aini Anisa, N., Putra Adhitya Pratama, D., Widyaningsih, S., Santika Sari, D., Akuntansi, P., Ekonomi, F., & Tinggi Ilmu Ekonomi Pemuda, S. (2023). PENGENALAN TANAMAN OBAT DAN PENTINGNYA KEBERSIHAN LINGKUNGAN SEKITAR PADA USIA DINI DI DESA SIDOJANGKUNG KABUPATEN GRESIK. *SERVICE LEARNING: JURNAL PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT*, 2(1). <https://servicelearningjurnalpkm.com/index.php/sljpkm/article/view/15>
- Wulandari, R. A., & Azrianingsih, R. (2014). Etnobotani Jamu Gendong Berdasarkan Persepsi Produsen Jamu Gendong di Desa. *Biotropika*, 4(2).