

# Perancangan *Boardgame* Bertema Cerita Rakyat sebagai Media Edukasi Pengenalan Sejarah Kota Salatiga

Arlita Karunia\*, Jasson Prestiliano, T. Arie Setiawan Prasida

Universitas Kristen Satya Wacana

**Abstrak:** Penelitian ini merancang sebuah media pembelajaran interaktif berupa boardgame untuk memperkenalkan cerita rakyat Asal-Usul Kota Salatiga kepada anak-anak dengan cara yang lebih menarik. Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif deskriptif dengan pengumpulan data melalui wawancara terhadap ahli sejarah Kota Salatiga, anak-anak sebagai target pengguna, serta uji coba dan evaluasi oleh ahli game design. Tahap analisis dilakukan dengan mengkaji kebutuhan pengguna, struktur cerita rakyat, serta nilai-nilai edukatif yang terkandung di dalam cerita melalui studi literatur dan observasi. Berdasarkan hasil analisis tersebut, boardgame dirancang menggunakan mekanik set collection yang memungkinkan pemain mengumpulkan elemen cerita secara bertahap untuk memahami alur cerita secara menyeluruh. Mekanik ini dipilih untuk menciptakan pengalaman bermain yang menyenangkan, interaktif, dan mendorong keterlibatan aktif pemain dalam proses pembelajaran. Proses perancangan juga mempertimbangkan aspek visual, aturan permainan, serta tingkat kesulitan agar sesuai dengan karakteristik anak-anak. Hasil uji coba menunjukkan bahwa boardgame yang dirancang mampu meningkatkan ketertarikan dan minat anak-anak dalam mempelajari cerita rakyat dibandingkan dengan media pembelajaran konvensional. Anak-anak menunjukkan antusiasme yang lebih tinggi serta pemahaman yang lebih baik terhadap alur cerita dan nilai-nilai yang terkandung di dalamnya. Berdasarkan hasil tersebut, boardgame ini dapat digunakan sebagai alternatif media edukasi yang inovatif dan efektif untuk melestarikan serta mengenalkan kembali cerita rakyat Asal-Usul Kota Salatiga kepada anak-anak.

**Kata Kunci:** Cerita Rakyat, Salatiga, Anak-anak, Boardgame

DOI:

<https://doi.org/10.47134/dkv.v2i4.5348>

\*Correspondence: Arlita Karunia

Email: [692020046@student.uksw.edu](mailto:692020046@student.uksw.edu)

Received: 04-11-2025

Accepted: 22-11-2025

Published: 30-11-2025



**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/>).

**Abstract:** This study designs an interactive learning medium in the form of a board game to introduce the folktale *The Origin of Salatiga City* to children in a more engaging way. The research employs a descriptive qualitative method, with data collected through interviews with a Salatiga city history expert, children as the target users, and playtesting and evaluation by a game design expert. The analysis stage focuses on examining user needs, the narrative structure of the folktale, and the educational values contained within the story through literature review and observation. Based on the results of the analysis, the board game is designed using a set collection mechanic that allows players to gradually gather story elements in order to understand the narrative as a whole. This mechanic is intended to create an enjoyable and interactive gameplay experience while encouraging active player engagement in the learning process. The design process also considers visual aspects, game rules, and difficulty levels to suit children's characteristics. The playtesting results indicate that the designed board game is able to increase children's interest and motivation in learning folktales compared to conventional learning media. Children show higher enthusiasm and improved understanding of the story's plot and the values embedded within it. Based on these findings, the board game can serve as an innovative and effective alternative educational medium for preserving and reintroducing the folktale *The Origin of Salatiga City* to children.

**Keywords:** Folklore, Salatiga, Children, Board Game

## Pendahuluan

Cerita rakyat merupakan bagian dari kekayaan budaya dan sejarah Bangsa Indonesia. Secara umum, cerita rakyat menceritakan peristiwa tertentu yang terjadi di suatu daerah atau berkaitan dengan asal-usul terbentuknya suatu tempat (Gusnetti, 2015). Cerita rakyat tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan, tetapi juga mengandung unsur kebahasaan, nilai moral, serta kearifan lokal yang dapat ditanamkan kepada anak-anak secara alami (Danandjaja, dalam Imran 2024). Cerita rakyat Asal-Usul Kota Salatiga merupakan cerita yang diturunkan dari mulut ke mulut secara turun temurun. Cerita rakyat termasuk ke dalam legenda dikarenakan menceritakan terjadinya sebuah daerah (Ernawati, 2010).

Biasanya orang tua terutama yang telah mengalami sejarah tersebut akan lebih mengingat dan memiliki minat terhadap sejarah. Terlebih lagi jika sejarah lokal kurang yang diajarkan di sekolah. Maka dari itu diperlukan metode menarik agar generasi muda yang memiliki minat rendah pada sejarah dapat mengenal kembali sejarah dan kebudayaan yang telah sedikit ditinggalkan (Castabryna dan Aprela, 2022).

*Game* merupakan media yang dapat digunakan untuk edukasi karena permainannya yang mengandalkan pikiran sehingga dapat meningkatkan kecerdasan dan ketangkasan pemain. *Game online* merupakan jenis permainan yang dimainkan melalui jaringan internet. Permainan ini menawarkan keunggulan tambahan karena memungkinkan para pemain untuk berinteraksi dan berkomunikasi dengan pemain lain dari berbagai belahan dunia melalui fitur obrolan (Adiningtyas, 2017). Salah satu mediana adalah melalui *boardgame*. Dalam *Boardgame* interaksi permainan dapat menjadi lebih spontan dan dinamis dikarenakan adanya interaksi yang dilakukan secara langsung antara pemain satu dengan pemain lainnya (Prameswara dan Siswanto, 2016). Sehingga dengan menggunakan media *boardgame* sebagai sarana edukasi dinilai lebih menyenangkan.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk memberikan edukasi tentang cerita rakyat Asal-Usul Kota Salatiga melalui media *boardgame* agar kebudayaan lokal tidak tinggalkan. Untuk menyelesaikan permasalahan kurangnya minat mempelajari cerita rakyat karena media yang digunakan terasa membosankan dan kurang menarik.

Salah satu penelitian yang dilakukan oleh Ramdhani dkk (2019) jurusan PG-PAUD FKIP Universitas Hamzanwad dengan judul Penanaman Nilai-Nilai Karakter Melalui Kegiatan *Storytelling* dengan menggunakan Cerita Rakyat Sasak pada Anak Usia Dini, dalam penelitian tersebut menjelaskan Nilai-nilai karakter yang muncul dalam cerita rakyat Sasak. Adapun hasil dari penelitian tersebut adalah dengan menggunakan metode *storytelling* kepada anak-anak dapat mendukung pemahaman anak-anak dan sangat penting dalam perkembangan bahasa anak-anak, sehingga penanaman nilai karakter yang terkandung dalam cerita rakyat dapat tercapai. Penelitian yang dilakukan oleh Youpika dan Hiasa (2021) yang berjudul Analisis Karakter Tokoh Dalam Cerita Prosa Rakyat Etnik Bengkulu Untuk Materi Pembelajaran Sastra. Dalam penelitian ini berfokus pada pengenalan cerita rakyat untuk memberikan edukasi kepada masyarakat dengan menggunakan media *boardgame*. Penelitian yang dilakukan oleh Maulani S. dkk (2025) Universitas Islam Negeri Sumatera Utara yang berjudul Peran Cerita Rakyat Dalam

Membentuk Karakter Anak, penelitian yang dilakukan oleh Nazara dan Harefa (2023) Universitas Nias yang berjudul Analisis Nilaisosial Dalam Buku “Cerita Rakyat Nias” Karya Sadieli Telaumbanua Dan Berliana Siagawati Waruwu, dan penelitian yang dilakukan Giawa dkk (2024) yang berjudul Analisis Penggunaan Afiks Pada Legenda Laowemaru Dalam Cerita Rakyat Karya Fg. Harefa, dalam penelitian tersebut menggunakan pendekatan studi Pustaka untuk mengenalkan cerita rakyat, pada penelitian ini menggunakan media *boardgame* yang lebih interaktif sebagai pengenalan cerita rakyat.

Penelitian yang dilakukan oleh Mangoki dkk (2025) Fakultas Teknologi Informasi Universitas Kristen Satya Wacana yang berjudul Perancangan *Board Game* Pengenalan Objek Wisata Toraja Utara Menggunakan Mekanisme *Point-To-Point Movement* dan *Set Collection*, dalam penelitian ini menjelaskan pengenalan objek wisata Toraja dan promosi untuk meningkatkan pengetahuan pemain mengenai wisata Toraja Timur. Hasil dari penelitian tersebut adalah menunjukkan bahwa *boardgame* ini dapat meningkatkan pemahaman dan pengenalan mahasiswa terhadap destinasi wisata di Toraja Utara. Penelitian yang dilakukan oleh Herawarman dkk (2024) Fakultas Teknologi Informasi Universitas Kristen Satya Wacana yang berjudul Perancangan *Boardgame* Sebagai Pengenalan Tanggung Jawab Terhadap Hewan Peliharaan. Persamaan beberapa penelitian tersebut dengan penelitian ini adalah menggunakan media *boardgame* namun penelitian ini berfokus pada pengenalan cerita rakyat untuk memberikan edukasi kepada masyarakat dengan menggunakan media *boardgame*. Penelitian yang dilakukan oleh Cahyaning dkk (2020) Fakultas Teknologi Informasi Universitas Kristen Satya Wacana yang berjudul Perancangan Board Game Sebagai Media Pembelajaran Tentang Pentingnya Merawat Gigi Bagi Anak Usia Sekolah Dasar pada penelitian tersebut menggunakan media *boardgame* untuk menumbuhkan kesadaran anak akan Kesehatan gigi, persamaan penelitian tersebut dengan penelitian ini adalah sama-sama menggunakan media *boardgame*.

Beberapa pengertian cerita rakyat menurut para ahli yaitu menurut Barone (2011:60) mengemukakan bahwa cerita rakyat merupakan bagian dari sastra tradisional. Cerita rakyat merupakan sebuah sejarah yang dimiliki rakyat Indonesia (Novia dkk, 2023). Biasanya cerita rakyat mempunyai latar cerita yang menjelaskan asal muasal suatu tempat. Adapun menurut Rahmanto & B. Kaswanti Purwo (1999: viii) cerita rakyat merupakan sastra lisan yang di dalamnya mementingkan aspek mimesis, tidak hanya dibentuk tetapi juga membentuk kebudayaan lisan dengan *the oral state of mind* yang dapat dikelompokkan kedalam kebudayaan tradisional (Kanzunnudin, 2015).

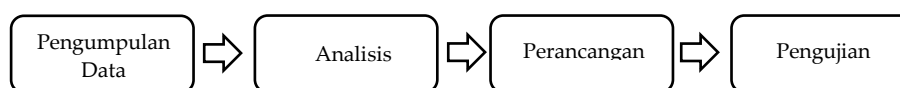
Menurut Sims dan Stephens (2005:13-15) cerita rakyat dibagi menjadi beberapa jenis yaitu verbal, material, dan adat. Cerita rakyat verbal berupa sebuah cerita yang berisikan kata atau kalimat, contoh dari cerita rakyat ini adalah mitos, legenda, nyanyian rakyat, dan dongeng. Cerita rakyat material adalah sebuah cerita rakyat yang berupa sebuah benda seperti bangunan dan prasasti. Cerita rakyat adat merupakan cerita rakyat yang berupa kebiasaan yang biasa dilakukan oleh sekelompok masyarakat tertentu dan dilakukan secara berulang (Kanzunnudin, 2015).

*Boardgame* merupakan jenis permainan papan yang memiliki tema dan alur cerita yang berbeda disetiap permainannya. Adapun beberapa pengertian *Broadgame* menurut

para ahli yaitu menurut Mike Scoviano (2010) dalam sejarah *Boardgame* dan Psikologi Permainan, *boardgame* adalah dimana alat-alat atau bagian-bagian permainan ditempatkan, dipindahkan atau digerakkan pada permukaan yang telah ditandai atau dibagi-bagi menurut seperangkat aturan (Eric dan Aditia, 2017). Adapun menurut Treher, 2011 dalam *Learning with Boardgame*, *boardgame* merupakan alat penting untuk memberikan keterampilan langsung dan memberikan pengembangan pengetahuan disemua kalangan usia.

## Metodologi

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif deskriptif. Subjek penelitian adalah anak-anak berusia 9–14 tahun di Kota Salatiga, dengan responden penelitian yaitu siswa kelas VII SMP Pangudi Luhur Kota Salatiga. Penelitian ini berfokus pada data kualitatif yang diperoleh melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi. Tujuan menggunakan metode ini adalah untuk memahami respon dan pengalaman anak-anak dalam bermain boardgame. Metode deskriptif adalah metode yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya (Sugiyono, 2019). Menurut Sugiyono (2019) Metode penelitian kualitatif merupakan pendekatan penelitian yang berlandaskan pada filsafat *positivisme*, digunakan untuk mengkaji objek dalam kondisi alamiah dengan peneliti sebagai instrumen utama, pengumpulan data melalui triangulasi, analisis data secara induktif maupun deduktif, serta berfokus pada pemahaman makna dan konstruksi fenomena daripada penarikan generalisasi. Strategi penelitian yang akan digunakan adalah *prototyping*, dengan melakukan uji coba konsep dan rancangan bertujuan untuk mendapatkan gambaran produk yang dirancang dan untuk menemukan sebuah permasalahan dan solusi yang memungkinkan. Bagan alur penelitian dapat dilihat pada Gambar 1.



**Gambar 1.** Bagan alur penelitian

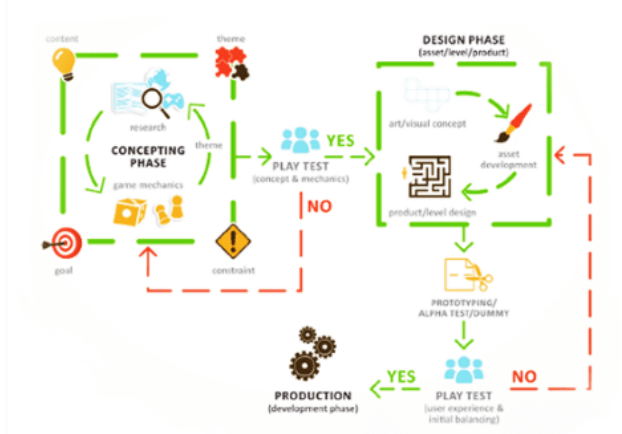
Tahap pertama Pengumpulan data dilakukan untuk memperoleh informasi yang diperlukan merancang konsep boardgame. Data awal diperoleh dari beberapa jurnal, artikel, dan buku yang membahas tentang sejarah dan cerita rakyat Kota Salatiga. Selain itu juga dilakukan wawancara dengan narasumber ahli sejarah Kota Salatiga bernama Warin Darsono yang merupakan seorang penulis dari Kota Salatiga.

Data yang diperoleh dari wawancara dengan narasumber ahli sejarah Kota Salatiga Warin Darsono mengungkapkan bahwa cerita sejarah Kota Salatiga itu memiliki beberapa versi, dengan adanya banyak versi cerita dan beberapa cerita yang berat dan mungkin dianggap tidak menarik untuk dipelajari.

Dari permasalahan yang diperoleh melalui pengumpulan data melalui wawancara terhadap ahli sejarah Kota Salatiga dan solusi yang diberikan memiliki kecocokan dengan permasalahan yang ada karena anak-anak kurang memiliki minat mempelajari sejarah dan

penggunaan media boardgame dapat menjadi media edukasi yang efektif dan menarik karena pemain dapat melakukan interaksi dengan pemain lain serta mendapatkan informasi dari cerita yang menarik.

Tahap kedua perancangan konsep Boardgame ini dirancang untuk menyampaikan edukasi kepada target audience dengan melalui beberapa fase. Tahapan perancangan pada penelitian ini berdasarkan game design process yang dilakukan oleh Eko Nugroho, CEO Kummara. Perancangan akan dibagi menjadi beberapa tahap yaitu Concepting Phase, Design Phase, dan Development Phase. Tahapan tersebut dapat dilihat pada Gambar 2.



**Gambar 2.** Game Design Process (Sumber : Kummara 2013)

*Concepting Phase* dilakukan dengan didasarkan dari hasil pengumpulan data yang telah dilakukan. Hasil dari data yang telah dikumpulkan akan dianalisis dan disederhanakan untuk menyampaikan pesan penting terhadap pemain.

Konsep dari permainan ini menggunakan konsep panggung teater dan mekanik utama yang digunakan adalah *Set collection* yang merupakan sebuah mekanisme dalam permainan yang menekankan pengumpulan kelompok kartu atau item tertentu, di mana nilai atau poin diperoleh dari keberhasilan membentuk satu set lengkap. (Bert, 2022).

*Design Phase* dilakukan setelah konsep yang ada telah tersusun dan dilanjutkan dengan *prototyping*. Prototype merupakan bentuk awal atau model uji coba dari suatu produk atau desain yang dikembangkan untuk menguji konsep dan fungsinya sebelum memasuki tahap produksi penuh. Prototype berperan membantu desainer, pengembang, serta pemangku kepentingan dalam memahami, merasakan, dan mengevaluasi kinerja produk sebagaimana akan diterapkan di dunia nyata (Zahra, 2025) .

Tampilan *visual* seperti desain ilustrasi serta desain karakter dari isi cerita rakyat Salah Tiga diilustrasikan sesuai dengan isi cerita sebaik mungkin. Desain ilustrasi dapat dilihat pada gambar 3 dan gambar 4.

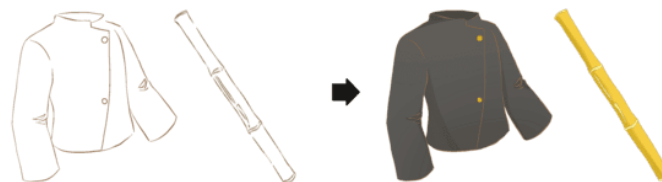


**Gambar 3.** Proses ilustrasi karakter cerita

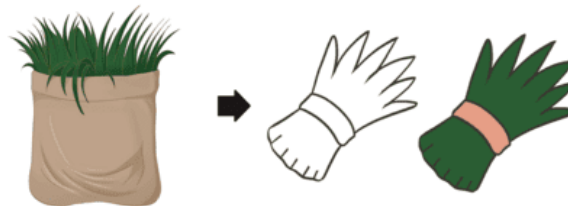


**Gambar 4.** Proses ilustrasi kartu cerita

Desain properti dan kostum juga dibuat dengan menyesuaikan referensi dari bentuk aslinya, Lalu bentuk desain properti dan kostum yang telah dibuat disederhanakan lagi untuk mendapatkan bentuk ikon yang digunakan didalam permainan tanpa mengubah karakteristik dari bentuk objek aslinya. Proses desain properti, kostum, dan ikon dapat dilihat pada gambar 5 dan gambar 6.



**Gambar 5.** Proses ilustrasi properti dan kostum



**Gambar 6.** Proses penyederhanaan bentuk objek asli menjadi ikon

Selain karakter yang terdapat dalam cerita juga terdapat desain karakter lain yang digambarkan dengan ilustrasi sederhana namun terkesan lucu agar menarik untuk anak-anak, Desain karakter dapat dilihat pada gambar 7.



**Gambar 7.** Proses ilustrasi karakter

*Tone* warna yang digunakan digame ini adalah *warm tone* untuk memberikan kesan ceria yang menyesuaikan dengan *target audience* yang merupakan anak-anak. palet warna dapat dilihat pada gambar 8.

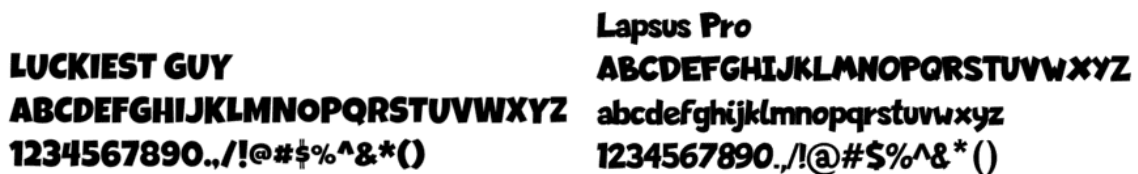


Gambar 8. Palet warna yang digunakan

Tipografi yang digunakan untuk *boardgame* menggunakan 2 font yaitu *Luckiest Guy* dan font *Lapsus Pro*. Tipografi merupakan seni dalam memilih dan menata huruf atau teks sebagai unsur visual dalam sebuah desain. Dalam penerapannya, teknik tipografi tidak hanya berfokus pada tampilan dan kesan estetis, tetapi juga mempertimbangkan daya tarik, kemudahan pembaca dalam memahami informasi, serta tujuan pesan yang ingin disampaikan (Assidiq, 2023). Penggunaan font ini karena *Luckiest Guy* memiliki kesan yang ekspresif, ceria, dan kekanak-kanakan, serta font *Lapsus Pro* yang memiliki kesan lucu dan simple sehingga lebih mudah untuk dibaca namun tidak membosankan. Desain judul dan Font *Luckiest Guy* dan *Lapsus Pro* dapat dilihat pada Gambar 9, Gambar 10.



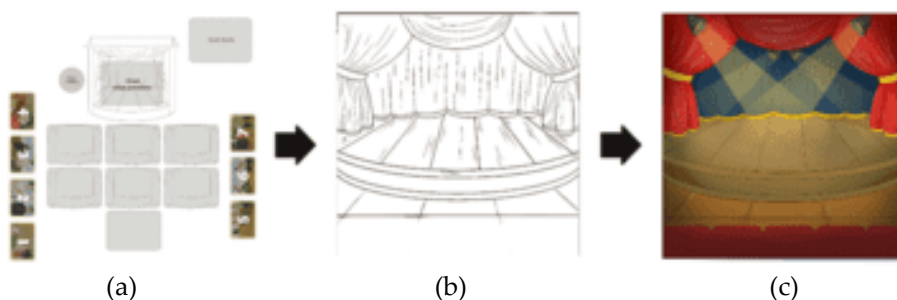
Gambar 9. Desain judul Boardgame



Gambar 10. Font *Luckiest Guy* dan *Lapsus Pro*

Terdapat beberapa komponen yang harus diperbaiki setelah melakukan beberapa kali *testplay*, desain dari papan permainan harus diubah karena adanya perubahan *gameplay* dalam *game*. Desain papan permainan dapat dilihat pada Gambar 11.

Pada gambar (a) merupakan desain awal *map* setelah dilakukan beberapa kali *testplay* dan terjadi perubahan *gameplay* maka desain *map* juga mengalami perubahan seperti pada gambar (b) yang merupakan sketsa *map* dan gambar (c) yang sudah diwarnai.



Gambar 11. Tahap revisi perubahan desain papan permainan

Fase *prototype* dilakukan secara berulang untuk menilai *gameplay* yang digunakan sudah sesuai dan dapat menyampaikan pesan dengan baik, dilakukan hingga dapat memberikan hasil yang maksimal dan tujuan dari *boardgame* dapat tercapai.

*Development Phase* pada tahap ini, *prototype* yang telah dilakukan beberapa kali tahap revisi maka akan dilakukan tahap pengembangan dan penyempurnaan. Semua komponen seperti kartu properti, kartu kostum, kartu misi, kartu cerita, map, token apresiasi, koin, rulebook, dan box kemasan akan disempurnakan.

### Hasil dan Pembahasan

Terdapat beberapa komponen pada *boardgame* “Salah Tiga a folk tale on stage”. Terdapat kartu kostum dan properti yang berjumlah total 90 kartu dan memiliki ukuran 6,3 cm x 8,8 cm yang dicetak menggunakan jenis kertas *ivory*. Gambar bagian depan dan belakang kartu properti dan kostum dapat dilihat pada Gambar 12 dan Gambar 13.



Gambar 12. Desain kartu kostum bagian depan dan belakang



Gambar 13. Desain kartu properti bagian depan dan belakang

Diantara kartu kostum dan properti juga terdapat kartu spesial dan kartu zonk yang akan diletakkan bersama dengan kartu kostum dan properti.

Lalu komponen kartu selanjutnya adalah kartu cerita yang berukuran 7 cm x 10 cm menggunakan kertas *ivory* dan berjumlah 11 kartu terdiri dari 7 kartu untuk level normal dan 4 kartu untuk level gampang. Desain kartu dapat dilihat pada Gambar 14.



Gambar 14. Desain kartu cerita

Selanjutnya komponen kartu misi yang bernama kartu arahan sutradara dan kartu aksi. Kartu ini berukuran 6,3 cm x 8,8 cm dengan sudut tumpul. Desain kartu misi dapat dilihat pada Gambar 15 dan Gambar 16.



Gambar 15. Desain kartu misi



Gambar 16. Desain kartu aksi

Papan bermain pada *boardgame* ini berukuran 40 cm x 40 cm digambarkan dengan panggung teater dan beberapa detail kecil dari teater. Desain papan permainan dapat dilihat pada Gambar 17.



Gambar 17. Desain papan bermain

Untuk menentukan pemain pertama dalam permainan ini menggunakan sebuah kartu yang bernama kartu peran berbentuk persegi kecil berukuran 5cm x 5cm menggunakan *yellow board* dengan tebal 2,5mm. Desain bagian depan dan belakang kartu peran dapat dilihat pada Gambar 18.



Gambar 18. Desain kartu peran

Selain kartu juga terdapat komponen lain seperti token pada boardgame ini, yaitu token tepuk tangan, koin, dan token sutradara. Token ini berbentuk lingkaran berukuran 3 cm untuk token apresiasi dan 2,5 cm untuk koin serta terdapat token sutrada bergambar karakter sutradara dengan tinggi 4 cm menggunakan bahan akrilik. Desain token dapat dilihat pada Gambar 19. Pada gambar (a) adalah koin gambar (b) token tepuk tangan gambar (c) token sutradara.



Gambar 19. Desain token

Komponen selanjutnya adalah kartu sanggar yang menjadi *reference card* tiap pemain, berukuran 6,6 cm x 8,8 cm menggunakan *yellow board* dengan tebal 2,5 mm. Desain kartu dapat dilihat pada Gambar 20.



Gambar 20. Desain kartu sanggar

*Rulebook* berisi cerita permainan, komponen, aturan bermain, persiapan bermain, cara bermain, dan akhir permainan. *Rulebook* berbentuk buku persegi dengan ukuran 15 cm x 15 cm menggunakan kertas *art paper*. Desain *rulebook* dapat dilihat pada Gambar 21.



Gambar 21. Desain rulebook

Box kemasan dibuat berbentuk persegi berukuran 22 cm x 22 cm dan tinggi 5 cm dengan desain pada bagian atas dan samping terdapat judul permainan, jumlah pemain, durasi permainan, dan batas usia pemain. Bagian bawah box terdapat cerita singkat serta beberapa komponen permainan. Box dibuat menggunakan bahan *yellow board* dengan tebal 2,5 mm. Desain box dapat dilihat pada Gambar 22 dan Gambar 23.



Gambar 22. Desain box depan dan belakang



Gambar 23. Hasil boardgame yang sudah dicetak

Pengujian pertama dilakukan kepada ahli sejarah Kota Salatiga yang merupakan penulis buku yaitu Warin Darsono. Hasil yang diperoleh adalah *boardgame* untuk keseluruhan permainan sudah menarik dan seru untuk dimainkan. Dan permainan ini tidak hanya dari segi ceritanya yang menarik namun dari segi *gameplay* yang mengharuskan pemain mengatur strategi sehingga tidak hanya mengumpulkan kartu. Tetapi terdapat beberapa bagian cerita yang sedikit rancu dan perlu dihilangkan, namun untuk keseluruhan cerita sudah menceritakan cerita rakyat yang sesuai dengan cerita versi ini.

Dari segi *visual* kartu dinilai *eye catching* untuk anak-anak dengan menggunakan *style* kartun dan penggunaan warna juga sesuai untuk anak-anak. *Boardgame* dinilai bisa digunakan sebagai media edukasi pengenalan cerita rakyat kota Salatiga dan game ini kemungkinan masih bisa dikembangkan lagi. Pengujian kepada Warin Darsono dapat dilihat pada Gambar 24.



Gambar 24. Pengujian kepada ahli sejarah Kota Salatiga

Pengujian kedua dilakukan kepada ahli *game design* dari Hompimpa Games yaitu Hery Prasetya, dari hasil pengujian yang dilakukan *boardgame* sesuai dengan tema yang diambil dan untuk cerita yang digunakan cukup untuk memberikan edukasi mengenai versi cerita rakyat yang tidak banyak diketahui orang. Secara tampilan visual sudah sesuai dan mudah diterima untuk anak-anak. Namun terdapat beberapa *gameplay* yang bisa diubah untuk membuat game lebih menarik, seperti membagikan kartu misi di awal permainan, beberapa kartu aksi yang diubah agar tidak terlalu merugikan pemain, serta terdapat saran untuk membuat kartu yang harus dikumpulkan tiap bermain bisa berganti-ganti dengan menambahkan kartu kombinasi berukuran kecil. Untuk *replybility* tidak cukup tinggi karena jika dimainkan terus menerus secara berulang maka pemain akan hafal cerita tersebut namun jika diambil dari sisi edukasi sudah cukup baik untuk mengenalkan cerita. Pengujian terhadap ahli *game design* dapat dilihat pada Gambar 25.



Gambar 25. Pengujian kepada ahli *game design*

Pengujian selanjutnya dilakukan terhadap *target audience* yang merupakan anak-anak sekolah usia 9-14 tahun di Kota Salatiga. Setelah pengujian selesai lalu dilakukan lagi wawancara kepada anak-anak untuk mengetahui pemahaman anak-anak terhadap materi yang disampaikan dalam permainan. Berdasarkan hasil wawancara dan observasi maka didapatkan hasil bahwa anak-anak dapat memperoleh pengetahuan baru mengenai cerita

rakyat Salatiga dari versi yang lain. Dengan penggunaan konsep teater ini juga membuat permainan seru karena mereka juga bisa melakukan menceritakan dengan ekspresif dan tidak membosankan. Mayoritas anak-anak mengatakan bahwa permainan ini cukup mudah untuk dipahami dan dimainkan meskipun mereka belum pernah bermain *boardgame* sebelumnya. Kesulitan yang dialami anak-anak adalah saat mereka harus mencari kartu tertentu lalu bagian yang menurut mereka perlu diubah adalah pada tulisan kartu cerita dibuat lebih besar agar lebih jelas. Pengujian terhadap anak dapat dilihat pada Gambar 26.



Gambar 26. Pengujian kepada anak-anak

Analisa dari dari hasil keseluruhan pengujian menunjukkan bahwa *boardgame* “Salah Tiga a folk tale on stage” dapat memberikan pengalaman dalam mempelajari cerita rakyat dan menumbuhkan minat mempelajari cerita rakyat dengan cara yang menyenangkan. Meskipun setelah melakukan pengujian terhadap para ahli harus dilakukan beberapa perubahan pada komponen dan juga cerita untuk menyempurnakan *boardgame*. Selain itu saat dilakukan pengujian terhadap *target audience* permainan ini dinilai mudah untuk dipahami dan dilakukan, beberapa anak memerlukan waktu cukup lama untuk dapat memahami alur permainan namun setelah beberapa putaran anak-anak dapat mengikuti alur permainan.

## Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengujian yang telah dilakukan, temuan ini menunjukkan bahwa boardgame Salah Tiga: A Folktale on Stage memiliki implikasi penting sebagai media pembelajaran alternatif yang efektif dalam memperkenalkan cerita rakyat asal-usul Salatiga kepada anak-anak usia 9–14 tahun melalui pendekatan pembelajaran berbasis permainan. Penilaian dari ahli sejarah dan ahli game design mengatakan bahwa konsep permainan telah disusun dengan baik, mudah dipahami, serta memiliki potensi pengembangan lebih lanjut, meskipun diperlukan penyesuaian pada beberapa bagian cerita dan mekanisme gameplay agar penyampaian cerita dan pengalaman bermain menjadi lebih optimal. Respons positif dari anak-anak menunjukkan bahwa boardgame ini mampu meningkatkan minat dan pengetahuan mereka terhadap sejarah Kota Salatiga dari perspektif cerita rakyat. Oleh karena itu, saran untuk penelitian selanjutnya adalah untuk mengembangkan permainan yang lain seperti penggunaan media game digital online yang dapat dimainkan banyak orang atau penggunaan AR (Augmented

Reality) untuk menambah keseruan bermain guna meningkatkan efektivitas, keberlanjutan, dan pemanfaatan boardgame sebagai media edukasi berbasis budaya lokal.

## Referensi

- Adiningtiyas, S. W. (2017). *Peran Guru Dalam Mengatasi Kecanduan Game Online*. Jurnal Kopasta, 4(1).
- Assidiq, M. Z., (2023, 15 November). *Tipografi: Pengertian, Elemen, Fungsi, Klasifikasi dan Tips Penggunaan* Diakses pada 22 Desember 2025, dari <https://telkomuniversity.ac.id/tipografi-pengertian-elemen-fungsi-klasifikasi-dan-tips-penggunaan/>
- Bert, (2022, 17 Oktober). *The Game Mechanics: Set Collection*. Diakses pada 20 November 2025, dari <https://www.bert.games/post/the-game-mechanics-set-collection>
- Cahyaningtyas, M. P., Prestiliano, J., Utami, B. S. (2020). Perancangan Board Game Sebagai Media Pembelajaran Tentang Pentingnya Merawat Gigi Bagi Anak Usia Sekolah Dasar. *Citradirga : Jurnal Desain Komunikasi Visual dan Intermedia Vol. 02 No. 01, Maret 2020*
- Edyta M.E. & Aditia P. S.Ds.,M.Ds(2017). Perancangan Boardgame sebagai media edukasi pola hidup sehat pada anak. *e-Proceeding of Art & Design : Vol.4, No.3 Desember 2017* , 447.
- Elizabeth N. Treher, P.Hd (2011). *Learning with Board Games*, Minnesota, The Learning Key, Inc.
- Ernawati. (2010). *Cerita Rakyat di Kota Salatiga dan Sekitarnya*.[library.uns.ac.id](http://library.uns.ac.id)
- Giawa, P. P. C., Gulo, N. P., Giawa, Y., & Harefa, N. A. J. (2024). Analisis Penggunaan Afiks pada Legenda Laowemaru dalam Cerita Rakyat Karya FG. Harefa. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*,5 (3), 3637-3644. <http://doi.org/10.54373/imeij.v5i3.1421>
- Gusnetti, Syofiani, & Isnanda R. (2015). Struktur Dan Nilai-Nilai Pendidikan Dalam Cerita Rakyat Kabupaten Tanah Datar Provinsi Sumatera Barat. *JURNAL GRAMATIKA Jurnal Penelitian Bahasa dan Sastra Indonesia V1.i2 (183-192)*
- 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 Vol. 06 No. 03, Mei 2024, Page 442-452*
- 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 Vol. 06 No. 03, Mei 2024, Page 442-452*

- Ichda Castabryna A.W. & Agustin S.A. (2022). Perancangan Board game dengan Tema Jelajah. *JURNAL SAINS DAN SENI ITS Vol.11 No.4 (2022)*
- Imran, F. (2024). Pemanfaatan Cerita Rakyat sebagai Upaya Pelestarian Bahasa Daerah pada Anak Usia Dini. *Pendidikan Bahasa dan Sastra Vol 03 No. 02 Agustus 2024*. <http://ejournal.mandalanursa.org/index.php/JUPBAS/index>
- Kanzunnudin, M. (2015). Cerita Rakyat Sebagai Sumber Kearifan Lokal. *Seminar Kebudayaan Pusat Studi Kebudayaan Universitas Muria Kudus*
- Mangoki, G., Prasida, T. A. S., Prestiliano, J. (2025). Perancangan Board Game Pengenalan Objek Wisata Toraja Utara Menggunakan Mekanisme Point-To-Point Movement Dan Set Collection. *Jurnal Desain Komunikasi Visual Asia (JESKOVISA) Vol.09, No.02, Tahun 2025*
- Maulani, S., Faridah., Putri., & Ardiansyah, D. (2025). Peran Cerita Rakyat dalam Membentuk Karakter Anak. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal, 6 (1), 294-400*. <http://doi.org/10.54373/imeij.v6i1.2495>
- Murdianto, E. (2020). *METODE PENELITIAN KUALITATIF*. Yogyakarta : Lembaga Penelitian dan Pengabdian Pada Masyarakat UPN "Veteran" Yogyakarta Press
- Nazara, D. M. H. & Harefa, N. A. J. (2023). Analisis Nilai Sosial Dalam Buku “Cerita Rakyat Nias” Karya Sadieli Telaumbanua Dan Berliana Siagawati Waruwu. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal, 4 (2), 312-317*. <http://doi.org/10.54373/imeij.v4i2.172>
- Nugroho E. (2013). *Game Design Process*. <https://kummara.com/>
- Prameswara, A. & Siswanto R. (2016). Perancangan Boardgame edukasi sebagai media pembelajaran untuk menumbuhkan minat baca Anak Jalanan Bekasi. *e-Proceeding of Art & Design : Vol.3, No.3 December 2016, 423*
- Ramdhani, S., Yuliasri N. A., Sari S. D., & Hasriah S. (2019). Penanaman Nilai-Nilai Karakter Melalui Kegiatan Storytelling dengan. *Jurnal Obsesi , 153-160*
- Sims, Martha C. & Martine Stephens. 2005. *Living Folklore: An Introduction to the Study of People and Their Traditions*. Logan Utah: Utah State University Press.
- Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Vaganza, (2019, 1 Mei). *51 Game Mekanik yang Kerap Digunakan dalam Tabletop Game*. Diakses pada 4 Juni 2024, dari <https://boardgame.id/?p=56096>
- Youpika F., Hiasa F. (2021). Analisis Karakter Tokoh Dalam Cerita Prosa Rakyat Etnik Bengkulu Untuk Materi Pembelajaran Sastra. *JURNAL ILMIAH KORPUS Vol. 5 No. 1, 2021*

Zahra, A., (2025, 2 Juni). *Apa Itu Prototype Desain? Pengertian, Fungsi, dan Contohnya*. Diakses pada 22 Desember 2025, dari <https://md.telkomuniversity.ac.id/apa-itu-prototype-desain-pengertian-fungsi-dan-contohnya/>