

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil perancangan *boardgame* Detektif Jajan, dapat disimpulkan bahwa media permainan edukatif berupa *boardgame* sangat efektif sebagai sarana pengenalan dan pelestarian jajanan khas Yogyakarta bagi anak-anak usia 7 hingga 12 tahun. Permainan ini dirancang tidak hanya untuk memberikan hiburan, tetapi juga memiliki muatan edukasi yang kuat mengenai kuliner tradisional, bahan-bahan penyusunnya, serta nilai budaya yang terkandung di dalamnya.

Perancangan Detektif Jajan mengusung konsep permainan kartu yang interaktif dan mudah dimainkan oleh anak-anak, tanpa menggunakan dadu sebagai komponen Utama, sehingga lebih sesuai dengan kemampuan motoric dan kognitif anak usia sekolah dasar. Dalam permainan ini, anak ditantang untuk mengumpulkan kombinasi kartu jajanan beserta bahan pembuatnya, yang secara tidak langsung memperkenalkan mereka pada unsur-unsur kuliner khas Yogyakarta seperti Klepon, Bakpia, Kipo, Geplak, Cenil, dan Yangko.

Berdasarkan hasil kuesioner yang disebarkan kepada guru dan orang tua, mayoritas responden menyatakan sangat setuju dan setuju bahwa permainan edukatif seperti *boardgame* dapat membantu proses pembelajaran yang menyenangkan dan meningkatkan pemahaman anak terhadap budaya lokal. Hal ini menunjukkan adanya dukungan dan KEBUTUHAN yang kuat dari lingkungan Pendidikan dan keluarga terhadap media pembelajaran alternative yang kreatif dan kontekstual.

Secara visual, Detektif Jajan dirancang dengan pendekatan ilustrasi bergaya kartun yang ramah anak, penuh warna, dan informatif, sehingga dapat menarik perhatian sekaligus memperkuat daya ingat visual anak terhadap jajanan tradisional. Dari segi mekanisme, permainan ini

mendorong interaksi sosial, strategi ringan, dan pemecahan masalah, yang dapat meningkatkan keterampilan kognitif dan sosial anak.

Dengan demikian, *boardgame* ini diharapkan dapat menjadi solusi kreatif dalam upaya pelestarian budaya kuliner lokal, serta memberikan kontribusi dalam pengembangan media edukasi interaktif yang berbasis budaya. Detektif Jajan tidak hanya menjadi sarana belajar sambil bermain, tetapi juga menjadi jembatan antara generasi muda dengan warisan budaya kuliner daerahnya.

B. Saran

Pengujian langsung dengan anak-anak usia sasaran untuk meningkatkan efektivitas dan kesesuaian *boardgame*, sebaiknya dilakukan pengujian secara langsung Bersama anak-anak usia 7-12 tahun secara lebih intensi. Hal ini penting untuk mendapatkan masukan langsung mengenai tingkat kesulitan, daya Tarik visual, serta mekanisme permainan dari sudut pandang pengguna.

Penyempurnaan ilustrasi dan informasi edukatif meski ilustrasi sudah dirancang ramah anak, akan lebih baik jika setiap kartu jajanan dilengkapi dengan narasi singkat mengenai sejarah atau cerita rakyat yang berkaitan dengan jajanan tersebut. Hal ini bisa menambah nilai budaya dan memperkaya aspek edukasi.

Penyusunan modul panduan untuk guru dan orang tua untuk memaksimalkan penggunaan *boardgame* dalam konteks Pendidikan formal dan informal, disarankan menyediakan buku panduan atau modul pendamping yang dapat membantu guru dan orang tua dalam mengarahkan anak dalam bermain, sekaligus menjelaskan manfaat edukatif dari tiap komponen permainan.

Perluasan materi jajanan tradisional dari daerah lain setelah versi Yogyakarta berhasil, disarankan untuk memperluas konsep ini kejajanan khas dari daerah lain di Indonesia sebagai bagian dari seri edukasi budaya

nusantara. Ini akan membantu memperkenalkan kekayaan kuliner Indonesia secara menyeluruh kepada anak-anak sejak dini.

Kerja sama dengan Lembaga Pendidikan dan pariwisata untuk memperluas distribusi dan dampaknya, disarankan menjalin kerja sama dengan sekolah-sekolah dasar, museum budaya, dinas pariwisata, atau Lembaga kebudayaan agar *boardgame* ini dapat digunakan secara luas sebagai media pembelajaran dan promosi budaya lokal.



Daftar Pustaka

- Allen, Keith. *A Naïve Realist Theory of Colour*. New York: Oxford University Press, 2016.
- Audria, Grasella Davina. 2024. *Perancangan Board Game Sebagai Media Untuk Melestarikan Kue Tradisional Nusantara Kepada Anak-Anak*. *Jurnal Rupa Matra*, Vol.03 No.01.
- Bellantoni, Patti. *If Its Purple Someones Gonna Die the Power of Color in Visual Storytelling*, New York: Focal Press, 2013.
- Darmo, Budi, Agnes Tashya, dan Ariani Wardhani. 2021. *Board Game Sebagai Media Edukasi Pembelajaran Mengenai Kedisiplinan dan Tanggung Jawab untuk Anak*. *Jurnal Visual*, Vol. 18 No. 1.
- Gama, Fitri Ifi. (2024). *Pengenalan Anime sebagai Budaya Populer Jepang*. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, Vol. 04 No. 1.
- Gunawan, Y. (2018). *Pembuatan Board Game dan Fitur Panduan Augmented Reality Berbasis Mobile*. *Jurnal Calyptra*, Vol. 7 No. 1.
- Kusumawati, Pipin, Dyah Wahyuning Tyas, Fitriana, dan Haritsah Kusumaningrum. 2023. *Oleh-oleh Makanan Khas Daerah Istimewa Yogyakarta Sebagai Daya Tarik Wisata Gastronomi*. *Jurnal Pringgitan*, Vol 04 No 02.
- Meilani. 2013. *TEORI WARNA: Penerapan Lingkaran Warna dalam Berbusana*. *Jurnal Humaniora*, Vol 4 No 1.
- Muazizah, Ananda dan Rita Ningsih. 2025. *Efektifitas Penerapan Media Pembelajaran Boardgame Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika*. *Jurnal Ilmiah Research Student*, Vol. 2 No. 1.
- Mufida, Afinul dan Muhammad Ro'is Abidin. 2021. *Perancangan Board Game Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris Anak Usia 6-10 Tahun*. *Jurnal Barik*, Vol. 2 No. 3
- Paksi, Dedih Nur Fajar. *Warna dalam Dunia Visual*. *Jurnal Imaji*.
- Posas-Mendoza, T. et al. (2014). *Development and Effectiveness of an Educational Card Game for Learning Human Immunology*. *Journal of Microbiology & Biology Education*, 15(1), 50–54.
- Puspitasari, R. A., Iqbal, M., & Putra, S. T. (2020). *Desain Produk Edukatif untuk Anak Usia Sekolah Dasar Berbasis Interaktif dan Modular*. *Jurnal Sains dan Seni ITS*, 9(2), D188–D193.

Rahma, Tiara Miftahulia Nur dan Martadi. 2024. *Perancangan Puzzle Board Game tentang Serangga Untuk Anak SD Kelas 3. Jurnal Desgrafia, Vol 2 No. 1.*

<https://unusa.ac.id/2021/08/07/ciptakan-permainan-edukasi-heksama-card/>
Diakses pada 19 Mei 2025

<https://shopee.co.id/batikvoyager> diakses pada 19 Mei 2025

<https://fisipol.ugm.ac.id/mahasiswa-ugm-ciptakan-produk-boneka-budaya-sebagai-sarana-edukasi/> Diakses pada 19 Mei 2025

<https://www.rri.co.id/hiburan/1367941/mengenal-apa-itu-chibi-dan-asal-usulnya>

<https://medium.com/@letsgospaceman/the-definition-and-beauty-of-rubberhose-style-b331e85d1243>

<https://kumparan.com/berita-unik/teori-warna-pengertian-lingkar-warna-dan-warna-dasar-1vEiNYDqS4/1>

<https://digitalskola.com/blog/home/design-thinking-process>

<https://shop.snapmaker.com/products/pla-filament-1kg>

<https://www.blibli.com/p/cat-akrilik-greebel-30ml-greebel-acrylic-paint-acrylic-colour/is--TOP-70615-00274-00017>

<https://gopalsalescorporation.com/what-is-duplex-board/>

<https://www.amazon.com/Archival-Matte-Paper-DIN-192g/dp/B0000ASU1Q>

<https://wellenprint.com/perbedaan-art-paper-dan-art-carton/>

https://www.mdpi.com/2073-445X/12/7/1411?utm_source=