



## PERANCANGAN *BOARD GAME* “GIGIKU SEHAT” SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN SEKOLAH DASAR KELAS 1-3

Badzlin Syarafina<sup>1\*</sup>, Diana Aqidatun Nisa<sup>2</sup>, Mahimma Romadhona<sup>3</sup>

<sup>1</sup>Desain Komunikasi Visual, Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur, <sup>2</sup> Desain Komunikasi Visual, Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur, <sup>3</sup> Desain Komunikasi Visual, Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur

<sup>1</sup>email: [badzlinsyarafina@gmail.com](mailto:badzlinsyarafina@gmail.com)

<sup>2</sup>email: [diana.dkv@upnjatim.ac.id](mailto:diana.dkv@upnjatim.ac.id)

<sup>3</sup>email: [mahimma.dkv@upnjatim.ac.id](mailto:mahimma.dkv@upnjatim.ac.id)

\*Corresponding author

Dikirim: 20-10-2022

Direvisi: 24-11-2022

Diterima: 03-12-2022

### Abstrak

Masalah kesehatan gigi yakni *karies* gigi merupakan penyakit yang dialami banyak orang di seluruh dunia khususnya anak-anak. Di Kabupaten Bojonegoro, kasus *karies* gigi anak usia 6-9 yakni kelas 1 – 3 Sekolah Dasar masih tinggi. Hal ini didapatkan dari Laporan Pelayanan Kesehatan Gigi dan Mulut Anak di Kabupaten Bojonegoro Tahun 2019, 2020 dan 2021. Para guru mengatakan anak sekolah dasar sudah diajarkan dasar-dasar cara menjaga kesehatan gigi karena berkaitan dengan mata pelajaran namun kasus *karies* masih tetap tinggi. Hal ini dikarenakan anak tidak menerapkan menjaga kesehatan gigi di dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini terjadi karena anak cenderung merasa bosan jika materi pembelajaran disampaikan hanya dengan lisan. Media pembelajaran menggunakan *board game* merupakan media pembelajaran edukasi yang efektif, karena bermain merupakan kegiatan yang menyenangkan dan tidak bisa dipisahkan dari perkembangan anak. Tahapan perancangan ini menggunakan metode *design thinking* yang didapat melalui observasi langsung, wawancara, kuesioner, lalu menganalisis hasil data yang telah diperoleh dan disesuaikan dengan target audiens. Analisis tersebut menghasilkan *keyword* yakni “*healthy teeth, happy life*” yang akan menjadi acuan dalam perancangan. Hingga saat ini belum terdapat *board game* edukasi yang bertema menjaga kesehatan gigi untuk media pembelajaran Sekolah Dasar di Bojonegoro. Perancangan *board game* ini ditujukan untuk menjaga kesehatan gigi sehingga diharapkan anak-anak, orang tua, guru maupun masyarakat mampu memahami pentingnya menjaga kesehatan gigi.

**Kata Kunci:** kesehatan gigi; *karies* gigi; *board game*; anak

### Abstract

Dental health problems namely dental caries is a disease experienced by many people around the world, especially children. In Bojonegoro Regency, cases of dental caries in children aged 6-9, namely grades 1 – 3 of Elementary School are still high. This is obtained from the Report on Children's Dental and Oral Health Services in Bojonegoro Regency in 2019, 2020 and 2021. The teachers said elementary school children had been taught the basics of how to maintain dental health because it was related to subjects, but caries cases were still high. This is because children do not apply dental health in their daily life. This happens because children tend to feel bored if learning material is delivered only orally. Learning media using board games is an effective educational learning media, because playing is a fun activity and cannot be separated from children's development. This design stage uses the design thinking method obtained through direct observation, interviews, questionnaires, then analyzes the results of the data that has been obtained and adjusted to the target audience. The analysis produces the keyword “*healthy teeth, happy life*” which will be a reference in the design. Until now, there has been no educational board game with the theme of maintaining dental health for elementary school learning media in

*Bojonegoro. The design of this board game is intended to maintain dental health so that it is hoped that children, parents, teachers and the community will be able to understand the importance of maintaining dental health.*

**Keywords:** *dental health; dental caries; board game; children*

## 1. PENDAHULUAN

Masalah kesehatan gigi dan mulut khususnya karies gigi adalah masalah kesehatan gigi yang diderita oleh setengah populasi penduduk didunia yakni sebesar 3,58 milyar jiwa. Pada tahun 2018 di Indonesia, Hasil Riset Kesehatan Dasar (RISKESDAS) menyatakan proporsi masalah kesehatan gigi dan kelompok umur 5 – 9 tahun mengalami kasus masalah gigi dan mulut terbesar di Indonesia yakni 67,3% (RI, 2019).

Kasus karies gigi anak usia 6 – 9 tahun di Kabupaten Bojonegoro masih tinggi. Hal ini dibuktikan dengan kuesioner yang telah disebarkan pada tahun 2021 bahwa sebanyak 88,2% anak mengalami *karies* gigi. Menurut Laporan Pelayanan Kesehatan Gigi dan Mulut Anak SD/MI Tahun 2020 dari Dinas Kesehatan Kabupaten Bojonegoro menyebutkan bahwa dari 11.782 siswa yang dilakukan pemeriksaan, sebanyak 5.884 siswa mengalami *karies* gigi. Sedangkan Laporan Pelayanan Kesehatan Gigi dan Mulut Anak SD/MI dari Puskesmas Baureno Kabupaten Bojonegoro pada tahun 2019 menyebutkan bahwa di kecamatan Baureno 1442 anak menderita *karies* gigi dan 369 anak berasal dari kelas 1 SD/MI. Pada tahun 2020, sebanyak 2.005 siswa yang melakukan pemeriksaan, 200 anak menderita *karies* gigi.

Menurut wawancara yang telah dilakukan bersama salah satu guru sekolah dasar yang ada di Kabupaten Bojonegoro yakni Ibu Inamatul Fauzia S.Pd mengatakan bahwa murid sekolah dasar sudah diajarkan dasar – dasar cara menjaga kesehatan gigi karena berkaitan dengan mata pelajaran yang ada dalam buku Tematik Kurikulum Terpadu 2013 yang berjudul “Diriku” pada tema 1. Yang pada subtema 3 bertemakan tentang “Aku Merawat Tubuhku” dan pada halaman 92 – 94 membahas tentang menjaga kesehatan gigi. Akan tetapi kurangnya

media pembelajaran membuat materi yang disampaikan menjadi kurang efektif. Sedangkan siswa lebih mudah menyerap materi yang disampaikan dengan praktik secara langsung ataupun melalui bermain.

Wawancara dilakukan bersama drg. Farida Oktaviyanti yang mengatakan bahwa anak usia 6 – 9 tahun adalah masa rentan terkena *karies* gigi karena pada masa itu adalah masa dimana gigi mereka tanggal. Anak pada usia tersebut cenderung suka makanan manis dan tidak menggosok gigi setelah makan. *Karies* gigi disebabkan oleh proses *determineralisasi* yang disebabkan oleh asam yang berasal dari makanan manis serta tepung tepungan yang mana setelah makan tidak langsung membersihkan gigi.

Anak usia 6 – 9 tahun adalah masa kanak – kanak awal dimana mereka memiliki karakter yang cenderung polos, dalam artian mereka masih memerlukan bimbingan dan arahan tentang mana yang baik dan mana yang buruk (Djamarah, 2008 : 123). Anak usia sekolah dasar menyukai aktivitas yang berkaitan dengan fisik seperti bergerak, bermain, dan bekerja kelompok (Alim, 2009 : 62). Usia 6 - 9 tahun berada di tingkat sekolah dasar kelas 1 – 3 yang merupakan masa kanak – kanak awal yang memiliki sifat cenderung untuk mematuhi peraturan dalam permainan tradisional (Djamarah, 2008 : 124). Hingga saat ini belum terdapat *board game* edukasi yang bertema menjaga kesehatan gigi untuk media pembelajaran pada sekolah dasar di Kabupaten Bojonegoro. Data tersebut didapatkan melalui hasil wawancara Bersama guru sekolah dasar yang ada di Kabupaten Bojonegoro. Dengan adanya *board game* menjaga kesehatan gigi ini diharap anak - anak, orang tua, guru maupun masyarakat mampu memahami pentingnya menjaga kesehatan gigi dan mulut. Serta dapat membantu terbentuknya program Aksi Nasional Pelayanan Kesehatan Gigi dan Mulut pada tahun 2015 – 2020 yang

menargetkan bahwa pada tahun 2030, Indonesia bebas *karies* untuk usia 12 tahun menurut Indonesian Oral Health Survey Implementation - National Basic Health Research (RI, 2019).

**2. METODE**

Teknik analisa data yang digunakan dalam perancangan ini adalah metode analisis deskriptif berupa data kualitatif dan kuantitatif yaitu wawancara, observasi, kuesioner. Menggunakan metode *Design Thinking* yakni *Empathize, Define, Ideate, Prototype* dan *Test* . Dan dari metode tersebut akan memunculkan jawaban atau poin - poin penting yang dapat digunakan sebagai ide dari perancangan ini (Hussein, 2018). *Consumer Journey* digunakan untuk penggalan informasi tentang perilaku konsumen terhadap produk atau jasa yang diberikan. Dengan tujuan untuk memahami pola pikir target audiens (Junaedi, 2021). Hasil analisis ini dapat digunakan sebagai penentu media pendukung perancangan. Kemudian *Point of Contact* yaitu melakukan pengamatan terhadap benda serta objek yang bersinggungan langsung dengan target audiens. Dan terakhir sintesa data yaitu mengkaji kembali data yang didapat dari metode yang telah digunakan sehingga dapat ditarik kesimpulan yang nantinya bisa digunakan dalam tahap perancangan konsep visual dan verbal (Indah, 2022).

**3. HASIL DAN PEMBAHASAN**

**3.1. Hasil**

Perancangan ini menggunakan metode *design thinking* yang diperoleh dari hasil wawancara, observasi dan kuesioner.

**3.1.1. Wawancara**

Menurut Esterberg dalam Sugiyono (2015 : 72) wawancara adalah hal untuk bertukar informasi dengan cara tanya jawab sehingga menghasilkan kesimpulan. Wawancara dalam perancangan ini dilakukan bersama salah satu guru sekolah dasar Ibu Inamatul Fauzia S.Pd yang ada di Kabupaten Bojonegoro untuk menemukan kesimpulan dari permasalahan yang sedang terjadi. Wawancara juga dilakukan kepada dokter gigi drg. Farida Oktaviyanti untuk mengetahui permasalahan tentang *karies*

gigi yang sering terjadi pada anak anak yang berada di Kabupaten Bojonegoro. Wawancara juga dilakukan bersama perancang *board game* Pak Martin Ang Lumanto untuk mengetahui cara merancang *board game* edukasi yang baik dan benar untuk target *audiens*.

**Kuesioner**

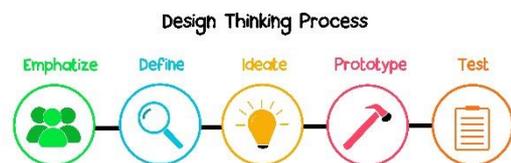
Menurut Esterberg dalam Sugiyono (2014), kuesioner adalah teknik pengumpulan data dengan cara memberikan daftar pertanyaan atau pernyataan yang tertulis kepada responden. Kuesioner mengenai perancangan *board game* menjaga kesehatan gigi anak usia 6 - 9 tahun disebarkan kepada orangtua yang memiliki anak usia 6 - 9 tahun dan berdomisili di Bojonegoro. Hal ini dilakukan untuk mengetahui perilaku anak dalam menjaga kesehatan gigi dalam kehidupan sehari hari. Kuesioner dilakukan secara *online* via daring melalui *google form* dan melibatkan 85 responden.

**3.1.2. Observasi**

Menurut (Sugiyono, 2018 : 140), observasi adalah teknik pengumpulan data yang lebih spesifik karena tidak terbatas pada orang saja tapi juga objek yang lain. Observasi pada perancangan ini dilakukan kepada target *audiens* yang memiliki usia 6 – 9 tahun. Observasi ini berupa pengamatan yang berguna untuk perancangan *board game*.

**3.2 Pembahasan**

Setelah melakukan tahap pengumpulan data, maka selanjutnya yaitu menganalisis dengan menggunakan metode *design thinking* agar medapatkan solusi dari sebuah permasalahan. Proses *design thinking* yang dilakukan memiliki beberapa tahap yaitu *emphatize, define, ideate, prototype* dan *test* (Swarnadwitya, 2020).

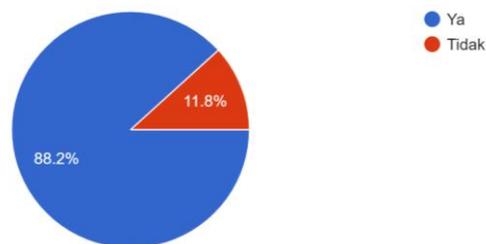


Gambar 1. Bagan Metode Perancangan (Sumber : Dokumen pribadi)

### 3.2.1. *Emphatize*

*Emphatize* adalah tahap fenomena, kebutuhan, keinginan sesuai yang dibutuhkan *user*. Melalui penggalan data yang diperoleh dari hasil wawancara, observasi dan kuesioner mengenai permasalahan kesehatan gigi maka dapat disimpulkan bahwa Masalah kesehatan gigi sering terjadi terutama di Kabupaten Bojonegoro. Fenomena ini dilihat dari hasil Laporan Kesehatan Gigi dan Mulut Anak dari Dinas Kesehatan Kabupaten Bojonegoro setara SD/MI tahun 2020 menyebutkan bahwa 884 siswa mengalami karies gigi. Sedangkan laporan Pelayanan Kesehatan Gigi dan Mulut SD/MI dari Puskesmas Baureno Bojonegoro menyatakan bahwa pada tahun 2019 sebanyak 1442 anak menderita *karies* gigi dan 369 anak berasal dari kelas 1 SD/MI. Dan di tahun 2020 sebanyak 200 anak menderita karies gigi.

Hasil ini diperkuat dengan penyebaran kuisisioner yang telah dilakukan kepada audiens di Kabupaten Bojonegoro yang mengatakan bahwa orangtua sudah mengajarkan cara menjaga kesehatan gigi dengan benar secara lisan kepada anak mereka namun 56,5% anak belum menerapkan perilaku menjaga kesehatan gigi yang baik dan benar kedalam kehidupan sehari-hari sehingga anak pada usia 6 - 9 tahun sebanyak 75,3% sering mengalami sakit gigi dan 88,2% mengalami *karies* gigi. Menurut drg. Farida Oktaviyanti mengatakan bahwa anak usia 6-9 tahun adalah masa rentan terkena *karies* karena pada masa itu adalah masa dimana gigi mereka tanggal. Anak pada usia tersebut cenderung suka makanan manis dan lupa tidak menggosok gigi setelah itu sehingga memunculkan *karies* gigi. Usia 6 – 9 tahun adalah masa Sekolah Dasar dan berdasarkan hasil wawancara kepada guru sekolah dasar mengatakan bahwa edukasi menjaga kesehatan gigi sudah diajarkan kepada murid murid terutama pada kelas 1 SD karena materi ini terdapat pada kurikulum pembelajaran. Namun kurangnya media pembelajaran membuat materi yang disampaikan kurang tersampaikan secara efektif.



Gambar 2. Presentase anak yang menderita karies gigi  
(Sumber : Dokumen pribadi)

### 3.2.2. *Define*

Dari hasil analisis *emphatize* yang sudah dilakukan maka muncul *define* atau permasalahan yang akan diselesaikan. Dari hasil analisis *define* didapatkan kesimpulan bahwa perancangan ini akan menggunakan media *board game* sebagai media pembelajaran edukasi hal ini karena tidak ada media pembelajaran *board game* tentang menjaga kesehatan gigi yang ada di Sekolah Dasar di Bojonegoro. Penggunaan media *board game* sebagai media pembelajaran edukasi sangat efektif dilakukan dari pada menjelaskan menggunakan kata kata saja. Karena pada dasarnya, anak usia 6 - 9 tahun adalah suka bermain 88,2%. Orangtua mengatakan bahwa media *board game* efektif apabila dijadikan sebagai media edukasi karena 76,5% orangtua mengatakan bahwa melalui permainan, anak dengan mudah memahami materi yang disampaikan, 70,6% anak mendapatkan pengetahuan baru, 71,8% dapat membantu meningkatkan keterampilan pemecahan masalah dan pengambilan keputusan, 63,5% menampilkan sisi kompetitif dan keterampilan kognitif anak, dan 55,3% dapat mengajarkan nilai penting dari kerja tim.

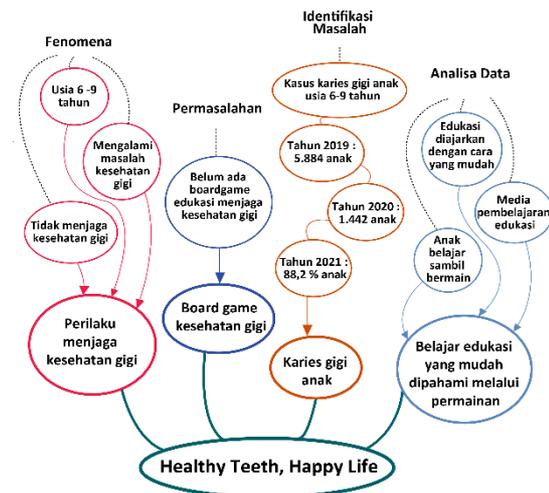
Berdasarkan wawancara yang telah dilakukan bersama Ibu Inamatul, media *board game* sangat efektif apabila dijadikan sebagai media edukasi dan pembelajaran karena anak sekolah dasar terutama usia 6 - 9 tahun masih senang bermain. Materi yang disampaikan secara lisan saja cenderung membuat anak mudah bosan dan kurang efektif. Namun jika disisipkan dengan bermain maka anak akan lebih mudah menyerap ilmu karena melakukan praktik secara langsung.

3.2.3. Ideate

Tahap *ideate* adalah tahap *brainstorming* atau pemetaan ide untuk menyelesaikan permasalahan. Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan Bersama perancang *board game* Bapak Martin Ang Lumanto, serta observasi yang telah dilakukan bersama target *audiens* maka menemukan hasil sebagai berikut, dalam merancang *board game* edukasi tentang menjaga kesehatan gigi anak usia 6 – 9 tahun ini perancang harus bisa membedakan tujuan dari *board game* apakah untuk permainan saja atautkah edukasi. Saat merancang *board game* dengan tujuan edukasi, perancang tidak boleh meninggalkan sisi bermainnya sehingga proporsinya jelas. Durasi bermain anak usia 6-9 tahun yaitu 15 – 20 menit. Aspek dalam *board game* juga harus diperhatikan yaitu rule permainan yang sederhana serta komponen *board game* yang solid seperti material dengan bahan yang tidak mudah rusak dan tidak berbahaya bagi anak anak. *Gimmick* permainan dan visual harus disesuaikan dengan anak anak.

Tahap *ideate* ini menghasilkan *keyword* yang akan digunakan sebagai acuan perancangan. *Keyword* “*Healthy Teeth, Happy Life*” berasal dari bahasa inggris yang memiliki arti “Gigi sehat, hidup bahagia”. *Healthy Teeth* berasal dalam bahasa inggris yang berarti “Kesehatan gigi”. Kesehatan gigi dalam *keyword* adalah topik utama pembahasan mengenai langkah langkah yang harus dilakukan dalam menjaga gigi tetap sehat. *Happy Life* memiliki arti “hidup bahagia” yang dalam *keyword* dapat diartikan bahwa saat bermain anak tumbuh rasa senang gembira dan jika anak dapat menerapkan perilaku menjaga gigi yang baik dan benar kedalam kehidupan sehari hari maka hidup mereka akan bahagia karena terhindar dari karies gigi. Melalui *keyword* “*Healthy Teeth, Happy Life*” perancang ingin menyampaikan bahwa belajar tentang menjaga kesehatan gigi melalui gerakan dan perilaku yang biasa dilakukan dalam kehidupan sehari hari dengan menggunakan media *board game* adalah hal yang membahagiakan dan menyenangkan ditambah lagi jika anak menerapkan

perilaku tersebut kedalam kehidupan sehari hari maka hidup mereka akan bahagia karena terhindar dari rasa sakit akibat karies gigi. Pada tahap *ideate* juga menghasilkan sebuah konsep verbal dan konsep visual yang dapat dipakai sebagai acuan dalam perancangan *board game*.



Gambar 3. Keyword (Sumber : Dokumen pribadi)

Berikut adalah konsep verbal dan konsep visual dari perancangan

Konsep Verbal

Perancangan *board game* tentang menjaga kesehatan gigi ini berjudul “Gigiku Sehat” dengan *tagline* yaitu “Bebas dari gigi berlubang”. Makna dari judul dan *tagline* diatas adalah mengajak para pemain untuk menjaga gigi mereka agar terhindar dari *karies* gigi . Kata “Gigiku Sehat” merujuk pada para pemain karena dalam *board game* ini, pemain berperan menjadi diri mereka sendiri. Sedangkan “Bebas dari gigi berlubang” adalah topik yang diangkat dalam permainan ini. Perancangan ini menggunakan Bahasa Indonesia sebagai bahasa komunikasi dan tidak menggunakan istilah medis karena dapat menyulitkan anak anak.



Gambar 4. Logo boardgame  
(Sumber : Dokumen pribadi)

### Konsep Visual

Warna dalam perancangan ini disesuaikan dengan *keyword* yang diangkat yaitu “*Healthy Teeth, Happy Life*”. *Keyword* “*Happy Life*” memakai warna hangat (keluarga kuning, jingga, dan merah) karena memiliki sifat aktif, agresif, positif, dan merangsang sesuai karakteristik anak. *Keyword* “*Healthy Teeth*” memakai warna biru dan putih karena warna biru memiliki nuansa kepercayaan, kebersihan, konservatif, keamanan. Sedangkan warna putih bersifat bersih, suci/murni, steril. Karakteristik warna tersebut dijelaskan oleh hasil penelitian Maitland Graves dalam bukunya yang berjudul *The Art of Color and Desain* (Putra, 2021 : 42). Berdasarkan keterangan diatas, pada perancangan ini akan menggunakan warna hangat dan sejuk sesuai dengan karakter anak - anak dan topik yang dibawakan.



Gambar 5. Warna yang mempresentasikan *happy life*  
(Sumber : Dokumen pribadi)

### Prototype

*Prototype* adalah tahap perancangan visual pada *board game*. Dalam merancang *board game* “Gigiku Sehat” untuk anak usia 6-9 tahun ini perancang membuat *rule* permainan yang sederhana dan mudah dimengerti oleh anak. *Rule* permainan ini

mirip dengan permainan *monopoly* sehingga akan ada pion, dadu, kartu dan buku panduan. Dari segi permainan juga dibuat lebih interaktif antar pemain. Karena akan ada petak yang mengharuskan pemain mengambil dan membaca kartu pertanyaan dan misi seputar kesehatan gigi dan harus menjawab dengan suara lantang agar dapat didengarkan oleh pemain lainnya. Hal ini berguna agar para pemain dapat belajar dan teredukasi bersama sama. Pemain yang menang akan diberi kartu duta gigi sehat yang didalamnya berisi ajakan kepada pemenang untuk mengamati dan mengingatkan orang disekitar agar tetap menjaga kesehatan gigi didalam kegiatan sehari hari. Berikut komponen pada *board game* “Gigiku Sehat”.

### Papan Permainan

*Board* dicetak dengan ukuran 29,7 cm x 42 cm untuk area bermain. Di atas *board* akan ada ruang berukuran 6,5 cm x 9,5 cm untuk peletakan kartu reward dan kartu pertanyaan. *Board* akan memiliki ketebalan 3 – 4 mm yang dibuat dari bahan *card board*. Visual pada papan permainan berukuran persegi panjang dengan tiga tempat kartu dan sebuah petak yang didesain dengan gambar gigi. Petak ini berjumlah 31 sesuai struktur gigi pada manusia. Warna pada petak berhubungan dengan warna pada kartu permainan. Apabila pemain berhenti di petak makanan sehat maka ia akan mendapatkan kartu gigi sehat. Apabila pemain berhenti pada petak makanan tidak sehat maka pemain tersebut akan mendapat kartu gigi berlubang. Jika pemain berhenti pada petak surprise maka akan mendapat kartu spesial yang berisi pertanyaan yang wajib di baca dan dijawab pemain dengan suara lantang agar dapat didengar dan dipelajari Bersama pemain lainnya. Hal ini berguna agar permainan menjadi lebih interaktif dan dapat membantu mengingat memori anak.



Gambar 6. Papan permainan  
(Sumber : Dokumen pribadi)

### Pion Permainan

Pion dalam perancangan ini didesain dengan karakter 4 jenis gigi yang dimiliki manusia yakni gigi geraham besar, gigi geraham kecil, gigi taring dan gigi seri agar anak dapat belajar jenis-jenis gigi. Pion ini memiliki bahan akrilik dengan ukuran 2,5 cm x 2,5 cm dengan penyangga dibawahnya sehingga pion dapat berdiri tegak.



Gambar 7. Pion permainan  
(Sumber : Dokumen pribadi)

### Kartu Permainan

Kartu permainan berukuran 6,5 cm x 9 cm yang merupakan ukuran standart kartu permainan. Kartu dicetak dengan bahan kertas art paper 260 gsm dan dilaminasi doff.

### Kartu gigi sehat

Kartu gigi sehat adalah penentu pemenang dalam permainan. Apabila pemain dapat menyatukan keempat potongan ini menjadi satu kesatuan gigi yang utuh maka pemain tersebut dinyatakan menang.



Gambar 8. Kartu gigi sehat tampak depan dan belakang  
(Sumber : Dokumen pribadi)

### Kartu gigi sehat

Pada kartu gigi berlubang akan ada 12 informasi edukasi mengenai gigi berlubang atau karies gigi. Informasi ini terletak pada bagian belakang kartu.



Gambar 9. Kartu gigi lubang tampak depan dan belakang  
(Sumber : Dokumen pribadi)

### Kartu spesial

Kartu spesial berisi berbagai macam pertanyaan dan beberapa misi seputar kesehatan gigi yang nantinya harus dijawab oleh pemain yang mendapatkan kartu tersebut. Jika jawaban benar maka, semua pemain harus memberikan masing masing satu kartu gigi bersih dan jika jawaban salah maka semua pemain harus memberikan masing masing satu kartu gigi lubang. Kunci jawaban juga terletak pada belakang kartu.



Gambar 10. Kartu spesial  
(Sumber : Dokumen pribadi)

### Test

Setelah melalui tahap *prototype*, tahap selanjutnya adalah *testing* yaitu menguji perancangan apakah sesuai dengan target audiens atau tidak. Pengujian pada perancangan ini dilakukan di sekolah dasar yang ada di Kabupaten Bojonegoro yakni SDN Karangdayu 2. Pengujian dilakukan selama kurang lebih 20 menit sebanyak dua kali putaran. Pemain berjumlah 4 orang sesuai dengan ketentuan serta memiliki usia antara 6-9 tahun dan berada di kelas 1-3 SD. Pemain yang menang akan diberi kartu duta gigi sehat yang didalamnya berisi ajakan kepada pemenang untuk mengamati dan mengingatkan orang disekitar agar tetap menjaga kesehatan gigi didalam kegiatan sehari hari. Dari hasil *testing* tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa anak sekolah dasar lebih cepat tanggap apabila media pembelajaran dilakukan menggunakan media *board game*. Karena anak menjadi lebih aktif dan interaktif serta dapat meningkatkan kerjasama antar pemain. Dengan adanya perancangan ini maka diharap pesan yang ingin disampaikan tersampaikan dengan baik kepada audiens.



Gambar 11. Pengujian perancangan  
(Sumber : Dokumen pribadi)

## 4. SIMPULAN DAN SARAN

### 4.1. Kesimpulan

*Board game* edukasi “Gigiku Sehat” adalah permainan papan yang berfungsi sebagai media pembelajaran tentang menjaga kesehatan gigi dengan topik karies gigi untuk anak usia 6-9 tahun khususnya di wilayah Kabupaten Bojonegoro. Perancangan dapat dikatakan berhasil apabila dapat dipahami dan diterapkan dengan baik dan benar oleh target audiens. Oleh karena itu metode penelitian yang digunakan harus sesuai dengan perancangan yang dibutuhkan. Metode *design thinking* tepat jika digunakan dalam perancangan ini karena metode *design thinking* adalah *proses* berulang untuk memahami target audiens dan mendefinisikan masalah agar mendapatkan solusi yang tepat dari sebuah permasalahan.

*Board game* “Gigiku Sehat” ini bertujuan memberikan wawasan seputar menjaga kesehatan gigi khususnya karies gigi kepada anak usia 6-9 tahun dimana anak usia tersebut adalah usia terbanyak kasus karies gigi anak di Kabupaten Bojonegoro. *Board game* ini dibuat lebih interaktif antar pemain karena aka nada misi dan pertanyaan yang wajib dibaca oleh pemain dengan suara yang keras agar dapat di dengarkan oleh pemain lain. Selain itu, pemenang juga akan dijadikan sebagai duta gigi sehat dan diberikan sebuah buku yang berisi misi yaitu selama 7 hari duta gigi wajib mengingatkan orang terdekatnya agar dapat menjaga kesehatan gigi mereka dengan baik dan benar. Dengan adanya media pembelajaran edukasi dengan menggunakan *board game* ini diharap anak anak dapat dengan mudah memahami materi yang disampaikan dan dapat menerapkannya kedalam kehidupan sehari hari agar terhindar dari karies gigi. Serta dapat menurunkan tingkat penyakit karies gigi anak yang banyak terjadi di Kabupaten Bojonegoro.

### 4.2. Saran

Penulis menyadari banyaknya kekurangan dalam penulisan pada perancangan ini. Oleh karena itu kritik dan saran dari pembaca sangat dibutuhkan untuk evaluasi kedepannya.

**5. DAFTAR RUJUKAN**

- Alim, A. (2009, November). Permainan Mini Tenis Untuk Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan Di Sekolah Dasar. *Pendidikan Jasmani Indonesia Universitas Yogyakarta*, VI, 62.
- Djamarah, S. (2008). *Psikologi Belajar*. Jakarta, DKI Jakarta, Indonesia: PT. Rineka Cipta.
- Hussein, A. S. (2018). *Metode Design Thinking Untuk Inovasi Bisnis*. Malang: UB Press.
- Indah, N. (2022, April 17). *Apa Itu Analisis Dan Sintesis*. Retrieved from scribd: <https://www.scribd.com/document/527255294/APA-ITU-ANALISIS-DAN-SINTESIS>
- Junaedi, N. L. (2021, September 30). *Mengenal apa itu customer journey dan tahapannya*. Retrieved from ekurutmedia: <https://www.ekrut.com/media/customer-journey-adalah>
- Putra, R. W. (2021). *Pengantar Desain Komunikasi Visual dalam Penerapan*. Yogyakarta, Indonesia: Penerbit ANDI.
- RI, K. (2019). INFODANTIN Pusat Data dan Informasi Kementerian Kesehatan RI. *Kementerian Kesehatan RI Pusat Data dan Informasi*, 1-6.
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kombinasi , Mix Methods*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Swarnadwitya, A. (2020, Maret 17). *Design Thinking: Pengertian, Tahapan dan Contoh Penerapannya*. Retrieved from binus: <https://sis.binus.ac.id/2020/03/17/design-thinking-pengertian-tahapan-dan-contoh-penerapannya/>