Abstrak - Tata surya merupakan materi Ilmu Pengetahuan Alam yang diajarkan pada Kelas enam SD X. Materi ini masih menggunakan buku cetak dan alat peraga saja yang membuat siswa mengalami kesulitan terutama dalam menghapal. Dalam pembuatannya, beberapa teori digunakan seperti ciri - ciri planet dan benda langit lain sesuai dengan kurikulum 2013, mekanik *board game*, dinamik *board game* dan *AGE Framework*. Mekanik yang digunakan adalah *set collection*, *dice rolling*, *variable player power* dan *co-operative play*. Sementara dinamik yang muncul adalah *collection* dan *prediction*. Analisis dilakukan dengan kuesioner terhadap siswa SD dan wawancara dengan guru SD. Analisis media dilakukan dengan buku teks dan *board game* sejenis untuk mengetahui mekanik yang sesuai. Tahap desain pada board game ini mencangkup desain kartu, token, dadu, buku peraturan, papan dan kemasan serta tampilan companion app. Implementasi seluruh aset visual dilakukan dengan program *Adobe Illustrator CS6* dan *Adobe Animate CC* digunakan untuk implementasi *companion app*. Uji coba yang dilakukan adalah verifikasi dan validasi. Verifikasi dilakukan untuk mengecek kesesuaian hasil *board game* dan *companion app*. Validasi dilakukan untuk mengetahui apakah rumusan masalah telah berhasil diselesaikan. Setelah proses uji coba, dapat disimpulkan bahwa board game ini dapat menjadi media pembelajaran alternatif untuk tata surya untuk Siswa SD dengan unsur sosial.

Kata kunci : *Tata Surya, Siswa SD, Keterampilan Sosial, Media Alternatif, Board Game*

Abstract - Solar system is one of the subject matter being taught for grade six of primary school. This subject matter is being taught with texbooks and solar system model which made it difficult for students to memorize. A few tehories are being used in the making of this board game, such as Solar System subject matter according to Kurikulum 2013, board game mechanics, board game dynamics and AGE Framework. Mechanics that are used are set collection, dice rolling, variable player power and co-operative play. Dynamics used are set collection and prediction. Analysis was done by giving questionnaire to primary school students and an interview with primary school teacher. Media Analysis was also done with textbook and similar board games to look for the best mechanics to be used. Design process for this board game includes designing cards, tokens, dice, rule book, board, packaging and user interface for companion app. Trials and evaluation are done in two process, verification and validation. Verification was conducted to check whether board game and companion app made are suitable while validation is done to see whether the problem has been solved. After this process, it can be concluded that this board game can be an alternative media to teach Solar System with social aspect for primary school students.