

TINJAUAN BOARD GAME EDUKATIF & NON EDUKATIF

Oleh:

Andrew¹

*Program Studi Desain Produk, Fakultas Desain Seni dan Kreatif
Universitas Mercu Buana*

Edy Muladi²

*Program Studi Desain Produk, Fakultas Desain Seni dan Kreatif
Universitas Mercu Buana*

andrew.suryadi80@gmail.com¹; edy@comic.com²

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini ialah untuk meneliti sikap dan pengalaman bermain yang ditunjukkan seseorang atau beberapa kelompok orang sewaktu mereka bermain *board game* non edukatif dan menganalisa apakah memungkinkan bila pengalaman bermain tersebut bisa juga dibawa ke dalam *board game* yang bersifat edukasi, agar pengalaman belajar bisa menjadi lebih berkesan dan pelajaran yang didapatkan tidak mudah untuk dilupakan. Metode penelitian yang dilakukan ialah menggunakan metode wawancara, metode observasi dan metode studi banding. *Board game* edukatif ada baiknya mengadaptasi cara bermain dari *board game* non edukatif. Dari aturan bermainnya, durasi permainan, transisi permainan, cara mencapai kondisi kemenangan dan cara pemain berinteraksi satu sama lainnya. Disamping memberikan edukasi yang memang menjadi tujuan utama dari *board game* tersebut, namun cara memainkannya pun dapat mengadaptasi dari *board game* non edukatif, sehingga keasyikan dan keseruan bermainnya dapat memberikan kesan pelajaran yang mendalam bagi siapapun yang memainkannya.

Kata Kunci: Board game, Edukasi, Mengasyikkan.

ABSTRACT

The purpose of this research is to research the behavior and experience when playing a board game that shown by people or groups and analyzes whether it's possible to bring the fun experience when playing non-educative board game into the educative board game, so the learning experience can give an unforgettable experience and lessons to be taught through the board game itself. The research method that I used is interview method, observation method, and comparative study method. There is some quality from non-educative board games that can be adapted for the educative board games. From the way they are played, game duration, game transition, victory condition in game, and how the player interacts with each other. Besides giving education value as the main purpose of an educative board game, the way it played actually can adapted also from the non-educative board games, from the fun in playing and the impact of it to whomever that plays it.

Keywords: Board game, Education, Fun.

Copyright © 2020 Universitas Mercu Buana. All right reserved

Received: January 6th, 2021

Revised: April 30th, 2021

Accepted: April 30th, 2021

A. PENDAHULUAN

Latar Belakang

Di era abad ke 21 ini, para generasi kaum millennial cenderung lebih cepat menyerap

pelajaran dengan menggunakan media visual daripada hanya dengan media tulisan saja. Walaupun tidak selalu melalui media tulisan, dalam berbagai tahapan kehidupan belajar tetap merupakan hal yang penting, bukan hanya untuk mengejar prestasi secara akademik namun juga bagaimana untuk bisa mencapai keberhasilan dalam hidup.

Situasi & kondisi yang terjadi saat ini: Setiap kita perlu belajar untuk meningkatkan kemampuan dalam menjalani kehidupan ini dengan baik. Namun belajar identik dengan kegiatan yang membosankan dan tidak menarik. Disisi lain, setiap manusia kebanyakan suka dengan kegiatan bermain yang sudah terlihat dari semenjak kecil di mana setiap anak-anak memulai pembelajarannya memasuki kehidupan dengan cara bermain.

Belajar itu bisa dilakukan lewat game, Salah satu bentuk pembelajaran sambil bermain yang baik ialah pembelajaran melalui permainan *board game*. *Board game* pada dasarnya terbagi menjadi 2 jenis, yaitu *board game* edukatif dan *board game* non edukatif. Menurut Andang Ismail (2012: 112) Permainan **Edukatif** adalah suatu kegiatan yang sangat menyenangkan, dapat mendidik dan bermanfaat untuk meningkatkan kemampuan berbahasa, berpikir serta bergaul anak dengan lingkungan. Dalam konteks ini jenis permainan edukatif yang diilih adalah **boardgame**. *Board game* edukatif biasanya mempunyai konten edukasi yang

ingin disampaikan lewat permainan tersebut, sedangkan *board game* non edukatif tidak mempunyai konten edukasi yang ingin disampaikan dan dirancang untuk kesenangan serta keseruan dalam bermain *board game* bersama yang dapat dimainkan berulang kali.

Permainan *board game* dapat memicu interaksi langsung yang baik dan sehat antara para pemain satu dengan lainnya. Di mana di antara para pemainnya akan terdapat munculnya suasana kompetitif dan toleransi yang sehat serta dapat melatih setiap individu yang bermain untuk mempunyai kemampuan berkompetisi ataupun berkolaborasi yang dibutuhkan dalam kehidupan.

Permasalahan

Walaupun adanya konten edukatif dalam permainan sangat dibutuhkan sebagai salah satu materi pendidikan, namun cara memainkannya pun juga tidak kalah penting karena dapat menentukan apakah pelajaran yang hendak diberikan dapat benar-benar sampai pada para pemain yang memainkannya.

Berikut permasalahan yang terdapat pada *board game* edukatif pada umumnya: *Board game* pendidikan cenderung membosankan karena terlalu "aman " dan cenderung tidak mengundang risiko yang mengganggu hubungan antar pemain yang terlibat didalamnya dengan durasi permainan *board game* edukatif yang cenderung lebih lama karena banyaknya instruksi yang ada

didalamnya sehingga bisa terkesan membosankan.

Penelitian lebih ditekankan kepada meneliti perbedaan mendasar yang terdapat dalam metode serta alur permainan *board game* edukatif dan non edukatif, untuk dapat mendapatkan hasil penelitian berupa kesimpulan yang dapat digunakan untuk pengembangan *board game* edukatif dengan aturan & alur permainan yang mengasyikkan.

B. TINJAUAN PUSTAKA

Jurnal Internasional:

a. Designing Playful Learning by Using Educational Board game for Children In The Age Range of 7-12: (A Case Study: Recycling and Waste Separation Education Board game)

Yang dibahas dalam jurnal ini :

- *Board game* edukasi meningkatkan pengetahuan tanpa ada guru yang mengatur permainan game nya.
- Permainan *board game* harus terus di uji dalam periode waktu tertentu.
- Sebuah permainan *board game* edukasi harus bisa di adaptasi bukan hanya di sekolah namun juga di rumah, komunitas dan pada situasi nonformal lainnya.
- Sebuah *board game* edukasi harus bisa menarik dan menyenangkan baik pria maupun wanita.

b. A board game to enhance teaching and learning in the Radiographic Technique module: A pilot study

Yang dibahas dalam jurnal ini :

- Pengalaman para pemain dalam studi ini sangat mendukung kalau penggunaan *board game* radiography sebagai alat mengajar dan belajar bisa menjadi sangat berguna secara teori dan latihannya.
- Teknik yang dipakai dalam modul radiografik dapat diadaptasi penggunaannya pada modul yang lain.
- Permainan edukasi yang di desain dengan baik dapat menciptakan suasana yang mengasyikkan, memberikan pengalaman bermain yang menyenangkan dan juga kompetitif yang berfokus pada konten, dan pembelajaran yang diterapkan. Kesalahan merupakan sesuatu yang berguna dan menunjukkan kepada kita apa yang perlu kita pelajari.
- Pertanyaan yang baik, masalah untuk dipecahkan dan situasi untuk dipertimbangkan memperbolehkan para pemain untuk berpikir secara menyeluruh dan menerapkan apa yang mereka pelajari.
- Selain mengasah kemampuan berpikir secara kritis, permainan *board game* secara tim dapat menolong membangun komunikasi dan kemampuan dalam berhubungan sewaktu mereka diharuskan menjawab pertanyaan-pertanyaan secara bersama-sama dan melihat apakah mereka bisa menemukan cara yang belum mereka pikirkan sebelumnya. Kekuatan dari kolaborasi menjadi nyata bagi semua pemain dan hal ini dapat mengubah cara

membangun hubungan dalam situasi pekerjaann dalam suatu organisasi.

c. Board games as Educational Media: Creating and Playing Board games for Acquiring Knowledge of History

Yang dibahas dalam jurnal ini :

- Menciptakan dan memainkan board game mempunyai potensi yang sangat besar dan seharusnya di tampilkan lebih banyak dalam pengajaran sejarah.
- Bermain bisa meningkatkan kepekaan diri, terbiasa dengan lingkungan sosial, hubungan dengan orang lain, pertukaran nilai sosial dan aturan, penciptaan budaya dan identitas pribadi (Nikolić-Maksić & Ljujić, 2012).
- Hasil perbandingan edukasi formal dan belajar dengan menggunakan *board game* : Pada permainan *board game*..semua pemain berpartisipasi sebagai tokoh utama, mengajar dan belajar sebagai komunitas. murid dengan gurunya juga bisa dengan aktif berpartisipasi dalam proses belajar dan mengajar, berkontribusi terhadap pertumbuhan dan pengembangan dalam grup di mana semuanya adalah pembelajar.

Jurnal Nasional:

a. Perancangan Board game sebagai Media Edukasi Pentingnya Melindungi Orangutan untuk Anak Usia 6-10 Tahun oleh Felicia Amanda, Deny Tri Ardianto, Erandaru

Yang dibahas dalam jurnal ini :

Dalam Moseley (2012) disebutkan bahwa terdapat tiga poin utama dari pembelajaran pada paham Konstruktivisme, yaitu *situated cognition*, *cognitive puzzlement*, dan *social collaboration*.

Ketiga hal itulah yang juga terjadi pada kita ketika bermain sebuah *games*. *Situated cognition* adalah sebuah pemahaman di mana masyarakat dapat berkembang melalui interaksi dengan lingkungan dan konteksnya, konten, tujuan, dan natur dari aktivitas yang membentuk perkembangan individu. *Games* menyediakan konten untuk sebuah aktivitas, di mana pemain dapat mengeksplor dan membuat pengertian pribadi, hal ini memungkinkan pemain untuk mengambil peran asli dengan maksud tertentu yang menggambarkan aktivitas di dunia nyata.

Cognitive puzzlement adalah pemahaman bahwa penerimaan secara inkonsisten atau konflik membuat kita menjadi belajar. Banyak jenis permainan yang melibatkan kemampuan *problem-solving*, *strategic planning*, *lateral thinking*, ataupun bekerjasama dalam tim untuk mengalahkan musuh.

Social Collaboration adalah ketika kita belajar melalui negosiasi, menguji pemikiran kita kepada orang lain dan merasakan ide baru untuk menantang pemikiran kita sendiri. Sama halnya ketika bermain *games* kita juga harus berinteraksi dengan orang lain.

b. Perancangan media edukasi board game "INDOING" pembelajaran baha-sa inggris pada anak usia 6-12 tahun oleh Gusranda

Yang dibahas dalam jurnal ini :

Berdasarkan hasil observasi dari Perancangan media edukasi boardgame pembelajaran bahasa Inggris pada anak usia 6-12 tahun, yang mengangkat 6 topik pembelajaran bahasa Inggris yaitu mengenal benda, buah, sayuran, hewan, sifat, dan pekerjaan ke dalam sebuah permainan dalam bentuk *board game* dapat disimpulkan bahwa dalam melakukan perancangan *board game* diperlukan sumber terkait dengan 6 topik pembelajaran bahasa Inggris sebagai sumber untuk merancang *board game* edukatif tentang pembelajaran bahasa Inggris

C. METODE

Metode yang digunakan dalam pengumpulan data ialah:

a. Metode wawancara.

Metode ini dilakukan dengan melakukan wawancara kepada para pelaku permainan *board game* yang biasanya berada di cafe-cafe *board game* yang berada di mall. Wawancara dilakukan kepada pelaku pencipta *board game* "Jalan-jalan" dan "Unmask", Yeshky (pada tanggal 25 oktober 2020) dengan menanyakan apa yang membuat *board game* bisa seru untuk dimainkan serta motivasi dan tujuan dari pembuatan *board game* tersebut.

b. Metode Observasi

Melakukan observasi perilaku para pemain *board game* dan bagaimana suatu *board game*

tertentu dapat mempengaruhi interaksi antar para pemain. Dengan metode ini, maka data yang dapat dikumpulkan adalah data mengenai peraturan yang seperti apa saja yang bisa mempengaruhi interaksi seru antar para pemain.

c. Metode Studi Banding

Metode ini dipakai dengan melakukan studi banding antara *board game* edukatif dan *board game* non edukatif serta bagaimana perilaku para pemain sewaktu memainkan permainan-permainan *board game* ini.

Metode ini dilakukan dengan memainkan secara langsung *board game* edukatif serta *board game* non edukatif bersama dengan para pekerja di *board game* cafe agar mendapatkan pengalaman bermainnya serta meneliti interaksi yang terjadi sewaktu permainan berlangsung.

d. Metode Browsing Internet

Metode browsing di internet dilakukan untuk mendapatkan data-data mengenai teori *board game* dan juga informasi mengenai kegiatan antar para pemain *board game* bahkan juga elemen-elemen pembuatan *board game* nya. Beberapa data melalui metode browsing internet yang didapat:

<https://interaktif.kompas.id/baca/board-game/>

<https://www.boardgamedesignlab.com/design-theory/>

<https://justingary.com/2016/04/28/the-fundamental-building-blocks-of-games/>

https://en.wikipedia.org/wiki/List_of_games

es_in_game_theory

https://www.economicnetwork.ac.uk/showcase/dimitriou_cartel

<https://thewalrus.ca/board-game-theory/>

<https://blogs.cornell.edu/info2040/2018/09/17/game-theory-in-board-games/>

https://en.wikipedia.org/wiki/Game_design

<https://www.makeplayingcards.com/custom-board-games.aspx>

e. *Metode Tabel Listing*

Metode analisis data menggunakan tabel listing untuk melakukan komparasi secara langsung antara 2 kategori permainan *board game* yaitu *board game* edukasi dan *board game* non edukasi, dengan mengambil contoh dari masing-masing kategori *board game* sebanyak 2 buah *board game*.

D. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengumpulan data dilakukan dengan *Observasi, Studi banding board game dan Wawancara* yang sudah dilakukan dengan pelaku pencipta *board game*.

Metode analisis data yang digunakan ialah metode analisis data kuantitatif dengan menggunakan analisis secara komparatif. Analisis dilakukan dengan melakukan komparasi antara *board game* edukasi dengan *board game* non edukasi.

Analisis dilakukan dengan melakukan perbandingan antara Alur cerita, Durasi, Transisi permainan dan akhir dari permainan. Analisis ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui bagaimana perbedaan yang

biasanya ada antara *board game* edukasi serta non edukasi dan apa yang membuat *board game* non edukasi memiliki tingkat repetisi permainan yang tinggi bila dibandingkan dengan *board game* edukasi.

Data-data mengenai jenis *board game* edukatif dan non edukatif yang diperoleh ketika melakukan studi banding :

1) *Cash flow* (Edukasi finansial)



Gambar 1: (Board game "Cash Flow")

(Sumber: <https://em-solutions.co.za/event/cashflow-101-financial-game-2/>)

• Alur Cerita:

Permainan *board game* Cash Flow mempunyai alur yang bersifat progresif (maju):

Pemain berjuang dalam lingkaran "Rat race" untuk dapat berinvestasi sehingga mencapai kebebasan

finansial untuk dapat mencapai impiannya.

• Durasi:

- Permainan dapat dimainkan oleh 2-6 pemain.
- Setiap giliran, pemain mendapatkan giliran mengocok dadu untuk menentukan jumlah petak langkah yang harus dijalaninya.

- Permainan dapat berlangsung selama 30 menit - 1 jam

• **Transisi / Fase:**

Permainan terdiri dari 2 babak. Babak pertama merupakan permainan di dalam lingkaran yang disebut Rat race, dan begitu pemain berhasil mendapatkan passive income yang cukup untuk membiayai pengeluarannya..maka pemain tersebut dapat masuk ke babak 2 yaitu memasuki petak kebebasan finansial di mana kemenangannya akan diraih dengan mencapai impian finansialnya.

• **Ending:**

Permainan ini mengajarkan bagaimana untuk bisa mempunyai aset yang menghasilkan pemasukan sehingga dapat membiayai pengeluaran rutin setiap bulannya. Bila ada pemain yang terlebih dahulu bisa mendapatkan aset dan akhirnya aset tersebut bisa membiayai pengeluaran serta pencapaian impiannya, maka pemain tersebutlah yang menjadi pemenangnya.

2) **China Town (Edukasi negosiasi)**



Gambar 2: (Board game "China Town")
(Sumber: Cafe Monopolis)

• **Alur Cerita:**

Pada tahun 1960 di New York, gelombang baru para imigran Cina berdatangan ke China

town. Para imigran baru ini meluncurkan bisnis mereka di area demografis yang strategis. Mereka tiba untuk membeli gedung, mendirikan bisnis dan ingin mencapai Impian Amerika!

• **Durasi:**

- Jumlah pemain : 3-5 orang
- Durasi bermain : 30 menit - 1 jam
- Negosiasi bisa dilakukan dengan jual beli, atau menukar properti atau properti plus uang. Lamanya negosiasi juga dapat mempengaruhi durasi permainan.

• **Transisi / Fase:**

- Ada 6 Fase permainan dalam board game ini
- Di setiap pergantian tahun, para pemain mendapatkan gaji sesuai dengan jumlah toko propertinya
- Setiap fase, pemain mendapatkan kartu nomor properti yang bisa dipilih, misalnya 4 dari 6 kartu yg dibagikan (kalau jumlah pemain 3.pembagian jumlah kartu disesuaikan dengan jumlah pemain)
- Sebelum suatu fase berakhir, pemain dapat meletakkan kios-kios pada properti yang sudah dimilikinya.

• **Ending:**

- Semakin banyak jumlah kios yang sama & berdekatan pada propertinya semakin banyak pula jumlah gaji yang didapatkan pada setiap pergantian tahun-nya
- Pemain yang pada akhir fase 6 memiliki jumlah uang yang terbanyak..dia lah yang menang.

3. Road Hog (Non educative)



Gambar 3: (Board game "Road Hog")
(Sumber: Cafe Monopolis)

- **Alur Cerita:**

Alur cerita permainan "Road Hog" ialah alur yang bersifat progresif (maju). Mobil yang mencapai garis finish tercepat setelah melewati setiap halangan yang ada , dialah pemenangnya.

- **Durasi:**

- Jumlah pemain : 2-4 orang
- Durasi bermain :15 - 20 menit
- Setiap pemain mendapat token mobil berwarna
- Token mobil/truk putih merupakan penghalang para pemain untuk mencapai exit sebagai tanda kemenangan
- Permainan menggunakan 2 dadu: Dadu biasa yg berisi angka 2,3,4 & dadu bergambar mobil
- Dadu bergambar mobil bisa berisi : boleh menggeser mobil sesuai arah yang digambarkan & mengambil atau menambahkan token mobil putih
- Mobil hanya boleh bergerak ke arah horizontal atau vertikal dan tidak diagonal. Pergerakan diagonal hanya diperbolehkan pada petak bulat dengan panah yg berarah diagonal 4 arah

- Setiap kartu berisi kartu untuk menghentikan gerakan lawan kapan pun, menggeser mobil, memindahkan, memutarbalikkan dan bertukar posisi dengan mobil lainnya yang dapat menambah serunya permainan.

- **Transisi/ Fase:**

- Jalan tol dengan tanda panah lurus menandakan jalanan hanya boleh di jalani dengan lurus dan tidak boleh berpindah ke kiri dan kanan jalan
- Setiap giliran, para pemain berhak mengambil kartu sebanyak 3 kartu dan bisa refill ke-3 kartu lagi di tiap awal ronde ketika kartu sudah terpakai.

- **Ending:**

Mobil dapat mencapai garis *finish* setelah meninggalkan, memutar balikkan, menghangatkan dan menyalip lawan.

4. Tiki Topple (Non Educative)



Gambar 4 : (Board game "Tiki Topple")
(Sumber : Cafe Monopolis)

- **Alur Cerita:**

Tiki topple merupakan *board game* dengan alur cerita progresif. Setiap pemain mempunyai urutan totem yang harus dicapai untuk memenangkan permainan ini.

- **Durasi:**

- Setiap pemain mendapatkan token berwarna
- Jumlah pemain : 2 - 4 orang
- Durasi bermain : 15 - 20 menit.

- **Transisi/ Fase:**

Dengan menggunakan alat bantu berupa kartu yang didapatkan setiap pemain dan dapat menentukan gerakan pemain yaitu :

- *Tiki Up* = menaikkan totem tertentu
- *Tiki Toast* = membuang totem yang paling belakang
- *Tiki Topple* = menurunkan totem tertentu
- Setiap pemain mendapatkan kartu untuk petunjuk angka bonus dari susunan totem yang dapat diraihnya. Angka bonus yang didapat akan menentukan jumlah langkah petak yg bisa dijalani sehingga bisa lebih dekat dengan petak akhirnya.

- **Ending:**

- Tujuan permainan ialah siapa yang terlebih dahulu mencapai petak nomor 35 dialah pemenangnya.

E. KESIMPULAN

Kesimpulan :

a. Alur cerita maju atau progressif membuat *board game* edukasi menjadi lebih menarik untuk dimainkan karena mempunyai tujuan pencapaian dari yang sebelumnya belum mempunyai/ menjadi kemudian dapat mempunyai/ menjadi. Alur cerita yang menarik dapat membuat para pemain untuk tertarik berkumpul bermain *board game*.

b. Durasi permainan yang terdapat pada

board game edukatif cenderung lebih lama dikarenakan oleh jumlah pemain dan strategi yang harus dipikirkan sebelum setiap pemain masuk ke dalam giliran selanjutnya. Sedangkan durasi permainan *board game* non edukatif cenderung lebih cepat karena tidak terlalu banyak instruksi yang harus di jalankan dalam permainan tersebut. Durasi yang lebih cepat menyebabkan para pemain tidak menjadi cepat bosan dan dengan cepat ingin mengulang permainannya karena rasa penasaran serta kompetitif untuk tidak menerima kekalahan dari lawan mainnya.

c. Pengalaman bermain yang mengasyikkan dapat ditentukan oleh alur cerita maju pada *board game* yang mudah diingat, durasi permainan yang tidak terlalu lama dan membangkitkan rasa penasaran antar para pemain terutama pada pihak yang kalah, jelasnya transisi permainan yang menandakan kemajuan atau ketertinggalan antar para pemain satu dengan lainnya, serta kondisi kemenangan dari akhir permainan yang dicapai dengan mendahului atau menghalangi pemain lainnya dalam mencapai garis akhir permainan.

d. Cara bermain pada *board game* non edukatif di mana interaksi antar pemain satu dengan yang lain dapat dirasakan lebih seru dikarenakan peraturan game yang dapat mengganggu kelancaran pencapaian tujuan pada pemain lainnya dapat diadaptasi juga pada *board game* edukatif sehingga pesan edukasi yang ingin disampaikan dapat lebih

berkesan dan tidak mudah dilupakan oleh para pemainnya.

a. Paparan tentang temuan-temuan baru yang muncul selama pelaksanaan penelitian.

- *Board game* dapat mencairkan suasana dan mendobrak suasana hubungan yang terlampaui formal bahkan antara orang-orang yang ada di dalam keluarga.

b. Hal apa saja yang menjadi penunjang selama proses penelitian berlangsung, hal yang menghambat /menggangu proses penelitian dan bagaiman hal tersebut diselesaikan

- Hal yang menjadi penunjang selama proses penelitian berlangsung: tersedianya tempat *board game cafe* sehingga penelitian dan pengumpulan data mengenai *board game* edukatif dan non edukatif dapat dilakukan.
- Hal yang menghambat/ menggangu proses penelitian ialah terbatasnya gerak untuk dapat mengunjungi tempat pengumpulan data secara fisik pada masa-masa pandemi namun hal tersebut dapat diatasi dengan pengumpulan data yang dapat dilakukan secara online dengan resources video online yang banyak tersedia.

Saran

Board game edukatif ada baiknya mengadaptasi cara bermain dari *board game* non edukatif. Dari aturan bermainnya, durasi permainan, transisi permainan, cara

mencapai kondisi kemenangan dan cara pemain berinteraksi satu sama lainnya. Disamping memberikan edukasi yang memang menjadi tujuan utama dari *board game* tersebut, namun cara memainkannya pun dapat mengadaptasi dari *board game* non edukatif, sehingga keasyikan dan keseruan bermainnya dapat memberikan kesan pelajaran yang mendalam bagi siapa pun yang memainkannya.

Tingginya tingkat repetisi bermain yang terdapat pada *board game* non edukatif pun dapat diadaptasi sehingga orang-orang tidak akan bosan dalam memainkan *board game* edukatif tersebut dan nilai edukasi yang ingin di berikan pada *board game* edukatif pun dapat lebih terserap dengan baik.

F. DAFTAR PUSTAKA

- Amanda, F., Ardianto, D. T., & Erandaru. (2019). Perancangan *Board game* sebagai Media Edukasi Pentingnya Melindungi Orangutan untuk Anak Usia 6-10 Tahun. *Jurnal DKV Adiwarna Vol.1(14)*,
- Essop, H., Kekana, M., Sethole, M., Ahrens, E., & Lovric, G. (2018). A *board game* to enhance teaching and learning in the Radiographic Technique module: A pilot study. *International Journal for Innovation Education and Research (IJIER) Vol. 6(10)*, 124-140.
- Gusranda., Heldi., & Faisal, D. (2018). Perancangan media edukasi *board game* “INDOING” pembelajaran bahasa inggris pada anak usia 6-12 tahun. *DEKAVE Vol. 8(1)*.
- Mostowfi, S., Mamaghani, N. K., & Khorramar, M. (2016). Designing Playful Learning by Using Educational *Board game* for Children In The Age

Range of 7-12: (A Case Study: Recycling and Waste Separation Education Board game). *International Journal Of Environmental & Science Education, Vol. 11(12)*, 5453-5476.

Rajković, A. I., Ružić, M. S., & Ljujić, B. (2019). *Board games as Educational Media: Creating and Playing Board games for Acquiring Knowledge of History. LARTEM e-journal, Vol.11(2)*, 1-21.

Wawancara & Observasi



Gambar 5: Foto bersama nara sumber wawancara

Yeshky. (2020, 26 Oktober) Pencipta Card Game "Jalan-Jalan". Wawancara dan observasi.