



## BOARD GAME KARAKTER PROFIL PELAJAR PANCASILA UNTUK ANAK USIA 6-8 TAHUN

Amaliya Nur Hanani Putri Kinasih<sup>1\*</sup>, Masnuna<sup>2</sup>, Aditya Rahman Yani<sup>3</sup>

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

<sup>1</sup>email: [amaliya.anh123@gmail.com](mailto:amaliya.anh123@gmail.com)

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

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

\*Corresponding author

Dikirim: 28-10-2022

Direvisi: 07-12-2022

Diterima: 08-12-2022

### Abstrak

Penerapan pemikiran kritis dan kreatif sejak jenjang sekolah dasar, sangat penting dilakukan, mengingat kedua profil karakter tersebut diatas sangat dibutuhkan dalam mewujudkan sumber daya manusia yang siap menghadapi tantangan di era abad ke-21, dengan mengikuti perkembangan era globalisasi dan informasi demi menghadapi era Masyarakat Ekonomi Asia (MEA). Hal-hal ini lah yang belum terbayang oleh kebanyakan peserta didik, Oleh karena itu dibutuhkan pendekatan pembelajaran yang mendorong siswa untuk terbiasa berpikir kritis dan kreatif mulai sejak dini. Rumusan masalah yang diangkat dalam penelitian ini adalah perancangan board game bahan ajar untuk melatih kemampuan berpikir kritis dan kreatif anak usia 6-8 tahun. Jenis penelitian yang digunakan adalah analisis deskriptif kualitatif data wawancara dan observasi pada tenaga pengajar di Sekolah Dasar yang berlokasi di Surabaya, dan dijadikan sebagai data primer penelitian yang kemudian digunakan sebagai landasan perancangan. Anak-anak usia 6-8 tahun setara sekolah dasar awal kelas satu dan dua, kebanyakan belum seluruhnya menguasai materi calistung dan lebih tertarik dengan metode pembelajaran alternatif selain buku cetak, namun kebanyakan sekolah masih belum menyediakan bahan ajar yang mendukung untuk materi calistung, sehingga dibuatlah perancangan ini sebagai solusi dari permasalahan tersebut.

**Kata Kunci:** Boardgame; kritis; kreatif

### Abstract

*The application of critical and creative thinking since the elementary school level is very important, considering the two character profiles mentioned above are very much needed in realizing human resources who are ready to face challenges in the 21st century era, by following the developments of the era of globalization and information in order to face the era of the Economic Community Asia (MEA). These are things that most students have not imagined. Therefore, a learning approach is needed that encourages students to get used to thinking critically and creatively from an early age. The formulation of the problem raised in this research is the design of a board game teaching material to train critical and creative thinking skills of children aged 6-8 years. The type of research used is descriptive qualitative analysis of interview data and observations on teaching staff in elementary schools located in Surabaya, and used as research primary data which is then used as a design basis. 6-8 years children, equivalent to first and second grade elementary schools, most of them have not fully mastered calistung material and are more interested in alternative learning methods other than printed books, but most schools still do not provide supporting teaching materials for calistung material, so this design come as a solution to those problem.*

**Keywords:** Boardgame; critical; creative

## 1. PENDAHULUAN

Ilmu psikologi memiliki banyak relasi dengan banyak bidang seperti misalnya Pendidikan, yang merupakan asal-usul munculnya sebutan psikologi Pendidikan, yang memiliki arti sebagai ketetapan ilmu dalam kepentingan mendidik dan membina kepribadian manusia. Dasar dari psikologi sendiri diterapkan melalui pengenalan dasar-dasar Pendidikan karakter, seperti yang telah ditetapkan Kemendikbud Nadiem Makarim tentang Pendidikan profil pelajar Pancasila, yakni 1.) Beriman, berakhlak dan bertaqwa kepada Tuhan YME; 2.) Berkebhinekaan global; 3.) Gotong-royong; 4.) Mandiri; 5.) Bernalar kritis; 6.) Kreatif.

Perancangan ini terfokus pada karakter bernalar kritis dan kreatif, yang memiliki makna suatu aktifitas kognitif suatu individu yang berhubungan dengan respon terhadap suatu hal secara analitis, sintetik dan praktikal (Sternberg, 2003). Dan berpikir kreatif merupakan tindakan dan pemikiran modern untuk meraih tujuan dengan menghasilkan ide dan gagasan yang baru (Kaufman & Sternberg, 2010). Karena keterampilan-keterampilan tersebut dibutuhkan dalam menyongsong era MEA di abad 21, sehingga penerapannya perlu dikenalkan sejak awal sekolah dasar. Namun hal-hal ini belum banyak terbayang oleh para peserta didik di banyak institusi negeri yang ada.

Bukti-bukti yang ada berasal dari penelitian, survey, dan observasi yang dilakukan oleh beberapa peneliti. Seperti pada penelitian yang dilakukan oleh Susilo pada 2019, siswa-siswi sekolah dasar belum terbiasa dengan penerapan pemikiran kritis dalam merumuskan dan menyelesaikan masalah, serta cenderung pasif dalam proses belajar mengajar karena adanya rasa malu dan takut untuk menyampaikan pendapat dan menjelaskan jawaban pertanyaan.

Respon yang sama didapatkan pada penelitian yang dilakukan Setyowati, siswa-siswi tidak responsif dengan proses pembelajaran dan cenderung hanya mencatat saja. Peneliti menyimpulkan, respon siswa yang demikian muncul karena kurangnya kreatifitas yang disebabkan kurangnya kesempatan bagi siswa untuk

memperoleh pengetahuan melalui pengamatan dan percobaan secara langsung. Penunjang kreativitas siswa dapat distimulasi melalui pendekatan dengan metode belajar dengan media dan alat peraga. Sehingga dalam proses pembelajarannya, siswa dapat berpikir kritis, aktif dan kreatif demi meningkatkan kualitas belajar yang lebih baik (Setyowati, 2017).

Kemampuan berpikir kritis dan kreatif mampu mempengaruhi banyak bidang, seperti membantu individu dalam progress pencapaian akademik, pembelajaran kreatif, dan kemampuan menyelesaikan masalah hal-hal tersebut dapat berawal dari kebiasaan untuk menganalisis objek secara kritis.

Penggunaan media dalam pembelajaran ini pun juga memerlukan dukungan dari para guru dan pengajar agar metode alternatif pembelajaran ini dapat di realisasikan. Sayangnya, terdapat kekurangan di lapangan dikarenakan para guru masih kurang berinovasi dalam memunculkan alternatif pembelajaran media. Demi membantu terealisasinya inovasi metode belajar sekolah dasar, maka perancangan ini dibuat untuk menjawab kekurangan dan permasalahan yang telah disebutkan diatas; terutama belum adanya media belajar *board game* sebagai bahan ajar pengenalan profil pelajar pancasila yang bernalar kritis dan kreatif untuk anak usia 6-8 tahun di masa 2 tahun pertama sekolah dasar. (Oematan, 2020)

Secara umum, tujuan dari dibuatnya boardgame ini adalah memberikan variasi serta alternatif sistem pembelajaran bagi anak-anak di masa transisi 2 tahun pertama sekolah dasar, diantaranya 1.) Menarik minat anak untuk belajar dengan menyenangkan menggunakan sistem yang lebih kompleks, sebagai stimulus pengenalan pembelajaran di masa transisi 2 tahun pertama Sekolah Dasar, terutama pada materi membaca, menulis dan berhitung. 2.) Memberikan arahan, bimbingan, serta melatih kemampuan berpikir kritis dan kreatif anak di jenjang sekolah dasar melalui *board game*. 3.) Menjadikan anak untuk lebih terbiasa menyelesaikan suatu permasalahan dengan kemampuan berpikir

kritis dan kreatif dalam kehidupan sehari-hari melalui mekanisme *board game*. 4.) Memberikan bantuan bahan ajar kepada pendidik dalam melaksanakan sistem pembelajaran bagi anak usia 6-8 tahun dengan praktis dan menyenangkan.

## 2. METODE

### 2.1. Teknik pengumpulan data

Pengumpulan data dilakukan menggunakan metode primer dan sekunder. Data primer didapat melalui proses wawancara serta observasi. Observasi dilakukan di sekolah-sekolah di Surabaya, melingkupi sekolah negeri dan swasta sebagai perwakilan, dengan melihat fasilitas pembelajaran di setiap sekolah yang dilakukan untuk siswa-siswi 2 tahun pertama Sekolah Dasar, sedangkan wawancara dilakukan kepada para tenaga pendidik mengenai proses penyampaian pembelajaran untuk siswa-siswi kelas satu dan dua, serta melihat apakah sudah diterapkan media alternatif pada pembelajaran di sekolah. Data sekunder didapat melalui studi literatur dari jurnal-jurnal buku, serta artikel yang berkaitan dengan keterampilan berpikir kritis dan kreatif, dan juga media alternatif pembelajaran.

### 2.2. Teknik Analisis Data

Analisis dilakukan untuk mencari dan Menyusun data-data yang didapat, secara sistematis dan ter-struktur. Pada perancangan ini, metode yang digunakan adalah metode analisis deskriptif kualitatif, yang dilakukan untuk mendapatkan poin-poin utama Ketika wawancara dan observasi yang kemudian dapat di interpretasi menggunakan kalimat deskripsi sebelum mencari kata kunci, sehingga dapat ditemukan kesimpulan dari fenomena yang diteliti. Dalam metode analisis deskriptif, dapat dicari poin-poin sebagai acuan informasi dalam menemukan kesimpulan perancangan:

1. *Customer Insight*.
2. *Sinestesa Data*.
3. *Unique Selling Point*.

### 2.3. Target audiens

Sasaran perancangan *board game* ini adalah:

1. Demografis: anak usia 6-8 tahun
2. Geografis: Kota Surabaya
3. Psikografis: memiliki rasa ingin tau yang tinggi dan tertarik dengan lingkungan sekitarnya.
4. Behavioral: aktif, berpikir kritis, kreatif, eksploratif, senang bermain

## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

### 3.1. Hasil

#### Data wawancara dan observasi

Dari wawancara dan observasi yang dilakukan, didapat data terkait siswa-siswi sekolah dasar usia 6-8 tahun; 1.) belum semua anak kelas satu sekolah dasar telah menguasai pembelajaran calistung, baik intensif maupun general, 2.) anak-anak lebih menyukai metode pembelajaran yang merangsang sistem motorik anak, 3.) anak sekolah dasar awal cenderung kesulitan untuk menulis, sehingga diperlukan metode baru yang melatih motorik halus anak, 4.) dibutuhkan permainan sebagai alternatif media belajar bagi anak sekolah dasar awal untuk merangsang minat dan konsentrasi anak dalam materi yang disampaikan..

#### Konsep Visual

*Tone* warna yang digunakan umumnya adalah warna-warna yang merepresentasikan warna-warna hangat dari hutan.



Gambar 1. Palet Warna

Tipografi perancangan ini menggunakan jenis font *sans-serif* pada *headline* maupun *body text*. Jenis *sans-serif* dengan daya tulisan tangan mudah untuk dibawa yang terlihat menyenangkan dan cocok untuk audiens anak-anak. Ukuran *typeface* menggunakan ukuran yang tidak terlalu kecil agar nyaman dan mudah untuk dibaca. Sedangkan untuk logo judul permainan menggunakan jenis *font* dekoratif agar kemasan lebih menarik.

# Mochiy Pop

Gambar 2. Mochiy Pop sebagai *Headline font*

## 123 Marker

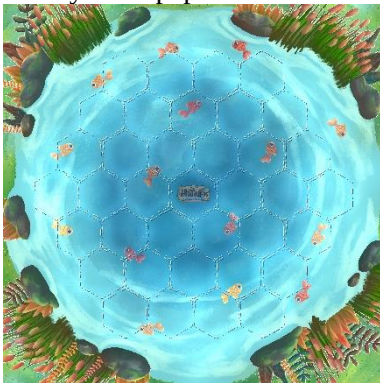
Gambar 3. 123 Marker Sebagai *Body Text*

kata kunci yang di temukan dari penggabungan data-data yang didapat sebelumnya menghasilkan *keyword* Belajar Calistung Melalui Alam, yakni Dengan mengambil konsep papan permainan alam.



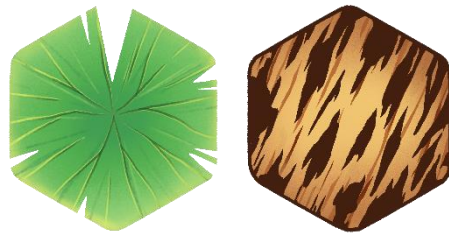
Gambar 4. Logo Permainan

Logo yang dibuat menyesuaikan dengan tema dan konsep alam yang diangkat, yakni menggunakan font dekoratif bermotif kayu dan pepohonan.



Gambar 5. Papan utama

Papan utama permainan memiliki 37 petak heksagonal untuk menempatkan petak-petak modular board yang lebih kecil.



Gambar 6. Modular board petak utama

Modular board ditempatkan sebagai petak jalan bagi tiap pemain selama permainan berlangsung, dan bersifat *replaceable* karena berisi misi yang harus diselesaikan oleh pemain. Media permainan ini digunakan sebagai acuan selesainya permainan ketika sudah tidak ada petak utama di papan permainan.



Gambar 7. modular board petak jembatan

Petak jembatan digunakan sebagai pengganti papan pijak bagi pemain ketika petak utama telah berhasil di bersihkan setelah pemain berhasil menjalankan misi dengan baik.



Gambar 8. pion karakter

Pion karakter menggunakan karakter-karakter dengan desain hewan-hewan yang umum ditemukan di hutan, dengan ciri khas yang berbeda agar mudah dibedakan oleh tiap pemain. Tiap karakter nantinya akan menjalankan karakternya melewati petak-petak *modular board*.



Gambar 9. Kartu Soal Hitung

Kartu hitung berisikan soal-soal operasi hitung penjumlahan dan pengurangan dengan menerapkan operasi hitung tunggal dan bertingkat.



Gambar 10. Karto Soal Tulis

Kartu tulis berisikan soal-soal pengetahuan alam seputar fauna hutan yang mengharuskan pemain menulis jawaban di kolom yang disediakan, dengan *clue* jumlah huruf jawaban sama dengan jumlah garis yang tersedia pada kolom jawaban.



Gambar 11. kartu Soal Susun

Kartu soal susun berisikan soal-soal pengetahuan alam seputar fauna hutan yang

mengharuskan pemain menjawab soal dengan menyusun kartu alfabet yang tersedia, berdasarkan *clue* ilustrasi pada kartu soal.



Gambar 12. Kartu Susun Alfabet

Kartu susun alfabet berisikan 26 huruf alfabet yang khusus digunakan pemain untuk menjawab soal pada kartu soal susun.



Gambar 13. Keping Token

Keping koin merupakan satuan *score* yang digunakan selama permainan berlangsung, yang berhak diterima oleh setiap pemain yang berhasil menjawab soal dengan benar dan/atau menjalankan pion untuk melangsungkan permainan. Poin diberikan oleh bapak/ibu guru sebagai penjaga danau yang mengawasi jalannya permainan.

### 3.2 Pembahasan

Perancangan ini digunakan sebagai media belajar alternatif bagi anak-anak usia 6-8 tahun di jenjang sekolah dasar kelas 1 dan 2, untuk memunculkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif anak melalui hal yang menyenangkan, dengan menjalankan dan mengikuti teknis permainan yang telah disiapkan. Dari permainan ini, anak akan belajar konten baca, tulis, susun, hitung dalam satu metode pembelajaran, untuk melatih kemampuan calistung anak sekolah dasar awal, dengan turut melatih motorik halus anak.

### Konsep

Jenis metode pembelajaran yang disusun oleh perancang adalah *boardgame* edukasi dengan kategori *race game*, karena memerlukan pemain untuk mengumpulkan poin dari tiap pertanyaan yang terjawab. Kategori ini terpilih karena anak-anak cenderung menyukai tantangan, kompetisi serta penghargaan. Dalam permainan ini tentu memerlukan aturan-aturan yang berlaku agar permainan dapat berlangsung dengan baik, dan dengan ini, anak-anak belajar untuk mengikuti permainan sesuai dengan tata cara yang telah ditentukan dan disepakati. Anak-anak juga dapat berinteraksi dengan lawan main, dan menentukan sendiri pilihan yang sudah ia pertimbangkan untuk melangsungkan permainan. Dalam prosesnya, permainan ini melibatkan guru atau orang dewasa untuk mengawasi, mendampingi, serta membimbing anak-anak menjalankan permainan.

### Judul

Judul *boardgame* ini menggunakan kata "HUTARA" yang merupakan singkatan dari Hutan Sejahtera, sebagai implementasi dari penggunaan tema hutan yang digunakan. Serta sub-judul "Danau Misi" sebagai keterangan konsep permainan yang menilik danau sebagai lahan dengan misi-misi yang harus dituntaskan, berupa soal-soal yang harus dijawab oleh tiap pemain.

### Alur Desain Interaktif

Permainan ini dimainkan dengan background story yang sederhana. Menceritakan 5 anak-anak desa Hutan Sejahtera yang aktif dan senang berpetualang, berkawan baik dengan penjaga danau hutan, burung hantu yang bijaksana. Danau tersebut harus dibersihkan secara berkala dari dedaunan dan kayu lapuk. Penjaga danau yang kesulitan untuk memberikannya pun meminta tolong anak-anak desa yang lebih muda dan lincah untuk membersihkan danau, dengan imbalan buah apel sebagai upah kerja keras mereka.

### Konten

Permainan ini terdiri dari elemen-

elemen:

- 1 papan utama
- 1 buku panduan
- 37 petak modular utama
- 15 petak modular jembatan
- 6 pion karakter
- 15 kartu soal tulis
- 15 kartu soal susun
- 25 kartu soal hitung
- 26 kartu alfabet (x2)
- 104 keping token apel
- 1 kemasan *hardbox*

### Persiapan Bermain

1. Permainan menggunakan petak sebagai area jalannya permainan. Pemain menyusun terlebih dahulu petak-petak permainan dengan posisi heksagonal sama rata secara acak, karena setiap petak berbeda, berisikan 3 konten edukasi atau pembelajaran yang menjadi konten permainan, yakni susun, tulis, hitung.
2. kartu susun, tulis dan hitung disiapkan oleh pengawas permainan
3. Permainan dipimpin oleh pengawas permainan yang bertugas sebagai penjaga danau dan dapat dimainkan 3-5 pemain dengan memilih pion karakter warga desa Hutan sebagai penanda petak jalan untuk menyelesaikan misi. Giliran ditentukan melalui suit, hompimpa atau sesuai dengan ketentuan masing-masing.
4. Jika semua sudah dipersiapkan, permainan dapat dimulai.

### Tata Cara Bermain

1. Siapapun yang memulai giliran boleh langsung menentukan arah jalan ke petak manapun pada baris pertama. Pada putaran pertama, semua pemain tidak mengambil kartu soal apapun.
2. Pada putaran selanjutnya, pemain kembali memilih petak jalan. Lalu membuka petak sebelumnya untuk kemudian menjawab soal sesuai dengan jenis soal yang didapat.
3. Pemain mengambil kartu soal sesuai dengan petak yang terpilih untuk dijawab. Jika benar, pemain mendapat keping poin sesuai dengan nilai poin

yang tertera di kartu soal. Dan dapat berganti ke giliran selanjutnya dengan cara yang sama. Jika salah, pemain mengembalikan petak ke tempat semua.

4. Permainan dinyatakan selesai ketika petak soal telah habis.

#### **Ketentuan permainan:**

1. Peraturan umum pemain mendapat tambahan poin (2 atau lebih poin) ketika berhasil menjawab soal.
2. Pemain boleh berjalan kearah manapun searah garis lurus sebanyak 1-3 petak.
3. Pemain tidak boleh melewati petak yang berisikan pemain lain.
4. Pemain tidak bisa melompati petak yang sudah kosong (dengan mengikuti aturan ke 2), karena petak dilewati dengan 'berjalan', bukan melompat.
5. Jalur yang sudah tidak berpetak tidak bisa dilewati, kecuali pemain membayar 1 keping poin untuk membeli petak jembatan. Jika petak yang ingin di raih memiliki 1 petak kosong, maka harus membeli 1 petak jembatan, jika 2 petak kosong, harus membeli 2 petak jembatan, dan seterusnya.
6. Saat petak jembatan di stok sudah habis, pemain tetap dapat membeli jembatan dan memindahkan/menggeser jembatan yang sudah ada di papan permainan.

## **4. SIMPULAN DAN SARAN**

### **4.1. Kesimpulan**

Kebutuhan alternatif media belajar bagi siswa-siswi sekolah dasar awal sangat dibutuhkan untuk menunjang minat belajar dan perkembangan akademik anak di sekolah. Selain itu, kemampuan berpikir kritis dan kreatif juga harus ditumbuhkan dan dibiasakan sejak dini untuk mempersiapkan anak menjadi pribadi yang siap secara mental dan pola pikir dimasa yang akan datang dalam lingkungan sosial masyarakat. Karenanya, anak-anak sebagai generasi penerus bangsa harus memiliki dasar kepribadian pelajar pancasila yang berkemampuan berpikir kritis dan kreatif.

Materi pembelajaran yang merangsang anak untuk mampu berpikir kritis dan kreatif ini sudah diterapkan pada pelajaran-pelajaran sekolah dasar, terutama pada materi dasar calistung. Namun, bagi siswa-siswi sekolah dasar awal, materi calistung yang umumnya menggunakan buku cetak terkadang tidak sesuai dengan metode belajar transisi, sehingga dibutuhkan alternatif media belajar yang lebih menarik.

Penggunaan papan permainan adalah sebuah solusi efektif yang dapat digunakan sebagai alternatif media belajar edukatif bagi anak-anak. Anak-anak akan merasa senang ketika memainkannya sekaligus mampu mempelajari materi yang dibutuhkan dengan lebih menyenangkan.

### **4.2. Saran**

Demi meningkatkan hasil perancangan mengenai topik serupa dikemudian hari, dibutuhkan penggalan data yang lebih dalam, meluas dan terperinci agar tujuan dan hasil perancangan dapat dipersiapkan dengan matang.

## **5. DAFTAR RUJUKAN**

- Anindya, F. N. (2018). Buku ilustrasi Mengenai Helicopter Parenting Untuk Ibu Rumah Tangga. *e-proceeding of Art & Design Vol. 5*, 1445.
- Fadhly, A. R. (2018). *Perancangan Board Game MengeNalkan Manfaat Mengonsumsi sayur*. Surabaya.
- Ferdianto, I. (2019). *Perancangan Aset Boardgame "Aftershock" Mechanimotion Entertainment*. Surabaya.
- Fitriana, N. (2021, Juni 12). *Pikiranrakyatbogor.com*. Retrieved September 21, 2021, from <https://bogor.pikiran-rakyat.com/pendidikan/pr-082068148/profil-pelajar-pancasila-pengertian-hingga-6-ciri-karakter-utama-menurut-kemendikbud>

- Fonthiciaro, K. (2017). *Designing Board Games*. Amerika: Cherry Lake Publishing.
- Hijriati, P. R. (2020). Proses Belajar Anak Usia 0-12 Tahun Berdasarkan Karakteristik Perkembangannya. *Jurnal Ilmiah "pendidikan dasar"*. Vol. VII. No. 1 2020, 144.
- Jessica. (2018, Februari 22). *Bunda, Berikut Manfaat Anak Belajar di Alam Terbuka yang Perlu Anda Ketahui*. Retrieved Desember 27, 2021, from EduCenter: <https://www.educenter.id/manfaat-anak-belajar-di-alam-terbuka/>
- Karima, S. A. (2021). *Perancangan Board Game Edukasi Perkembangan Kognitif Anak*. Surabaya: Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jawa Timur.
- Kurniawan, R. (2021). Perancangan board game sebagai media penunjang untuk meningkatkan minat kegiatan ekstrakurikuler pramuka penggalang siswa sekolah dasar. *Jurnal DESAIN*, 132-146.
- Oematan, V. N. (2020). Pengamalan Nilai-Nilai Pancasila Melalui Media Board Game Untuk Anak Usia 6-8 Tahun. 2.
- Purwanti, F. Z. (2019). *PERancangan Visual Drawing Environmental Animasi Epic*. Surabaya: tidak terbit.
- Rahma, F. I. (2019). Media Pembelajaran (kajian terhadap langkah-langkah pemilihan media dan implementasinya dalam pembelajaran bagi anak sekolah dasar). *PANCAWAHANA: Jurnal Studi Islam Vol.14 No.2*, 87.
- Setyowati, R. (2017). PENINGKATAN KREATIVITAS SISWA KELAS 4 SD MELALUI MODEL PEMBELAJARAN CONTEXTUAL TEACHING AND LEARNING (CTL). *ESJ Vol.7 No.2*, 294.
- Susilo, N. H. (2019). Penerapan Permainan What's In Here Berbasis Model TGT untuk Menumbuhkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 127.
- Tinarbuko, S. (2015). *DEKAVE:Desain Komunikasi Visual Penanda Zaman Masyarakat Global*. Yogyakarta: CAPS.
- vagansza. (2020, 01 16). *Alasan Utama Mengapa Board Game Cocok Dijadikan Media Pembelajaran*. Retrieved from boardgame: <https://boardgame.id/alasan-board-game-media-pembelajaran/>
- Wijayanti. (2021). kreativitas guru dalam mengembangkan minat belajar siswa pada pembelajaran tematik kelas 01 di SDN 02 Tonatan Ponorogo. *skripsi*, 06.
- Wulandari, N. (2019). *Perancangan Board Game Go Green*. Surabaya.
- Zakiah, N. (2019). *Perancangan Feed instagram Yayasan Peduli Kasih Anak Berkebutuhan Khusus*. Surabaya: tidak terbit.