

Board Game Sebagai Media Edukasi Pembelajaran Mengenai Kedisiplinan dan Tanggung Jawab untuk Anak

Budi Darmo¹, Agnes Tashya², Ariani Wardhani³

^{1,2} Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Universitas Tarumanagara

³ Desain Komunikasi Visual, Fakultas Desain dan Seni Kreatif, Universitas Mercu Buana
budid@fsrd.untar.ac.id, agnes.625180013@stu.untar.ac.id, ariani.wardhani@mercubuana.ac.id

Abstrak— Dalam mengajarkan sikap disiplin dan tanggung jawab, orang tua kerap memarahi anak sehingga membuat proses pembelajarannya menjadi tidak maksimal. Ditambah dengan berkembangnya teknologi dan sistem pembelajaran jarak jauh membuat anak menjadi kurang disiplin. Media pembelajaran baru dibutuhkan agar dapat membuat anak menjadi lebih rileks dan fokus. Salah satunya adalah *board game*. Perancangan ini bertujuan untuk menghasilkan *board game* yang dapat mengedukasi anak mengenai kedisiplinan dan tanggung jawab. Tahap perancangan ini dimulai dari latar belakang, identifikasi masalah, pengumpulan data, analisis, konsep perancangan dan eksekusi. Pengumpulan data yang digunakan adalah wawancara dengan Psikolog, Komunitas *Board Game*, Ketua Divisi Litbang di IHF dan Target Audiens serta menggunakan kuesioner yang diisi target audiens dan orang tua, studi literasi dan observasi. Hasil dari perancangan ini adalah *board game* dengan ukuran 46 x 30 cm, menggunakan jenis ilustrasi kartun dan warna cerah yang menggambarkan karakter-karakter yang melakukan sikap disiplin dan tanggung jawab di setiap lingkungan. *Board game* juga dilengkapi dengan komponen lainnya seperti 3 jenis kartu, 4 pion, 2 jenis token dan buku panduan mengenai permainan. Melalui *board game* ini, anak-anak dapat mempelajari sikap disiplin dan tanggung jawab dengan lebih menyenangkan dan diharapkan dapat menanamkan sikap tersebut ke dalam dirinya masing-masing.

Kata kunci: anak-anak, disiplin, ilustrasi, board game, tanggung jawab.

I. PENDAHULUAN

Pendidikan karakter pada anak adalah suatu hal yang penting dan dapat diterapkan pada saat mereka dewasa dengan menjadi suatu kebiasaan yang baik. Proses pendidikan karakter tidak hanya terjadi pada sekolah saja, melainkan juga di lingkungan keluarga dan masyarakat. Pada tahun 2017, Indonesia dibawah pemerintahan Presiden Joko Widodo menerapkan suatu gerakan dinamakan Penguat Pendidikan Karakter (PKK). Pada gerakan tersebut pendidikan karakter mendapatkan porsi yang lebih besar dibandingkan pendidikan yang hanya mengajarkan pengetahuan (Kemdikbud, 2017). Dalam gerakan itu terdapat lima nilai karakter yang bersumber dari Pancasila, salah

satunya adalah nilai integritas, artinya adalah nilai yang didasari dari perilaku seseorang.

Contoh dari nilai integritas adalah sikap disiplin dan tanggung jawab. Menurut Solihah (2021) Sikap disiplin adalah suatu kesediaan seseorang yang timbul dengan kesadarannya sendiri untuk mengikuti peraturan yang berlaku. Menurut Susanto (2015) Tanggung jawab adalah sikap dan kewajiban yang harus dilakukan dimana kita harus siap menerima akibat dari perbuatan dilakukan. Terdapat tiga istilah dalam disiplin menurut Husaini (2021) yaitu patuh dan taat, tata tertib, serta rasa tanggung jawab.

Seiring berkembangnya teknologi yang semakin pesat, anak yang menggunakan

gadget terlalu sering akan lebih malas untuk melakukan kegiatannya, tidak peduli dengan sekitarnya, dan bisa menjadi pemberontak (Chusna, 2017). Sementara itu, Direktur Sekolah Dasar Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi, Sri Wahyuningsih mengungkapkan bahwa sistem pembelajaran jarak jauh akibat covid-19 menyebabkan perubahan gaya hidup anak menjadi kurang disiplin (Silfia, 2021). Selain itu, dalam mengajarkan anak mengenai kedisiplinan dan tanggung jawab diperlukan orang tua dan guru agar mudah dimengerti. Dalam hal ini, orang tua kerap memarahi dan memukul anak, sehingga akan membuat anak menjadi semakin takut dan proses pembelajarannya pun menjadi tidak maksimal (Mini, 2011).

Menurut Rimm (2003) dalam teknik pembelajaran disiplin dan tanggung jawab harus selalu ada penekanan yang positif pada anak. Dalam ilmu psikologi terdapat teknik yang bernama modifikasi perilaku, artinya suatu teknik yang dapat membantu seseorang dalam mengubah perilaku dan kebiasaannya, dimana dalam teknik itu memiliki dua sistem yaitu *reinforcement* dan *punishment* yang diberikan sesuai dengan batas tertentu (Wade et al, 2008). Bentuk dari reinforcement adalah pujian, memberikan waktu lebih untuk bermain, senyuman dan pemberian hadiah

(Papalia et al., 2014). Bentuk punishment terdiri dari tiga menurut Papalia et al. (2014) yaitu *Corporal Punishment* (hukuman fisik), *Power Assertion* (penarikan hak istimewa) dan *Withdrawal of Love* (mengabaikan anak).

Perkembangan anak dibagi menjadi 2 periode menurut Hurlock (2003), yaitu kanak-kanak awal (2-6 tahun) dan masa kanak-kanak akhir (6-12 tahun). Pada masa kanak-kanak akhir disebut juga dengan usia kelompok dimana mereka memiliki minat untuk berteman dengan teman sebayanya dan memerlukan suatu perhatian dan pujian atas perilaku serta prestasinya. Menurut Jahja (2011) masa akhir anak-anak juga masih membutuhkan orang tua dalam pembentukan jati dirinya atau karakternya.

Menurut Safira (2020) penggunaan media belajar dalam proses pembelajaran anak merupakan hal yang penting dimana media itu harus nyata mungkin dan membutuhkan sebuah model. Salah satu contohnya adalah permainan edukatif, dimana menurut Darmadi (2018) penggunaan metode bermain akan memberikan suasana yang lebih rileks atau santai dan menumbuhkan suasana interaktif antar teman sebayanya. Melalui kegiatan bermain juga dapat memperoleh pelajaran dari aspek perkembangan kognitif, sosial, emosi dan fisik anak (Darmadi, 2018). Papan permainan atau *board game* dapat ditunjukkan

sebagai sarana hiburan sekaligus sarana edukasi yang menyenangkan dimana dan kapan saja (Pratiwi, 2019). *Board game* adalah permainan yang melibatkan sejumlah benda yang ditempatkan dan bertukar berdasarkan aturannya pada sebuah permukaan dalam bentuk papan (Dwistyawan & Setiawan, 2017).

Menurut Limantara et al. (2015), ada enam jenis *board game* yaitu *Strategy Board game*, *German Style Board game*, *Race Game*, *Roll and Move Game*, *Trivia Game*, *Word Game*. *Roll and move game* adalah jenis permainan papan yang menggunakan dadu atau media lainnya yang dapat menghasilkan jumlah angka untuk menentukan jumlah langkah para pemain. *Board game* memiliki beberapa manfaat yang salah satunya adalah edukasi yang dapat membuat pemainnya berpikir, memecahkan masalah dan langsung belajar dan bereaksi dari permainan tersebut (Limantara et al., 2015).

Dari pemaparan diatas, tujuan dari perancangan ini adalah menghasilkan *board game* yang dapat mengedukasi anak mengenai kedisiplinan dan tanggung jawab dengan menampilkan ilustrasi dan warna yang cerah agar dapat menarik perhatian anak untuk belajar lebih menyenangkan lagi.

II. METODE

Dalam perancangan ini menggunakan metode kualitatif dan kuantitatif. Metode kualitatif

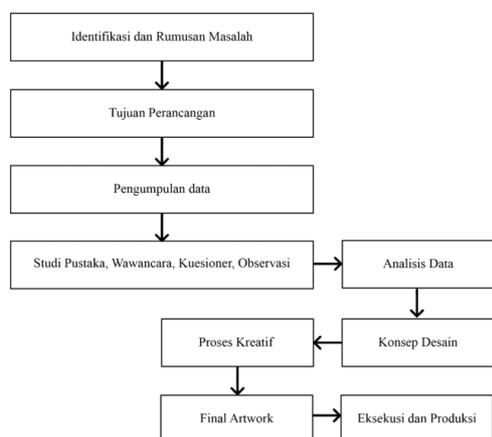
yang dilakukan dalam perancangan ini diantaranya adalah melakukan wawancara bersama dengan lembaga terkait yaitu Kepala Divisi Litbang Indonesia Heritage Foundation (IHF), narasumber psikolog anak untuk mengetahui aspek perkembangan anak dalam membentuk karakternya serta pengajaran orang tua dalam mengajarkan sikap disiplin dan tanggung jawab, komunitas *board game* untuk mengetahui *board game* yang baik untuk anak usia 7-11 tahun, dan target audiens yaitu anak usia 7-11 tahun agar dapat mengetahui apakah mereka sudah mengenal *board game*.

Selain dengan wawancara, untuk lebih memperkuat perancangan ini penulis juga melakukan observasi yang dilakukan di toko mainan maupun mengamati *board game* melalui media online agar dapat lebih memahami bahan dalam membuat *board game*. Lalu penulis juga menggunakan metode studi pustaka dengan mencari literatur mengenai perancangan ini. Metode kuantitatif yang dilakukan adalah menggunakan kuesioner yang berisikan pertanyaan-pertanyaan yang berhubungan dengan perancangan yang diolah, dan dijadikan sebuah kesimpulan. Lalu, kuesioner juga diisi oleh target audiens yaitu anak usia 7-11 tahun dan orang tua.

Dibawah ini merupakan bagan perancangan

yang dilakukan oleh penulis. Pada tahap awal, penulis melakukan identifikasi dan rumusan masalah pada latar belakang. Setelah itu menentukan tujuan agar perancangan ini menjadi lebih jelas. Selanjutnya adalah mengumpulkan data dengan menggunakan metode studi pustaka, observasi, wawancara dan kuesioner. Data yang telah didapatkan maka langkah selanjutnya ada menganalisis data tersebut. Konsep desain dibuat setelah melakukan analisis data dengan membuat cara bermain, teknik pembuatan dan lainnya. Konsep *board game* yang sudah jadi kemudian dibuat proses desainnya dari semua komponen seperti pion, kartu, papan, token, dan buku panduan. Setelah semua proses desain dibuat maka selanjutnya adalah melakukan tahap eksekusi dan produksi, dimana pada tahap ini penulis mulai untuk mencetak hasil desainnya. Jika sudah selesai, maka permainan akan dilakukan tes dalam bermain oleh anak-anak usia 7-11 tahun.

Bagan 1: Alur bagan metode perancangan.



Sumber: Pribadi, 2022.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Analisis Data

Pada perancangan *board game* mengenai kedisiplinan dan tanggung jawab ini memiliki target sasaran yaitu anak-anak usia 7-11 tahun. Pada anak usia 7-11 tahun merupakan anak yang membutuhkan orang tua untuk perkembangan karakternya yang membutuhkan perhatian dan pujian karena perbuatannya dan ingin berinteraksi dengan teman sebayanya. Selain itu target sasaran juga berasal dari keluarga ekonomi menengah dan menengah ke atas yang berlokasi di kota besar Indonesia. Anak yang gemar bermain, memiliki rasa keingintahuan yang tinggi dan ingin meningkatkan hubungan sosialnya juga menjadi target dari perancangan ini. Maka dari itu, penulis memberikan kuesioner yang diisi oleh anak usia 7-11 tahun sebanyak 48 responden dan memiliki kesimpulan bahwa 95.8% anak sudah mengetahui permainan *board game* dan 85.4% pernah bermain permainan ular tangga. Lalu 91.7% lebih menyukai permainan yang dapat dimainkan dengan ramai-ramai.

Untuk memperkuat perancangan, penulis melakukan wawancara dengan berbagai narasumber yaitu Psikolog, Komunitas *Board game*, Kepala Divisi Litbang di IHF, dan Target Audiens. Hasil kesimpulan dari wawancara bersama dengan Psikolog bernama Agustina,

M. Psi., Psikolog adalah dengan anak belajar dari tidak tahu menjadi tahu sudah menjadi proses pembelajaran yang baik, dan sistem *reward and punishment* dapat diberikan dengan periode tertentu. Sementara itu, kesimpulan hasil wawancara dengan Bapak Audi Tri Harsono dari komunitas *board game* bernama Arcanum Hobbies, *board game* adalah tipe permainan yang dapat mengasah keterampilan dan logika berpikir merupakan tipe permainan yang baik untuk anak.

Lalu wawancara penulis dengan Kepala Divisi Litbang IHF yaitu Bu Tika mendapatkan kesimpulan bahwa untuk mengembangkan permainan edukatif diperlukan suatu konsep yang baik sesuai dengan umur anak dengan gambar yang menarik dan peraturan yang jelas. Pada hasil wawancara dengan target audiens, penulis mendapatkan kesimpulan yaitu anak-anak sudah dapat mengetahui permainan *board game* dan sebelumnya pernah bermain monopoli, ular tangga serta ludo.

Seiring dengan berkembangnya teknologi dan adanya sistem pembelajaran jarak jauh menyebabkan anak menjadi kurang disiplin, hal ini didapatkan dari hasil kuesioner yang diberikan kepada orang tua yang memiliki anak. Sebanyak 96.2% setuju bahwa teknologi menyebabkan anak menjadi kurang disiplin dan 94.3% juga menyetujui bahwa sistem

pembelajaran jarak jauh membuat tingkat kedisiplinan dan tanggung jawab anak menjadi menurun. Selain itu 88.7% responden orang tua menjawab bahwa anaknya pernah melakukan tindakan yang tidak disiplin.

B. Analisis SWOT

Berikut ini merupakan analisis SWOT dari perancangan ini:

1. Strength:

Board game dapat menjadi salah satu media pembelajaran yang santai dan menyenangkan. Selain itu juga dapat mengajarkan anak mengenai sikap disiplin dan tanggung jawab.

2. Weakness:

Biaya produksi *board game* cukup besar sehingga harganya tinggi.

3. Opportunity:

Dapat meningkatkan hubungan sosial karena dapat dimainkan oleh siapa pun, dimana pun, dan kapan pun.

4. Threat:

Permainan gadget lebih banyak diminati dan bersaing dengan *board game* yang sudah terkenal.

Tabel 1: Analisis SWOT.

	Strength	Weakness
Opportunity	<p>SO :</p> <p>a. Media <i>board game</i> digunakan agar anak dapat belajar mengenai kedisiplinan dan tanggung jawab lebih asyik dengan gambar yang anak sukai.</p> <p>b. <i>Board game</i> akan memudahkan orang tua dan sekolah dalam proses belajar kedisiplinan dan tanggung jawab pada anak.</p>	<p>WO :</p> <p>a. <i>Board game</i> harus memiliki konsep main yang seru dan aturan yang jelas agar dapat dimainkan oleh siapa pun dan dimana pun.</p> <p>b. Penggunaan <i>board game</i> dengan bahan yang aman dipakai untuk anak.</p>
Threats	<p>ST :</p> <p>a. Konsep dan ilustrasi <i>board game</i> harus menarik perhatian anak dan mudah dimengerti.</p> <p>b. Disertai dengan ilustrasi yang disukai oleh anak-anak.</p>	<p>WT :</p> <p>a. <i>Board game</i> yang sudah terkenal dapat dijadikan referensi.</p> <p>b. <i>Board game</i> dibuat dengan bahan yang tahan lama agar tidak cepat rusak</p>

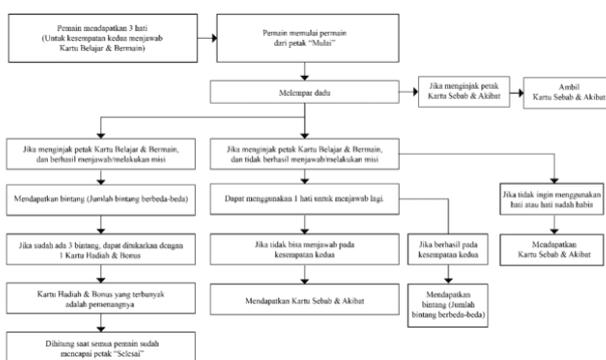
Sumber: Pribadi, 2022.

C. Konsep Permainan

Permainan dibuat dengan jenis *Roll and Move Game* yang merupakan jenis permainan yang menggunakan dadu untuk menentukan langkah pemain seperti ular tangga dan monopoli yang sering dimainkan oleh anak. Permainan dapat dimainkan 2-4 pemain dari usia 7-11 tahun. Selain itu, konsep dalam *board game* memiliki tema tentang kedisiplinan dan tanggung jawab yang dibuat dengan konsep yang menyenangkan sekaligus sambil belajar, dimana pemain dapat menjawab pertanyaan pada kartu sehingga

dapat menambah pengetahuan anak tentang kedisiplinan dan tanggung jawab. Para pemainnya diajak untuk mengumpulkan bintang, setiap 3 bintang yang terkumpul akan mendapatkan 1 kartu hadiah & bonus. Kartu hadiah & bonus yang terbanyak adalah pemenangnya. Di bawah ini merupakan skema permainan dalam *board game* ini.

Bagan 2: Alur Skema Permainan



Sumber: Pribadi, 2022.

D. Keputusan Fisik *Board game*

Menggunakan jenis *roll and move game* dan memiliki beberapa komponen. Pada permainan ini memiliki 3 jenis kartu yaitu 25 kartu belajar & bermain yang berisikan pertanyaan mengenai kedisiplinan dan tanggung jawab di lingkungan rumah, sekolah dan masyarakat, 25 kartu sebab & akibat yang berisikan perintah hukuman yang memberikan kerugian, 50 kartu hadiah & bonus yang didapatkan dengan mengumpulkan 3 bintang dan berisikan keuntungan bagi pemain. Selain itu juga terdapat 1 papan permainan, 100 token bintang dan 50 token hati, dadu, 4 pion pemain, dan 1 buku panduan. Semua

komponen tersebut dimasukkan kedalam *box packaging* yang diberikan sekat antar komponennya.

E. Keputusan Visual

1. Tipografi

Menggunakan jenis sans serif yang tidak memiliki kait pada tiap hurufnya dan memiliki garis tegas yang cocok untuk tulisan yang tidak lebih dari satu alinea.



Gambar 1. Keputusan Visual Tipografi
(Pribadi, 2022)

2. Ilustrasi

Pada perancangan ini menggunakan jenis ilustrasi kartun yang memiliki banyak distorsi pada bentuk tubuh dan wajah. Ilustrasinya diberikan sedikit tekstur seperti guratan pensil dengan outline yang sedikit dan bergradasi. Didalam perancangan ini ilustrasi dipakai untuk membuat karakter dari pion pemain, papan permainan, kartu permainan, token, buku panduan dan kemasan.

3. Skema Warna

Berdasarkan hasil kuesioner, 81.3% menyukai warna yang cerah dengan saturasi tinggi. Selain itu, juga menggunakan warna hangat seperti merah, orange dan kuning untuk

memberikan perasaan hangat dan warna dingin seperti biru, ungu, dan hijau untuk latar belakang pada *board game*.



Gambar 2. Skema Warna
(Pribadi, 2022)

F. Keputusan Verbal

Permainan ini diberikan judul Aditama dengan subjudul “Ayo Disiplin, Bertanggung Jawab Sambil Bermain!”. Pada logonya menggunakan jenis logotype dengan font roboga rounded. Lalu pada huruf D diberikan gambar berupa jam yang berpegang erat dengan kedisiplinan dan diberikan efek timbul agar dapat memberikan penekanan dan kontras dalam judul tersebut.



Gambar 3. Logo Judul Board game
(Pribadi, 2022)

G. Hasil Perancangan

1. Pion Pemain

Pada karakter Indira menggunakan pakaian berwarna pink dengan rambut yang diikat.

Bagas menggunakan kemeja berwarna biru dan celana pendek. Lalu pada pion Adit menggunakan kaca mata dengan pakaian berkerah. Selanjutnya pion Sisil diberikan pakaian berwarna merah dengan rok biru



Gambar 4. Pion Pemain
(Pribadi, 2022)

2. Papan Permainan

Pada papan permainan menggambarkan setiap karakter yang melakukan sikap disiplin dan tanggung jawab di setiap lingkungan dengan menggunakan perspektif atas. Papan permainan berukuran 46 x 30 cm menggunakan lipatan *quad fold* dengan bahan *card board* 3 mm.



Gambar 5. Papan Permainan
(Pribadi, 2022)

3. Kartu Permainan

Pada komponen kartu memiliki tiga jenis yaitu Kartu Belajar & Bermain yang diberikan warna

biru, Kartu Sebab & Akibat yang diberikan warna merah dan Kartu Hadiah & Bonus yang diberikan warna hijau. Setiap bagian belakang kartu memiliki ilustrasi yang berbeda yang menggambarkan setiap kalimat yang masuk ke dalam kartu. Pada bagian depan kartu didesain menggunakan pola yang berhubungan dengan judul dari kartunya. Kartu belajar & bermain berukuran 7 x 9 cm, kartu sebab & akibat memiliki ukuran 6 x 8 cm, sedangkan kartu hadiah & bonus berukuran 6 x 6 cm. Kartu permainan menggunakan bahan art karton 260 gsm laminasi doff.



Gambar 6. Kartu Belajar & Bermain
(Pribadi, 2022)



Gambar 7. Kartu Sebab & Akibat
(Pribadi, 2022)



Gambar 8. Kartu Hadiah & Bonus
(Priyadi, 2022)

4. Token

Token memiliki dua jenis yaitu token bintang dan token hati. Pada token bintang menggunakan warna biru dan token hati menggunakan warna pink. Pada latarnya ditambahkan ornament yang berhubungan dengan token. Token memiliki ukuran 3 x 3 cm dengan bahan chipboard.



Gambar 9. Token Bintang dan Hati
(Priyadi, 2022)

5. Buku Panduan

Buku panduan berisikan perkenalan permainan, cara singkat dalam bermain, persiapan dan langkah bermain. Selain itu pada halaman terakhir berisi jawaban untuk Kartu Belajar & Bermain. Buku panduan diberikan ilustrasi agar dapat lebih menarik untuk dibaca dengan layout yang sederhana.

Terdiri dari 24 halaman menggunakan bahan art paper 120 gsm yang berukuran 17.5 x 12.5 cm.



Gambar 10. Buku Panduan
(Priyadi, 2022)

6. Packaging

Pada kemasan, bagian cover depan menggambarkan keempat karakter seolah-olah masuk ke dalam permainan dimana mereka siap untuk bermain dan belajar mengenai kedisiplinan dan tanggung jawab. Sementara itu, pada bagian bawah kemasan diletakan subjudul dan informasi singkat mengenai permainannya. Kemasan berukuran 29 x 17 x 4 cm dan memiliki sekat yang memisahkan antar komponennya. Lalu setiap komponen juga dimasukkan ke dalam *pouch* kecil agar terlihat lebih rapi.



Gambar 11. Packaging atau Box Kemasan
(Pribadi, 2022)



Gambar 12. Pouch Komponen
(Pribadi, 2022)

I. Produksi dan Run Test

Tahap ini dilakukan untuk mencetak hasil desain yang sudah dibuat dan melakukan tes dalam bermain *board game*. Pada tahap *run test* mendapatkan kesimpulan bahwa durasi waktu dalam bermain sekitar 30-45 menit, ada pemain yang bisa menjawab kartu belajar & bermain dan ada yang tidak bisa menjawab, dan pemain dapat memahami cara bermain dengan baik. Selama permainan, pemain terlihat menikmati permainan, terutama pada saat mendapatkan token bintang dan kartu hadiah & bonus.



Gambar 13. Run Tes Board Game Aditama
(Pribadi, 2022)



Gambar 14. Hasil Cetak Board Game Aditama
(Pribadi, 2022)

Simpulan

Hasil dari proses perancangan ini mendapatkan kesimpulan bahwa anak-anak masih melakukan tindakan yang tidak disiplin dan tidak bertanggung jawab sehingga pembelajaran kedisiplinan dan tanggung jawab pada anak diperlukan dan dapat membantu anak dalam membentuk kebiasaan yang baik. Media *board game* dapat dijadikan media edukasi sekaligus dapat membuat anak belajar lebih menyenangkan sambil bermain. Cara dalam bermain *board game* harus mudah dipahami oleh anak agar tidak menyulitkan anak dalam berpikir. Melalui *board game* atau

permainan edukatif anak dapat menjadi lebih rileks dan santai dalam belajar. Dalam *board game* ini terdapat beberapa komponen yaitu papan permainan, 3 jenis kartu, 2 jenis token, buku panduan, dan 4 pion pemain. Pada bagian kartu memiliki teks yang berbeda dan disederhanakan agar mudah dipahami oleh anak. Selain itu juga diberikan ilustrasi yang berbeda yang menggambarkan kalimat yang tertulis. Komponen buku panduan juga dibuat untuk mempermudah anak dalam memahami cara bermain *board game* dengan menampilkan teks, ilustrasi serta layout yang sederhana.

Pada media *board game* harus dilakukan *run test* agar dapat mengetahui durasi dalam bermain dan menguji rancangan yang sudah dibuat. Dari hasil *run test* yang sudah dilakukan, mendapatkan kesimpulan bahwa para pemain sudah dapat memahami cara bermain dan terlihat menikmati permainan yang dimainkan terutama pada saat mereka mendapatkan token bintang dan kartu hadiah & bonus. Melalui *board game* ini, anak-anak dapat mempelajari sikap disiplin dan tanggung jawab dengan lebih menyenangkan dan diharapkan dapat menanamkan sikap tersebut ke dalam dirinya masing-masing.

Ucapan Terima Kasih

Penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Bu Tika

selaku Kepala Divisi Litbang Indonesia Heritage Foundation (IHF) yang telah meluangkan waktu untuk diwawancarai oleh penulis. Selain itu, penulis juga berterima kasih kepada Ibu Agustina, M. Psi selaku narasumber psikolog anak, dan Bapak Audi Tri Harsono selaku pemilik Arcanum Hobbies yaitu Komunitas *Board Game*. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada anak-anak yang telah meluangkan waktunya untuk diwawancarai oleh penulis yaitu Meisya, Queen, dan Cello.

DAFTAR PUSTAKA

- Chusna, P. A. (2017). Pengaruh Media Gadget Pada Perkembangan Karakter Anak. *Jurnal Dinamika Penelitian*, 17, 315-330.
- Darmadi, H. (2018). *Asyiknya Belajar Sambil Bermain*. Bogor: Guepedia.
- Dwistyan, D., & Setiawan, T. (2017). Pengenalan Tokoh Wayang dalam Cerita Ramayana dengan Menggunakan Media Board Game Untuk Masyarakat. *Nirmana*, 17, 102-109.
- Hurlock, E. (2003). *Psikologi Perkembangan- Suatu pendekatan sepanjang rentang kehidupan*. Jakarta: Erlangga.
- Husaini. (2021). *Pembelajaran Materi Pendidikan Akhlak*. Medan: Cv. Pusdikra Mitra Jaya.
- Jahja, Y. (2011). *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Kemdikbud. (2017, Juli 17). *Penguatan*

- Pendidikan Karakter Jadi Pintu Masuk Pembinaan Pendidikan Nasional. Retrieved Agustus 20, 2021, from Kemdikbud: <https://www.kemdikbud.go.id/main/blog/2017/07/penguatan-pendidikan-karakter-jadi-pintu-masuk-pembinaan-pendidikan-nasional>
- Limantara, D., Waluyanto, H., & Zacky, A. (2015). Perancangan Board Game Untuk Menumbuhkan Nilai Moral Pada Remaja. *Jurnal DKV Adiwarna*, 1.
- Mini, R. (2011). *Disiplin Pada Anak*. Jakarta: Kementrian Pendidikan Nasional.
- Papalia, D., & Martorell, G. (2014). *Experience Human Development (13th ed.)*. New York: McGrwa-Hill Education.
- Pratiwi, F. (2019). *Pengembangan Media Pembelajaran Board Game Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara dan Sikap Peduli Lingkungan Pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta Program Studi Pendidikan Dasar.
- Rimm, S. (2003). *Mendidik dan Menerapkan Disiplin pada Anak Prasekolah*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Safira, A. (2020). *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Gresik: Caremedia Communication.
- Silfia, I. (2021, Juni 24). *Kemendikbudristek Ungkap PJJ Bikin Anak Jadi Kurang Disiplin*. Retrieved Juni 27, 2021, from *Warta Ekonomi*: <https://www.wartaekonomi.co.id/read347401/kemendikbudristek-ungkap-pjj-bikin-anak-jadi-kurang-disiplin>
- Solihah. (2021). *Upaya Meningkatkan Kedisiplinan dan Kinerja Guru dalam Kehadiran Mengajar Online Melalui Penerapan Program Absensi Mengaji Pagi di MTs Negeri 2 Magelang*. *Jurnal Pendidikan Konvergensi*, 8, 127-142.
- Susanto, A. (2015). *Bimbingan dan Konseling di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Wade, C., & Tavis, C. (2007). *Psikologi Edisi Kesembilan Jilid 1*. Jakarta: Erlangga.