

PENGEMBANGAN *BOARD GAMES* SEBAGAI MEDIA EDUKASI COVID-19 DI KAMPUNG SINDANG RASA

Dina Nurhayati¹ dan Mohammad Muhyidin Nurzaelani²

Dinanurhayati14@gmail.com¹

m.muhyidin@uika-bogor.ac.id²

Program Studi Teknologi pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Ibn Khaldun Jl. KH. Sholeh Iskandar KM. 02 Bogor^{1,2}

ABSTRAK

Rancangan *board games* tentang Covid-19 dikembangkan dalam bentuk permainan yang tepat, merupakan salah satu alternatif media informasi dan edukasi bagi anak-anak. Pada masa pandemi ini pengumuman kasus pertama pasien virus corona Indonesia sempat menimbulkan kekhawatiran dalam berbagai sektor. Penyebaran informasi penanggulangan dan pencegahan Covid-19 saat ini menjadi sebuah kebutuhan bagi masyarakat, terutama bagi anak-anak yang menjadi sosok paling rentan, perlunya diadakan sebuah pemahaman tanggap bahaya Covid-19 yang harus diberikan untuk anak. Perancangan *board games* dalam penelitian ini menggunakan metodologi observasi, kuesioner, interview, serta studi literatur tentang Covid-19. Pengembangan *board games* ini diharapkan menjadi media informasi yang mudah dimengerti tentang bahayanya Covid-19 kepada anak-anak. Hasil pengembangan *board game*, anak-anak sangat antusias untuk bermain dan anak-anak mudah mengerti tentang bahaya Covid-19.

Kata Kunci : *Pengembangan Media, Board Games, Media Edukasi Covid-19*

PENDAHULUAN

Latar Belakang

COVID-19 (coronavirus disease 2019) adalah jenis penyakit baru yang disebabkan oleh virus dari golongan coronavirus, yaitu SARS-CoV-2 yang juga sering disebut virus Corona. Kasus pertama penyakit ini terjadi di kota Wuhan, Cina, pada akhir Desember 2019. Setelah itu, COVID-19 menular antarmanusia dengan sangat cepat dan menyebar ke puluhan negara, termasuk Indonesia, hanya dalam beberapa bulan. Coronavirus tersebut kerap kali menelan korban jiwa dan juga kerugian baik secara infrastruktur. Virus ini tidak dapat kita sadari datangnya darimana tetapi dapat diredam apabila masyarakat mempunyai informasi yang cukup

mengenai budaya pencegahan. Namun sayangnya masih kurangnya informasi dan edukasi yang didapat masyarakat mengenai apa yang seharusnya dilakukan pada masa pandemi seperti ini, khususnya bagi anak-anak.

Padahal selama ini anak-anak biasanya yang paling rentan menjadi korban. Oleh sebab itu informasi dan edukasi mengenai pencegahan Covid-19 sangatlah perlu bagi anak sekolah di usia dini. Sujiono menyatakan bahwa “pendidikan anak usia dini meliputi segala hal baik upaya maupun tindakan yang berikan oleh pendidik dan orang tua untuk memberikan stimulasi, bimbingan, perawatan dan pengasuhan pada anak usia dini sehingga tercipta

suasana dan lingkungan yang memungkinkan anak dapat mengeksplorasi pengalaman, pengetahuan dan pemahaman terhadap pengalaman belajar yang telah diperoleh anak dari lingkungan, dengan cara mengamati, meniru, bereksperimen secara berulang-ulang dan melibatkan semua potensi dan kecerdasan anak” (Sujiono, 2012). Covid-19 ini terjadi karena adanya pertemuan antara bahaya (*hazard*) dan kerentanan (*vulnerability*) dan ditangani oleh kemampuan (*capability*) untuk menanggulangnya.

Kemampuan penanggulangan sangat diperlukan karena menjadi salah satu faktor penting untuk dapat menghindari kejadian serupa. Upaya peningkatan kapasitas kemampuan seseorang dalam menanggulangi Covid-19 dapat dilakukan melalui sosialisasi informasi, pelatihan, dan simulasi di lingkungan sekitar.

Edukasi pencegahan Covid-19 pada anak dilakukan dengan tujuan memberi informasi pada anak tentang pengetahuan mengenai Covid-19, memberi pemahaman tentang perlindungan secara sistematis, membekali anak melalui practical training bagaimana melindungi dirinya dan bagaimana mereka bisa merespon bahaya virus tersebut secara tenang, tepat dan cepat. Perancangan media “*Alert Covid*” (Waspada Covid-19) ini menerapkan sebuah metode edukasi dengan pendekatan melalui game. Game membantu anak dalam meningkatkan kecerdasan otak. Melalui media edukasi berbasis game, anak mampu mendapat ilmu berupa teori dan juga praktek berupa pengalaman secara tidak langsung, dimana game mampu memberikan dan meningkatkan kreatifitas anak-anak. Dengan menggunakan media edukasi berupa permainan, anak dapat memahami pencegahan Covid-19 melalui belajar sambil bermain.

Papalia dan Feldman mengemukakan bahwa “bermain sebagai kegiatan dan aktivitas anak usia dini memiliki andil terhadap aspek-aspek perkembangan anak usia dini. Melalui aktivitas bermain anak menguasai fungsi-fungsi tubuh dengan baik, mengkoordinasi antara mata dengan gerakannya, melatih otot-otot anak, membuat keputusan dan mendapatkan keahlian/kemampuan baru” (Papalia & Feldman, 2015). Lebih lanjut dijelaskan oleh Hurlock yang mengemukakan bahwa “pada masa awal kanak-kanak dikenal dengan sebutan tahap mainan karena semua rutinitas bermain yang dimainkan oleh anak usia dini menggunakan mainan” (Hurlock, 1980). Suyadi dan Ulfah mengemukakan bahwa “dengan bermain anak dilibatkan untuk bereksplorasi, mendeteksi dan menggunakan media berupa benda-benda yang ada di sekitarnya” (Suyadi dan Ulfah, 2013). Bermain merupakan strategi utama pendidik anak usia dini di lembaga-lembaga pendidikan untuk seluruh aktivitas pembelajaran anak usia dini.

Bermain sebagai aktivitas utama anak untuk mempelajari dan menyelami pengalaman yang dimiliki agar anak memiliki pengetahuan baru. Pengalaman dalam permainan simulasi dapat digunakan untuk melatih perkembangan motorik anak dan meningkatkan pemahaman serta meningkatkan respon anak-anak dalam upaya pengurangan risiko Covid-19. Dimana hasil edukasi dari *Board Games* ini dapat diimplementasikan sebagai upaya pencegahan resiko virus corona, dengan ini anak – anak melakukannya dengan sifat penyadaran.

(Nurzaelani, 2018) menyatakan bahwa dengan seiring perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin pesat terjadi perubahan yang ada pada berbagai aspek kehidupan manusia. Aspek

kehidupan manusia yang menerima perubahan yang paling mendasar adalah bidang pendidikan dan pembelajaran perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi secara nyata yang berdampak pada perubahan kebutuhan belajar.

Dari berbagai macam media yang ada pada saat ini peneliti ingin menampilkan media *Board Games*. Secara sederhana *Board Games* adalah jenis permainan yang menggunakan papan sebagai komponen utamanya dengan pendukungnya seperti bidak dan kartu. Maka dari uraian di atas peneliti mengambil judul penelitian yaitu **Pengembangan *Board Games* Sebagai Media Edukasi Covid-19 di Kampung Sindang Rasa**. Berdasarkan latar belakang diatas, rumusan masalah dalam penelitian ini diantaranya : (1) Bagaimana

METODE

Jenis dan Sumber Data

Dalam perancangan board game ini penulis menggunakan pendekatan melalui metode kualitatif dan metode kuantitatif dalam melakukan proses penelitian terhadap topik yang dipilih. Menurut Kasiram (2008) penafsiran riset kuantitatif merupakan “tata cara riset yang memakai proses data- data yang berbentuk angka selaku perlengkapan menganalisis serta melaksanakan kajian riset, lebih- lebih mengenai apa yang telah di teliti cermati”. Menurut Bogdan dan Taylor (1975) penelitian kualitatif adalah “salah satu prosedur yang menghasilkan data deskriptif berupa ucapan atau tulisan dan sikap orang-orang yang diamati”. Metode kualitatif digunakan sebagai acuan penulis untuk mendapatkan materi board game yang sesuai dengan tema, kemudian mencari kriteria desain yang sesuai dengan target audiens.

pengembangan Board Games dalam meningkatkan pemahaman Covid-19 kepada Siswa Sekolah Dasar di Kampung Sindang Rasa Kota Bogor?. (2) Bagaimana kelayakan dari pengembangan Board Games dalam meningkatkan pemahaman Covid-19 kepada Siswa Sekolah Dasar di Kampung Sindang Rasa Kota Bogor?. Tujuan pengembangan *board game* ini yaitu untuk memberikan informasi dan edukasi tentang bahayanya Covid-19 melalui proses tahapan pengenalan dan pencegahan awal Covid-19, sehingga anak-anak memiliki pengetahuan, dan pemahaman secara tidak langsung dalam mencegah Covid-19 yang terjadi di lingkungan sekitar melalui perancangan *board games*.

1. Data Kuantitatif Kuesioner

Dari hasil kuesioner data yang dianalisis akan muncul karakteristik dari responden. Kuesioner dibagi kedalam beberapa kategori berdasarkan tingkatan kelas siswa Sekolah Dasar dan tetap menjalankan protokol kesehatan. Kuesioner dibagi ke beberapa siswa yang ada di lingkungan Kp. Sindang Rasa.

2. Data Kualitatif *Depth Interview*

Melalui *depth interview* penulis mampu menemukan pokok permasalahan serta solusi efektif dalam menyelesaikan permasalahan. Narasumber terkait dari kegiatan *depth interview* meliputi pihak terkait dari topik penelitian serta pihak-pihak kompeten dalam hal yang berkaitan dengan topik yang dipilih oleh penulis. Diantaranya adalah Ketua RW Sindang Rasa dan orangtua yang terkait dengan masalah edukasi dan pemberian informasi terhadap anak mengenai

bahayanya Covid-19.

3. Data Kualitatif Observasi

Observasi dilakukan kepada anak-anak kelas 1,2,3,4,5, & 6 Sekolah Dasar di Kp. Sindang Rasa. Observasi bertujuan untuk melihat karakteristik personal dari masing-masing siswa di sekolah dasar, untuk mengetahui apa yang mereka sukai, dan sebagai acuan untuk penulis dalam menentukan kriteria dan konsep desain yang akan dibuat karena nantinya mengacu pada hasil yang didapat dari responden. Observasi ini dilakukan untuk menggali data, mencari kegemaran, menentukan konsep awal, dan menentukan kriteria board game desain.

4. Data Sekunder

- a. Dokumentasi kegiatan belajar mengajar serta dokumentasi dari kegiatan penelitian dan survei pengambilan data
- b. Internet sebagai media dalam mencari referensi problematika, studi komparator dan referensi yang terkait dengan penelitian.

Teknik Sampling

Teknik sampling merupakan teknik pengambilan sampel (Sugiyono, 2001: 56). Teknik sampling digunakan agar perancangan media ini memiliki sasaran dengan mempertimbangkan selera target audiens, mulai dari tampilan visual serta tingkat pemahaman materi yang disesuaikan dengan karakteristik target audiens agar edukasi dan informasi mengenai pencegahan dan bahayanya Covid-19 ini sampai dengan tepat. Penyebaran kuesioner dilakukan di Kp. Sindang Rasa selama kurang lebih 3 hari.

Segmentasi Demografi

- Jenis Kelamin : Laki-laki dan Perempuan
- Umur : 8-12 tahun
- Domisili : Kota Bogor
- Pendidikan : Siswa-siswi Sekolah Dasar di Kampung Sindang Rasa kelas 1, 2, 3, 4, 5, & 6.

Sampel Responden

Jumlah Responden : 10

Responden Jenis Kelamin : Laki laki dan Perempuan

Umur : 8-12 Tahun

Pendidikan : Siswa siswi sekolah dasar kelas 1, 2, 3, 4, 5, 6.

Observasi

Menurut Widoyoko (2014:46) observasi merupakan “pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap unsur-unsur yang nampak dalam suatu gejala pada objek penelitian”. Menurut Sugiyono (2014:145) “observasi merupakan suatu proses yang kompleks, suatu proses yang tersusun dari pelbagai proses biologis dan psikologis” Observasi dilakukan dengan cara mengamati cara bermain anak-anak ketika berada di lingkungan rumahnya, bagaimana edukasi mengenai Covid-19 ini dapat dimengerti oleh anak-anak. Observasi ini dilakukan untuk menggali data, mencari kegemaran, menentukan konsep awal, dan menentukan kriteria board game desain. Selain itu observasi juga mengamati dan memberikan test uji coba serta pertanyaan kepada 10 orang anak. Observasi dilakukan selama mereka sedang bermain di lingkungan rumahnya, test uji coba meliputi uji coba board game yang ada seperti monopoli, ular tangga, & UNO.

Depth Interview

Depth interview dilaksanakan pada sebanyak 3 kali pada tanggal 4, 5, 6 September 2020. Depth interview berlangsung di Kp. Sindang Rasa. Pihak-pihak yang menjadi narasumber dalam proses depth interview meliputi :

1. Bpk. H. Rd. Asep Sumirat, Ketua RW 06 Kp. Sindang Rasa
2. Prawitra Azharai Robby, S.Km, Tim Medis Puskesmas Kota Bogor
3. 10 anak anak kelas 1,2, 3, 4, 5, & 6 Sekolah Dasar yang menjadi area penelitian penulis di Kp. Sindang Rasa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Identifikasi permasalahan dalam penelitian pengembangan ini meliputi gambaran umum, media edukasi Covid-19 dalam papan permainan. Gambaran umum

merujuk pada permasalahan akan kesadaran Covid-19 dan potensi sasaran terhadap siswa sekolah dasar di Kp. Sindang Rasa.

Tabel 1. Identifikasi Potensi dan Masalah

	Tinjauan Lingkup Mikro (Kp.Sindang Rasa)	Tinjauan Siswa kelas 1 – 6 SD
Identifikasi Masalah	A. Gambaran Umum a) Kondisi lingkungan Kp. Sindang Rasa b) Kegiatan lingkungan sehat dan bersih yang telah berjalan	B. Medi Board Games a) Media Board Games (papan edukasi) Covid-19 b) Informasi Covid-19 c) Penyampaian pesan mengenai pencegahan dan bahayanya Covid-19
		C. Permainan Papan edukatif a) Konten – Komponen permainan b) Sistem permainan c) Kesesuaian tingkat kesulitan d) Desain visual permainan
	Pengembangan Papan permainan edukasi “Alert Covid” (Waspada Covid-19)	

Depth Interview, Observasi, dan Kuesioner adalah metode yang digunakan sebagai teknis pengumpulan data, metode ini menjadi tahap akhir dalam penelitian yang dilakukan. Pada metode interview

yang dilakukan kepada orangtua terkumpulnya data dalam penelitian ini dengan mengajukan 8 pertanyaan kepada 4 responden yang berkaitan dengan pencegahan dan bahayanya virus covid 19.

Tabel 2. Data *Depth Interview*

Responden	Pertanyaan	Jawaban
1	Apa yang kamu ketahui tentang Covid 19?	Virus yang mengganggu pernafasan dan dapat menyebabkan kematian
2	Seberapa bahayanya Covid-19 ?	Sangat berbahaya yang dapat

		menyebabkan gejala ringan hingga berat
3	Bagaimana manusia bisa terinfeksi COVID-19?	Seseorang dapat terinfeksi dari hidung atau mulut pada saat batuk, bersin, atau berbicara.
4	Haruskah saya khawatir terhadap penyakit COVID-19 ini?	Harus tetap tenang dan jangan panik namun tetap waspada
5	Dimanakah saya bisa mendapatkan media edukasi dan informasi serta situasi perkembangan COVID-19?	Selama ini saya mendapatkan info lebih sering melalui whatsapp group dan web yang tersedia
6	Apa yang anda ketahui tentang Board Games?	Seperti media untuk bermain anak-anak
7	Apakah anda sering membuat Media Edukasi sebagai bentuk informasi kepada anak?	Kadang – kadang saya membuatnya agar mudah dimengerti anak
8	Apakah anda mengetahui bahwa Board Games dapat memberikan edukasi dan informasi mengenai pencegahan penyebaran covid 19 ?	Belum tahu

Setelah dilakukannya interview terhadap responden, selanjutnya pada tahap ke- 2 yaitu melakukan observasi pada saat proses pengimplementasian *Board Games* untuk mengedukasi dan memberikan informasi mengenai Covid-19 kepada anak – anak khususnya siswa sekolah dasar kelas 1-6. Observasi ini bertujuan agar kami dapat mengamati kondisi pada saat proses pengimplementasian *Board Games* berlangsung.

Setelah selesai memainkan board game *Alert Covid* (Waspada Covid-19), dibagikan kuesioner dengan skala Likert kepada para responden untuk mendapatkan data kuantitatif. Pernyataan tentang sikap seseorang terhadap sesuatu berhubungan dengan skala Likert, misalnya senang-tidak senang, setuju-tidak setuju, baik-tidak baik. Hasil pengujian kemudian diolah menggunakan perhitungan skala Likert untuk mengetahui persentase pendapat mahasiswa. Kuesioner yang dibagikan kepada remaja berisi pilihan jawaban dengan skala Sangat Setuju (SS), Setuju

(S), Tidak Setuju (TS), dan Sangat Tidak Setuju (STS). Skala Likert adalah skala yang digunakan untuk mengukur sikap, pendapat dan persepsi seseorang, maupun kelompok mengenai sebuah peristiwa atau fenomena sosial, berdasarkan definisi operasional yang digunakan dalam penelitian (Ridwan, 2008).

Dari hasil pengujian kepada siswa kelas 1-6 Sekolah Dasar didapatkan persentase sejumlah 9,8% menyatakan sangat setuju melalui permainan ini, lebih dapat memahami tentang mencegah Covid-19 sehingga pentingnya menjaga kesehatan yang dapat tersampaikan dengan baik. Hasil pengujian juga menyatakan bahwa 9,6% responden sangat setuju ilustrasi dalam game menarik. 9,6% responden sangat setuju dengan penjelasan materi pada kartu mudah dipahami. 9,8% responden sangat setuju dengan mekanik atau cara bermain dalam permainan ini tepat dan mudah dipahami. Melalui hasil pengujian, board game *Alert Covid* (Waspada Covid-19) berhasil menyampaikan beberapa pesan

penting antara lain 1) Cara mencegah penyebaran Covid-19 ; 2) Menjalankan protokol kesehatan pada masa pandemi; 3) Waspada akan bahyanya Covid-19 tanpa panik dan tetap tenang.

Dari pembahasan hasil penelitian di atas menjelaskan bahwa masyarakat di Kp. Sindang Rasa sebenarnya mengetahui betapa berbahayanya covid-19 ini, akan tetapi masyarakat belum terlalu

KONSEP DESAIN

Desain

Desain dari perancangan *board game* ini adalah mensimulasikan diri sebagai tim edukasi yang berusaha memberikan informasi upaya pencegahan Covid-19 dan meningkatkan pemahaman bahayanya Covid-19. Konsep board game-nya sendiri menggunakan gameplay dari kategori classic board. Dengan menggunakan sistem petak dan alur yang menuntun pemain hingga ke garis akhir. Disertai dengan beberapa bantuan dan rintangan berupa informasi dan pertanyaan yang harus dilakukan oleh pemain untuk dapat mencapai garis akhir. Penggunaan konsep gameplay kategori classic board game dikarenakan kemudahan dalam pemahaman tata cara permainan untuk anak-anak. Aktivitas yang dilakukan oleh pemain nantinya adalah mendapatkan informasi yang berisi tentang konten tindakan pencegahan Covid-19, kemudian menjawab pertanyaan yang di simbolkan sebagai pin bergambar seseorang ngobrol yang artinya adalah pemain diwajibkan untuk menjawab pertanyaan yang tertera agar selalu berjaga jarak dan menggunakan masker.

Strategi Media

Media pembelajaran board game dipilih karena pendekatan yang efektif bagi anak-anak adalah belajar sambil

mementingkan tentang pencegahan covid-19 khususnya anak-anak. Pada data yang telah dikumpulkan bahwa orangtua masih banyak yang tidak mengetahui bahwa *Board Games* sebagai salah satu media edukasi dan informasi pencegahan terhadap virus Covid-19. Dan hasil observasi dapat dilihat bahwa orangtua dan anak - anak sangat antusias sekali selama pelaksanaan permainan edukasi Covid-19 berlangsung.

bermain. Menurut Praktisi tumbuh kembang anak Lely Tobing mengatakan bahwa “*board game mampu* mengajarkan banyak hal. Boardgame juga dapat melatih konsentrasi dan daya ingat anak”. Untuk anak usia sekolah, *board game* dapat melatih anak memecahkan masalah, berstrategi, serta berpikir kreatif dan kritis”. Dengan media *board game* ada tiga aspek yang tercakup di dalamnya, yaitu aspek visual (gambar), audio (berdiskusi dan tanya jawab), serta afektif (sikap).

Strategi Komunikasi

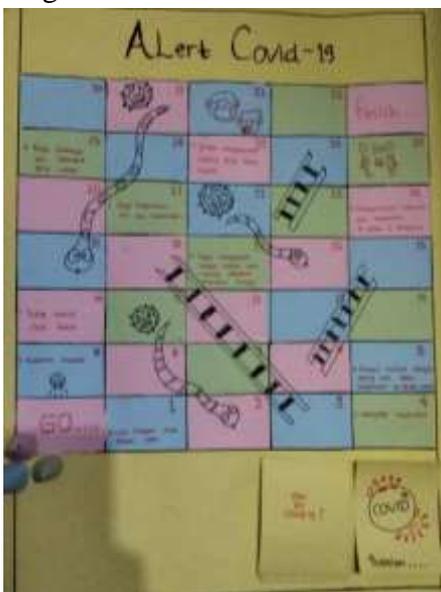
Pendekatan yang dilakukan untuk anak usia 6-12 tahun dapat dilakukan dengan berbagai cara, yang pertama adalah kelompok bermain. Permainan board game upaya pencegahan Covid-19 ini dimainkan oleh 3 hingga 6 orang pemain, Strategi yang kedua adalah dengan menerapkan konsep game berbasis sistem belajar dan bermain. Pemberian materi disertai dengan kegiatan bermain akan membuat anak-anak merasa seakan sedang bermain dan bukan belajar, Strategi komunikasi yang ketiga adalah pemilihan bahasa yang digunakan dalam permainan. Target usia pemain adalah anak-anak usia 6-12 tahun, maka gaya bahasa yang digunakan adalah percakapan bahasa Indonesia yang diucapkan sehari-

hari, dan strategi yang terakhir adalah dengan menerapkan pemberian reward dan punishment terhadap para pemain.

IMPLEMENTASI

Papan Permainan

Desain utama papan bermain menggambarkan ilustrasi sesuai dengan tema, dengan skenario cerita dimulai dari Rumah Sakit dan berakhir kembali ke Rumah. Desain papan permainan utama dibuat dengan bahan kuarto yang berukuran 60 x 60 agar efisien untuk dimainkan.



Gambar 1. Tampilan papan permainan

Kartu Permainan



Gambar 2. Tampilan Kartu Permainan

Kartu menjadi komponen paling penting dalam permainan papan ini. Kartu tersebut nantinya akan membantu tiap pemain dalam

menyelesaikan permainan. Tiap pion akan menempatkan posisinya pada kotak pertanyaan dan harus menjawab dengan benar.

Pion Permainan

Pion atau bidak dalam board game pencegahan Covid-19 ini adalah sosok karakter untuk memulainya permainan dari awal hingga akhir.



Gambar 3. Tampilan bentuk pion permainan

Komponen Pendukung lain

Komponen pendukung permainan papan ini menjadi satu bagian dari permainan yang dapat ditemukan dalam satu set kemasan. Komponen ini berfungsi agar jalannya permainan dapat terjaga dengan teratur dan baik. Masing-masing komponen mempunyai peran dan fungsinya sendiri sehingga permainan dapat selalu berjalan tanpa halangan.



Gambar 4. Tampilan Buku petunjuk permainan

KESIMPULAN

Permainan papan (*board game*) dengan judul *corona alert* (waspada Corona) ini merupakan sebuah media yang mampu membantu anak dalam memahami dan mempelajari tindakan pencegahan dan meningkatkan pemahaman Covid-19. Dengan menggunakan konsep gameplay utama Memory play, anak-anak dapat mengingat dan menghafal kejadian-kejadian yang terjadi pada saat itu, serta dapat menemukan pemecahan masalahnya. Final desain dari perancangan permainan papan damkar ini telah diuji cobakan kepada target audiens yaitu anak-anak dengan batas usia 6 hingga 12 tahun.

Uji coba desain dilakukan kedalam tiga tahap, tahap pertama uji coba untuk

menguji materi konten, kemudian uji coba mekanisme permainan, dan uji coba desain final atau playtest akhir untuk melihat keseluruhan permainan. Dari beberapa kali hasil uji coba diatas, dapat disimpulkan bahwa permainan ini mampu memberikan pengalaman bermain dan belajar yang berbeda bagi anak-anak. Anak-anak diajak untuk mampu mengingat informasi yang ada dan secara cepat mereka harus dapat menjawab pertanyaan yang berkaitan dengan informasi yang mereka dapatkan. Dari hasil uji coba tersebut persaingan dapat terjadi antar pemain, namun persaingan tersebut menunjukkan bahwa anak-anak antusias.

DAFTAR PUSTAKA

- Himmaie, Y, Adi, S, Ratih, SP. 2019, *Pengembangan Permainan Papan (Board Game) Edukatif Sebagai Media Promosi Kesehatan Gigi dan Mulut pada Anak Usia Sekolah*. Malang : <http://journal2.um.ac.id/index.php/jfik/index> <http://fik.um.ac.id/>
- Nurzaelani, M. M., Kasman, R., & Achyanadia, S. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Integrasi Nasional Berbasis Mobile. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 20(3), 264 - 279. Retrieved from <http://journal.unj.ac.id/unj/index.php/jtp/article/view/8685>
- Parsaulian, MM, Simanjuntak, Afirianto, T, Wardhono, WS, *Pengembangan Board Game Edukasi Dengan Teknologi Augmented Reality (Studi Kasus Permainan Ular Tangga)*. Universitas Brawijaya : *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer* e-ISSN: 2548-964X Vol. 3, No. 3, Maret 2019, hlm. 2425 -2435
- Sadikin, A, Hamidah, A. 2020, *Pembelajaran Daring di Tengah Wabah Covid-19*. Jambi : BIODIK: *Jurnal Ilmiah Pendidikan Biologi* Vol. 06, No. 02 (2020), Hal. 214 – 224
- Setyanugraha, F, Setyadi, DI. 2017, *Perancangan Board Game Sebagai Media Pembelajaran Mitigasi Kebakaran Untuk Anak Sekolah Dasar Usia 8-12 Tahun Di Surabaya*. Surabaya : *JURNAL SAINS DAN SENI ITS* Vol. 6, No.1, (2017) 2337-3520 (2301-928X Print)
- Sudarmilah, E. 2019, *Game Edukasi*

*Mitigasi Bencana Kebakaran
Berbasis Android. Surakarta : Jurnal
PROtek Vol. 06 No. 1, Mei 2019*