

**PERANCANGAN *BOARD GAME* EDUKASI
SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK
MENUMBUHKAN MINAT BACA
ANAK JALANAN DI BEKASI**

**EDUCATIONAL BOARD GAME
AS INSTRUCTIONAL MEDIA TO DEVELOP
READING INTEREST OF STREET
CHILDREN IN BEKASI**

Arvino Prameswara¹, Riky Siswanto²

Prodi S1 Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom
vinocaur@gmail.com

ABSTRAK

Membaca merupakan aktivitas yang penting dilakukan seorang manusia muda untuk membentuk karakternya. berdasarkan data UNESCO, presentase minat baca Indonesia tercatat sebesar 0,01. Presentase yang rendah ini tidak hanya ditemukan pada orang Indonesia yang mendapat pendidikan formal tetapi juga terjadi pada anak jalanan. Komunitas Koppaja merupakan Komunitas yang bergerak di bidang pendidikan bagi anak jalanan, mengalami masalah yang sama ketika peneliti melakukan observasi lapangan disana. Tingginya mobilitas serta pola hidup yang tidak teratur menyebabkan anak jalanan di koppaja Bekasi ini akhirnya tidak memiliki kebutuhan akan membaca meskipun telah ditampung oleh Koppaja Bekasi sejak lama. Permainan Edukatif dirasa efektif untuk memancing semangat mereka dalam belajar sehingga penulis berinisiatif membuat *Boardgame* berjudul "*Patriot Quiz*" untuk anak jalanan remaja usia 9-13 tahun sebagai penyalur pembelajaran sekaligus upaya untuk mendorong tumbuhnya minat baca mereka. Perancangan *Boardgame* ini menggunakan beberapa metode penelitian kualitatif dalam pengumpulan data dan metode analisa SWOT dan ROT. Melalui konsep pendekatan cerita petualangan dan nilai patriotisme yang ada di Bekasi serta dengan pengayaan kartun yang kasar diharapkan dapat menjadi media pembelajaran yang baru dan menyenangkan bagi anak jalanan khususnya di Bekasi.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Minat Baca, Anak Jalanan, Permainan Edukatif, Boardgame

ABSTRACT

Reading is an important activity undertaken by a young man to shape his character. Based on data from UNESCO, the percentage of reading interest Indonesia was recorded at 0.01. This low percentage is not only found in people in Indonesia who received formal education but also for street children. Koppaja is a community that is engaged in education for street children, experienced the same problem when researchers conducted field observations there. The high mobility and lifestyles, causing irregular street children in Bekasi is finally not have a need to be read despite having been accommodated by Koppaja long time. Educational games is considered effective to provoke their enthusiasm in learning so I took the initiative to make Board games titled "Patriot Quiz" for street children adolescents aged 9-13 years as a supplier of learning as well as efforts to encourage the growth of interest in reading them. The design of this Board games using some qualitative research methods in data collection and

analysis methods SWOT and ROT. Through the concept of adventure story approach and the value of patriotism in Bekasi and with a rough cartoon styling is expected to become brand new and fun learning media for street children, especially in Bekasi.

Key Word: Learning Media, Reading Interest, Street Children, Educational Games, Board Games, ROT

1. Pendahuluan

Membaca merupakan aktifitas yang penting dilakukan di awal kehidupan seorang manusia khususnya anak untuk mengembangkan pengetahuan serta kepribadiannya di tengah masyarakat. Namun akibat arus globalisasi yang semakin cepat, saat ini budaya membaca di Indonesia semakin menurun menjadi rata-rata kurang dari satu jam sehari. Data ini diperkuat oleh laporan Bank Dunia Nomor 16369-IND, dan studi IEA (International Association for the Evaluation of Education Achievement) di Asia Timur, tingkat terendah membaca dipegang oleh negara Indonesia dengan skor 51,7, di bawah Filipina (skor 52,6), Thailand (skor 65,1), Singapura (skor 74,0), dan Hongkong (skor 75,5). Angka ini tidak hanya ditemui pada anak-anak yang mendapat pendidikan formal saja tetapi juga ditemui pada anak-anak yang kurang beruntung seperti anak jalanan dan anak terlantar.

Koppaja (Komunitas Peduli Pendidikan Anak Jalanan) yang berdomisili di Bekasi merupakan sebuah komunitas yang peduli terhadap nasib anak jalanan serta pendidikan untuk anak-anak yang putus sekolah dan terpaksa hidup di jalanan ini. Berdasarkan hasil wawancara dengan Ketua Koordinator Koppaja Bekasi, Krisna (2016), mengungkapkan bahwa proses pembelajaran yang diberikan untuk anak jalanan di komunitas tersebut berupa pendidikan akhlak serta materi-materi dasar yang biasa didapatkan di sekolah dasar. Metode belajar yang digunakan juga berupa permainan edukatif kepada anak sehingga anak lebih mudah menyerap materi pelajaran yang diberikan oleh pembimbingnya. Namun dalam perjalanannya anak jalanan di Koppaja Bekasi mengalami masalah dalam minat membaca buku materi atau buku yang disediakan di Sekretariat Koppaja Bekasi. Hal ini dikarenakan rendahnya pengetahuan karena faktor putus sekolah serta pola hidup mereka yang tidak teratur akibat terlalu sering menghabiskan waktu untuk bermain *game online* dan *video games* di warnet. Setelah diselidiki lebih lanjut ternyata buku-buku yang disediakan di Koppaja Bekasi pun juga tidak sesuai dengan umur anak jalanan sehingga materi yang ditangkap oleh anak jalanan tidak tersalurkan dengan baik pada pembelajaran.

Maka dirasa perlu dibuat sebuah permainan edukatif yang dapat memicu mereka untuk membaca dan mencari ilmu lebih dalam lagi. Dalam konteks ini permainan yang bersifat fisik dan tidak berhubungan langsung dengan teknologi *digital* agar anak dapat lebih berinteraksi dengan teman-teman di lingkungannya serta menyerap materi pembelajaran dengan cara yang menyenangkan. Maka dibuatlah sebuah Boardgame dengan tema dan *gameplay* yang sesuai dengan umur dan psikologi anak jalanan tersebut serta sesuai dengan nilai-nilai kehidupan yang mereka miliki supaya pembelajaran dapat lebih menyenangkan untuk diikuti.

2. Dasar Teori Perancangan

Menurut Gagne dan Briggs (1975) seperti dikutip Ashar Arsyad (2002: 4) secara implisit mengatakan bahwa media pengajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran, yang terdiri dari antara lain buku, tape-recorder, kaset, video camera, video recorder, film, slide (gambar bingkai), foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer. Maksudnya adalah media sebagai wahana atau sumber belajar yang mengandung materi instruksional di lingkungan peserta didik untuk merangsang peserta didik dalam belajar.

Pada penelitian ini, penulis menggunakan jenis media permainan edukatif untuk merangsang mereka dalam proses pengolahan pesan. 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. Selain itu, untuk menguatkan dan menerampilkannya anggota badan si anak, mengembangkan kepribadian, mendekatkan hubungan antara pengasuh dengan pendidik (anak didik) kemudian menyalurkan kegiatan anak didik dan sebagainya. Dalam konteks ini jenis permainan edukatif yang diilih adalah *boardgame*. Karena dalam permainan papan atau *boardgame* setiap pemain dapat langsung berinteraksi dengan karakter dan permainan serta pemain lain sehingga ada interaksi yang memuat permainan menjadi lebih spontan dan dinamis. Pada penelitian ini jenis permainan *board game* yang dipilih adalah jenis *Trivial Pursuit* dan *Maze Game*.

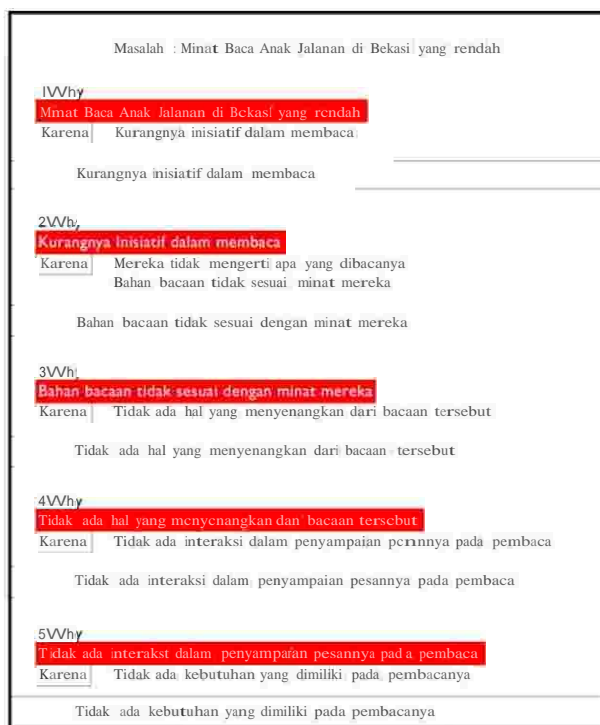
Dalam pemilihan tema dalam permainan serta konten yang menarik bagi target sasaran perlu adanya teori minat untuk mengetahui minat membaca pada umur sasaran. Persamaan dengan ajaran fase dalam psikologi perkembangan, diajukan sederetan model dengan titik-tolak bahwa perkembangan literer dalam urutannya terikat pada umur tertentu. Ch. Buhler menunjukkan adanya lima fase dalam proses membaca seperti yang dikutip oleh Kurt Franz dan Bernhard Meier pada buku Membina Minat Baca Anak (1983), yaitu :

1. “usia fantasi anak”, umur 2-4 tahun;
2. “usia dongeng” umur 4-8 tahun’
3. “usia petualangan”, umur 8-11/12 tahun;
4. “usia kepahlawanan”, umur 12-15 tahun;
5. “usia rilis dan romantic”, umur 15-20 tahun.

Menurut pendekatan kognitif (Yongki Safanayong, 2006:52), seseorang pelihat tidak melihat objek bertsruktur ringan dengan teori *Gestalt*, tetapi langsung mengambil kesimpulan mnegenai suatu persepsi melalui proses mental. Carolyn Bloomer mengidentifikasi beberapa aktifitas mental yang dapat mempengaruhi persepsi visual: memori, proyeksi, harapan, seleksi, kebiasaan, kepentingan, ketidakcocokan, kebudayaan, dan kata-kata.

Secara Psikologis, masa remaja adalah usia di mana individu berintegrasi dengan masyarakat dewasa, usia di mana anak tidak lagi merasa di bawah tingkat orang-orang yang lebih tua melainkan dalam tingkatan yang sama, sekurang-kurangnya dalam masalah hak. Integrasi dalam masyarakat (dewasa) mempunyai banyak aspek efektif, kurang lebih berhubungan dengan masa puber, termasuk juga perubahan intelektual yang mencolok. Perkembangan intelektual yang khas dari cara berfikir remaja ini memungkinkannya untuk mencapai integrasi dalam hubungan sosial orang dewasa, yang kenyataannya merupakan ciri khas yang umum dari periode perkembangan ini. (Piaget, 1989:121).

Root Cause Analysis (RCA) dilakukan untuk membantu peneliti dalam Menemukan penyebab utama dari suatu masalah yang sedang diteliti. Dalam hal ini peneliti menggunakan metode pertanyaan 5 Why dalam mencari sebab akibat dari masalah minat baca pada anak jalanan di Koppaja Bekasi. Data yang dimasukkan ke dalam *Root Cause Analysis* ini diambil dari hasil observasi lapangan yang telah peneliti lakukan langsung di tempat anak jalan tersebut beraktifitas dan wawancara terstruktur pada Ketua Koppaja Bekasi.



Tabel 1 Bagan Root Cause Analysis, Sumber : Dokumen Pribadi

Pembahasan, Hasil dan Media Perancangan

KOPPAJA (Komunitas Peduli Pendidikan Anak Jalanan) adalah sebuah komunitas yang dimana anggotanya tergabung dai kalangan mahasiswa – mahasiswi di Indonesia. Awal mula Komunitas ini berdiri karena adanya rasa solidaritas yang tinggi kepada anak – anak yang kurang beruntung baik dalam kebutuhan materi ataupun pendidikan, khususnya anak jalanan. Untuk itu tujuan didirikannya Komunitas ini adalah menghimbau para generasi

bangsa Indonesia untuk ikut berpartisipasi memberikan dukungan agar anak – anak jalanan dapat mengenyam bangku pendidikan yang layak seperti anak – anak pada umumnya. Pendidikan yang disediakan berupa pendidikan akhlak, pendidikan dasar akademis, pendidikan keterampilan, serta pendidikan personal. Kebanyakan dari anak-anak jalanan di Bekasi berprofesi sebagai pengamen serta berlatar belakang putus sekolah dasar. Mereka menghabiskan 4 jam per/hari untuk mencari nafkah di jalanan. Perilaku belajar yang sering ditemui pada anak jalanan adalah kesadaran akan keikutsertaan, belum dapat berkonsentrasi, sportif, semangat, acuh tak acuh, penolakan, serta inisiatif untuk belajar. Data observasi serta wawancara yang dilakukan ditemukan bahwa anak-anak jalanan di Bekasi memiliki mobilitas yang tinggi dan rata-rata dari mereka berlatar belakang putus sekolah. Selain itu gaya hidup yang tidak teratur membuat gaya belajar mereka juga semakin tidak teratur karena terlalu banyak bermain *game online* sehingga mempengaruhi sikap mereka. Selain itu media belajar yang digunakan dalam pembelajaran juga kurang dapat mendorong materi pembelajaran kepada mereka sehingga dibutuhkan media yang menarik secara visual maupun konten agar anak jalanan ini dapat mengikuti pembelajaran dengan menyenangkan.

Konsep Pesan

Pesan yang akan disampaikan penulis kepada khalayak sasaran yaitu anak jalanan remaja usia 9-13 tahun berdasarkan hasil observasi lapangan dan studi pustaka yang telah dilakukan, penulis akan merancang boardgame edukasi sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan minat baca pemain melalui konten yang menarik serta *gameplay* yang menyenangkan. Selain itu pemilihan *genre game* serta konten dipilih berdasarkan demografi dari anak jalanan tersebut agar dapat merangsang kreatifitas serta karakter dalam diri anak jalanan tersebut.

Pada perancangan Boardgame edukasi ini dibutuhkan adanya sebuah nama yang dapat menjadi logo sekaligus wajah Boardgame ini saat pertama kali akan dimainkan. Penulis memilih judul “Patriot Quiz” pada perancangan boardgame edukasi ini. Kata Patriot diambil dari sebutan Kota Patriot untuk Kota Bekasi. Selain itu nama tersebut juga menggambarkan genre permainan pada boardgame dimana dalam cerita permainan tersebut terdapat petualangan anak jalanan dalam menumpas kemalasan di Bekasi dengan aksi-aksi serta tindakan menyerang dan bertahan antar pemain. Sementara Kata Quiz menggambarkan mekanis permainan dimana kunci dalam menyelesaikan permainan adalah dengan menjawab pertanyaan yang terdapat pada kartu aksi.

Konsep Kreatif

Konsep kreatif yang dipakai dalam perancangan ini menggunakan pendekatan alur cerita petualangan anak jalanan yang mempengaruhi keseluruhan jalannya permainan. Pemilihan konsep ini diambil dari *genre* permainan yang anak jalanan sering mainkan dan karakter tokoh yang mereka idolakan. Berdasarkan hasil observasi yang penulis lakukan, didapati bahwa mereka lebih menyukai permainan dengan unsur tantangan yang lebih banyak serta mengandalkan kerjasama dalam menyelesaikan permainan tersebut seperti DOTA, Battle Realms, dan Point Blank yang membutuhkan strategi sekaligus menampilkan karakter protagonis dan antagonis dalam permainan.

Pendekatan ini tidak hanya menjadi latar belakang cerita namun juga menjadi acuan dalam *gameplay* permainan boardgame ini. Dengan adanya pendekatan tersebut diharapkan anak jalanan akan berimajinasi seperti karakter yang akan dimainkannya, membentuk suasana sesuai cerita petualangan tersebut serta mengambil pelajaran dari setiap keputusan yang telah mereka buat selama permainan berlangsung.

Konsep Visual

Konsep visual yang peneliti tampilkan dalam permainan *boardgame* ini mengangkat tema “Petualangan Patriot dalam Keberagaman”. Konsep tersebut diangkat berdasarkan demografi khalayak sasaran serta hasil analisis data AOI (*Activity Opinion Intersect*) yang penulis lakukan langsung di lokasi penelitian. Ketiga aspek tersebut yang nantinya membentuk elemen-elemen visual untuk diolah kemudian menjadi citra *boardgame* serta membentuk karakter dalam permainan.

a) Petualangan

Dari hasil penelitian penulis di lapangan mengenai kesukaan dan ketertarikan khalayak sasaran yaitu anak jalanan di Bekasi, mereka lebih menyukai hal-hal yang memiliki unsur tantangan yang lebih. Hal tersebut terjadi karena hampir setiap hari mereka sering menemui tantangan kehidupan di jalanan yang mereka tidak pernah duga kapan akan menghampirinya. Penulis kemudian mengambil sisi petualangan dari anak jalanan tersebut dan mengemasnya menjadi sebuah cerita fiksi yang melatarbelakangi permainan yang penulis rancang untuk menambahkan suasana permainan menjadi lebih hidup.

b) Patriot

Kota Bekasi juga dijuluki sebagai kota Patriot karena aksi berani yang dilakukan saat menahan penjajah yang masih mencoba menguasai wilayah Ibukota melalui jalur Bekasi setelah usai kemerdekaan. Simbol bambu runcing kemudian menjadi symbol ke-patriot-an masyarakat Bekasi hingga saat ini karena masa itu bambu runcing merupakan senjata yang dimiliki bangsa Indonesia dalam melawan penjajah. Penulis kemudian mengolah simbol "Patriot" tersebut kedalam konteks masa kini menjadi sebuah senjata yang dimiliki setiap generasi muda saat ini dengan karya dan talenta yang mereka miliki. Konsep ini kemudian diolah penulis menjadi pengayaan karakter didalam *boardgame* ini.

c) Keberagaman

Bekasi merupakan sebuah kota yang memiliki budaya yang unik dikarenakan letak geografisnya yang berada di Jawa Barat dan bersinggungan dengan Ibukota Jakarta membuat Bekasi mengalami akulturasi budaya Betawi dari Jakarta serta Sunda dari Jawa Barat itu sendiri. Hal ini kemudian terapkan kepada kesenian serta budaya yang dihasilkan seperti tari topeng dan ondel-ondel. Batik pun mengikuti corak yang lebih kearah Betawi namun masih memiliki corak bunga dan daun anggrek seperti batik Sunda

Hasil Perancangan**Konsep dan Elemen Visual**

Logo merupakan wajah sebuah produk dan merepresentasikan sesuatu yang luas dalam sebuah simbol yang sederhana dan mencakup semua unsur yang ada dalam produk tersebut. Logo Patriot Quiz menggunakan *Logotype* agar saat pertama dilihat dapat mudah diingat oleh pemain. Sesuai konsep rancangan, logo pada boardgame ini memiliki karakter yang liar namun tetap tegas yang terlihat dari guratan pada sisi *logotype*. Selain itu *typeface* yang digunakan pada boardgame ini menggunakan font Oldenburg yang memberi kesan petualangan yang kuat dan simbol bambu runcing untuk memperjelas simbol Patriot itu sendiri bagi masyarakat Bekasi. Sehingga secara keseluruhan logo pada boardgame Patriot Quiz ini mencakup konsep petualangan serta patriotisme karakter pada boardgame tersebut.



Gambar 1 Transformasi Logo

Logo kampanye ini berjenis *logotype*. Penggunaannya dimaksudkan supaya pemain dapat membaca langsung pesan dari permainan yang ingin disampaikan. Pemilihan jenis huruf serta gaya ilustrasi mewakili citra perjuangan rakyat Bekasi dengan bambu runcing sebagai ikon nya.



Gambar 2 Logo Board Game

Papan permainan boardgame diadaptasi dari permainan maze game yaitu Pacman, sehingga jalur yang dibuat seperti labirin dengan berbagai kesempatan yang dapat dijelajah oleh pemain dalam setiap bidang permainan. Papan ini berukuran 60 x 42 cm dengan bahan stiker laminasi doff dengan dilapisi kertas duplex untuk membuat papan tetap

solid saat dimainkan, berbentuk persegi panjang dengan sisi tengah sebagai area permainan dan sisi kiri dan kanan sebagai tempat deck kartu aksi.. Penempatan layout dan warna pada board dibuat kontras agar pemain dapat lebih fokus dan jelas pada area ditengah permainan. Kolom langkah dibuat dengan bentuk lingkaran karena bentuk tersebut sangat dinamis dan bersahabat untuk anak. Selain itu suasana jalanan dihadirkan dalam kolom langkah dengan detail aspal serta pohon dan warung.



Gambar 3 Digital Papan Permainan

Buku Pengetahuan

Berukuran 15 v 10 cm dengan bahan kertas akasia, desain buku pengetahuan dibuat sederhana dan simpe untuk dibaca dengan awal cerita latar belakang kemudian dilanjutkan dengan ensiklopedia visual mengenai Bekasi secara Sejarah, Geogrfis, budaya, serta wisatanya. Dalam membaca buku tersebut anak dimudahkan dengan penanda bagian buku serta nomor bagian yang nantinya akan disesuaikan dengan kartu aksi dari boardgame ini. Konsep buku ini tetap menggambarkan keberagaman melalui warna yang cerah serta elemen visual berupa simbol-simbol yang menjadi bagian dalam tema permainan papan ini.



Gambar 4 Buku Pengetahuan

Karakter

Pada bagian karakter, ilustrasi yang ditampilkan lebih detail karena sifat yang dibawa oleh masing-masing karakter memiliki ciri khas yang terlihat perbedaannya berdasarkan warna dan atribut yang mereka kenakan. Perbedaan ini mengacu juga kepada Kategori pengetahuan yang ada pada buku pengetahuan yang peneliti rancang sehingga karakter terlihat lebih hidup dan memiliki peran dalam permainan. Karakter dalam permainan ini dibagi menjadi 2 kategori yaitu karakter Protagonis yaitu Anak jalanan yang memiliki karakter dan sifat yang sesuai dengan kategori pelajaran. Kemudian karakter Antagonis yaitu “Monster Alpa” yang divisualisasikan menyerupai otak manusia yang telah dirasuki kemalasan akut sehingga berubah menjadi jahat dan memiliki tanduk diatasnya.



Gambar 5 Karakter

Media Utama

Media utama dalam perancangan ini adalah boardgame dengan penyusunan awal seperti gambar dibawah. Dilengkapi dengan kemasan yang mendukung suasana permainan agar pemain dapat lebih merasakan atmosfer permainan.



Gambar 6 Tampilan Boardgame

Media Pendukung



Gambar5 Media Pendukung

Berikut beberapa media pendukung seperti, *x-banner*, *chain flag*, *t-shirt*, *topi*, *notebook*, *sticker* dan media promosi seperti *website* dan *facebook fanpage*. Media-media ini digunakan sesuai dengan kebutuhan dan fungsinya, visual yang ditampilkan difokuskan pada *website* resmi agar pembeli atau komunitas sejenis dapat mendapatkan informasi secara utuh dari *boardgame* tersebut.

3. Kesimpulan dan Saran

Dari hasil penelitian yang dimulai dari penjelasan ide dan fenomena yang ditemukan sampai dengan pemecahan masalah dalam bentuk visualisasi karya pada uraian “Perancangan Boardgame Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meumbuhkan minat Baca Anak Jalanan Di Bekasi” maka dapat ditarik kesimpulan Secara psikologi anak jalanan khususnya di Bekasi sudah bisa membaca dan menulis namun dorongan untuk mencari ilmu yang masih kurang dan perlu upaya yang dilakukan berkala untuk menumbuhkan minat bacanya. Perkembangan zaman *digital* menjadikan anak jalanan di Bekasi menjadi pribadi yang individual. Terlihat dari permainan yang sering ia mainkan yaitu *video games* dan *online games*. Kedua permainan tersebut secara psikologis dapat menutup pergaulannya di lingkungan ia berada karena memaksa mereka untuk terus –menerus memainkan permainan yang ia mainkan di tempat tersebut.

Tidak adanya kebutuhan akan membaca buku pada anak jalanan Bekasi terjadi karena belum adanya media belajar yang efektif bagi mereka untuk meningkatkan rasa ingin tahu lebih terhadap keilmuan lainnya. Penulis masih menemukan banyak buku yang tidak cocok dengan psikologi anak jalanan di Koppaja Bekasi saat ini. Dari hasil observasi penulis, media belajar dengan konsep bermain adalah yang paling cocok diterapkan kepada anak didik di Koppaja Bekasi karena dengan bermain kemampuan mereka dalam menyerap pelajaran menjadi lebih meningkat sehingga distraksi dari luar KBM dapat diatasi. Dengan memberi pembelajaran kepada anak didik tentang bagaimana kegiatan membaca dapat dilakukan dengan cara yang menyenangkan, anak jalanan khususnya remaja tidak akan merasa cepat bosan dengan bahan bacaan yang mereka pelajari karena mereka menemukan dahulu keseruan yang ada dalam bahan bacaan tersebut.

Dengan ini, pemanfaatan *boardgame* edukasi sebagai media pembelajaran untuk menumbuhkan minat baca anak jalanan di Bekasi dirasa efektif karena selain berinteraksi dengan pemain lain dan mendapatkan ilmu dari bahan pelajaran, secara tidak langsung mereka juga belajar mengenai nilai-nilai kehidupan seperti kesabaran, keberanian mengambil keputusan, belajar untuk bertanggung jawab, melihat situasi, serta belajar untuk dapat berguna bagi orang lain tidak hanya untuk dirinya sendiri. Ilmu yang menjadi konten pada *boardgame* ini pun sangat berguna bagi anak jalanan dalam membuka waswasannya mengenai Bekasi mengingat ruang lingkup mereka yang berada di Kota Patriot tersebut.

Daftar Pustaka

- Iriantara, Yosol. 2009. Literasi Media: Apa, Mengapa, dan Bagaimana, Bandung, Simbiosis Rekatama Media.
- Arsyad, Azhar. 2002. Media Pembelajaran, Jakarta : PT RajaGrafindo Indonesia
- Slameto, 2001, Belajar dan faktor-faktor yang Mempengaruhinya. Jakarta. Rineka Cipta.
- Hurlock, B. Elizabeth. 1999. Perkembangan Anak. Jakarta : Erlangga.
- Guntur Tarigan, Henry. 1986. Membaca Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa. Bandung : Angkasa.
- Andang Ismail. 2012. Education Games : Panduan Praktis Permainan yang Menjadikan Anak Anda Cerdas, Kreatif, dan Saleh. Yogyakarta: Pro U-Media
- Teneng, Joko Purwadi, Erick Kurniawan. 2010. Penerapan Algoritma Backtracking Pada Permainan Math Maze. Jurnal Informatika. Vol. 6 No. 1. 56-67.
- Siti Amanah. 2011. Penerapan Pembelajaran Kooperatif Metode Scramble Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa.
- Syamsu Yusuf LN. 2008. Psikologi Perkembangan Anak & Remaja. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset.
- Kusrianto, Adi. (2009). Pengantar Desain Komunikasi Visual. Yogyakarta: ANDI
- R. Masri Sareb Putra. 2008. Menumbuhkan Minat Baca Sejak Dini. Jakarta: PT INDEKS
- Elizabeth B. Hurlock. 1980. Psikologi Perkembangan: Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan. Jakarta: Penerbit Erlangga.
- Bell, Robert Charles. 1979. The Boardgame Book. London: Booktrift Company.
- Bell, Robert Charles. 1980. Board and Table Games from Many Civilizations. Mineola, New York: Dover Publications.