

BOARDGAME SEBAGAI MEDIA UNTUK MEMBANGUN KARAKTER KEMANDIRIAN ANAK USIA 4-6 TAHUN

Cahyaning Umul Chasanah Nursyifani¹, Lutfi Tri Atmaji²

^{1,2}Teknologi dan Desain, ^{1,2}Universitas Bina Nusantara
Email:cahyaning.umul@gmail.com.

Abstract:One of the psychological developments that occur when the preschool child(4-6 years)is the emergence of a desire to take care of himself or called independent.In this modern age, Children often get facilities excess from parents so that children are less independent in solving a problem.This condition is often found in Indonesia,especially in urban areas.Learning independence of children who have the potential to be developed in Indonesia is through the board game media. Meanwhile, the board game about developing of attitude for pre-school children is still rarely be found.The board game in Indonesia began to be favored by the community,but the level of enthusiasm of society is still lacking.The result of this research is to stimulate the development of preschooler self-reliance through board game media.

Key Words: preschool,Independent, Boardgame

Abstrak: Salah satu perkembangan psikologis anak prasekolah(4-6 tahun) adalah munculnya keinginan untuk mengurus dirinya sendiri atau yang disebut dengan mandiri. Di zaman modern ini, anak seringkali mendapat fasilitas berlebih dari orang tua sehingga anak kurang mandiri dalam menyelesaikan suatu masalah. Kondisi ini sering ditemui di Indonesia khususnya di daerah perkotaan. Pembelajaran kemandirian anak yang berpotensi untuk dikembangkan di Indonesia adalah melalui media *board game*. *Board game* sendiri di Indonesia mulai digemari oleh masyarakat, namun tingkat antusias masyarakat masih kurang. Sedangkan *board game* tentang penanaman sikap bagi anak prasekolah masih jarang ditemui.Tujuan penelitian ini adalah untuk mestimulasi perkembangan kemandirian anak prasekolah melalui media *board game*.

Kata kunci: Prasekolah, Mandiri, Board game

PENDAHULUAN

Anak mulai belajar berbagai hal dengan meniru orang yang lebih tua. Proses mengamati dan meniru perilaku dan sikap orang lain sebagai model merupakan tindakan belajar. Teori Bandura menjelaskan tentang perilaku manusia dalam konteks interaksi timbal balik yang berkesinambungan antara kognitif, perilaku dan pengaruh lingkungan. Kondisi lingkungan sekitar anak juga sangat berpengaruh pada pola belajar sosial.

Salah satu ciri khas perkembangan psikologis yang ada pada anak usia pra sekolah (4-6 tahun) adalah mulai munculnya keinginan anak untuk mengurus dirinya sendiri atau disebut juga dengan mandiri. Sikap mandiri ini juga merupakan salah satu sifat positif yang harus dimiliki anak karena sikap ini merupakan komponen pembentukan *social life skill* (Sidharto dan Izzaty,2007:16).

Anak pra sekolah saat ini, seringkali mendapat fasilitas berlebihan dari orang tua. Hal ini berdampak pada lemahnya kemampuan anak dalam menyelesaikan masalah. Sikap orangtua yang *overprotective* ini juga sering disebut dengan *helicopter parenting*. *Helicopter parenting* adalah sikap dari orangtua yang berusaha selalu melindungi anak dan ingin selalu memberikan yang terbaik dengan terlalu melibatkan diri dalam kehidupan anak hingga mengarah ke *over controlling, overprotecting, dan over-perfecting*

Sikap orangtua yang demikian dapat mempengaruhi karakter anak khususnya karakter kemandirian. Jika orangtua ingin anaknya mandiri, hendaknya diberi arahan dan kepercayaan untuk menyelesaikan masalahnya sendiri.

Tahap karakter kemandirian anak usia 4-6 tahun yaitu mampu mengurus diri sendiri

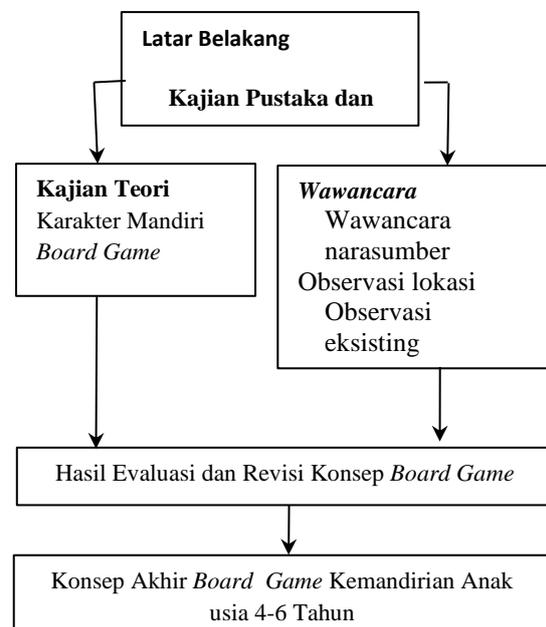
meskipun kadang kala membutuhkan bantuan orang tua, mampu menyelesaikan masalah yang dihadapi, dan mampu bertanggung jawab atas barang - barang yang dimiliki dengan mempersiapkan barang - barang tersebut ketika akan digunakan dan merapkannya jika sudah digunakan (Lie dan Prasasti, 2004:4-5).

Oleh karena itu, diperlukan media alternatif untuk membantu anak belajar mandiri sejak usia dini. Sekolah memiliki beragam media ajar bagi anak pra sekolah dalam hal pengembangan karakter anak dengan pendekatan bermain. Banyak sekali jenis media pembelajaran yang dapat merangsang tumbuh kembang anak melalui permainan. Banyaknya penelitian yang menjelaskan kalau permainan bisa melatih kemampuan anak termasuk kemampuan berpikir, bahasa, motorik, dan menahan emosi. *Board game* mengandung manfaat bagi keempat kemampuan tersebut.

Salah satu media ajar dengan cara bermain yang potensial adalah *board game*. *Board game* adalah jenis permainan yang salah satu komponennya berupa lembaran persegi seperti papan yang memiliki material bermacam-macam, biasanya menggunakan material karton tebal. Permainan *board game* (modern) di Indonesia saat ini masih terbatas. Namun saat ini beberapa developer selalu berinovasi untuk menghadirkan *board game* terbaik karya desainer Indonesia supaya semua orang bisa merasakan potensi besar yang ada pada *board game* (Nugroho: 2011).

akurat mengenai realita yang sedang diteliti apa adanya, sehingga peneliti dapat membuat prediksi dan pemahaman lebih dalam mengenai suatu masalah tersebut.

Studi literatur adalah pengumpulan data yang diperoleh dari sumber tertulis maupun digital berupa buku, artikel, internet, dan sebagainya yang terkait dengan penelitian. Observasi adalah pengumpulan data dengan mengamati secara langsung kegiatan yang berkaitan dengan penelitian. Wawancara, yaitu melakukan diskusi dengan narasumber terkait. Setelah semua terlaksana, maka selanjutnya akan dilakukan uji coba *prototype* untuk mendapatkan *feedback* dan evaluasi.



Gambar 1. Skema Sistematika Perancangan

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian kualitatif dengan pendekatan psikologi anak yang diperoleh dari hasil studi literatur, observasi, dan wawancara yang menjadi sebuah kriteria desain yang nantinya akan diimplementasikan pada konsep desain secara visual. Metode yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif. Metode penelitian deskriptif adalah suatu metode dalam meneliti status kelompok manusia, suatu objek, suatu set kondisi, suatu sistem pemikiran ataupun suatu kelas peristiwa pada masa sekarang. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk membuat gambaran secara sistematis dan

Pada penelitian ini, peneliti bekerja sama dengan RA Miftahul Jannah yang berlokasi di Kabupaten Malang sebagai objek penelitian. Observasi dan wawancara dilakukan di lokasi tersebut dengan tujuan untuk mendapatkan informasi yang diperlukan.

PAPARAN DATA

Mandiri

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, 'kemandirian' berasal dari kata 'Mandiri', yang berarti dalam keadaan dapat berdiri sendiri, tidak bergantung pada orang

lain. Kemandirian itu sendiri berarti hal atau keadaan dapat berdiri sendiri tanpa bergantung pada orang lain.

Salah satu ciri khas perkembangan psikologis pada anak TK usia 4-6 tahun adalah mulai munculnya keinginan anak untuk mengurus dirinya sendiri atau mandiri. Kemandirian merupakan salah satu sifat kebiasaan positif. Sikap kemandirian ini juga merupakan salah satu komponen pembentukan *social life skill*, yaitu kemampuan yang harus dimiliki anak agar mampu menyesuaikan diri dengan lingkungan sosialnya (Sidharto,dkk:2007).

Menurut Rich (2008:22), kemandirian anak dibentuk dari lingkungan keluarga dimana lingkungan anak tinggal dan dari kesempatan yang diberikan orangtua kepada anaknya untuk melakukan sesuatu secara mandiri. Berawal dari bawaan anak dari lingkungan keluarganya, maka hal tersebut menjadi sebuah pembiasaan anak yang dibawa juga oleh anak ke sekolah. Pembiasaan kemandirian dapat dilakukan melalui masalah sederhana misalnya mau berusaha menyelesaikan tugas sendiri sampai selesai tanpa bantuan.

Dari uraian kemandirian anak yang telah dikemukakan tersebut, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa anak mandiri adalah anak yang mampu melaksanakan dan menyelesaikan tugas-tugasnya sendiri tanpa bergantung pada guru maupun orang tua. Penjelasan tersebut masih memerlukan penelitian lebih lanjut mengenai karakteristik anak pada usia 4-6 tahun dan perkembangan *board game* di Indonesia dengan kaitannya sebagai media yang berpotensi sebagai pengembangan kemandirian anak usia 4-6 tahun.

Boardgame

Boardgame adalah salah satu jenis *tabletop game*. *Tabletop game* adalah permainan yang dimainkan di atas permukaan sebuah meja. Definisi dari *board game* sendiri adalah suatu permainan yang di dalamnya terdapat aturan cara bermain yang dilengkapi dengan beberapa komponen permainan seperti token, pion atau bidak yang dapat digerakkan di atas sebuah papan khusus.

Variasi permainan yang beragam tersebut bertujuan agar pemain semakin

tertantang dengan alur permainan. Oleh karenanya, dalam pembuatan *game*, diperlukan adanya proses pengembangan *game* yang dibagi menjadi beberapa tahapan. Proses pengembangan *game* secara garis besar terbagi menjadi beberapa tahapan berikut:

1. **Tahap Riset dan Penyusunan Konsep**
Pada tahap ini ide dasar, objektif, tema, *target audience*, teknologi, media (*platform*), serta berbagai batasan lain dirumuskan. Tahapan riset ini menjadi sebuah tahapan krusial, berbagai elemen dasar dari sebuah *game* disusun di sini.
2. **Perumusan *Gameplay***
Pada tahap ini para *game designer* merumuskan *gameplay/ game mechanic* yang akan digunakan dalam sebuah *game*. *Gameplay* adalah pola, aturan atau mekanisme yang mengatur bagaimana proses interaksi pemain dengan *game* yang diciptakan. *Gameplay* ini juga mengatur bagaimana seorang pemain bisa memenuhi objektif dari *game* dan mendapatkan pengalaman bermain yang menyenangkan.
3. **Penyusunan *Asset* dan *Level Design***
Tahapan ini fokus pada penyusunan konsep dari semua karakter serta *asset* (termasuk suara/musik) yang diperlukan. Pada saat yang sama, tim juga mulai melakukan *level design* atau pengelompokan tingkat kesulitan serta berbagai *asset* yang tepat pada tiap level (jika ada lebih dari 1 level) agar *game* tersebut bisa menghadirkan pengalaman bermain yang optimal.
4. ***Tes Play (Prototyping)***
Pada tahapan ini sebuah *prototype/dummy* dihadirkan untuk menguji *gameplay* serta berbagai konsep yang telah tersusun, baik dalam tiap level maupun secara keseluruhan, serta melakukan berbagai perbaikan yang diperlukan. Tahapan ini juga berfungsi untuk memberikan gambaran lengkap bagi seluruh tim sehingga bisa memudahkan proses pengembangan selanjutnya.
5. ***Development***
Pada tahap ini seluruh konsep (karakter dan aset) yang sebelumnya telah tersusun mulai dikembangkan secara penuh. *Game*

engine mulai dikembangkan, dan semua elemen mulai dipadukan.

6. *Alpha/Close Beta Test (UX-Initial Balancing)*

Tahap ini bertujuan adalah untuk mengetahui apakah semua komponen utama dari *game* telah mampu memberikan *user experience* seperti yang diharapkan sekaligus juga untuk mendeteksi adanya masalah teknis yang belum terdeteksi pada tahapan sebelumnya.

7. Rilis

Pada tahap ini, *game* sudah siap untuk dirilis dan diperkenalkan pada target pemainnya. Ketika sebuah *game* telah dirilis untuk publik, bukan berarti proses pengembangan selesai. *Game* pada umumnya terus dioptimalkan (*update*). hal ini untuk memastikan bahwa *game* yang dihadirkan benar-benar mampu memberikan pengalaman bermain yang maksimal.

Penelitian Terdahulu

Penelitian sebelumnya yang juga mengangkat pengembangan karakter anak prasekolah adalah penelitian dari Monica Claudia Chiong dan kawan-kawan dengan melakukan wawancara dan pemberian kuesioner kepada narasumber Lanny dari Pusat Konseling dan Pengembangan Pribadi Universitas Kristen Petra (PKPP UKP) dan para orangtua anak dengan usia 4-6 tahun, hasil penelitian menyatakan bahwa anak-anak perlu berkomunikasi dengan orang tua untuk membantu membentuk karakter anak sejak dini, namun, tidak dapat dipungkiri bahwa anak-anak zaman sekarang cenderung lebih sering memegang *gadget* mereka masing-masing. Dari hasil tersebut, Monica Dkk memilih menggunakan media *boardgame* untuk memberikan wadah komunikasi antara orangtua dan anak sekaligus mengurangi penggunaan *gadget*.

Tema yang diangkat dalam permainan tersebut adalah mengenai perkembangan karakter anak, terutama meningkatkan dalam hal sosial anak, dan sebagai tambahannya

adalah pada sisi emosi dan karakter anak agar menjadi lebih baik. Tema ini kemudian akan diaplikasikan ke dalam *boardgame* dengan sistem permainan roll and move dan *roleplaying game* di mana anak akan dapat belajar secara langsung saat berperan menjadi karakter dalam permainan.

Penelitian serupa lainnya juga pernah dilakukan oleh Marsella (2017), untuk pembelajaran dalam mengatasi ketakutan anak usia 4-6 tahun. Hasil kuesioner ketakutan yang paling sering dialami anak usia tersebut, diaplikasikan ke konsep *boardgame*. Penelitian dilakukan di beberapa Taman Kanak-kanak daerah Semarang dengan jumlah responden sebanyak 65 siswa. Dengan media bermain *boardgame*, diharapkan anak dapat mengurangi ketakutannya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Menurut Wikan Prabowo, salah satu *developer boardgame Waroong Wars!* Bersama timnya, menyatakan bahwa *Boardgame* bertema pengembangan karakter anak buatan Indonesia sudah mulai ada, namun hanya digunakan untuk kepentingan pribadi suatu instansi. Justru produk dari luar negeri dengan tema pengembangan karakter anak tergolong mudah untuk ditemui. Berikut adalah salah satu eksisting permainan *board game* anak dari luar negeri yang direkomendasikan oleh Wikan Prabowo:



Gambar 2. Permainan Top That!

Permainan Top That! Merupakan permainan ketangkasan, dimana pemain beradu cepat dalam menyelesaikan misi pada kartu. Permainan yang berasal dari negara Jerman ini dapat dimainkan oleh anak yang berusia mulai dari 6 tahun. Pemain yang paling dulu mengucapkan kata "Top That!" akan memenangkan satu misi dan berhak menyimpan kartu. Di akhir permainan, pemain yang memiliki kartu misi terbanyak dinobatkan sebagai pemenang.

Permainan lain yang asli buatan Indonesia adalah Get Egg!. Media utama dalam permainan ini adalah kartu bergambar. Alur sederhana menjadi kunci utama dalam permainan ini agar anak lebih cepat memahami dan menghindari kebosanan anak dalam bermain. Brendan Satria Atmawidjaya, salah seorang *game designer* Kummara menyatakan bahwa *boardgame* yang memiliki alur sederhana diperlukan bagi anak yang masih berusia 4-6 tahun. Visual dan warna juga berpengaruh terhadap daya tarik anak terhadap permainan tersebut.



Gambar 3. Permainan Get Egg!

Wikan Prabowo juga menambahkan bahwa pemilihan warna cerah pada media permainan, dapat menambah semangat dan daya tarik anak prasekolah. Hal ini juga dibenarkan oleh pernyataan Luluk selaku Kepala sekolah RA Miftahul Jannah di Dau Kabupaten Malang bahwa anak akan sangat antusias terhadap warna menarik, hal baru, dan tantangan baru dalam pembelajaran. Warna pada anak usia dini merupakan hal sangat penting bagi perkembangan syaraf otaknya. Selain memancing kepekaan terhadap penglihatan, warna juga bermanfaat untuk meningkatkan daya pikir serta kreativitas anak.

Oleh karena itu, cara belajar anak prasekolah tidak hanya dilakukan di dalam kelas saja, tetapi juga di luar sekolah ataupun di ruang khusus yang telah di atur sedemikian rupa untuk pengembangan motorik mereka. Penggunaan media pembelajaran juga tidak hanya dari buku, namun bisa dilakukan menggunakan Alat Permainan Edukatif, *Flash Card*, bermain peran atau biasa disebut kelas praktik.



Gambar 4. Suasana Kelas di RA Miftahul Jannah Kabupaten Malang

Salah satu pengajar di Sekolah yang sama juga menyatakan bahwa pemberian pujian jika anak telah menyelesaikan suatu persoalan maupun rutinitas sehari-hari dapat memberi semangat untuk melakukan hal-hal positif lainnya. Seperti contoh, ketika anak datang ke sekolah, anak diajarkan meletakkan sepatu di rak sepatu, mengucapkan salam ketika bertemu Guru, mengembalikan barang pada tempatnya, dan lain sebagainya. Tapi pujian ini tidak selalu diberikan di setiap kegiatan. Hanya sesekali atau ada misi tertentu yang perlu diselesaikan, barulah anak mendapat pujian atau hadiah. Tujuannya agar anak selalu tertantang dan penasaran.

Dari kegiatan observasi dan wawancara, ditemukan bahwa pengembangan karakter mandiri pada anak dilakukan dengan pembiasaan melalui kegiatan sehari-hari, maka rancangan *boardgame* akan menggunakan topik tentang kegiatan sehari-hari anak. Kegiatan sehari-hari yang dapat diaplikasikan ke dalam sebuah permainan *boardgame* diantaranya adalah makan sendiri, minum sendiri, berpakaian sendiri, mandi sendiri, memakai baju sendiri, dan lain sebagainya.

Perancangan dilakukan dimulai dari tahapan proses pengembangan *game* yang telah dijelaskan sebelumnya, yaitu penyusunan konsep, penentuan *gameplay*, penggunaan *asset*, kemudian barulah dihasilkan *prototype*. Penelitian dilakukan sampai tahap *prototype* saja karena perlu adanya proses evaluasi dan pengujian ulang.

Konsep yang diambil adalah konsep anak berani tampil, dan berani menerima tantangan. Topik yang diusung adalah kegiatan sehari-hari yang biasa dilakukan oleh anak usia 4-6 tahun. Penggunaan warna pada desain *boardgame* menggunakan warna cerah yang

mencolok dan kontras dengan latar belakangnya. Tujuannya agar anak fokus pada gambar utama, dan antusias terhadap permainan tersebut.

Gameplay yang digunakan sangat sederhana, yaitu menggunakan kartu sebagai pertanyaan, kemudian anak yang tercepat menjawab, akan mendapatkan *reward* atau hadiah berupa lencana bintang. Komponen yang digunakan adalah sebagai berikut:

1. Papan gambar
2. Bidak
3. Kartu Soal
4. Kartu Misi
5. Token Reward
6. Medali

Berikut skema alur permainan pada *boardgame* kemandirian:

1. Satu kali permainan dapat dilakukan oleh 2-4 pemain. Setiap pemain memegang satu bidak dengan warna berbeda sesuai dengan kesukaan. Dibutuhkan satu orang usia dewasa sebagai pemegang kartu dan fasilitator permainan.
2. Pemain mengelilingi papan gambar berisi 32 macam gambar benda.
3. Kartu SOAL dan kartu MISI digabung dan diletakkan di samping papan gambar setelah dikocok terlebih dahulu.
4. Fasilitator memulai permainan dengan mengambil kartu SOAL. Fasilitator membacakan soal pada Kartu SOAL yang berisi tentang kasus sederhana mengenai kegiatan sehari-hari. Contoh pertanyaan: "Aiiih, rumah kotor, butuh apa ya untuk membersihkan rumah?"
5. Setelah soal selesai dibacakan, semua pemain adu cepat mengucapkan kalimat, "SAYA BISA!". kemudian pemain pertama meletakkan bidak pada gambar yang sesuai dengan penyelesaian kasus pada kartu SOAL. Contoh: pemain meletakkan bidaknya pada gambar SAPU, kemudian mengucapkan "SAYA BISA!".
6. Fasilitator lalu menanyakan kepada pemain pertama yang memilih SAPU, "Kenapa memilih sapu Jika pemain bisa menjawab, maka pemain berhak

mendapatkan *reward* / hadiah berupa token bintang emas sebanyak 2 buah.

7. Ketiga pemain lain yang belum menjawab, memiliki kesempatan untuk menjawab berdasarkan urutan kecepatan menjawab "SAYA BISA!". Pemain lain juga mendapatkan token bintang emas jika jawabannya benar, masing-masing pemain mendapatkan satu buah token emas.
8. Para pemain boleh memilih untuk menjawab atau tidak.
9. Alur permainan yang sama dilakukan pada KARTU SOAL berikutnya. Ketika fasilitator menemukan kartu dengan warna berbeda, berarti kartu tersebut adalah KARTU MISI. Kartu ini berisi tentang misi yang harus dilakukan pemain.
10. Jika Pemain mampu menyelesaikan misi, akan mendapat token bintang perak sebanyak 2 buah. Ketiga pemain lain yang juga menyelesaikan misi berhak mendapatkan token bintang perak sebanyak 1 buah.
11. Di akhir permainan, terdapat 5 kategori pemenang. Kategori tersebut antara lain: medali 'pengumpul emas'; medali 'pengumpul perak'; medali 'aktif'; medali 'suporter' dan medali 'pengamat'.



Gambar 5. Pengujian *Prototype Boardgame* Kemandirian

Proses pengujian dilakukan dua kali dengan menggunakan seorang fasilitator sebagai pemimpin jalannya permainan. Sekali bermain, waktu yang dibutuhkan sekitar 7-10 menit. Ketika pengujian kedua dengan siswa yang sama, mereka tetap antusias dan siswa yang awalnya pemalu mulai menunjukkan keberaniannya demi mengumpulkan token sebanyak-banyaknya. Meski ada persaingan

di antara pemain, mereka tetap bersikap *sportif* dan menjalankan permainan dengan baik hingga selesai. Siswa juga mau membantu membereskan mainan tanpa ada paksaan.

KESIMPULAN

Anak mulai belajar berbagai hal dengan meniru orang yang lebih tua. Proses mengamati dan meniru perilaku dan sikap orang lain sebagai model merupakan tindakan belajar. Salah satu ciri khas perkembangan psikologis yang ada pada anak usia pra sekolah (4-6 tahun) adalah mulai munculnya keinginan anak untuk mengurus dirinya sendiri atau disebut juga dengan mandiri.

Anak pra sekolah saat ini, seringkali mendapat fasilitas berlebihan dari orangtua. Hal ini akan berdampak pada lemahnya kemampuan anak dalam menyelesaikan masalah. Sikap orangtua yang demikian dapat mempengaruhi karakter anak khususnya karakter kemandirian. Jika orangtua ingin anaknya mandiri, hendaknya diberi arahan dan kepercayaan untuk menyelesaikan masalahnya sendiri.

Banyaknya penelitian yang menjelaskan bahwa permainan bisa melatih kemampuan anak termasuk kemampuan berpikir, bahasa, motorik, dan menahan emosi, membuat sekolah-sekolah di Indonesia memiliki kurikulum yang menggunakan konsep bermain sambil belajar. Salah satu media permainan yang memiliki potensi untuk mengembangkan keempat kemampuan tersebut adalah *boardgame*.

Perancangan *boardgame* kemandirian memiliki konsep pembiasaan sehari-hari sehingga konten yang digunakan dalam permainan berasal dari kegiatan sehari-hari anak usia 4-6 tahun. Alur permainan dirancang sederhana mungkin mengingat anak usia 4-6 tahun masih belum terbiasa membaca. Hal ini juga yang mendasari permainan ini perlu menggunakan fasilitator yang sudah dikenal oleh anak. Fasilitator yang tidak dikenal membuat anak merasa canggung dan kurang menikmati permainan. Hasil pengujian *prototype* yang dilakukan dapat menarik rasa penasaran dan antusias siswa, meskipun kadangkala mereka lupa dengan aturan permainan. Aspek-aspek kemandirian juga dapat dihasilkan ketika pemain semakin berani

mengutarakan pendapat dan mengikuti permainan hingga selesai. Permainan ini juga dapat mendekatkan interaksi antara anak dengan orang tua, guru, dan teman sebayanya.

DAFTAR RUJUKAN

- Chiong, Artawan, Wahyudi. 2018. *Perancangan Board Game Pembelajaran Bagi Perkembangan Karakter Anak Usia 4-6 Tahun*. Jurnal DKV Adiwarna. Universitas Kristen Petra.
- Eko, Nugroho. 2011. Berbicara Tentang Board Game. Info.bandung.co.id/eko-nugroho-berbicara-tentang-board-game/.
<https://www.google.co.id/amp/s/app.kompas.com/amp/tekno/read/2013/08/21/1226508/7.tahap.pengembangan.game>.
kompasiana.com/jokowinarto/teori-belajar-sosial-albert-bandura_550094558133119a17fa79fd#. 2011
- Lie A. & Prasasti S. 2004. *101 Cara Membina Kemandirian dan Tanggung Jawab Anak*. Jakarta: Elex Media Komputindo. manikmaya.com/apa-sih-tabletop-board-and-card-game-itu/. 2014
- Rahayu, Tri. 2014. *Peningkatan Kemandirian dalam Menyelesaikan Masalah Sederhana Melalui Metode Proyek pada Anak TK di TKIP Ibnu Khaldun, Cengkiran, Triharjo, Pandak, Bantul*. Yogyakarta: Fakultas Ilmu Pendidikan UNY.
- Rich, D. 2008. *Sukses untuk Anak-anak Prasekolah Membangun Dasar bagi Keberhasilan di Sekolah Pra-TK, TK, dan Transisi ke SD*. (Alih bahasa: Tribudhi Satrio). Jakarta: PT Indeks.
- Shidarto, S., Izzaty, R. E. 2007. *Pengembangan Kebiasaan Positif*. Yogyakarta: Pusat Penelitian Anak Usia Dini.
- Tan, Steven. 2015. Perancangan Board Game Pengenalan Dinosaur untuk Anak Usia 8-12 Tahun. Jurnal DKV Adiwarna.
- Winoto, Marsella Lusiana. 2017. *Perancangan Board Game Pembelajaran*

*dalam Mengatasi Ketakutan Pada
Anak Usia 4 – 6 Tahun. Other Thesis,
Unika Soegijapranata.*