



Arty 9 (1) 2020

Arty: Jurnal Seni Rupa

<http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/artly>

BOARD GAME AS LEARNING MEDIA FOR TPQ AL HUDA BABADAN BARU UNGARAN BOARD GAME SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK TPQ AL HUDA BABADAN BARU UNGARAN

Veni Oktavani✉

Prodi Seni Rupa, Jurusan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang,
Indonesia

Info Artikel

Sejarah Artikel:
Diterima Des 2019
Disetujui Des 2019
Dipublikasikan
Januari 2019

Keywords:
**Board Game, Media
Pembelajaran,
Agama Islam, TPQ**

Abstrak

Perancangan *board game* sebagai media pembelajaran untuk TPQ Al-Huda dilatarbelakangi oleh pentingnya mempelajari pendidikan agama Islam sejak usia anak-anak. Keunggulan *game* sebagai media pembelajaran adalah dapat mengurangi kejenuhan terhadap informasi atau materi yang diberikan oleh pendidik. Tujuan dari penyusunan proyek studi ini adalah untuk menghasilkan media pembelajaran berupa *board game* yang ditujukan untuk TPQ Al-Huda. Agar dapat menghasilkan perancangan media pembelajaran maka dibutuhkan 3 tahapan proses yaitu 1) proses pra produksi mencakup; pengambilan data, analisa SWOT dan menetapkan tujuan. 2) proses produksi mencakup; pembuatan elemen visual dan pencetakan. 3) proses pasca produksi mencakup; validasi media dan pencetakan kedua hasil revisi. Setelah melaksanakan semua proses tersebut dihasilkan satu set *board game* Ilman Nafi'an yang berisi papan permainan utama, kartu asma'ul husna, kartu pertanyaan, jam pasir, bidak, papan nilai, *flyer* cara bermain dan kemasan berupa tas serut. *Board game* Ilman Nafi'an terinspirasi dari permainan Ulang Tangga yang dimodifikasi dari segi konten dan metode cara bermain. Konten permainan mencakup materi dasar-dasar dinul Islam dan metode diganti dengan metode mencocokkan asma'ul husna untuk dapat menghasilkan angka.

Abstract

The design of board games as a learning media for TPQ Al Huda is motivated by the realization of the teacher on the high enthusiasm of students when conducting Friday's agenda which is filled with playing. Realize with that kind of situations, the teacher wants to take advantage of this condition by giving educative games because the needs of students who not just playing but also to have basic knowledge of dinul Islam in order to understand and practice the Quran. The design begins with by analyzing the needs of students, determining the design strategy and the making of element visual appropriate with the characteristics of the age of the target audience. The purpose of making this design is to produce a classic board game as a learning media who could create fun learning situations. Board Game implementation is expected to motivate the students and to teach the basics of dinul Islam with fun way so the students are enjoy the learning proses.

© 2020 Universitas Negeri Semarang

Alamat korespondensi:
Gedung B5 Lantai 2 FBS Unnes
Kampus Sekaran, Gunungpati, Semarang, 50229
Email : veni.okta@student.unnes.ac.id

ISSN 2252-7516
E-ISSN 2721-8961

PENDAHULUAN

Tingginya kesadaran masyarakat muslim akan pentingnya Pendidikan Alquran sejak dini membuat perkembangan pendidikan TPQ dan sejenisnya mengalami kemajuan pesat. Salah satunya TPQ Al-Huda yang berlokasi di Babadan Baru Ungaran yang memiliki 50 lebih peserta didik. Berdasarkan peraturan pemerintah no 55 pasal 24 ayat 1 tahun 2007 tentang pendidikan agama dan keagamaan menjelaskan bahwa Taman Pendidikan Alquran adalah sebuah lembaga pendidikan keagamaan non formal yang mempunyai tujuan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik dalam membaca, menulis, memahami dan mengamalkan kandungan Alquran. Sesuai dengan pengertian di atas, berdasarkan wawancara pendidik TPQ Al-Huda selalu melakukan pembenahan sistem atau metode pembelajaran di dalam TPQ agar tercapainya tujuan utama.

Agar tercapainya tujuan tersebut TPQ Al-Huda melakukan cara menjadwalkan kegiatan selama empat pertemuan dalam seminggu untuk baca tulis Alquran dan hafalan surah pendek, ditambah satu pertemuan untuk memperdalam pengetahuan dasar dinul islam dengan cara *storytelling* atau memberikan materi dan diberikan sesi tanya-jawab untuk peserta didik. Namun terkadang pendidik TPQ menemukan kendala yaitu kesulitan menemukan cara yang interaktif dan menyenangkan dalam proses belajar. Walaupun demikian, melihat tingginya antusias peserta didik pada satu pertemuan tersebut, pendidik sadar bahwa situasi seperti itu dilihat sebagai peluang untuk mengedukasi peserta didik melalui *fun game* tersebut. Bahkan menurut peneliti Pendidikan bernama Peter Kline (Dryden&Vos:2002)

mengatakan bahwa belajar akan efektif jika dilakukan dengan suasana yang menyenangkan.

Berdasarkan latar belakang tersebut penulis berinisiatif merancang permainan papan konvensional berbasis visual yang dimodifikasi sebagai media belajar interaktif, menyenangkan sekaligus mengedukasi bagi peserta didik di lingkungan TPQ Al-Huda.

Sumantri dan Johar (1998:178) menjelaskan bahwa media pembelajaran berperan sebagai alat bantu untuk menciptakan situasi belajar yang efektif. Oleh karena itu media pembelajaran tidak dapat dipisahkan dari proses kegiatan belajar agar tercapainya tujuan pembelajaran.

Penggunaan media dalam proses belajar merupakan hal yang penting. Dapat dilihat manfaat media dalam proses pembelajaran menurut Arsyad (2007:6) antara lain sebagai berikut :

1. Pengajaran akan lebih menarik perhatian peserta didik sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
2. Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh para peserta didik, dan memungkinkan peserta didik menguasai tujuan pengajaran lebih baik.
3. Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui peraturan kata-kata oleh pendidik, sehingga peserta didik tidak bosan.
4. Peserta didik lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan uraian pendidik, tetapi juga ada aktivitas lain yaitu mengamati, mendemostrasikan, melakukan dan lain lain.

Adapun tujuan penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran Sanky berpendapat dalam bukunya *Media Pembelajaran* (dalam Rufayda, 2013: 17) sebagai berikut:

- a. Mempermudah proses pembelajaran di kelas,
- b. Meningkatkan efisiensi pembelajaran,
- c. Menjaga relevansi antara materi pembelajaran dengan tujuan belajar dan
- d. Membantu konsentrasi belajar (peserta didik) dalam proses pembelajaran.

Rusman, dkk (2013:19-20) menyatakan bahwa permainan sebagai media pembelajaran dapat membuat suasana pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan dapat mengurangi kejenuhan terhadap informasi atau materi yang diberikan oleh pengajar. Peneliti Pendidikan bernama Peter Kline (Dryden&Vos:2002) menambahkan bahwa belajar akan efektif jika dilakukan dengan suasana yang menyenangkan. Media pembelajaran yang baik adalah media yang kreatif dan mudah dipahami oleh semua peserta didik. Melalui permainan yang mengedukasi ini, peserta didik dapat memperoleh suasana belajar baru dengan permainan papan/ *board game* berbasis visual. Jenis permainan ini dipilih penulis karena adanya sifat pengulangan materi/ pertanyaan di dalamnya. Dengan pengulangan tersebut peserta didik terbantu untuk memahami pembahasan tersebut.

Board game ini terinspirasi dari permainan tradisional Ular Tangga (Nugrahani, 2007). Namun, pada penulisan ini Ular Tangga dimodifikasi dari segi konten permainan, metode bermain dan visualisasi yang disesuaikan target audiens. Permainan Ular Tangga dimodifikasi berisi materi dasar-dasar dinul Islam, mengganti metode dadu dengan mencocokkan kartu asma'ul

husna berserta artinya dan menampilkan visual berjenis kartun pada *board game* ini karena sesuai dengan karakteristik peserta didik TPQ.

Melalui karakteristik atau teknik yang dijelaskan pada paragraf sebelumnya, dapat dipahami bahwa papan permainan dalam penulisan ini termasuk dalam jenis *classic board game* (Steven, 2015:4-5).

METODE

Dalam perancangan *board game* ini Penulis merujuk pada proses pembuatan Desain Komunikasi Visual oleh Safanayong (2006:58-60), dalam proses berkarya dibutuhkan serangkaian tahapan yang dilakukan. Proses berkarya dalam perancangan *board game* sebagai media pembelajaran untuk TPQ Al-Huda melalui beberapa tahapan, yaitu tahap pra produksi, tahap produksi, dan pasca produksi. Berikut adalah bagan dari tahap-tahap berkarya:

1. Tahap pra produksi
 - a. Pengambilan Data
 - b. Analisis Kebutuhan (SWOT)
 - c. Strategi Perancangan
2. Tahap Produksi
 - a. Pembuatan Elemen Visual *Boad Game*
 - b. Pencetakan
3. Tahap Pasca Produksi
 - a. Validasi Media
 - b. Pameran

Pada tahap pra produksi, penulis melakukan pengambilan data dengan cara wawancara dan observasi peserta didik pendidik TPQ. Wawancara tidak terstruktur dilakukan kepada pendidik TPQ untuk mengetahui karakter serta sejauh mana kompetensi peserta didik usia 7 sampai 12 tahun (kelas fatanah). Fokus pembicaraan adalah materi

apa saja yang perlu dijadikan konten dalam permainan ini. Dengan tujuan agar *game* ini bisa menjadi media belajar TPQ Al-Huda. Observasi peserta didik dilakukan pada saat kegiatan mengaji sedang berlangsung dan penulis mencatat bagaimana perilaku peserta didik pada kelas fatanah sebagai target audiens pada perancangan ini. Observasi ini dilakukan agar penulis mengetahui apa saja hal yang dapat dijadikan pertimbangan sebelum menentukan konsep. Hasil wawancara dan observasi dapat dijadikan sebagai acuan penulis dalam menganalisis SWOT. Penulis juga membutuhkan kajian pustaka sebagai pendukung sumber-sumber ilmiah terkait perancangan yang dimaksud.

Analisis SWOT didasarkan pada logika yang dapat memaksimalkan kekuatan (*Strength*) dan peluang (*Opportunity*), namun secara bersamaan meminimalkan kelemahan (*Weakness*) dan ancaman (*Threat*). Analisa SWOT juga merupakan sebuah metode perancangan strategis yang digunakan untuk mengevaluasi kekuatan, kelemahan, peluang, dan ancaman dalam suatu proyek. Sehingga menghasilkan strategi menggunakan kekuatan untuk memanfaatkan peluang, strategi mengurangi kelemahan untuk memanfaatkan peluang, strategi menggunakan kekuatan untuk menghadapi ancaman dan strategi mengurangi kelemahan untuk menghadapi ancaman. Tahap selanjutnya menetapkan strategi perancangan *board game*. Pada tahapan ini akan menghasilkan konsep luaran *game*. Berikut tahapan-tahapan perancangan *board game* (Prasetya, 2017:57):

1. Menentukan Ide

- a. Menentukan tema atau *genre* yang akan digunakan pada permainan yakni *trivia game roll-and-move games*.
 - b. Menentukan teknik/ cara dasar pemain berkomunikasi dalam permainan yakni memodifikasi/ mengganti metode dadu dengan mencocokkan kartu asma'ul husna.
2. Menentukan Rentang Usia Pemain yaitu 7-12 tahun (kelas fatanah)
 3. Menentukan Tujuan permainan yakni sebagai media pembelajaran. Menentukan Akhir Permainan
 4. Menentukan akhir permainan, peserta didik TPQ mendapatkan ilmu yang bermanfaat selain hanya memperoleh nilai atau angka dalam sebuah permainan (menang dan kalah).
 5. Menentukan peraturan dasar dilakukan agar permainan atau media pembelajaran dapat segera digunakan oleh peserta didik TPQ.

Tahap selanjutnya produksi, penulis membuat elemen visual dan melakukan proses pencetakan perancangan (*board game*). Keseluruhan elemen visual yang dirancang menyesuaikan tema ilustrasi pada *board game* dan menyesuaikan karakteristik anak yaitu dengan menggunakan pendekatan atau gaya kartun. Pendekatan tersebut dianggap penulis layak dan relevan jika diterapkan pada *board game* karena dapat menarik perhatian peserta didik. Seluruh elemen visual yang dibuat akan digunakan untuk:

1. Pembuatan ilustrasi papan utama
2. Pembuatan kartu pertanyaan
3. Pembuatan kartu asma'ul husna
4. Pembuatan papan nilai
5. Pembuatan kemasan

Tahap terakhir diperlukan validasi media yang dilakukan oleh validator dalam hal ini adalah pendidik TPQ. Validasi media dilakukan untuk mengukur kevalidan dan kesahihan suatu media. Validasi media dilakukan hingga menghasilkan produk akhir berupa media pembelajaran interaktif berbasis *board game* dengan materi dasar-dasar dinul Islam untuk pembelajaran TPQ Al-Huda.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Konsep Permainan

Board game dengan nama "Ilman Nafi'an" mengangkat tema Islami khususnya dasar-dasar dinul Islam sebagai konten permainan. Alasan dipilih konten ini karena sesuai dengan kebutuhan peserta didik TPQ khususnya untuk memanfaatkan jadwal TPQ di hari Jumat yang mana peserta didik diberi kesempatan untuk melakukan kegiatan diluar Baca Tulis Quran. Melalui hal tersebut peserta didik dapat mengasah pegetahuan dasar dinul Islam serta berinteraksi dengan sesama peserta didik dan pendidik TPQ dalam suasana yang menyenangkan (interaktif dan atraktif) dengan menggunakan media pembelajaran melalui *board game* ini.

Konten ini juga dapat meningkatkan pengetahuan dasar peserta didik sejak dini. Nama "Ilman Nafi'an" diambil dari bahasa arab yang artinya "ilmu yang bermanfaat", permainan ini mengaplikasikan ilmu yang bermanfaat atau dasar dinul Islam yang telah dikategorikan seperti materi dan pertanyaan seputar shalat, quran hadist, asma'ul husna, kisah 25 nabi dan rasul, dan surah pendek. Ilmu dasar tersebut akan dipelajari oleh peserta didik dan dapat dijadikan bekal untuk peserta didik setelah lulus dari TPQ. Tema pada

board game adalah peta Arab Saudi. Tema tersebut dipilih oleh penulis karena Negara Arab Saudi merupakan Negara yang memiliki banyak tempat atau sejarah tentang Islam, dengan menampilkan elemen visual yang akrab dengan Negara tersebut akan mendukung suasana permainan.

Sebuah permainan *classic board game* edukatif berjenis *roll-and-move* dan *trivia game* diaplikasikan dalam Kartu Pertanyaan yang berisi materi dan pertanyaan tentang dasar dinul islam yang sudah dikategorikan. materi dan pertanyaan baerasal dari buku pelajaran quran hadist dan aqidah akhlak SD/ MI kelas 2-6 kurikulum 2013 yang diseleksi dan ditambah oleh salah satu pendidik TPQ Al-Huda Nur Cahya Muslimah yang disesuaikan dengan kemampuan peserta didik. Berdasarkan paparan konsep perancangan di atas dan hasil akhir dari validasi media maka diperoleh sebuah satu set permainan yaitu:

1. Papan Permainan Utama

Board game Ilman Nafi'an menampilkan ilustrasi sesuai tema yaitu peta Arab Saudi, ilustrasi peta yang ditampilkan tidak terlalu presisi karena ilustrasi pada peta ini berfungsi untuk menghidupkan suasana islami dan tidak semua gambar memiliki dampak pada proses bermain. Gambar yang memiliki dampak pada permainan yaitu gambar ular, tangga, petak-petak (*grid movement*) dan bintang pada petak.

Ilustrasi *board game* diolah menggunakan *software Adobe Photoshop CS6*, kemudian dicetak pada bahan kain *canvas soft linen* dengan ukuran 105x50cm. Alasan pemilihan bahan kain adalah karakteristik kain yang lebih kokoh dan tahan lama jika dibandingkan dengan permainan *board game* lainnya seperti ular tangga yang menggunakan bahan kertas yang memungkin

mudah robek atau cepat rusak. Dengan begitu nantinya pemain bisa memainkan permainan ini di luar maupun di dalam ruangan TPQ dengan aman. Pada bagian ujung bawah *board game* diberikan tali untuk mengikat (menggulung) *board game* ketika sudah tidak dimainkan. *Board game* diikat agar mudah disimpan pada kemasan utama berupa tas serut.



Gambar 1. papan permainan utama

2. Pion/ Bidak

Bidak merupakan karakter yang mewakili dari pemain dalam memainkan *board game* "Ilman Nafi'an". Bidak sendiri berjumlah 2 karakter/warna yaitu merah dan biru dengan bentuk siluet setengah badan manusia atau penggabungan bentuk persegi di bagian bawah dengan bentuk lingkaran di bagian atas. Bidak memiliki tinggi 6cm, lebar 4cm, dan tebal 1cm. Bidak dibuat dari bahan kayu agar dapat digenggam pemain dengan nyaman (aman), ramah lingkungan dan bisa berdiri dengan baik di atas media *board game*.



Gambar 2. Pion Ilman Nafi'an

3. Jam pasir

Jam pasir pada *board game* ini digunakan untuk membatasi waktu pemain dalam mencocokkan kartu asma'ul husna, batas waktu tersebut yaitu 1 menit. Penggunaan jam pasir dimaksudkan agar permainan menjadi semakin menarik dengan adanya limit waktu yang menciptakan rasa ketegangan bagi pemain.

4. Kartu Asma'ul Husna



Gambar 3. Kartu Asma'ul Husna

Kartu Asma'ul Husna merupakan kartu yang memuat 99 nama-nama Allah dan 99 arti dari nama-nama Allah tersebut. Kartu ini harus dicocokkan oleh pemain dalam waktu yang sudah ditentukan dengan jam pasir (1 menit) dan diawasi oleh pengawas (pendidik TPQ). Tujuan mencocokkan kartu ini adalah untuk mendapatkan angka/pola pemain menjalankan bidak/pion

dalam permainan ini atau sebagai pengganti metode dadu.

Setiap proses pembuatan ilustrasi pada elemen ini sama karena semua gambar berasal dari *visual stock* papan permainan utama, hanya saja berbeda pada tata letaknya. Kartu ini dicetak pada bahan kertas *ivory* 240gsm dengan ukuran 8cm x 12cm.

5. Kartu Pertanyaan



Gambar 4. Kartu Pertanyaan

Kartu pertanyaan merupakan kartu yang berisi pertanyaan yang harus dijawab oleh pemain agar grup dari pemain mendapatkan bintang (nilai). Pada beberapa kartu pertanyaan ini juga ditambahkan sedikit materi untuk menambah pengetahuan peserta didik dan membantu pendidik untuk memulai pemberian materi yang lebih dalam. Materi dan pertanyaan dalam kartu ini berasal dari buku pelajaran akidah akhlak, quran hadist SD/ MI dengan kurikulum 2013 dan *ebook* 99 Kisah Asma'ul Husna yang diterbitkan oleh Luxima.

Ilustrasi pada kartu menampilkan gambar-gambar yang mewakili atau merepresentasikan kategori yang sesuai pada masing-masing kartu agar mudah diidentifikasi pemain dan dengan pemilihan warna-warna cerah yang memberikan

kesan ceria. Kartu ini dicetak pada bahan kertas *ivory* 240gsm dengan ukuran 8cm x 10cm.

6. Papan Nilai

Papan Nilai merupakan sebuah wadah berupa kertas yang berfungsi untuk menyimpan bintang (mencatat nilai) masing-masing grup. Setiap warna bintang yang didapatkan pemain memiliki nilai yang sama dan bintang yang diperoleh harus ditempatkan pada warna yang sesuai (sama).

Ilustrasi pada papan nilai menampilkan ilustrasi yang serupa dengan papan permainan utama agar terlihat memiliki kesatuan antar elemen permainan. Papan nilai ini dicetak pada bahan kertas *ivory* 240gsm dengan ukuran 21cm x 30cm.



Gambar 5. Papan Nilai

7. Brosur/ flyer Cara Bermain





Gambar 6. *Flayer* Cara Bermain

Flayer Cara Bermin Ilman Nafi'an merupakan selebaran dua sisi yang berisikan petunjuk cara bermain Ilman Nafi'an dan penjelasan objek-objek yang terdapat pada permainan. *Flayer* ini bertujuan agar mempermudah peserta didik maupun pendidik TPQ dalam menggunakan *board game* ini sebagai media pembelajaran.

Ilustrasi pada *Flayer* Cara Bermain Ilman Nafi'an mengolah *visual stock* yang sama dengan *aset game* lainnya menggunakan *Adobe Photoshop CS6*. Setelah proses *computerize* selesai, selanjutnya ilustrasi dicetak/ *print* pada kertas *ivory* berukuran A4 (*landscape*).

8. Kemasan Utama

Kemasan *board game* Ilman Nafi'an menggunakan tas serut berbahan *drill* berwarna hitam. Tas serut dipilih sebagai kemasan permainan ini karena aset permainan akan lebih mudah dibawa dengan cara dipasangkan pada punggung seperti tas *backpack* atau digantungkan pada pergelangan bahu peserta didik atau penduduk.



Gambar 7. Kemasan *Board Game* Ilman Nafi'an

9. *Pouch* Kartu Asma'ul Husna dan Kartu Pertanyaan



Gambar 8. *Pouch* Kartu Asma'ul Husna dan Kartu Pertanyaan

Pouch Kartu Asma'ul Husna dan Kartu Pertanyaan terbuat dari bahan blacu dengan ukuran 14cm x 16cm. *Pouch* ini digunakan untuk menyimpan 99 kartu Asma'ul Husna dan 100 kartu Pertanyaan.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Proyek studi dengan judul "Perancangan Media Pembelajaran Agama Islam Melalui *Board Game* untuk TPQ Al Huda" menghasilkan karya berupa *classic board game* Ilman Nafi'an dengan spesifikasi jenis *trivia game*, mekanisme *roll-and-move* yang dimodifikasi. Permainan kuis/ *trivia game* yang diterapkan pada kartu pertanyaan yang memuat materi dan pertanyaan yang berasal dari

buku pelajaran qur'an hadist, aqidah akhlak kelas 2-6 Sekolah Dasar kurikulum 2013 dan materi yang sudah pernah diterapkan pendidik TPQ tentang dasar-dasar dinul Islam.

Mekanisme *roll-and-move* diterapkan pada kartu asma'ul husna yang memuat 99 nama-nama Allah beserta artinya, kartu tersebut dipasang dengan benar oleh pemain dalam waktu yang sudah ditentukan jam pasir dan jumlah kartu yang bisa dipasang dengan benar akan menentukan angka/ pola berjalan dalam petak.

Board game ini memiliki aset atau sumber daya *game* diantaranya adalah papan permainan utama, bidak/ pion, jam pasir, kartu asma'ul husna, kartu pertanyaan dan papa nilai. Pemilihan ilustrasi pada seluruh aset dalam *board game* ini menggunakan teknik *digital painting* yang diolah dengan *Adobe Photoshop CS6* dan mengatur tata letak ilustrasi/ *visual stock* tersebut menggunakan *Adobe Illustrator CS6*. Keseluruhan ilustrasi dibuat dengan gaya ilustrasi kartun agar terlihat menarik dan disukai target audiens. Dalam prosesnya unsur gambar dan teks dibuat menggunakan teknik digital agar bisa dicetak baik di media kertas maupun kain dengan pemilihan bahan yang terbaik.

Pembuatan *board game* Ilman Nafi'an diharapkan dapat membantu peserta didik TPQ dalam belajar tentang dasar-dasar dinul Islam dan dapat berinteraksi dengan pemain lainnya agar tercipta proses belajar yang interaktif dan menyenangkan saat permainan sedang berlangsung.

Saran

Dalam upaya mewujudkan peningkatan kemampuan peserta didik dalam membaca, menulis, memahami dan mengamalkan kandungan

Alquran, pendidik TPQ diharapkan dapat memanfaatkan *board game* Ilman Nafi'an ini sebagai media pembelajaran. Kegiatan belajar di TPQ akan efektif jika dilakukan dengan suasana yang menyenangkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. 2007. *Media Pembelajaran*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada.
- Dryden Gordon., Vos, Jeannette. 2002. *Revolusi Cara Belajar (The Learning Revolution), Belajar Akan Efektif Kalau Anda Dalam Keadaan "Fun" Bagian I*. Penerjemah: Word++Translation Service, Cetakan III. Bandung: Kaifa
- Faizah, Irma. 2017. Perancangan *Board Game* Sejarah Nusantara. *Proyek studi*, Program Studi DKV, Fakultas Teknik Sipil Dan Perencanaan, Institute Teknologi Sepuluh November Surabaya.
- Nugrahani, Rahina. 2007. Media pembelajaran berbasis visual berbentuk permainan ular tangga untuk meningkatkan kualitas belajar mengajar di sekolah dasar. *Lembaran Ilmu Kependidikan* 36 (1)
- Prasetya, Edwin Yuda. 2017. Perancangan *Board Game* Edukasi sebagai Sarana Bermain dan Belajar Anak Usia Sekolah Dasar. *Skripsi*. Universitas Negeri Semarang
- Rufayda, Ida. 2013. Pengembangan Permainan Monopoli sebagai Media Pembelajaran Matematika pada Materi Hubungan Antar Satuan Siswa Kelas III. *Skripsi*. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
- Rusman , Deni Kurniawan & Cepi Riyana. 2013. *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi*. Depok: PT Rajagrafindo Persada.

Safanayong, Yongki. 2006. *Desain Komunikasi Visual Terpadu*. Jakarta: Arte Intermedia.

Steven, Tan. 2015. Perancangan *board game* pengenalan dinosaurus untuk anak usia 8 tahun. *Jurnal DKV Adiwarna*.1(6),4-5

Sumantri dan Johar. 1998. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Depikbud.

online

<http://www.ebookanak.com/panduan-2/akidah/99-sifat-asmaul-husna-nama-nama-indah-allah/> (diakses pada tanggal desember 2018)