

PERANCANGAN *BOARD GAME* PEMBELAJARAN TOLERANSI TERHADAP PERBEDAAN PADA PELAJARAN PPKN

Andreas Evan Christopher¹, Heru Dwi Waluyanto², Anang Tri Wahyudi.³

Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni dan Desain, Universitas Kristem Petra
Jalan Siwalankerto No. 121-131, Surabaya
Telp. (031)-2983455, Fax (031)- 8417658
Email: 21evanchris@gmail.com

Abstrak

Karakter merupakan salah satu faktor penting dalam proses pembelajaran seorang anak. Sifat dan perilaku seseorang ditentukan dari karakter yang dimiliki. Proses pembentukan karakter sebaiknya dimulai sejak dini. Pendidikan sikap toleransi terhadap perbedaan, merupakan hal penting untuk diajarkan sejak awal. Perancangan ini bertujuan untuk membantu presentasi dan proses belajar mengajar dalam mata pelajaran PPKN dan pengajaran karakter supaya lebih menarik.

Kata Kunci : Guru, *Board game*, anak, toleransi

Abstract

Learning Board Game Design on Tolerance Towards Differences for Civics and Nationality Material Course

Character is one of most important factors in a child's learning process. Traits and behaviours are made of one's characters. Character development process should be started from early age. In this case, education on tolerance also importante to learn from early age. This boardgame design is aimed to help teachers in class for teaching and learning proccess, also to make Civics and Nationality material course more attractive to children.

Key word: *Teachers, Board games, children, tolerance.*

Pendahuluan

Karakter adalah sifat, tabiat, watak seseorang yang dapat dilihat dari sikap atau tingkah laku. Karakter akan berkembang baik apabila seseorang tersebut dapat membiasakan diri melakukan hal-hal baik dan didukung dari pendidikan. Dari sisi pendidikan, karakter diben-tuk dari pembelajaran karakter yang diajarkan dan ditanamkan sejak dini. Salah satu pembelaja-ran karakter tersebut adalah toleransi. Lingkungan sekolah merupakan salah satu lingkungan yang heterogen. Siswa dari berbagai latar belakang belajar bersama. Toleransi memiliki peran untuk menciptakan sikap saling menghormati dan menghargai di tengah perbedaan antar siswa tersebut.

Melihat karakteristik moral anak yang bersifat sering membandingkan dirinya dengan anak lain, meremehkan anak yang lain, dan suka memuji diri sendiri (Mikarsa, 2007) maka perlunya penanganan dan campur tangan dari guru dan sekolah agar anak memiliki sikap toleransi dan dapat menerima perbedaan. Berdasarkan pene-litian yang dilakukan

Gregorius (Gregorius,2014) terhadap kondisi pembelajaran PPKN pada SD Gading 1 Surabaya, guru masih sering menggunakan pembelajaran yang bersifat konvensional. Siswa menjadi bosan karena pelajaran hanya bersifat satu arah dan tanpa timbal balik dari pendapat siswa, siswa tidak diberi kesempatan untuk menemukan, mencari informasi lain, dan melakukan penyelidikan sendiri, semua informasi berasal dari guru sehingga siswa cenderung pasif, maka dari itu perlunya suatu media dalam pembelajaran yang dapat membantu dalam mendekatkan serta membantu anak dalam pembelajaran toleransi terhadap konflik yang sedang dipelajari menjadi pilihan untuk membantu menyelesaikan permasalahan pembelajaran toleransi tersebut.

Pembelajaran yang menggunakan media yang tepat akan membuat belajar lebih efektif. Dalam hal ini media interaktif dapat memudahkan dalam pembelajaran anak tentang toleransi. Media interaktif dapat membantu siswa dalam berinteraksi dengan temannya, memperhatikan dan mengalami secara langsung serta dapat belajar materi didalamnya. Ada

beberapa jenis media interaktif, salah satunya adalah *Boardgame*.

Boardgame memiliki banyak variasi dalam mainannya. Selain itu bermain *Boardgame* juga dapat melatih aspek psikomotorik, kognitif, emosional, dan bahasa. Melalui bermain *Boardgame*, pemain dapat lebih bersosialisasi dengan teman bermainnya, bertatap muka langsung dan selagi bermain pemain dapat bersenda gurau selagi menghilangkan stress dengan bermain.

Boardgame dapat menyampaikan pesan kepada pemain baik itu pesan dalam bentuk moral maupun materi dengan cara yang menyenangkan dan menjadikannya mudah untuk mengingat/melaksanakan sesuatu serta adanya *goal* yang harus dicapai demi mencapai tujuan.

Maka dari itu *Boardgame* dipilih sebagai media yang cocok untuk membantu dalam media pembelajaran toleransi, hal ini dikarenakan *Boardgame* dapat membantu anak membangun hubungan dengan teman lainnya, karena dapat berinteraksi dengan temannya, juga karena mainannya menarik dan menyenangkan sehingga anak tidak menjadi bosan. Dengan metode bermain dan belajar, maka anak akan lebih mudah dalam memahami materi serta permasalahan yang ada dalam *game*.

Metode Penelitian

Data yang digunakan dalam perancangan ini adalah data primer dan sekunder

Data Primer

Data Primer adalah data yang diperoleh dari sumber pertama. Data primer diambil dari beberapa wawancara kepada guru tentang sosialisasi anak serta nilai toleransi di kehidupan anak.

Data Sekunder

Data sekunder adalah data yang diperoleh secara tidak langsung, melainkan dari sumber lain. Pengumpulan data sekunder dilakukan melalui studi pustaka Data literatur yang ada tentang anak dan keberadaan toleransi dalam kehidupan di sekolah.

Metode Kualitatif

Metode kualitatif adalah metode yang bersifat deskriptif dengan tujuan untuk membuat gambaran mengenai fakta-fakta, sifat dan hubungan antar fenomena yang diteliti.

Pembahasan

Media Pembelajaran

R. Angkowo dan A. Kosasih (2007:10) menyatakan bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kehendak siswa sehingga dapat terdorong ikut dalam proses pembelajaran.

Dalam (Kristanto, 2010) dinyatakan bahwa Asosiasi Pendidikan Nasional di Amerika mendefinisikan media dalam lingkup pendidikan sebagai segala benda yang dapat dimanipulasi, dilihat, didengar, dibaca atau dibicarakan beserta instrumen yang dipergunakan untuk kegiatan tersebut.

Dari pendapat diatas dapat menunjukkan bahwa media pembelajaran merupakan perantara pelajaran dengan tujuan untuk membantu guru dan siswa dalam proses belajar mengajar.

Manfaat Media Pembelajaran

Menurut Daryanto (2011), pada hakekatnya, proses belajar mengajar adalah proses komunikasi, penyampaian pesan dari pengantar ke penerima. Menurutnya media pembelajaran harus bermanfaat sebagai berikut:

memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalistis, mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga dan daya indra, menimbulkan gairah belajar, berinteraksi secara langsung antara peserta didik dan sumber belajar.

Dengan demikian manfaat media pembelajaran adalah suatu alat untuk memudahkan anak dalam mengikuti pelajaran supaya lebih jelas dan memahami hal yang dipelajari, dan membantu anak dalam belajar berkomunikasi, menimbulkan timbal balik antara respon siswa terhadap guru dan respon guru terhadap siswa.

Ada 3 kategori utama berbagai bentuk media pembelajaran menurut Yusufhadi Miarso (2009):

1. Media Penyaji,
yaitu media yang mampu menyajikan informasi
Yang termasuk media penyaji yaitu:

a. Grafis, Bahan Cetak dan Gambar diam
Ketiganya menggunakan visual diam dan bentuk penyajian ini memperagakan pesan yang disampaikan secara langsung.

b. Media Proyeksi Diam
Kelompok ini meliputi film bingkai (slide). Film rangkai (film strip), dan transparansi, termasuk proyeksi pantul. (Opaque projector)

c. Media Audio
Media yang menyalurkan dalam bentuk bunyi. Bahan audio yang sering dipakai adalah rekaman.

d. Audio ditambah media visual diam

Media ini merupakan kombinasi rekaman audio dan bahan-bahan visual diam. Contohnya: film rangkai suara yang biasanya menggunakan rekaman yang disinkronisasikan dengan gambar pada film rangkai.

e. Gambar hidup (Film)

Media ini dapat menyampaikan bentuk informasi berupa gambar, garis, simbol, suara dan gerakan.

f. Televisi

Media ini memberikan penyajian yang serupa dengan film tetapi menggunakan proses elektronik dalam merekam, menyalurkan dan memperagakan gambar. Ada berbagai bentuk televisi yaitu: televisi untuk siaran dan televisi untuk siaran terbatas.

g. Multimedia

Media ini terdiri dari berbagai bahan belajar yang membentuk satu unit atau yang terpadu dan dapat dikombinasikan atau dipaketkan dalam bentuk modul yang dapat digunakan untuk belajar mandiri atau berkelompok tanpa harus didampingi oleh guru.

2. Media Objek

Media objek adalah benda tiga dimensi yang mengandung informasi, tidak dalam bentuk penyajian tetapi melalui ciri fisiknya seperti ukuran, bentuknya, susunannya, warnanya, fungsinya.

Media objek terdiri dari:

a. Media objek sebenarnya

Media ini dibagi menjadi dua yaitu objek alami dan objek buatan manusia.

Objek alami adalah segala sesuatu yang terdapat di alam dan mengandung informasi bagi kehidupan. Contohnya: jenis batuan yang ada di alam.

Objek buatan manusia contohnya gedung, bangunan, mesin, alat komunikasi, jaringan transportasi, dan semua benda yang dibuat manusia untuk keperluannya.

b. Media objek pengganti

Adalah benda-benda yang dibuat untuk mewakili atau menggantikan benda-benda sebenarnya. Contohnya replica, model dan benda tiruan.

3. Media Interaktif

Ciri media interaktif adalah siswa tidak hanya memperhatikan penyajian atau objek tetapi harus berinteraksi selama mengikuti pelajaran.

Ada tiga macam interaksi yang dapat diidentifikasi:

a. Siswa berinteraksi dengan sebuah program. Contohnya mengisi blanko pada teks yang terprogram.

b. Siswa berinteraksi dengan mesin. Contohnya mesin pembelajaran, simulator, laboratorium bahasa, komputer.

c. Mengatur interaksi antar siswa secara teratur tetapi tidak terprogram. Contohnya permainan pendidikan atau simulasi yang melibatkan siswa dalam kegiatan.

Media Pembelajaran Interaktif

Dalam media interaktif siswa tidak hanya memperhatikan media atau objek tetapi juga memperhatikan dan berinteraksi selama pelajaran. Ada tiga jenis interaksi yang dimaksud oleh Drs Rudi Susilana dan Cipi Riyana (2009) yaitu berinteraksi sebagai program, berinteraksi dengan mesin, dan berinteraksi dengan sesama siswa secara teratur.

Menurut Sanjaya (2009), Prinsip interaktif mengandung makna, bahwa mengajar bukan hanya menyampaikan pengetahuan guru dari guru ke siswa; akan tetapi mengajar dianggap sebagai proses mengatur lingkungan yang dapat merangsang siswa untuk belajar.

Maka dari itu, menurut pengertian di atas media interaktif merupakan media yang bertujuan mengirimkan pesan dan memperhatikan sisi interaksi, sedangkan media interaktif pembelajaran merupakan media perantara yang digunakan pada pembelajaran yang di dalamnya terjadi interaksi baik antara siswa dengan guru, siswa dengan siswa, dan siswa dengan media yang digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Dasar Board Game

Boardgame atau permainan papan menurut Brandon Rollins merupakan sebuah permainan yang dimainkan menggunakan pion atau karakter yang menggantikan pemain di latar atau papan yang disediakan (Rollins, 2018).

Biasanya *Boardgame* dimainkan dua atau lebih pemain dengan masing-masing pemain memiliki goal atau tujuan untuk memenangkan permainan. Pada permainan papan terdapat unsur strategi, kerja sama, dan beberapa elemen kesempatan atau keberuntungan. Setiap permainan papan memiliki peraturan yang harus diikuti oleh pemain yang berbeda satu sama lain dan membuat satu permainan tidak akan sama persis dengan permainan lainnya.

Manfaat Board Game

Permainan papan atau *Boardgame* memiliki manfaat yang lebih dari permainan lain seperti video game. Meskipun manfaat tidak disampaikan secara langsung. Tidak hanya itu, terdapat banyak game yang bisa menambah pengalaman bahkan kemampuan dari pemain melalui cara bermain game tersebut. Salah satu contohnya adalah game *Civilization*. Permainan strategi ini mengajarkan pemain cara mengolah sebuah desa yang pada nantinya bisa diterapkan di kehidupan nyata sebagai strategi memimpin. (Brian Mayer, 2010, pp. 11-12).

Faktor dimana *Boardgame* harus dimainkan lebih dari satu orang juga merupakan salah satu keunggulan dari permainan ini. Hal ini mewajibkan pemain untuk berinteraksi dan berkomunikasi dengan pemain lain baik sebagai teman atau musuh dan meningkatkan kekerabatan para pemain.

Toleransi

Menurut Djohan Efendi toleransi adalah sikap menghargai kemajemukan. Kemajemukan disini adalah perbedaan antar setiap individu, mulai dari perbedaan agama, suku, dan beberapa perbedaan lainnya (Romadecade.org).

Sifat ini tidak hanya membantu dalam menghargai perbedaan, tetapi juga dalam memahami kepribadian dan perbedaan dalam setiap aspek tentang orang lain, serta meningkatkan rasa peduli terhadap orang lain.

Pengertian toleransi di atas menggambarkan toleransi menjadi materi pembelajaran penting yang perlu dipelajari dan diterapkan dalam kehidupan dan perlunya sikap tersebut pada setiap pembelajaran yang didukung dengan penanaman nilai moralnya dalam pelajaran membantu pembelajaran toleransi menjadi lebih mudah untuk diterapkan.

Manfaat Sikap Toleransi

Setiap sikap yang kita lakukan terhadap orang lain dengan tingkatan sosial yang berbeda ataupun perbedaan kepercayaan ternyata memiliki banyak manfaat.

Menghindari Perpecahan

Sikap toleransi antar individu atau kelompok merupakan hal yang sangat penting untuk menghindari terjadinya perpecahan dalam masyarakat. Selain itu, sikap toleransi merupakan salah satu norma-norma yang harus dijalankan dalam kehidupan bermasyarakat.

Mengendalikan Ego

Dengan bertoleransi, secara tidak langsung kita ternyata dapat mengendalikan ego yang ada di dalam diri kita. Apabila kita tidak dapat mengontrol ego kita, maka dapat menimbulkan konflik antar individu atau kelompok.

Nasionalisme

Sikap toleransi yang diterapkan dalam kehidupan bermasyarakat nantinya akan menjadi sikap nasionalisme. Di mana dalam suatu bangsa yang besar, masyarakatnya memiliki rasa mencintai, menghargai dan saling peduli satu sama lain.

Dari nilai-nilai toleransi tersebut siswa dapat mendalami nilai moral yang diajarkan oleh guru dengan mengalami dan menyelesaikan masalah dengan menggunakan nilai moral dalam kehidupan bermasyarakat.

Pelajaran PPKN

Menurut Mandasari (2018) Kurikulum Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah tahun 1994 mengakomodasikan misi baru pendidikan tersebut dengan memperkenalkan mata pelajaran PPKn (Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan). PMP (Pendidikan Moral Pancasila) tidak dihapus namun hanya diganti dengan nama berbeda dengan materi pembelajaran yang lebih luas dan kompleks sesuai jenjang pendidikan yakni PPKn yang merupakan gabungan Pendidikan Pancasila dan Pendidikan Kewarganegaraan.

Pelajaran PPKN merupakan pelajaran yang sama dengan pelajaran PKn, tetapi hanya berbeda nama. Dapat dilihat dari perkembangannya berdasarkan kurikulum yaitu yang dulunya mendapat nama PMP menjadi PPKN pada tahun 1994 kemudian pada kurikulum 2006 diubah menjadi PKn dan kembali lagi pada kurikulum 2013. Pembelajarannya tidak berubah namun menambahkan materi gabungan dari Pendidikan Pancasila dan Pendidikan Kewarganegaraan.

Manfaat Pelajaran PPKN di SD

Menurut Mandasari (2018) Mengembangkan pengetahuan dan kemampuan memahami dan menghayati nilai-nilai Pancasila dalam rangka pembentukan sikap dan perilaku sebagai pribadi, anggota masyarakat dan warganegara yang bertanggung jawab serta memberi bekal kemampuan untuk mengikuti pendidikan di jenjang pendidikan menengah.

Jadi manfaat pendidikan PPKN sangatlah penting demi mengembangkan pengetahuan nilai Pancasila serta mengembangkan pembentukan sikap dan pribadi yang bertanggung jawab dengan hal yang dilakukan.

Konsep Perancangan

Perancangan Permainan yang diadaptasi dari permainan Boardgame yang sudah ada, memiliki contoh nilai toleransi serta bagaimana permainan dalam Board game menggerakkan pemain untuk peduli terhadap pemain, serta hubungan antara keduanya dengan setiap pemain dapat membantu dalam pembelajaran toleransi pembelajaran di pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. Dalam Board game terdapat beberapa pembelajaran toleransi dan pertanyaan tentang toleransi pada anak, hal ini sudah disesuaikan dengan pembelajaran pada materi sekolah serta sudah dipertanggung jawabkan dan disetujui oleh ibu guru kelas 5 bernama ibu Christin Suharsini dan oleh kepala sekolah dasar Advent.

Target audience dari perancangan ini adalah pelajar generasi milenial, berusia 10-12 tahun, berdomisili di

Surabaya, Indonesia, memiliki perilaku Anak yang senang bermain, senang bergerak, senang bekerja dalam kelompok, dan senang merasakan atau melakukan secara langsung.

Permainan *Board game* berjudul *Act T* ini memberikan pertanyaan permasalahan toleransi dalam pembelajaran anak yang akan mereka selesaikan dan dibantu oleh teman mereka. Namun terdapat kesusahan yang akan mereka hadapi terutama saat ada yang berbeda pendapat dengan mereka.

Proses Desain

Ide dimulai dengan riset mengenai permasalahan pembelajaran toleransi yang anak terima di sekolah. Dilihat dari sikap mereka, pertukaran pendapat mereka, serta hubungan dengan teman mereka. Semua hal tersebut akan dimasukkan kedalam pertanyaan yang akan diskusikan dalam boardgame.

Untuk ide permainan dilakukan dengan pendekatan diskusi anak yang dipermudah melalui permainan, melihat banyak anak yang lebih menyukai permainan, maka dibuat sebuah permainan yang mempermudah pembelajaran toleransi pada anak dengan mengendalikan sistem diskusi untuk membangun sifat toleransi mereka dengan oranglain dan pembelajaran toleransi dengan pertanyaan yang mereka jawab untuk membantu mereka secara kognitif.

Desain Karakter Board Game



Gambar 1. Board papan permainan

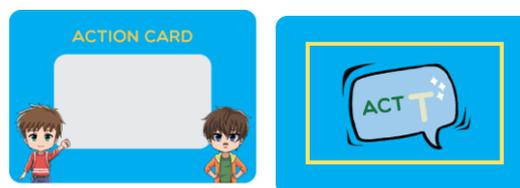


Gambar 2. Karakter board game

Karakter dalam board game digunakan untuk memainkan permainan peran dengan kartu karakter yang akan diambil oleh masing-masing pemain.

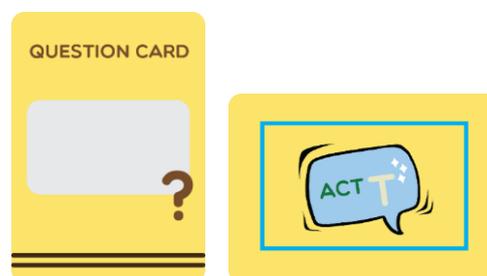


Gambar 3. Layout kartu karakter



Gambar 4. Kartu action

Kartu *Action* Adalah kartu yang berisi pertanyaan yang akan diselesaikan oleh pemain berdasarkan hasil diskusi pemain lainnya.



Gambar 5. Kartu question

Kartu *Question* adalah Kartu yang berisi pertanyaan yang jawabannya ya atau tidak yang nantinya akan ada jawaban yang ditentukan.



Gambar 6. Kartu *punishment* dan *reward*

Kartu *punishment* adalah kartu yang memberikan poin -1 sedangkan kartu *reward* adalah kartu yang memberikan poin +1.



Gambar 7. Pion karakter pemain

Pion digunakan untuk menjalankan permainan/ *avatar* dalam *board game*.



Gambar 8. Buku guide petunjuk permainan

Buku yang memberi petunjuk permainan. Berisi Petunjuk alur permainan, pembelajaran toleransi serta keterangan dalam *board game*.



Gambar 9. Buku poin

Buku poin adalah buku yang berisi catatan poin pemain tiap giliran sehingga mudah untuk mejumlah total pada akhir permainan.

Alur Permainan

- Permainan dimulai dengan mengocok dadu dan menentukan urutan pemain dan menentukan angka untuk tiap pemain antara satu sampai enam. Lalu setelah mendapat angka yang berbeda diurutkan untuk pemain pertama hingga keempat, setelah itu mengambil kartu karakter untuk menentukan jenis karakter.
- Kartu Karakter bertujuan untuk menentukan *role model* pemain yang harus dilakukan dalam permainan.
- Tiap Pemain memiliki 3 kali untuk memberikan kesempatan berunding. Kesempatan berunding adalah kesempatan dimana pemain menentukan apakah pemain yang akan terkena *punishment* boleh diloloskan atau tidak dalam menerima kartu *punishment*.
- Permainan dimulai dari garis *go* pada tiap pucuk papan dan diakhiri saat salah satu jenis kartu *punishment* atau *reward* habis. Pemain dengan poin total terbanyak menang. Pengumpulan poin ditentukan berdasarkan total nilai sikap selama permainan yang ditulis pada buku poin bonus.
- Setiap pemain memulai gilirannya dengan memutar dadu dan menjalankan pion untuk maju ke petak-petak perjalanan. Pada petak-petak tersebut terdapat kartu *action* yang harus diselesaikan dan dinilai oleh pemain lain. Bila Pemain dinyatakan salah oleh pemain lainnya. Maka pemain yang gagal tersebut akan mendapat kartu *punishment*. Bila berhasil maka pemain akan mendapat kartu *reward*.
- Pada saat penentuan pemain mendapatkan *reward* atau *punishment* ada kesempatan untuk pemain lain menyatakan berunding yang bertujuan untuk melepaskan anak dari tanggungan *punishment*, namun perlu keputusan dari ketiga player lainnya untuk membantu dalam melepaskan anak dari *punishment*. Pada petak perjalanan ada dua hal yang akan dilakukan.
 - Pertama adalah petak *action* dimana Pemain akan mengambil kartu *action* dan menyelesaikan masalah yang ada pada kartu tersebut dan membacakannya di depan pemain lain dan menjawabnya, kemudian pemain lain akan menentukan apakah sikap anak tersebut benar. Bila dianggap benar maka pemain yang mendapatkan kartu *action* akan mendapatkan kartu *reward*, bila salah

- maka pemain akan mendapatkan kartu *punishment*.
- Kedua adalah petak *Question*, pada petak ini pemain akan membacakan sebuah pertanyaan yang berisikan pertanyaan sikap tentang toleransi, dengan jawaban benar/salah bila jawaban benar maka mendapatkan *reward*, dan bila salah akan mendapatkan *punishment*. Jawaban tersebut berada pada buku guide yang dapat dilihat oleh pemain yang tidak mendapat kartu.
 - Permainan berakhir saat kartu *reward* atau *punishment* habis.
 - Permainan diakhiri dengan penghitungan kartu *reward* dan *punishment* ditambah dengan bonus poin.
 - Pemilik poin terbanyak menang.

Media pendukung



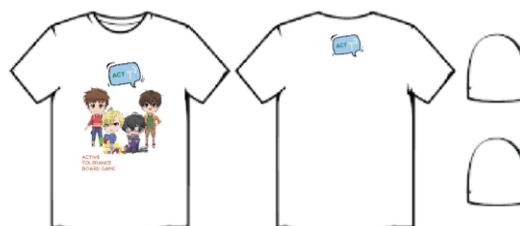
Gambar10. Poster karya

Poster karya digunakan untuk promosi pada saat ada pameran pendidikan di sebuah *stan*.



Gambar 11. X- banner

X-banner digunakan saat akan promosi di pameran pendidikan di depan stan.



Gambar 12. Baju

Baju digunakan untuk *merchandise* anak pada saat percobaan permainan *board game*.



Gambar 13. Katalog

Katalog digunakan untuk memberikan penjelasan tentang board game dan tambahan media pendukung.



Gambar 14. Gantungan Kunci

Gantungan kunci digunakan sebagai *merchandise* pada saat pameran.



Gambar 15. Standee

Standee digunakan unruk merchandise saat pameran pendidikan.



Gambar 16. Totebag 1



Gambar 17 totebag 2.

Totebag sebagai tempat untuk board game dibawa dan disimpan di dalamnya.

Kesimpulan

Dalam pembelajaran toleransi baik didapatkan secara lisan maupun tertulis, perlu adanya praktek supaya sikap tersebut terbangun dalam diri anak. Keadaan keterbatasan guru dalam memberikan materi pembelajaran toleransi pada anak dan anak yang bosan dengan pembelajaran guru namun tetap harus mendengarkannya menjadi masalah pertimbangan motivasi anak.

Oleh karena itu dibutuhkan media untuk membantu menyampaikan materi toleransi pada anak sehingga anak tidak menjadi bosan dengan pelajaran yang ada. Permainan merupakan hal yang digemari anak-anak, permainan dapat mendekatkan anak dan bersosialisasi dengan temannya serta mempermudah pembelajaran bila menambahkan materi belajar toleransi.

Anak akan mudah belajar apabila dimulai dengan praktek yang mudah untuk mereka pelajari melalui permainan, bermain dan belajar akan mempermudah mereka dalam memperdalam materi pembelajaran, salah satu media permainan yang membantu mereka dalam bermain adalah boardgame.

Boardgame dapat membantu dalam membangun hubungan dengan pemain lain dan dalam mekanisme permainannya dapat disisipkan materi pembelajaran sehingga anak dapat belajar sekaligus bermain dengan temannya.

Daftar Pustaka

- Agus Kristanto.2010. Penelitian Tindak Kelas.Surakarta:UNS PreesMunir (2009)
- Brian Mayer, C. H. (2010). Libraries Got Game. Washington,D.C: American Library Association.
- Daryanto. 2011. Manajemen Pemasaran. Bandung: PT Sarana Tutorial Nurani Sejahtera
- Gregorius, Jandut (2014). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PKN Kelas Va SDN Gading I Surabaya dari <https://media.neliti.com/media/publications/252341-penerapan-model-pembelajaran-kooperatif-1d00671f.pdf>
- Mandasari Rizki.(2018).Apa Beda PPkn dan PMP?dari [www. Liputan 6.com](http://www.Liputan6.com)
- Mikarsa,Hera .(2007).Pendidikan Anak di SD, Jakarta: UNIVERSITAS TERBUKA.
- Pengertian Toleransi. Dari <https://www.romadecade.org/pengertian-toleransi/>
- R. Angkowo dan A. Kosasih (2007), Optimalisasi Media Pembelajaran, Jakarta: PT Grasindo.
- Rollins, B. (2018, November 19). What is a Tabletop Game? Retrieved from Brandon the Game Dev: <https://brandonthegamedev.com/what-is-a-tabletop-game-this-is-everything-that-goes-into-making-a-board-game/>
- Rudi Susilana.Cepi Riyana,,2008.
- Media Pembelajaran. Bandung :CV Wacana Prima
- Sanjaya (2009). Stratefi Pembelajaran Berorientaso Standar Proses. Pendidikan. Prenada :Jakarta
- Yusufhadi Miarso. (2009). Menyemai Benih Teknologi Pendidikan. Jakarta: Kencana