



MEMPERKENALKAN BANGUNAN TUA DAN BERSEJARAH DIKOTA MEDAN MELALUI MEDIA GAME EDUKASI

Dwiky Andrian Fahmi¹, Muhammad Rusdi Tanjung²

simdigdwikyandix7@gmail.com¹, rsd.adi@gmail.com²

Universitas Potensi Utama Medan

Abstrak: Semakin berkembangnya zaman saat ini minimnya rasa ingin tahu tentang sejarah bangunan tua yang ada di kota Medan mendorong peneliti untuk membuat sebuah Game edukasi. Dengan demikian Game ini bisa digunakan sebagai sarana pengetahuan yang tidak membosankan bagi khalayak umum serta memberikan informasi tentang bangunan- bangunan tua dan bersejarah di Kota Medan, Oleh karena itulah, sebuah media diperlukan untuk membantu meningkatkan ketertarikan anak terhadap bangunan bersejarah yang ada di Kota Medan, terutama media yang dapat membuat anak merasa penasaran, Media yang kemudian dipilih adalah Board Game, dengan pertimbangan bahwa Board Game tidak hanya dapat digunakan untuk media permainan tetapi juga media pembelajaran bagi anak-anak yang menarik, menyenangkan dan menambah pengetahuan anak ataupun kalangan masyarakat. Metode peneltian ini menggunakan metode kualitatif yang dimana metode pengumpulan datanya menggunakan data primer dan sekunder data tersebut dikumpulkan menggunakan observasi, wawancara, dan dokumentasi yang selanjutnya dilakukan analisis data dengan mereduksi data dan penarikan kesimpulan.

Kata Kunci: Bangunan Tua, Edukasi, Media Game.

Abstract: In the current era, the lack of curiosity about the history of old buildings in the city of Medan encourages researchers to create an educational game. Thus this game can be used as a means of knowledge that is not boring for the general public and provides information about old and historic buildings in the city of Medan. Therefore, a medium is needed to help increase children's interest in historical buildings in the city of Medan. especially media that can make children feel curious, the media that is then chosen is Board Game, with the consideration that Board Games can not only be used for media games but also learning media for children that are interesting, fun and add to the knowledge of children or the community. This research method uses a qualitative method in which the data collection method uses primary and secondary data. The data is collected using observation, interviews, and documentation, which is then analyzed by reducing data and drawing conclusions

Keywords: Old Buildings, Education, Media Games.

PENDAHULUAN

Saat ini memperkenalkan bangunan tua dan sejarah banyak sekali masyarakat Kota Medan yang tidak mengetahui sejarah bangunan bersejarah, dimana ketika kita sedang berjalan-jalan ke kota banyak sekali bangunan yang sudah tua namun masih berdiri kokoh hingga sekarang, ada yang sudah dirawat dan di renovasi ada juga yang di biarkan kosong begitu saja, tentu saja membuat pertanyaan mengapa bangunan-bangunan tersebut tidak di hancurkan dan dibangun ulang, dan ternyata dibalik bangunan kosong tersebut tergambar sebuah sejarah yang menjadikan saksi bisu berdirinya Kota Medan. Minimnya rasa ingin tahu tentang sejarah bangunan tua yang ada di kota Medan mendorong penulis untuk membuat sebuah Game edukasi. Dengan demikian Game ini bisa digunakan sebagai sarana pengetahuan yang tidak membosankan bagi khalayak umum serta memberikan informasi tentang bangunan- bangunan tua dan bersejarah di Kota Medan.

Oleh karena itulah, sebuah media diperlukan untuk membantu meningkatkan ketertarikan anak terhadap bangunan bersejarah yang ada di Kota Medan, terutama media yang dapat membuat anak merasa penasaran. Media yang kemudian dipilih adalah Board Game, dengan pertimbangan bahwa Board Game tidak hanya dapat digunakan untuk media permainan tetapi juga media pembelajaran bagi anak-anak yang menarik, menyenangkan, tapi tak terasa seperti menggurui. Seorang anak tidak hanya bisa belajar sambil bermain dengan board game, aspek bersosialisasi dan komunikasi anak juga akan terasah. Keunggulan lainnya dari permainan board games adalah kemampuannya untuk tidak pernah ketinggalan jaman, tidak seperti game digital yang cenderung mengikuti perkembangan teknologi yang terus berubah (Burgun 133-134)

Menurut Santrock (2007:216-217). Permainan adalah aktivitas menyenangkan yang dilakukan untuk bersenang- senang. Games adalah aktivitas yang dilakukan demi kesenangan dan memiliki peraturan. Board game adalah suatu jenis permainan yang salah satu komponennya adalah lembaran persegi seperti papan yang bahannya bisa bermacam- macam, tapi umumnya dari karton tebal. Monopoli, Catur, Ludo, Halma, Ular Tangga adalah beberapa contoh board game yang sudah lama dikenal. Dengan adanya Skripsi Karya ini penulis dapat memberikan informasi yang berguna tentang bangunan – bangunan tua dan bersejarah di Kota Medan untuk masyarakat dan generasi muda mendatang. Media informasi ini bukan hanya untuk masyarakat Sumatera Utara saja namun untuk semua masyarakat Indonesia. Dengan harapan masyarakat dapat memahami sejarah yang berada di kota medan.

Berdasarkan pendahuluan di atas, fokus kajian dalam artikel ini adalah (1) Bagaimana cara memperkenalkan sejarah bangunan yang ada di Kota Medan dengan cara yang menyenangkan,(2) Mengapa perlu untuk membuat permainan baru tentang sejarah bangunan di Kota Medan dan (3) Apakah permainan ini bisa untuk mengenalkan sejarah bangunan yang ada di Kota Medan kepada masyarakat . Peneliti hanya memfokuskan pembahasan pada membuat game edukasi baru yang menyenangkan untuk memperkenalkan kepada masyarakat umum, memperkenalkan bangunan tua dan bersejarah yang ada di Kota Medan dengan Game yang dibuat dan memastikan Game yang akan dibuat ini dapat bermanfaat untuk masyarakat dan sesuai target umur. Maka dari itu peneliti tertarik dalam melakukan penelitian dengan judul "Memperkenalkan Bangunan Tua Dan

Bersejarah di Kota Medan Melalui Media Game Edukasi”.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif, metode ini merupakan penelitian yang menjelaskan dengan data berupa kata kata yang tertulis seseorang yang perilakunya diamati. Untuk pengumpulan data yang digunakan yaitu menggunakan data primer dan data sekunder. Data primer merupakan data utama atau data yang berasal dari objek penelitian secara langsung. Data primer dapat didapatkan dari observasi, survei dan wawancara. Sedangkan data sekunder data yang diperoleh peneliti atau pengumpul data secara tidak langsung. Dikatakan tidak langsung karena data diperoleh melalui perantara, yaitu dari buku, artikel dan referensi lainnya yang mendukung dalam penelitian ini. Adapun Observasi sebagai objek penelitian dilakukan di berbagai bangunan bersejarah yang ada di Kota Medan.

Diantaranya yaitu Menara Air Tirtanadi, Rumah Tjong A Fie, Mesjid Lama Gang Bengkok, Istana Maimun, Lapangan Merdeka, Rumah Sakit Pringadi, Gedung Waren Huis, dan beberapa tempat lainnya. Untuk mengetahui beberapa sejarah yang ada di tempat tersebut. Data dikumpulkan menggunakan observasi, wawancara, dan dokumentasi. Selanjutnya dilakukan analisis data dengan mereduksi data dan penarikan kesimpulan.

A. Analisi Data

Dengan menggunakan analisis data yang dapat digunakan dalam melakukan penelitian sejarah dan permasalahan ialah metode penelitian 5W + 1H, yaitu :

TABEL 1. METODE PENELITIAN 5W+1H

5w + 1H	Pertanyaan	Jawaban
What	Apa yang menjadi masalah yang akan dijadikan rujukan untuk pembuatan sebuah media <i>game</i> edukasi ?	Banyak masyarakat kurang mengetahui bangunan tua dan bersejarah di Kota Medan. Yang membangun Kota Medan menjadi kota terbesar ke 3 di Indonesia.
Who	Siapa target sasaran dalam upaya menginformasikan mengenai Bangunan Tua Bersejarah di Kota Medan ?	Untuk anak – anak berusia 6 - 12 tahun untuk memberitahukan informasi bangunan bersejarah di Kota Medan.
Why	Mengapa anak - anak harus mengetahui tentang Bangunan Tua dan Bersejarah di Kota Medan ?	Untuk menambah wawasan tentang bangunan – bangunan bersejarah yang menjadikan Kota Medan menjadi kota metropolitan atau kota terbesar ke 3 di Indonesia.
When	Kapan permasalahan tersebut terjadi ?	Yaitu ketika anak – anak sedang berkunjung atau mengelilingi Kota Medan, dan tidak mengetahui bangunan tua yang mereka lewati memiliki sejarah penting untuk Kota Medan.

Where	Dimana sajakah permasalahan itu terjadi ?	Di Kota Medan, dikalangan anak – anak yang tidak banyak menemukan informasi tentang bangunan tua dan bersejarah di Kota Medan.
How	Bagaimana seharusnya solusi pada masalah yang muncul tersebut, ketika anak – anak kurang mengetahui bangunan tua dan bersejarah ?	Pada zaman modern sekarang ini, anak – anak lebih menyukai bermain <i>game</i> daripada mencari atau mendengarkan sebuah informasi, dan bagaimana bermain <i>game</i> dapat menjadi daya tarik dalam mencari informasi bagi anak – anak. Untuk itu media <i>game</i> edukasi menjadi solusi dari permasalahan tersebut dengan memberikan informasi di dalam sebuah <i>game</i> untuk mengenali bangunan – bangunan tua dan bersejarah di Kota Medan.

B. Ide Kreatif

Dalam ide kreatif penulis ingin membuat informasi mengenai sejarah bangunan yang ada di Kota Medan dalam bentuk boardgame. Penulis melakukan beberapa pembagian, hal ini dibutuhkan untuk mempermudah pengembangan data yang telah diperoleh dari analisis data.

Pembagian tersebut pengkaryanya bagi menjadi : Metode berfikir, Tema, Target pengguna, dan Strategi kreatif.

1. Metode Berfikir

Dalam metode berfikir penulis menggunakan metode Brainstorming dalam perancangan game edukasi ini serta komponen-komponen lainnya, diBrainstorming ini penulis memetakan apa saja yang dibutuhkan dalam perancangan game edukasi ini serta keseluruhannya, berikut brainstorming yang telah di buat penulis.



Gambar 4. Metode Berfikir

Di dalam game edukasi ini penulis akan membuat boardgame dengan ukuran media 40 Cm x 40 Cm berbahan akrilik, dan juga memiliki pelengkap seperti kartu dengan ukuran 7 Cm x 12 Cm, bidak dengan ukuran diameter 1 Cm dan tinggi 2 Cm dan dadu dengan ukuran panjang 1,5 Cm, lebar 1,5 Cm dan tinggi 1,5 Cm. Boardgame ini menggunakan jalur tertentu untuk menyelesaikan permainan berawal dari wilayah awal (mulai jelajah) sampai ke wilayah akhir (sudah siap), untuk keluar dari wilayah awal pemain harus melempar dadu untuk mendapatkan angka 6, jika tidak mendapatkan angka 6 maka pemain tidak bisa keluar dari wilayah awal dan digantikan pemain lainnya, begitu juga pemain lainnya harus mendapatkan angka 6 juga.

Jika pemain sudah mendapatkan angka 6, mereka bisa maju 1 langkah menuju pusatnya kota Medan atau alun-alun kota Medan yaitu Lapangan Merdeka Medan, maka pemain yang pertama keluar harus mencari kartu tentang Lapangan Kota Medan, membacanya, dan juga mengingatnya karena beberapa wilayah yang di lewati memiliki pertanyaan dan mungkin itu menjadi salah satunya, lalu beralih ke pemain berikutnya, melemparkan dadu lalu melangkah sesuai angka di dadu, jika pemain terkena wilayah pertanyaan maka lawannya akan mengambil kartu pertanyaan dan pemain yang terkena harus menjawab dengan benar, jika salah maka harus mundur 1 langkah, begitu seterusnya sampai mencapai wilayah akhir. Dan jika ada pemain yang terkena wilayah jalan terus (Lajur Biru), maka pemain mendapatkan kesempatan memotong jalan agar lebih cepat menuju wilayah akhir. Dan jika pemain terkena wilayah tilang (Lajur Merah), maka pemain harus mundur ke wilayah yang sudah di tentukan. Pemain pertama yang sampai ke wilayah akhir dialah pemenang dari game ini.

2. Tema

Tema yang diambil dalam pembuatan Game Edukasi yang akan dibuat yaitu “ Bangunan bersejarah di Kota Medan ”, yang menampilkan berbagai informasi tentang bangunan-bangunan dalam bentuk gambar berisikan tahun berdiri, sejarah singkat dan alamat lengkap.

3. Target Pengguna

Target audiens merupakan individu ataupun kelompok yang menjadi sasaran pengaplikasian karya yang dibuat. Penjabaran mengenai target audiens berisi profil sasaran berupa demografis, psikografi, dan geografis.

4. Strategi Kreatif

Strategi kreatif dalam penyampaian informasi ini adalah dengan memperkenalkan media game edukasi yang berjudul “Medan Tua Bersejarah” dalam bentuk brosur yang dibagikan kepada anak-anak dan orang dewasa dan juga akan diperjual belikan untuk memainkan permainan ini secara berkelanjutan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Media Utama

Media utama dalam perancangan ini adalah desain papan boardgame sebagai media paling dasar yang berisikan informasi mengenai bangunan bersejarah di Kota Medan. Didalam boardgame tersebut berisikan data singkat dan akurat yang menampilkan Bahasa dan visual yang dapat dipahami oleh target audiens dapat dilihat pada tabel 2 dibawah ini.

TABEL 2. MEDIA UTAMA

NO	Pertanyaan	Jawaban
1		Papan Boardgame Dalam merancang desain papan boardgame, pengkarya menggunakan Software Adobe Photoshop CC 2014 untuk proses perancangan, sedangkan Adobe Illustrator CC 2014 untuk proses pembuatan desain ilustrasi, Adobe Photoshop untuk proses pembuatan mockup.

2		Bidak Bidak merupakan media penting dalam menjalankan permainan. Desain berbentuk kuncup dan warna yang cerah.
3		Dadu Dadu tersebut berbahan plastik dan bercorak warna putih.
4		Kartu Kartu permainan yang berisikan 2 kartu yaitu kartu informasi dan kartu pertanyaan.
5		Lembar Paduan Lembar panduan merupakan inti dari permainan, berisikan tentang aturan dan cara bermain untuk pemain.

(Sumber: Dwiky Andrian Fahmi, 2023)

B. Media Pendukung

Media Pendukung adalah media pelengkap dari media utama dapat dilihat pada tabel 3 dibawah sebagai berikut

TABEL 2. MEDIA PEDUKUNG

NO	Pertanyaan	Jawaban
1		Gantungan Kunci Pengkarya memilih gantungan kunci sebagai media pendukung karena dapat menjadi merchandise menarik yang bisa di letakan di tas atau gantungan kunci yang dapat menarik perhatian orang untuk melihat.

2		Pin Pengkarya menggunakan pin sebagai media pendukung untuk dipakai di baju kemeja, jas almamater, atau tas.
3		Stand Banner Pengkarya menggunakan Stand Banner sebagai media pendukung untuk menyebarkan informasi produk boardgame.
4		Flyer Pengkarya memilih Flyer sebagai media pendukung penyampaian informasi mengenai boardgame
5		Kaos Pengkarya menggunakan Kaos berukuran anak-anak sebagai media pendukung yang nantinya akan dibagikan kepada beberapa orang.

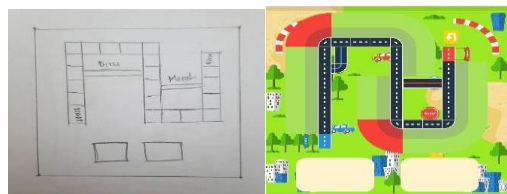
C. Pembahasan

Alternatif desain dimaksudkan sebagai opsi bagi user dalam menentukan karya yang paling sesuai dengan konsep. Alternatif desain meliputi berbagai macam asset desain, pada skripsi karya berikut ini adalah :

1. Desain Boardgame

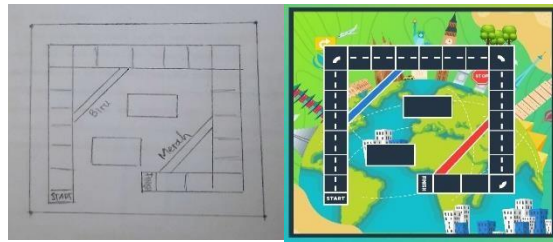
Desain Boardgame yang berbentuk persegi berukuran 40cm x 40cm. Papan ini dapat dilipat agar memudahkan pemain untuk membawanya. Desain boardgame terbagi atas 5 desain yaitu sebagai berikut:

1. Desain 1



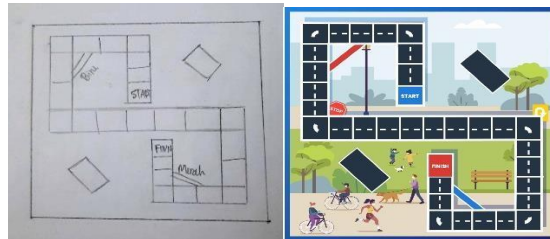
Gambar 5. Alternatif Desain Boardgame
Sumber : Dwiky Andrian Fahmi, 2021

Di desain pertama ini menampilkan latar belakang berupa ilustrasi seperti sebuah pulau dengan sebuah perkotaan.
Desain 2



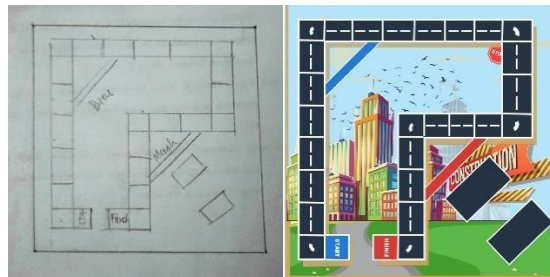
Gambar 6. Alternatif Desain Boardgame
(Sumber : Dwiky Andrian Fahmi, 2021)

Di desain ke dua ini menampilkan jalur permainan seperti persegi empat yang simple dengan begitu para pemain dapat dengan mudah mengerti jalur permainan. 1.3 Desain 3



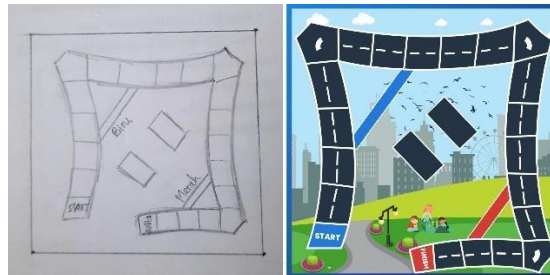
Gambar 7. Alternatif Desain Boardgame
(Sumber : Dwiky Andrian Fahmi, 2021)

Di desain ke tiga ini menampilkan jalur permainan seperti angka delapan (8) yang unik membuat para pemain tidak dengan mudah bosan dengan jalur permainan. 1.4 Desain 4



Gambar 8. Alternatif Desain Boardgame
(Sumber : Dwiky Andrian Fahmi, 2021)

Di desain ke empat ini menampilkan jalur permainan dalam bentuk hati yang unik agar para pemain dapat memainkan permainan dengan hati dan bersungguh-sungguh. 1.5 Desain 5



Gambar 9. Alternatif Desain Boardgame
(Sumber : Dwiky Andrian Fahmi, 2021)

Di desain ke lima ini menampilkan jalur permainan dengan bentuk persegi dengan jalur yang sedikit melengkung yang menampilkan kesan seru dan semangat untuk para pemain. 2. Desain Kartu Pertanyaan dan Informasi



Gambar 10. Alternatif Desain Kartu
(Sumber : Dwiky Andrian Fahmi, 2021)

Pada desain kartu memiliki beberapa pilihan yang menarik yang akan dipakai pada kartu pertanyaan dan informasi tentang bangunan bersejarah di kota Medan.

3. Desain Jalur Permainan



Gambar 11. Alternatif Desain Jalur

(Sumber : Dwiky Andrian Fahmi, 2021)

Pada desain jalur permainan ini juga memiliki beberapa pilihan yang menarik yang akan dipakai pada boardgame seperti gambar pertama yang merupakan jalanan kota beraspal, gambar ke dua jalanan bertanah, dan gambar ke tiga merupakan jalanan hijau yang menyerupai logo kota Medan. 4. Desain Terpilih

4. Desain Boardgame

Pada desain boardgame ini penulis memilih desain pertama, dikarenakan memiliki layout menarik untuk permainan anak-anak dengan tema sebuah kota dan juga terdapat lapangan hijau yang luas.



Gambar 12. Alternatif Terpilih Boardgame
(Sumber : Dwiky Andrian Fahmi, 2021)

5. Desain Kartu

Untuk desain kartu penulis memilih motif garis perpaduan biru dengan ungu yang mana makna biru menurut merdeka.com memiliki arti menenangkan dan meredakan stres yang cocok untuk permainan agar pemain tidak terlalu kaku dan bingung, dan makna warna ungu menurut sehatq.com memiliki arti keberanian dan kreativitas yang dapat berguna didalam permainan oleh sebab itu penulis memilih desain kartu ini, agar pemain dapat bermain dengan santai dan juga menimbulkan rasa kreativitas yang tinggi.



Gambar 13. Alternatif Terpilih Kartu (Sumber : Dwiky Andrian Fahmi, 2021)

6. Desain Jalur Permainan

Untuk desain jalur permainan ini penulis memilih jalur beraspal yang sangat cocok untuk permainan yang bertemakan kota agar terlihat seperti jalanan asli di kota – kota.



Gambar 14. Alternatif Terpilih Jalan
(Sumber : Dwiky Andrian Fahmi, 2021)

KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan selama perancangan boardgame Edukasi “Medan Tua Bersejarah” untuk masyarakat Kota Medan dan sekitarnya, maka dapat ditarik beberapa kesimpulan sebagai berikut :

1. Boardgame Edukasi “Medan Tua Bersejarah” dibuat agar memudahkan masyarakat Kota Medan dan sekitarnya mendapatkan informasi terkait bangunan – bangunan bersejarah di Kota Medan.
2. Memberikan kemudahan bagi anak – anak yang ingin menambah pengetahuan mengenai sejarah dan pengetahuan Kota Medan.
3. Serta mempermudah masyarakat kota lain yang ingin berkunjung ke Kota Medan untuk berwisata sejarah yang ada di Kota Medan.

Sebagai untuk pengembangan maka peneliti memiliki beberapa saran, saran untuk pengembangan boardgame Edukasi yang akan datang adalah sebaiknya

boardgame untuk Edukasi ini harus didukung oleh semua masyarakat, baik kalangan remaja hingga dewasa dan Boardgame Edukasi ini dapat dipergunakan dengan sebaik- baiknya demi memberi informasi kepada seluruh masyarakat Indonesia, semoga artikel ini dapat bermanfaat dan menambah wawasan bagi pembaca saya ucapkan terima kasih.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Ainurrohman, D. A. (2019). Pengembangan Media Board Game Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Materi Pokok Greeting and Introduction Kelas VII Di Smp Dewantara Surabaya. 1–10.
- [2] Andrew, J., Henry, S., Yudhistira, A. N., Arifin, Y., & Permai, S. D. (2019). Analyzing the factors that influence learning experience through game based learning using visual novel game for learning Pancasila. *Procedia Computer Science*, 157, 353–359.
- [3] Ariani, P., Daningsih, E., & Yokhebed. (2017). Kelayakan Media Flipbook Upaya Pencegahan Pencemaran Udara Kelas X. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 1–11..
- [4] Atnis Kurnia Rianingtyas, Kartika Kusuma Wardani, 2018 : Perancangan User Interface Aplikasi Mobile Sebagai Media Promosi Digital UMKM Tour dan Travel, *Jurnal Sains dan Seni ITS* Vol. 7, No. 2, ISSN 2337-3520.
- [5] Christopher, A. E., Waluyanto, H. D., Wahyudi, A. T., Visual, D. K., Seni, F., & Petra, U. K. (2019). Perancangan Board Game Pembelajaran Toleransi Terhadap Perbedaan Pada Pelajaran Ppkn. *Jurnal DKV Adiwarna*, 1 –9.
- [6] Ginting, N. (2012). Meningkatkan Minat Belajar Siswa dengan Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Number Head Together (NHT) pada Mata Pelajaran IPA Materi Pokok Gaya Magnet di Kelas V SD. *Jurnal Handayani*, 44–50.
- [7] Hamka L, Ms. H., Sitti Saenab, M., & Sitti Rahma Yunus, Mp. (2017). Sumber Belajar Penunjang Plpg 2017. *Jurnal Online, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Guru dan Kependidikan*, 12 –13.
- [8] Limantara, D., Heru, Waluyanto, D., & Zacky, A. (2015). Perancangan Board game Untuk Menumbuhkan Nilai- Nilai Moral Pada Remaja. *Jurnal Desain Komunikasi Visual Adiwarna*, 1(6).
- [9] Lin, Y. L., Huang, S. W., & Chang, C. C. (2019). The impacts of a marine science Board Game On Motivation, Interest, and achievement in Marine Science Learning. *Journal of Baltic Science Education*, 18(6), 907 –923.
- [10] Mardiki Supriadi, L. V. H. (2015). Pengembangan Media Virtual Reality Pada Muatan Pelajaran IPA Kelas VI Sekolah Dasar. *Jurnal Teknologi Pendidikan (JTP)*, 8(2), 241–255.
- [11] Permanda, T. P. :Wahyudi. (2020). Efektivitas Media Board Game Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Sekolah Dasar The Effectiveness of Board Game to Enhance The Elementary School Students Problem Solving Skill Pendahuluan *JSD : Jurnal Sekolah Dasar* | 19. 1(1), 18 – 24.
- [12] Putri, D. R. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Green Science Board Game (GREECEBOME) pada Materi Pencemaran Lingkungan terhadap Minat Belajar Siswa. In Skripsi. Universitas Negeri Semarang.
- [13] Ratminingsih, Ni Made, Implementasi Board Games dan Pengaruhnya Terhadap Hasil Belajar Bahasa Inggris, Vol.5, No. 1.
- [14] Ridlo, Muhamad. "7 Board Game Keren" www.esportnesia.com.

Diakses pada Rabu 20 Oktober 2021.
<https://esportsnesia.com/game/rekomendasi-board-game-online>.