

Board Game MatSym Sebagai Media Edukasi Sejarah Konferensi Asia Afrika bagi Pengunjung Museum KAA Siswa SD & SMP (Usia 10-15 tahun)

SRI RETNONINGSIH¹, DALILA ARRUMAISHA²

^{1,2}Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Arsitektur dan Desain,
Institut Teknologi Nasional Bandung

Email : enodkv@itenas.ac.id

ABSTRAK

Museum memiliki peranan penting dalam hal edukasi, termasuk juga pengetahuan tentang sejarah. Museum Konferensi Asia Afrika (MKAA) adalah museum yang menyimpan nilai sejarah mengangkat nilai-nilai kemanusiaan, perdamaian, dan kesejahteraan bersama bagi negara-negara di Asia dan di Afrika. Materi KAA cukup berat bagi pengunjung anak, namun belum ada media edukasi yang khusus untuk anak di MKAA. Board game memiliki keunggulan dalam proses pembelajaran berbasis pengalaman yang menyenangkan bersama teman, Media edukasi berupa board game dapat memudahkan siswa SD dan SMP dalam menyerap pengetahuan sejarah KAA. Kedepannya, melalui penggunaan board game akan sangat mungkin menjadikan Museum KAA lebih ramah bagi pengunjung usia 10-15 tahun.

Kata kunci: Board Game, Media Belajar Anak, Sejarah Konferensi Asia Afrika

ABSTRACT

Museums have an important role in terms of education, including knowledge of history. The Museum of the Asian-African Conference (MKAA) is a museum that holds historical value raising the values of humanity, peace and shared prosperity for countries in Asia and in Africa. KAA material is quite heavy for child visitors, but there is no special educational media for children at MKAA. Board games have advantages in a fun experience-based learning process with friends. Educational media in the form of board games can make it easier for elementary and junior high school students to absorb knowledge of the history of KAA. In the future, through the use of board games it will be possible to make the KAA Museum more friendly for visitors aged 10-15 years.

Keywords: Board Game, Children's Learning Media, History of the Asian-African Conference

1. PENDAHULUAN

Museum memiliki peranan penting dalam hal edukasi, diantaranya untuk memperluas pengetahuan dan pemahaman akan sesuatu hal, termasuk juga pengetahuan tentang sejarah. Melalui sejarah kita dapat merencanakan masa depan yang lebih baik. Museum Konperensi Asia Afrika (MKAA) adalah museum yang menyimpan nilai sejarah mengangkat nilai-nilai kemanusiaan, perdamaian, dan kesejahteraan bersama bagi negara-negara di Asia dan di Afrika. Hal ini menjadi penting untuk diketahui dan dipelajari oleh generasi muda.

Media edukasi yang ada saat ini berupa Panel-panel dan Film di Museum KAA cenderung lebih cocok untuk orang dewasa. Meskipun Edukator MKAA saat ini menyampaikan materi sejarah KAA sudah cukup baik, namun konten KAA yang cukup berat yaitu mengenai bahasan geopolitik bagi pengunjung siswa SD dan siswa SMP perlu mendapat perhatian khusus dalam hal media yang tepat sesuai dengan usianya.

Tujuan penelitian ini adalah untuk membantu memudahkan pengunjung MKAA dari kalangan generasi muda dalam menyerap pengetahuan sejarah KAA melalui media edukasi yang sesuai bagi anak dan remaja pada rentang usia 10-15 tahun dengan mempertimbangkan perkembangan kognitif generasi tersebut dalam menyerap pengetahuan.

Tawaran solusinya adalah edukasi berkelanjutan setelah kunjungan dari Ruang Pamer Tetap (RPT) MKAA melalui *Board game* sebagai media belajar Sejarah KAA yang menyenangkan dan mudah dimengerti.

Menurut (Wirawan, 2022) , *board game* memiliki keunggulan dalam proses pembelajaran yang berpusat pada peserta didik, sebagai pembelajaran berbasis pengalaman atau experiential Learning (ExL) adalah sebuah metode pembelajaran dimana peserta didik melakukan suatu aktivitas yang telah dirancang untuk menciptakan pengalaman baru sehingga memperoleh pengetahuan. Dalam *Board Game*, karakteristik pemain sangat dipengaruhi oleh perkembangan umur, semakin bertambah, tingkat kecerdasan dan pengalamannya bertambah.

Board game yang digunakan sebagai salah satu media belajar sejarah KAA bagi anak, kedepannya dapat menjadikan Museum KAA lebih ramah bagi pengunjung anak usia 10-15 tahun.

2. METODOLOGI

Penelitian ini dilakukan secara kualitatif dengan metode perancangan mengacu pada *Design Thinking* yang meliputi: *Emphatize, Define, Ideate, Prototype* dan *Test*. Adapun metodologi pengumpulan data berupa Wawancara, Observasi, dan Studi Literatur.

2.1 Wawancara

Wawancara dilakukan kepada pengunjung Siswa SD dan SMP, serta Edukator MKAA untuk menggali pengalaman mereka dari dua sisi pada saat pemanduan terkait media edukasi yang ada saat ini.

2.2 Observasi

Pengamatan pada proses pemanduan rombongan siswa SD dan SMP, dan juga dilakukan pengamatan pada kegiatan Seblak (Seru Bareng Liburan di Museum KAA).

2.3 Studi Literatur

Studi Literatur dilakukan pada buku yang berkaitan dengan sejarah KAA, Perancangan board game edukasi, Perkembangan kognitif anak dan remaja serta dilakukan studi pada jurnal-jurnal terkait board Game sebagai media belajar.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN



Gambar 1. Bagan organisasi data dalam metode perancangan

Paduan pengumpulan data dengan metode perancangan mengacu pada *Design Thinking*, berikut uraiannya :

3.1 Emphatize

Target Audiens : Tahap Empati berkenaan dengan kebutuhan Target Audiens yaitu : Anak usia 10-15 tahun pengunjung MKAA khususnya siswa SD kelas 4-6 dan siswa SMP. *Insight* Target Audiens sebagai berikut : *Need* (Pengetahuan yang memperkaya pikirannya), *Want* (Berprestasi dalam bidang akademis dan bidang yang diminatinya) *Dream* (Menjadi orang yang luas wawasannya dan bijaksana), *Fear* (Menjadi orang bodoh dan dijauhi teman-teman)

Wawancara : Dilakukan pada edukator MKAA, disimpulkan bahwa pengunjung siswa SD dan siswa SMP cukup banyak, namun media edukasi tentang KAA yang dikhususkan bagi anak belum ada, dikarenakan konten KAA cukup berat bagi anak yaitu tentang geopolitik, maka perlu ada media edukasi yang dapat membantu menyederhanakan penyampaiannya, sehingga dapat mudah dipahami. Wawancara juga dilakukan pada pengunjung anak-anak, mereka senang bermain *online game*, namun jarang/tidak pernah memainkan *board game*, dalam setiap permainan menginginkan menjadi pemenang.

Observasi : Pengamatan dilakukan dengan mengamati edukator museum memandu rombongan siswa SD dan SMP mengelilingi bagian-bagian museum yang memuat berbagai informasi mengenai peristiwa Konferensi Asia Afrika pada tahun 1955, dijelaskan dengan cukup baik dan terperinci, namun media edukasi yang ada berupa Panel dan Film di Museum KAA cenderung lebih cocok untuk orang dewasa. Pengamatan dilakukan juga dengan mengamati pengunjung anak, terlihat antusias mendengarkan materi yang disampaikan oleh edukator, namun kunjungan yang berkisar 30 menit tidak menjamin mereka mengingat semua materi yang disampaikan. Satu orang pemandu memandu 15 orang pengunjung dalam satu sesinya.



Gambar 2. Kunjungan rombongan siswa SD

Berikut adalah alur pemanduan di MKAA : Masuk Pintu MKAA → Registrasi → Penjelasan Umum mengenai KAA → Diorama lima tokoh pemrakarsa KAA → Sejarah Gedung Pelaksanaan KAA → Koleksi 3D (kursi Rotan, mesin tik dan mesin teleks) → Latar Belakang KAA → Dasasila Bandung → Pidato Soekarno → Persiapan KAA → Pelaksanaan KAA/Sidang Komite → Mesin Cetak Foto → Liputan Pers → Dampak KAA → Foto Ketua Delegasi → Tragedi sebelum KAA → Bendera-bendera negara peserta KAA → Suasana di luar Sidang → Gedung Merdeka.

Adapun konten yang menarik untuk siswa SD dan SMP adalah lima tokoh negara sponsor KAA, Presiden Soekarno dan Bendera-Bendera negara peserta KAA tahun 1955.

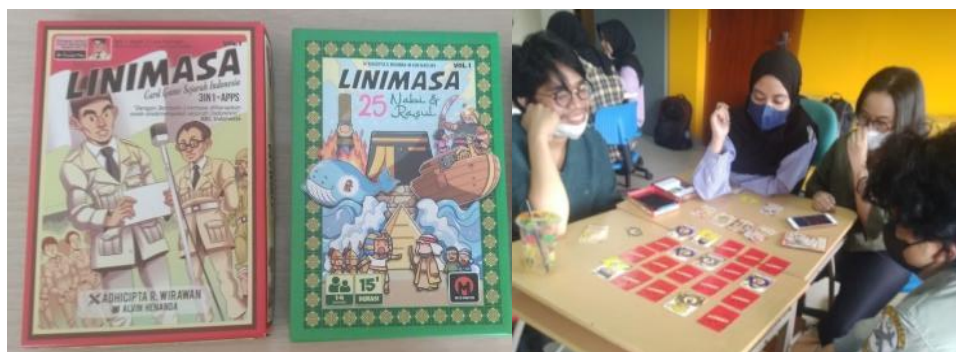
Program Kegiatan "SEBLAK" (Seru Bareng Liburan di Museum Konferensi Asia Afrika) yang diperuntukan bagi anak-anak berupa pertunjukan *storytelling* mengenai peristiwa sejarah Konferensi Asia Afrika dan pemutaran film.



Gambar 3. Program Kegiatan SEBLAK

Pemutaran film dilaksanakan di ruang Audio Visual, salah satu film yang diputar adalah film "Graves of The Fireflies". Film tersebut menceritakan kondisi memperhatikan seorang adik kakak yang terkena dampak perang. Dengan pemutaran film ini, diharapkan anak-anak mengerti mengenai buruknya dampak yang dihasilkan dari peperangan, karenanya penting untuk saling menghargai dan bekerja sama dalam mewujudkan perdamaian dunia.

Observasi juga dilakukan pada proses memainkan dua *Card Games* Lini Masa, yaitu : 'Sejarah Indonesia' dan '25 Nabi dan Rasul'. Hal ini dilakukan untuk merasakan pengalaman secara langsung bagaimana kedua *card game* tersebut dimainkan, juga untuk memahami konten-konten apa saja yang dibutuhkan dalam sebuah *game* khususnya sejarah. Dari permainan keduanya ini dapat disimpulkan bahwa titik berat board game edukasi tentang sejarah adalah tokoh dan peristiwa serta urutan peristiwanya. Pemain dengan skor tertinggi menjadi pemenangnya, jika skor sama, maka token tersisa dapat menjadi acuan kemenangan. Tercipta suasana seru dan menyenangkan pada saat *game* ini dimainkan dalam durasi permainan sekitar 25-30 menit. Materi sejarah dimainkan dengan cara yang menyenangkan dan berulang-ulang.



Gambar 4. Memainkan Card Game Lini Masa

Studi Literatur : dilakukan pada buku tentang sejarah KAA, Perancangan Board Game Edukasi, serta dilakukan studi pada jurnal-jurnal terkait *board Game* sebagai media belajar.

Konten alur sejarah didapat dari *e-book* Sejarah Konferensi Asia Afrika yang ditulis oleh Panitia Penulisan Sejarah Diplomasi Republik Indonesia, yaitu terdapat empat masa terkait KAA : Latar belakang KAA, Persiapan KAA, Pelaksanaan KAA, Dampak Positif KAA. (Panitia Penulisan Sejarah Diplomasi RI, 2005)

Dalam *Board Game*, karakteristik pemain sangat dipengaruhi oleh perkembangan umur, semakin bertambah, tingkat kecerdasan dan pengalamannya bertambah. Menurut Piaget, anak kategori umur 7-12 tahun (siswa SD) berada pada tahap interaksi sosial secara aktif menggunakan fisik serta motorik dengan baik, tahapan ini disebut Tahap Operasional Konkret. Pengetahuan dari pengamatan atau percobaan, sudah mulai menggunakan penalaran dan logika. Adapun tahapan yang masuk kategori siswa SMP umur 12 tahun ke atas adalah Tahap Operasional Formal yaitu Tahap ekuilibrisasi di mana pertentangan konflik dengan diri maupun orang dewasa mulai terjadi, mengekspresikan diri, dan mampu bernalar serta berhipotesis. Permainan pada usia ini akan lebih banyak melibatkan aspek interaksi antar pemain yang sangat tinggi. Keinginan untuk menemukan dan menunjukkan identitas diri melalui permainan menjadi motivasi terbesar.

Empat jurnal berkaitan dengan *board game* edukasi dan museum ditelaah untuk keperluan penelitian ini, yaitu :

1. Perancangan Board Game sebagai media pengenalan Museum-Museum di Yogyakarta oleh Mohammad Naufal Rahma, merupakan Skripsi thesis - Institut Seni Indonesia Yogyakarta. (Rahman, 2019)

2. Perancangan Boardgames sebagai media edukasi tentang sejarah perang kemerdekaan Republik Indonesia tahun 1944 – 1949 Willy Tri Putra Tanton1 , Rebecca Milka2 , Paulus Benny Setyawan3 - Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni dan Desain, Universitas Kristen Petra, Surabaya (Tanton1, 2021)

3. Perancangan Board Game Sebagai Media Edukasi Untuk Pendaki Pemula Usia SMA mengenai Teknis dan Etika Mendaki Gunung. Vita Rianam Sri Retnoningsih - Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Arsitektur dan Desain, Institut Teknologi Nasional Bandung (Vita Riana, 2022)

Dari ketiga jurnal tersebut diatas secara keseluruhan disimpulkan, bahwa *board game* memiliki peran yang penting dalam membantu pembelajaran dan meningkatkan pemahaman serta minat peserta didik terhadap topik-topik yang disampaikan. *Board game* juga memiliki potensi sebagai media pembelajaran yang efektif di museum, mampu menyederhanakan informasi, meningkatkan daya tarik, dan memperkuat penyerapan informasi. Selain itu, *board game* juga dapat menjadi media promosi yang menarik dan interaktif.

Analisa SWOT dibuat untuk memetakan permasalahan dan menemukan solusi edukasi sejarah KAA melalui media yang tepat untuk anak.

Tabel 1. SWOT

Internal	<p>S Museum KAA adalah museum edukasi sejarah yang mengangkat nilai perdamaian, kerjasama, kesetaraan dan saling menghargai yang penting diketahui oleh generasi muda sebagai generasi penerus</p>	<p>W Media edukasi sejarah KAA untuk anak di museum KAA belum ada yang khusus.</p> <p>Media yang ada berupa Panel dan Film di Museum KAA lebih tepat untuk orang dewasa</p>
Eksternal	<p>Anak senang bermain</p>	
<p>O Seblak adalah acara tahunan Program MKAA, yaitu Seru Bareng Liburan bersama KAA yang berupaya mengenalkan sejarah KAA untuk anak dengan pendekatan storytelling dan pemutaran film</p> <p><i>Board Game</i> sebagai media edukasi yang menyenangkan dalam sebuah permainan.</p>	<p>S-O Merancang media edukasi sejarah KAA yang menyenangkan bagi anak berupa <i>board game</i> dengan mengambil inspirasi dari kegiatan seblak dalam perancangannya. Kemudian kedepannya dapat turut serta menyelenggarakan kegiatan permainan <i>board game</i> pada acara Seblak</p>	<p>W-O Merancang media edukasi sejarah KAA khusus untuk anak, sesuai dengan perkembangan kognitif nya, berupa <i>board game</i> yang dimainkan dengan cara menyenangkan, bahkan dapat dimainkan pada acara Seblak</p>
<p>T Rombongan Sekolah terbatas waktu kunjungannya di Ruang Pamer Tetap (RPT) berkisar 30 menit.</p>	<p>S-T Merancang media edukasi yang menyenangkan dalam sebuah permainan untuk mengetahui sejarah KAA lebih dalam, yang dapat dimainkan pengunjung anak setelah selesai dipandu di RPT, dapat juga dimainkan di perpustakaan MKAA</p>	<p>W-T Merancang media edukasi sejarah KAA khusus untuk anak, sesuai dengan perkembangan kognitif nya, untuk mengetahui sejarah KAA lebih dalam. Media edukasi ini dapat dimainkan setelah selesai pemanduan di RPT, di perpustakaan MKAA</p>

3.2 Define

Problem Statement : Media edukasi sejarah KAA khusus untuk pengunjung siswa SD dan SMP di museum KAA belum ada. Media yang ada berupa Panel dan Film di Museum KAA cenderung untuk orang dewasa. Konten KAA cukup berat bagi pengunjung siswa SD dan siswa SMP yaitu mengenai bahasan geopolitik.

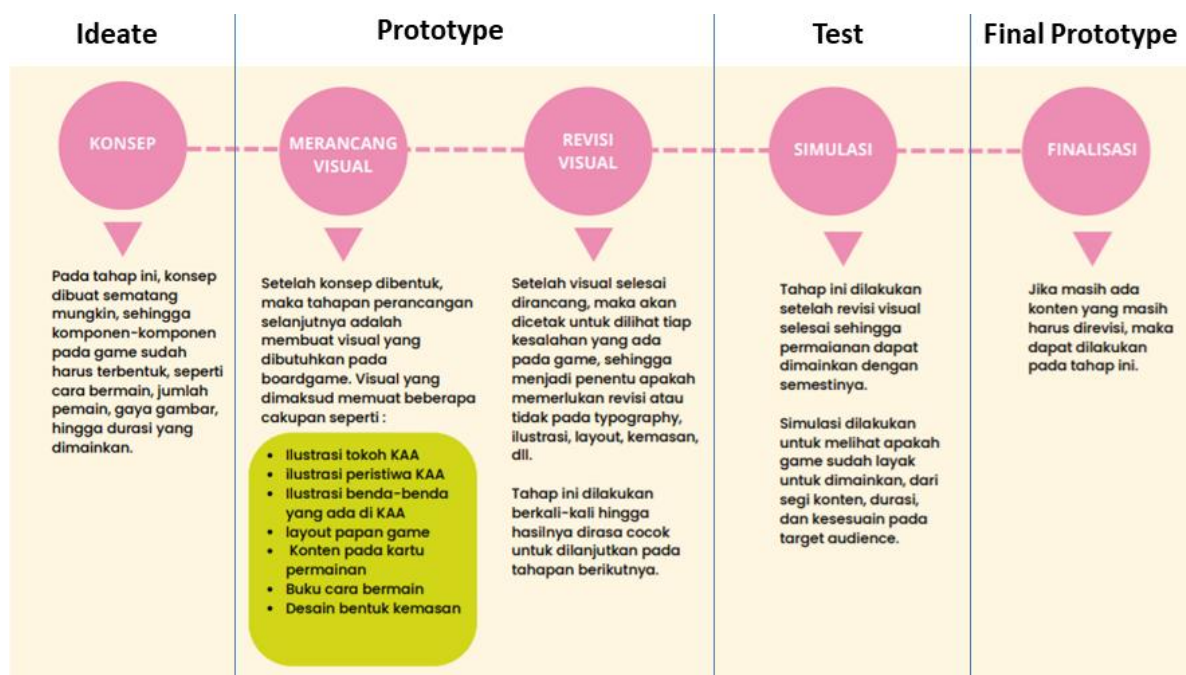
Problem Solution : Merancang media edukasi sejarah KAA untuk pengunjung siswa SD dan SMP dengan perkembangan kognitifnya berupa *board game*. Melalui *board game*, pengetahuan tentang sejarah KAA dapat ditingkatkan dengan cara yang menyenangkan, *board game* dapat dimainkan bersama teman di perpustakaan MKAA, di Sekolah bahkan di rumah atau dimana saja serta kapan saja.

What to Say : Mainkan, Menangkan, Senang bersama teman capai Perdamaian.

Memainkan *board game* bersama teman, memenangkan pengetahuan sejarah KAA yang menjunjung tinggi nilai perdamaian.

3.3 Ideate, Prototye dan Test

Perancangan Game meliputi tahap *Ideate*, *Prototye* dan *Test*, dimulai dari pembuatan konsep (*Ideate*), Merancang Visual - Revisi Visual (*Prototye*), hingga finalisasi yang telah melakukan (*test*) pada simulasi, kemudian revisi akhir untuk mendapatkan *final (Prototye)*. Berikut bagan tahapan perancangannya:



Gambar 5. Bagan tahapan perancangan

3.3.1 Ideate

How to Say : Ilustrasi Visual tokoh semirip mungkin dengan aslinya, Ilustrasi peristiwa mudah dipahami oleh anak. warna diadaptasi dari warna-warna bendera di Afrika, yaitu hijau, merah dan kuning. *Tone and Manner :* semangat, senang dan damai. Alur permainan mengalir bergilir untuk mengambil kartu dan mengikuti petunjuk kartu yang didapat. Jawaban pertanyaan mencocokkan simbol yang sama. Jawaban dapat ditebak, jika satu sesi

diikuti hingga akhir maka sadar atau tanpa disadari pemain telah belajar sejarah KAA mengenai tokoh dan peristiwa, peta dan bendera negara sponsor KAA serta belajar memberi pada teman yang memerlukan pertolongan.

Nama Game : MATSYM - History of The Asian African Conference. MATSYM adalah kepanjangan "Matching Symbols", dimana aturan permainannya adalah mencocokkan simbol-simbol.

Deskripsi Game : MATSYM (*Matching Symbols*) merupakan sebuah permainan *board game* bertemakan sejarah yang bertujuan untuk mengetahui berbagai peristiwa, tokoh, hingga benda-benda yang berkaitan dengan peristiwa Konferensi Asia-Afrika, dengan cara memasangkan simbol-simbol yang ada pada kartu dengan simbol yang tertera pada papan permainan. Dalam hal ini papan permainan merupakan komponen utama dalam *game* karena memuat berbagai konten yang menunjang jalannya permainan. Dalam papan permainan terdapat empat bagian yaitu ilustrasi tokoh, ilustrasi peristiwa yang berkaitan dengan KAA, benda-benda koleksi yang ada di Museum KAA, dan juga peta dunia yang menunjukkan lima negara sponsor KAA. Selain itu, dalam permainan ini juga ditanamkan beberapa nilai moral, seperti saling tolong menolong dan berbagi atau belajar mengiklaskan sesuatu.

Pemain : Siswa SD mulai dari kelas 4 (Usia 10 - 12 tahun) dan siswa SMP (Usia 13 - 15 tahun). Jumlah Pemain adalah 2-4 orang. Jika pemain lebih dari jumlah tersebut, durasi permainan akan lebih cepat.

3.3.2 Prototype

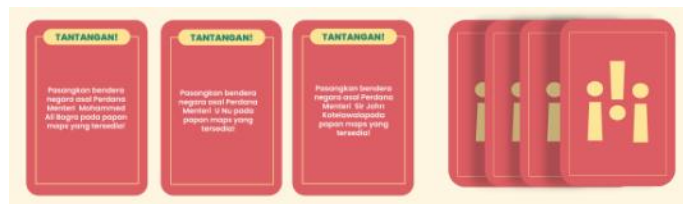
Komponen Game : Kartu Clue (20) Kartu Tantangan (13) Kartu Quiz (5) Papan Game (1) Dadu (2) Bidak Bendera (5) *Token Reward* (100) Rules book (1)

Kartu *Clue* berwarna kuning, terdiri dari 20 kartu yang memiliki 3 simbol berbeda. Masing-masing simbol memiliki *clue* yang berkaitan dengan gambar pada papan permainan. Bentuk segitiga berkaitan dengan benda koleksi, bentuk lingkaran berkaitan dengan ilustrasi tokoh dan bentuk belah ketupat berkaitan dengan ilustrasi peristiwa.



Gambar 6. Kartu *Clue*

Kartu Tantangan berwarna merah adalah kartu yang terdiri dari 13 kartu yang berisi tantangan-tantangan yang ditujukan pada pemain. Setiap pemain yang mendapatkan kartu tersebut harus mengikuti tantangan yang ada yaitu : Memberi dan mengambil reward bintang untuk dan dari teman, membantu teman menjawab pertanyaan dan membantu memasangkan bendera.



Gambar 7. Kartu Tantangan

Kartu Quiz Dadakan adalah kartu berwarna hijau terdiri dari 5 buah kartu. Jika pemain mendapatkan kartu ini, maka pemain harus menjawab pertanyaan yang tertera pada kartu tersebut dengan benar



Gambar 8. Kartu Quiz Dadakan

Papan Game adalah pusat permainan. Terbagi dalam 4 bagian kategori : Kategori Tokoh dengan simbol Lingkaran, Kategori Peristiwa dengan simbol Persegi, Kategori Benda Koleksi dengan simbol Segitiga, dan Maps Board. Papan Game ini Berukuran 60 X 42 cm.



Gambar 9. Papan Permainan MatSym

Dadu terdiri dari dua buah, yaitu dadu biru dan dadu hijau. Dadu dimainkan ketika pemain berhasil melaksanakan hal-hal yang tertera pada kartu dengan benar. Jumlah angka yang muncul pada dadu setelah diputar menentukan jumlah token rewards yang akan diperoleh. Panduan jumlah token yang diperoleh dapat dilihat pada Gacha Board. Bidak bendera dipergunakan ketika pemain harus memasang bendera asal Perdana Menteri penggagas KAA pada negara di papan peta.



Gambar 10. Dadu, Bidak Bendera dan kemasannya

Token Rewards diperoleh pemain ketika dapat menjalankan permainan dengan benar, seperti ketika berhasil memasang *clue*, menempatkan bidak bendera pada papan peta, menjawab Quiz Dadakan, dan melaksanakan tantangan. Jumlah token yang didapatkan tergantung dari angka yang muncul pada dadu. Pemain yang berhasil mengumpulkan *token rewards* paling banyak adalah pemenangnya.



Gambar 11. *Token Rewards*

Panduan cara bermain berisi penjelasan aturan main *board game*. Adapun kemasan utama yang menampung semua komponen game berukuran 30 x 22 x 3.5 cm



Gambar 12. Panduan Cara Bermain dan Kemasan

3.3.3 *Test*

Perancangan desain *board game* tema Konferensi Asia Afrika ini, pada awalnya dibuat beberapa alternatif untuk menentukan pilihan yang paling tepat bagi target audiens. Untuk memaksimalkan hasil dilakukan beberapa kali revisi konsep dan tampilan visual. Kemudian pada akhirnya terpilih satu yang terbaik.



Gambar 13. Test/Simulasi *Board Game*

Test dalam bentuk simulasi dan FGD dilakukan untuk mendapat masukan untuk perbaikan. Setelah berkali-kali dilakukan perbaikan, dan setelahnya tidak ada lagi masukan maka jadilah Prototype Final. Berikut adalah proses perubahannya menuju *final prototype* :



Gambar 14. Proses beberapa kali revisi

Setelah melalui berulang kali perbaikan, Prototype *Board game* dapat dipergunakan sebagai media edukasi sejarah KAA yang sesuai bagi target audiensnya pengunjung siswa SD dan SMP.

4. KESIMPULAN

Materi yang diangkat untuk perancangan Board Game Sejarah KAA menekankan tokoh, peristiwa (latar belakang, Persiapan, Pelaksanaan dan dampak positif KAA) dan benda koleksi, serta peta negara lima negara Sponsor. Hal ini merupakan dasar materi sejarah KAA. Untuk mendapatkan hasil yang maksimal dalam pembuatan *board game* edukasi sejarah, perlu dilakukan pemahaman perkembangan kognitif target audiens untuk diterapkan pada konsep rancangan, sehingga *board game* yang di buat tepat sasaran. Selain itu studi kelayakan dapat dilakukan dengan melakukan FGD, dalam hal ini dilakukan dengan pihak Edukator Museum KAA. Adapun Uji coba pada Target Audiens memperkuat keberhasilan *board game* ini, dengan memperhatikan bagaimana target audiens menangkap materi sejarah yang dimainkan pada permainan board game MatSym ini dengan cara yang menyenangkan tanpa tekanan. Setiap pemain tentu ingin menjadi pemenang, karenanya mereka akan berupaya untuk menjalani permainan ini dengan mencurahkan segala pikirannya, sehingga bermain ternyata belajar bersama teman dengan cara menyenangkan dapat tercapai tujuannya.

Board Game ini dapat dikatakan berhasil mencapai tujuannya, yaitu memudahkan target Audiens dari kalangan generasi muda usia 10-15 tahun dalam menyerap pengetahuan sejarah KAA dengan cara yang menyenangkan. Namun masih perlu dilakukan penelitian lanjutan yaitu penelitian terhadap seberapa besar keefektifitasan *board game* MatSym ini bagi target audiens anak dalam menyerap materi sejarah KAA pada responden dengan jumlah yang lebih banyak.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kepada Institut Teknologi Nasional Bandung yang telah mendanai penelitian ini, sehingga penelitian ini dapat terlaksana dengan baik, Bapak Aditya Januarsa. M.Ds yang telah menjadi narasumber materi *Board Game*, serta Ibu Iis Tjuhartika Pandi, S.Psi sebagai narasumber materi Target Audiens pengunjung anak di MCAA.

DAFTAR RUJUKAN

- Abdulgani, D. H. (1980). *The Bandung Connection Konperensi Asia Afrika di Bandung tahun 1955*. Jakarta: Museum Konferensi Asia Afrika - Direktorat Jendral Informasi dan Diplomasi Publik Kementrian Luar Negeri Republik Indonesia.
- Aubrey Bailey, P. D. (2022, April 20). *What Is Cognitive Development & Why Is It Important?* Dipetik April 18, 2023, dari www.verywellhealth.com: <https://www.verywellhealth.com/cognitive-development-5220803>
- Panitia Penulisan Sejarah Diplomasi RI. (2005). *Sejarah Konperensi Asia-Afrika*. Jakarta: Museum Konperensi Asia - Afrika.
- Rahman, M. N. (2019, April 16). *Board Game sebagai media pengenalan Museum-Museum di Yogyakarta Skripsi thesis*. Dipetik June 22, 2022, dari Institutional Repository ISI Yogyakarta : <http://digilib.isi.ac.id/4307/>
- Tantono1, W. T. (2021). PERANCANGAN BOARDGAME SEBAGAI MEDIA EDUKASI. *Jurnal DKV Adiwarna, Universitas Kristen Petra*, -.
- Vita Riana, S. R. (2022). Perancangan Board Game Sebagai Media Edukasi. *Reka Makna: Jurnal Komunikasi Visual*, 59-69.
- Wirawan, A. (2022). *Yuk Bikin Board Game Edukasi*. Surabaya: Mekanima Inspira Nagara.