

ABSTRAK

Gusranda (2018):Perancangan Media Edukasi *Board Game*“Indoing” Pembelajaran Bahasa Inggris Pada Anak Usia 6 – 12 Tahun.

Belum optimalnya media edukasi yang efektif dan efisien pada pembelajaran bahasa Inggris, terutama bagi anak usia 6-12 tahun dan juga belum didukungnya peranan guru memilih media informasi dan komunikasi bagi anak-anak dalam bentuk sebuah permainan yang dapat meningkatkan aktifitas, kreatifitas dan pengembangan ilmu pengetahuan pada bahasa Inggris. Perancangan boardgame sebagai media edukasi dalam bentuk permainan yang menghibur, merupakan salah satu alternatif media pembelajaran bagi guru dan anak didik. Tujuan perancangan media edukasi *boardgame* “Indoing” dapat memotivasi aktifitas, kreatifitas, dan sportifitas dalam pengembangan ilmu pengetahuan, keterampilan, dan sikap pada anak-anak usia 6-12 tahun. Metodologi perancangan dalam perancangan *boardgame* melalui metode kualitatif deskriptif dengan pendekatan analisis SWOT(*Strengt,Weakness, Opourtunities, Threats*) yang dapat menjawab dan memecahkan permasalahan serta mengembangkan ide kreatif perancangan. Hasil perancangan *boardgame* sebagai media utama dengan spesifikasi dalam ukuran (55x40)cm dengan kriteria zona permainan berupa negara-negara terkenal didunia: 10 negara dibenua Asia tenggara, 10 negara dibenua Asia, 10 negara dibenua Afrika, 10 negara dibenua Australia, 10 negara dibenua Amerika, 10 negara dibenua Eropa. Media pendukung dalam perancangan terdiri dari: rulebook (buku petunjuk permainan), x-banner, t-shirt, gantungan kunci, mini umbul-umbul, poster dan stiker.

Kata kunci : Edukasi, Media, Bahasa Inggris, Boardgame

Keyword :Board game, Edukatif, Media, Bahasa Inggris