

ABSTRAK

PERANCANGAN *BOARD GAME* EDUKASI SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MENUMBUHKAN MINAT BACA ANAK JALANAN DI BEKASI

Membaca merupakan aktivitas yang penting dilakukan seorang manusia muda untuk membentuk karakternya. berdasarkan data UNESCO, presentase minat baca Indonesia tercatat sebesar 0,01. Presentase yang rendah ini tidak hanya ditemukan pada orang Indonesia yang mendapat pendidikan formal tetapi juga terjadi pada anak jalanan. Komunitas Koppaja merupakan Komunitas yang bergerak di bidang pendidikan bagi anak jalanan, mengalami masalah yang sama ketika peneliti melakukan observasi lapangan disana. Tingginya mobilitas serta pola hidup yang tidak teratur menyebabkan anak jalanan di koppaja Bekasi ini akhirnya tidak memiliki kebutuhan akan membaca meskipun telah ditampung oleh Koppaja Bekasi sejak lama. Permainan Edukatif dirasa efektif untuk memancing semangat mereka dalam belajar sehingga penulis berinisiatif membuat *Boardgame* berjudul "*Patriot Quiz*" untuk anak jalanan remaja usia 9-13 tahun sebagai penyalur pembelajaran sekaligus upaya untuk mendorong tumbuhnya minat baca mereka. Perancangan *Boardgame* ini menggunakan beberapa metode penelitian kualitatif dalam pengumpulan data dan metode analisa SWOT dan ROT. Melalui konsep pendekatan cerita petualangan dan nilai patriotisme yang ada di Bekasi serta dengan pengayaan kartun yang kasar diharapkan dapat menjadi media pembelajaran yang baru dan menyenangkan bagi anak jalanan khususnya di Bekasi.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Minat Baca, Anak Jalanan, Permainan Edukatif, Boardgame