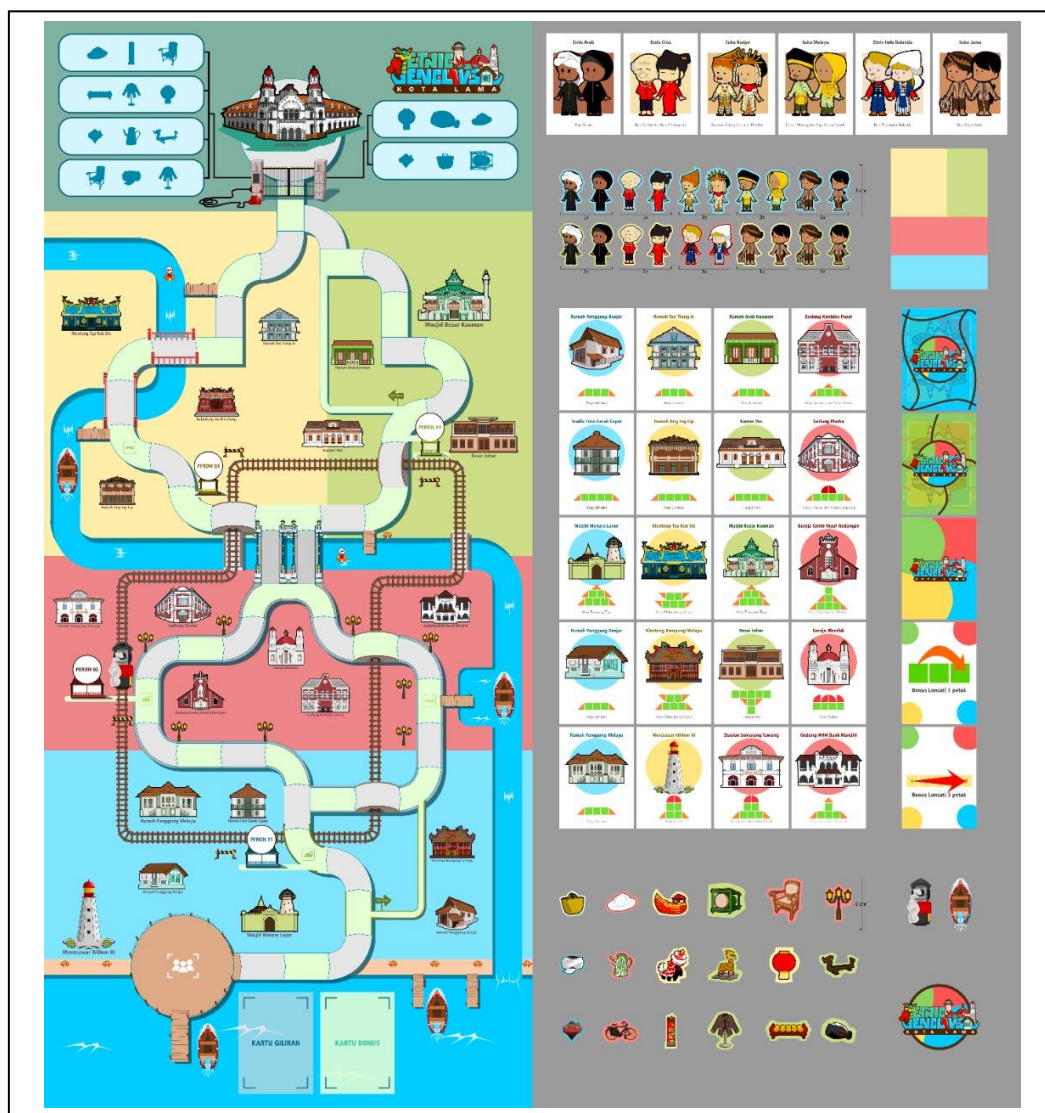


Pengisian poin C sampai dengan poin H mengikuti template berikut dan tidak dibatasi jumlah kata atau halaman namun disarankan singkatas mungkin. Dilarang menghapus/memodifikasi template ataupun menghapus penjelasan di setiap poin.

C. HASIL PELAKSANAAN PENELITIAN: Tuliskan secara ringkas hasil pelaksanaan penelitian yang telah dicapai sesuai tahun pelaksanaan penelitian. Penyajian meliputi data, hasil analisis, dan capaian luaran (wajib dan atau tambahan). Seluruh hasil atau capaian yang dilaporkan harus berkaitan dengan tahapan pelaksanaan penelitian sebagaimana direncanakan pada proposal. Penyajian data dapat berupa gambar, tabel, grafik, dan sejenisnya, serta analisis didukung dengan sumber pustaka primer yang relevan dan terkini.

Pada tahun pertama sudah dilaksanakan uji coba prototipe dan uji coba kelompok kecil. Selanjutnya pada tahun kedua dilaksanakan uji coba satu kelas (24 anak). Berdasarkan hasil *play test* (Uji coba kelompok kecil), *Peer evaluation* dan expert judgement pakar boardgame dari Studi Kumara Bandung pada elemen dan mekanik “prototipe revisi 2” di uji coba kelompok kecil maka dilakukan revisi elemen, *pieces* dan mekanik menjadi “prototipe revisi 3” boardgame multikultural *ethnic enclave* Kota Lama yang merupakan Luaran wajib penelitian ini pada tahun pertama [1].

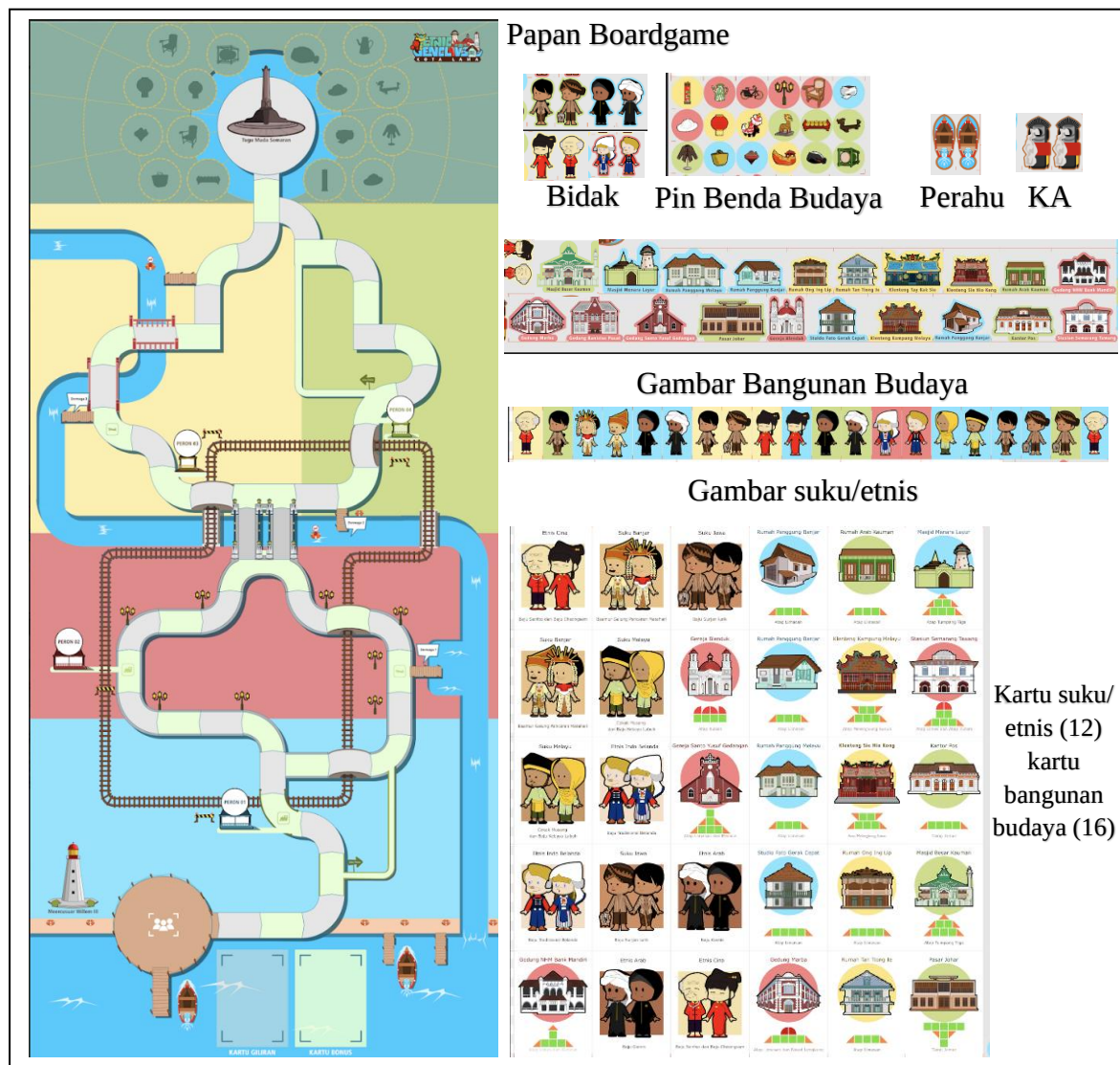


Gambar 1. Hasil CAD 4 berupa “prototipe revisi 3” Elemen Papan boardgame multikultural, kartu suku/etnis (6 kartu), kartu bangunan (16 kartu), pin suku/etnis (20 pin), pin benda budaya (18 pin), pin perahu dan pin kereta.

Selanjutnya sebelum dilakukan uji coba satu kelas dilaksanakan FGD 3 untuk mereview ulang “prototipe revisi 3” berdasarkan hasil uji coba kelompok kecil, *Peer evaluation* dan expert judgement pakar boardgame dari Studi Kumara Bandung. Berikut ini hasil FGD 3 yang dilaksanakan untuk review papan dan elemen boardgame.

Review ulang papan dan elemen boardgame

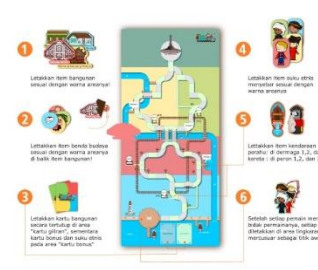
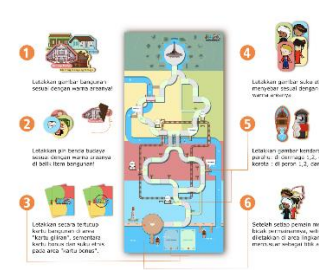
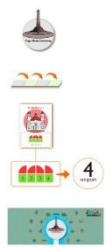
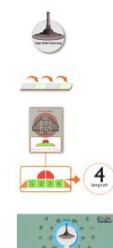
- Papan boardgame hanya berisi: Jalan, rel kereta api, dan sungai. Gambar bangunan budaya, gambar suku/etnis dan pin benda budaya dibuat terlepas dengan cutting sesuai bentuk (khusus benda budaya berbentuk pin)
- Lokasi bangunan diberi kode gambar ukuran kecil dan diberi nama bangunan, agar anak bisa meletakkan berdasarkan kode warna dan kode gambar serta mengenal nama bangunan sekaligus keaksaraan Bahasa
- Beri gambar peron/dermaga ukuran kecil dan nama peron/dermaga 1/2/3
- Beri nama mercusuar boom lama dan tugu muda
- Unsur kerjasama: ada pintu di dekat finish yang bisa dibuka dengan pin dengan jumlah tertentu, jadi diperlukan Kerjasama bagi teman yang akan ke finish.

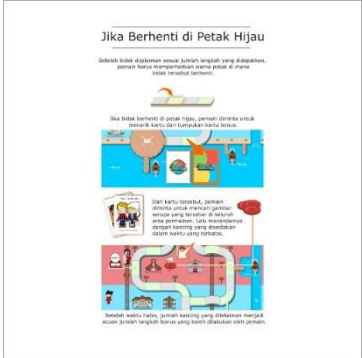
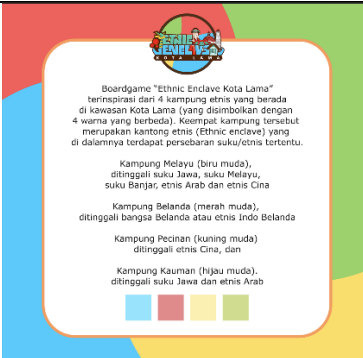


Gambar 2. Hasil CAD 5 berupa “prototipe revisi 4” Elemen Papan boardgame multikultural, kartu suku/etnis (12 kartu), kartu bangunan (16 kartu), pin suku/etnis (20 pin), pin benda budaya (18 pin), pin perahu dan pin kereta.

Selain papan dan elemen boardgame, disusun juga draft manual Book boardgame multikultural etnic enclave Kota Lama. Berikut ini hasil draft awal manual book boardgame dan review melalui kegiatan FGD sebelum digunakan untuk uji coba satu kelas.

Tabel 1. Hasil Review draft awal manual book boardgame multikultural etnic enclave Kota Lama sebelum uji coba satu kelas

No	Draft Awal Manual Book	Review Manual Book	Draft 1 Manual Book
1	Misi Permainan Alien telah menyerang Bumi Mereka mendarat di tengah Kota Tua Semarang Beberapa telah dikalahkan namun serangan dalam jumlah besar sedang dalam perjalanan menuju bumi. Untuk mengalahkan mereka, kita harus mengaktifkan senjata kuno warisan leluhur kita yang disamarkan sebagai Tugu Muda Semarang. Sementara untuk mengaktifkan senjata itu dibutuhkan beberapa artefak pusaka yang tersembunyi di setiap sudut kota. Tidak banyak waktu tersisa. Kalian adalah orang terpilih kumpulan artefak yang tersembunyi di beberapa bangunan dengan menyusun kode yang ada. 	Misi (revisi agar bahasa mudah dipahami anak) → bagus untuk imajinasi boardgame Kota Tua → rev: Kota Lama kita harus mengaktifkan → rev: semua suku/etnis yang ada di kota Lama harus Bersatu mengaktifkan, artefak pusaka → rev: benda budaya, kalian adalah orang terpilih → rev: Setiap suku/etnis bersatu untuk mengumpulkan benda budaya yang tersembunyi di beberapa bangunan di Kota Lama ... dst	Misi Permainan Sebuah meteor yang besar sedang menuju bumi Ada sebuah senjata kuno yang ada di bawah Tugu Muda Semarang. Untuk mengaktifkan senjata itu dibutuhkan beberapa pin benda budaya yang tersembunyi di setiap sudut kota. Tidak banyak waktu tersisa. Para pemain adalah orang terpilih yang bertugas untuk mengumpulkan pin benda budaya. Segera kumpulkan pinnya, aktifkan senjatanya, dan ledakkan meteoanya agar bumi kita terhindar dari bahaya. 
2	Persiapan Permainan 	Persiapan permainan (revisi agar bahasa mudah dipahami anak) ✓No 1. Letakkan gambar (jangan item) bangunan sesuai dengan warna kampungnya ✓No 2. Letakkan → Letakkan, item → gambar, areanya → kampungnya ✓No 3. Letakkan secara tertutup kartu bangunan di area “kartu gilirannya” serta kartu suku/etnis di area “kartu bonus” ✓No 4. Item suku etnis → gambar suku/etnis, areanya → kampungnya ✓No 5. Letakkan item → Letakkan gambar ✓No 6. Permainan → permainannya, mercusuar	Persiapan Permainan 
3	Tujuan Akhir Permainan Misi Permainan Alien telah menyerang Bumi Mereka mendarat di tengah Kota Tua Semarang Beberapa telah dikalahkan namun serangan dalam jumlah besar sedang dalam perjalanan menuju bumi. Cara Menuju Garis Akhir Untuk menuju garis akhir, setiap pemain harus melakukan langkah-langkah yang telah ditentukan. Cara Melangkah di Petak Setiap pemain harus melakukan langkah-langkah yang telah ditentukan untuk bergerak ke petak berikutnya. Menentukan Jumlah Langkah Jumlah langkah yang harus dilakukan oleh setiap pemain ditentukan oleh jumlah kartu yang mereka dapatkan. Menang dan Kalah Pemain yang pertama kali mencapai garis akhir adalah pemenang. 	Tujuan Akhir Permainan Melwati = melewati, slot item = pin benda budaya revisi tentang menang kalah	Tujuan Akhir Permainan Misi Permainan Alien telah menyerang Bumi Mereka mendarat di tengah Kota Tua Semarang Beberapa telah dikalahkan namun serangan dalam jumlah besar sedang dalam perjalanan menuju bumi. Cara Menuju Garis Akhir Untuk menuju garis akhir, setiap pemain harus melakukan langkah-langkah yang telah ditentukan. Cara Melangkah di Petak Setiap pemain harus melakukan langkah-langkah yang telah ditentukan untuk bergerak ke petak berikutnya. Menentukan Jumlah Langkah Jumlah langkah yang harus dilakukan oleh setiap pemain ditentukan oleh jumlah kartu yang mereka dapatkan. Menang dan Kalah Pemain yang pertama kali mencapai garis akhir adalah pemenang. 

No	Draft Awal Manual Book	Review Manual Book	Draft 1 Manual Book
4		Jika berhenti di petak abu-abu (revisi agar bahasa mudah dipahami anak) ✓ Apakah semua petak abu-abu ada gambar benda budaya? ✓ Kalau tidak semua petak abu-abu ada gambar benda budaya (ada 18 koin, petak abu-abu ada 20 petak, tempat pin benda budaya ada 16 pin) → kata koin diganti pin sesuai kesepakatan. ✓ Apabila bidak berhenti di petak abu-abu yang ada gambar bangunan, pemain diminta untuk mencari gambar bangunan yang sesuai di papan permainan, lalu mengambil pin benda budaya di bawahnya, bidak melangkah sesuai jumlah pin dan meletakkan pin yang di dapat di tempat pin benda budaya.	
5	Belum ada penjelasan	Tambahkan Penjelasan tentang Boardgame “Ethnic Enclave Kota Lama” Kota Lama memiliki 4 kampung etnis yaitu ✓ Kampung Melayu (area berwarna biru muda), ditinggali suku Jawa, suku Melayu, suku Banjar, etnis Arab dan etnis Cina ✓ Kampung Belanda (area berwarna merah muda), ditinggali bangsa Belanda atau etnis Indo Belanda ✓ Kampung Pecinan (area berwarna kuning muda), ditinggali etnis Cina dan ✓ Kampung Kauman (area berwarna hijau muda), ditinggali suku Jawa dan etnis Arab 4 kampung tersebut merupakan kantong etnis (<i>Ethnic enclave</i>) yang ada di kota Lama	

Beberapa halaman yang tidak ada review, yaitu: Cover, halaman 2, halaman 5, halaman 7 dan halaman 8.



Gambar 3. Hasil draft manual Book boardgame multikultural ethnic enclave Kota Lama yang tidak revisi

Hasil CAD 5 tersebut berupa “prototipe revisi 4” boardgame multikultural *ethnic enclave* Kota Lama dan draft 1 manual book boardgame. Kemudian dilakukan uji coba satu kelas pada 24 anak yang terbagi menjadi 6 kelompok play test, masing-masing kelompok terdiri dari 4 anak. Pada uji coba satu kelas semua anak dapat menyelesaikan permainan boardgamenya. *Peer Evaluation* oleh guru dan peneliti dilakukan bersamaan saat anak melakukan play test. Hasil *play test* dan *Peer Evaluation* selanjutnya di analisis serta menjadi bahan *Focus Grup Discussion* 4 (FGD 4) dan revisi “prototipe revisi 4” boardgame multikultural. Berikut ini dokumentasi pelaksanaan uji coba satu kelas dan hasil rekapitulasi revisi yang merupakan bahan FGD 4 dan revisi “prototipe revisi 4” boardgame multicultural untuk elemen dan mekanik boardgame [2].



Gambar 4. Pelaksanaan Uji Coba satu kelas boardgame multikultural etnic enclave Kota Lama

Tabel 2. Hasil *Play test* dan *Peer Evaluation* elemen boardgame pada uji coba Satu Kelas (24 anak)

No	Elemen	Evaluasi Elemen	Revisi Elemen
1	Ukuran kartu	Ukuran kartu 10 cm x 15 cm	Ukuran kartu disarankan 10 cm x 14 cm
2]	Kartu Suku/etnis		
	Fungsi kartu	Gambar suku/etnis bergeser2 Gambar kartu suku/etnis rangkap untuk suku yang sama gambarnya sama	Sebaiknya gambar suku/etnis ditempel Untuk kartu suku/etnis yang sama dibuat minimal 2 macam agar ada keberagaman
3	Kartu Bangunan budaya dan gambar bangunan budaya		
	a. Ukuran gambar bangunan budaya	Rasio ukuran gambar bangunan budaya	Perbaiki, ukuran terkecil sekitar 4 atau 5 cm karena ukuran pin benda budaya 3 cm; ukuran terbesar 10 cm
	b. Warna gambar bangunan budaya	warna background klenteng kampung melayu salah (seharusnya biru)	Warna back ground klenteng kampung melayu diganti
		Warna background gambar bangunan budaya di kampung kauman kuning, seharusnya hijau muda	Warna back ground bangunan budaya di kampung kauman diganti
	c. Jumlah kartu	Kurang kartu stasiun tawang	Ditambah satu kartu stasiun tawang
4	Kepingan bentuk geometri		
	Warna kepingan	Anak terbalik meletakkan	Warna kepingan geometri dibuat dua sisi
5	Pin Benda Budaya		
	a. Warna pin	warna back ground pin benda budaya di kampung kauman seharusnya hijau muda	Perbaiki warnanya menjadi hijau muda.
	a. Ukuran pin	Ukuran pin terlalu besar dan tipis	Ukuran pin diperkecil diameter 3 cm dan dipertebal
	b. Fungsi pin	Benda budaya di luar hilang seperti barongsai, warak ngendog	Sebaiknya sudah di setting gambar
		Banyak bangunan budaya kosong tidak ada pin benda budaya	Dibuat gambar persegi untuk tempat meletakkan pin

No	Elemen	Evaluasi Elemen	Revisi Elemen
6	Papan boardgame		
	Ukuran papan	ukuran sudah sesuai 70 x 160 cm ²	Ukuran tetap
	Jumlah gambar	Gambar suku/etnis yang lepas sebaiknya ditempel aja agar tidak bergeser-geser	Gambar suku/etnis di tempel di papan boardgame. Diberi persegi penanda letak pin benda budaya dan bangunan budaya
	Warna papan	Warna kampung melayu sebaiknya tidak biru karena anak rancu dengan warna sungai	Warna kampung melayu diubah
	Fungsi papan	Belum ada jalan untuk anak yang sudah sampai finish/tugu muda.	Dibuat jalan melingkar di tugu muda, agar anak bisa bekerjasama untuk membantu mengumpulkan pin benda budaya (harta karun budaya);
		Anak terlewat Ketika melewati jembatan mberok	Jembatan mberok di buat satu dan diberi gambar jalan di jembatan tsb
		Slot benda budaya di ujung atas terlalu besar dan jumlah belum sesuai pin benda budaya	Ukuran slot diperkecil; Jumlahnya disesuaikan jenis pin benda budaya.
		Belum ada tulisan nama kampung	Dilengkapi tulisan nama kampung etnis
		Anak bingung meletakkan perahu dan kereta, serta tempat naik dan turun	Diperjelas arah ke dermaga dan peron Diperjelas lokasi berhentinya

Tabel 3. Hasil *Play test* dan *Peer Evaluation* mekanik boardgame pada uji coba satu kelas (24 anak)

No	Mekanik	Evaluasi Mekanik	Revisi Mekanik
1	Mekanik 1: Ruang	Ruang di jembatan mberok membingungkan anak/salah arah.	Dibuat ruang (jalan) yang sama dengan petak jalan lainnya
2.	Mekanik 3: Obyek, Atribut dan Status	Jumlah pin benda budaya belum sesuai	Jumlah pin disesuaikan
3	Keseimbangan boardgame 6: Kompetisi vs Kerjasama	kerjasama sudah ada, alternatif tempat menunggu untuk bekerjasama menemukan pin benda budaya (harta karun)	Ubah mekanik untuk kerjasama
4	Keseimbangan boardgame 8: Hadiah vs hukuman	Kartu bonus tidak terambil karena waktu tidak cukup	Kartu bonus (suku/etnis) digabung saja dengan kartu bangunan budaya
5	Keseimbangan boardgame 11: Detail vs imajinasi	Ada detail gambar imajinatif berupa perahu dan kereta Imajinasi mencari harta karun	desain gambar imajinatif kereta dan perahu disesuaikan harta karun berupa pin benda budaya

Berdasarkan hasil *play test* dan *Peer evaluation* pada elemen dan mekanik “prototipe revisi 4” di uji coba satu kelas maka dilakukan revisi elemen, *pieces* dan mekanik menjadi “prototipe revisi 5/desain final” boardgame multikultural *ethnic enclave* Kota Lama berdasarkan umpan balik *play test* [3]. Hasil desain final sedang proses revisi dan akan di lengkapi pada pelaporan 100%. Kesadaran tentang keberagaman (*diversity awareness*) yang ditemukan saat *play test* di uji coba satu kelas diantaranya adalah anak dapat mengidentifikasi ciri-ciri keberagaman suku/etnis, contoh: etnis arab yang berjenggot, suku jawa yang memakai blangkon dan anak mengenal nama suku jawa dan etnis cina. Anak juga dapat mengidentifikasi keberagaman budaya, berupa identifikasi bangunan budaya melalui bentuk atap dengan membentuk kepingan geometri, serta benda budaya melalui memasang gambar dan bayangan pin benda budaya. Identifikasi nama benda budaya lebih mudah bagi

anak dibandingkan nama bangunan budaya. Contoh benda budaya yang teridentifikasi Namanya seperti: congklak, baju batik, teko blirik, blankon dan gasing. Temuan ini menunjukkan bahwa boardgame dapat digunakan sebagai media untuk mencapai tujuan Pendidikan [4].

Setelah play test, sebelum boardgame dicetak dilakukan *Focus Group Discussion* (FGD) dengan *Expert judgement*. Pada tahapan ini dilakukan beberapa kali guna memberikan perbaikan yang menyeluruh untuk desain keseluruhan Board game yang lebih menarik dan interaktif untuk anak, serta pertimbangan untuk produksi boardgames. berikut adalah hasil *expert judgement* yang telah dilakukan,

1. *Expert Judgment* ke Café Board game LUGUA, Jakarta

Berdasarkan hasil evaluasi ada beberapa masukan dan saran perbaikan diantaranya ukuran panjang papan board game perlu dipertimbangkan kembali mengingat biaya produksi pada kemasan yang cukup mahal. Selain itu berkenaan dengan peletakan bangunan dan benda budaya pada papan board game. Bangunan dan benda budaya yang awalnya akan dicetak dengan menggunakan magnet diberikan masukan dengan menggunakan lubang pada papan boardgame. Selain biaya produksi lebih murah dan lebih seru dimainkan oleh anak.



Gambar 5. Diskusi ke Café Board Game LUGUA, Jakarta

2. *Expert Judgment* ke Studio Board game Arcanum, Jakarta

Berdasarkan hasil diskusi berikut diantaranya yaitu

- a) Perlu diperhatikan untuk biaya produksi pada papan dan kartu board game mengingat ukuran dan jumlah produksi yang terbatas.
- b) Ukuran kartu disarankan menggunakan ukuran *oversize*.
- c) Warna pada kartu akan lebih bagus kalau dibuat warna pastel untuk menghindari kesalahan (perbedaan warna) pada saat cetak kartu
- d) Kartu akan lebih bagus dilapisi dengan pelapis plastic (*sleeves*).
- e) Laminating (*glossy atau doff*) diperlukan untuk penggunaan kartu jangka Panjang agar lebih awet
- f) Ketebalan kartu Art Carton di ukuran 310 gram untuk tampilan kartu yang lebih kaku
- g) Penggunaan kotak warna pada background desain kartu suku/etnis akan lebih bagus kalau dihilangkan dan diganti dengan ikon warna saja.
- h) Tambahan tanda/ikon untuk penggunaan pada anak buta warna
- i) Papan board game di cetak dengan ketebalan 1 mm pada *board grey*.
- j) Pada kartu diberikan no dengan ukuran kecil agar tidak salah urutan atau tertukar pada saat packaging
- k) Semua kartu dilaminating dengan bahan glossy atau mate/doff
- l) Bidak bisa dengan menggunakan *standee*
- m) Tulisan *ethnic enclave* harus lebih ditonjolkan, background warna pada tulisan *ethnic enclave* dibuat putih atau pastel



Gambar 6. Diskusi dengan Tim studio board game Arcanum, Jakarta

Suku Jawa  Day: Selasa / 2 	Suku Jawa  Day: Selasa dan Rabu 	Suku Melayu  Other: Thursday dan Raya (sehari sekali) 	Suku Melayu  Other: Friday dan Raya (sehari sekali) 
Etnis Arab  Day: Sabtu 	Etnis Arab  Day: Sabtu 	Etnis Indo Belanda  Day: Sabtu dan Minggu 	Etnis Indo Belanda  Day: Sabtu dan Minggu 
Etnis Cina  Day: Selasa dan Rabu 	Etnis Cina  Day: Selasa dan Rabu 	Suku Banjar  Day: Sabtu dan Minggu 	Suku Banjar  Day: Sabtu dan Minggu 

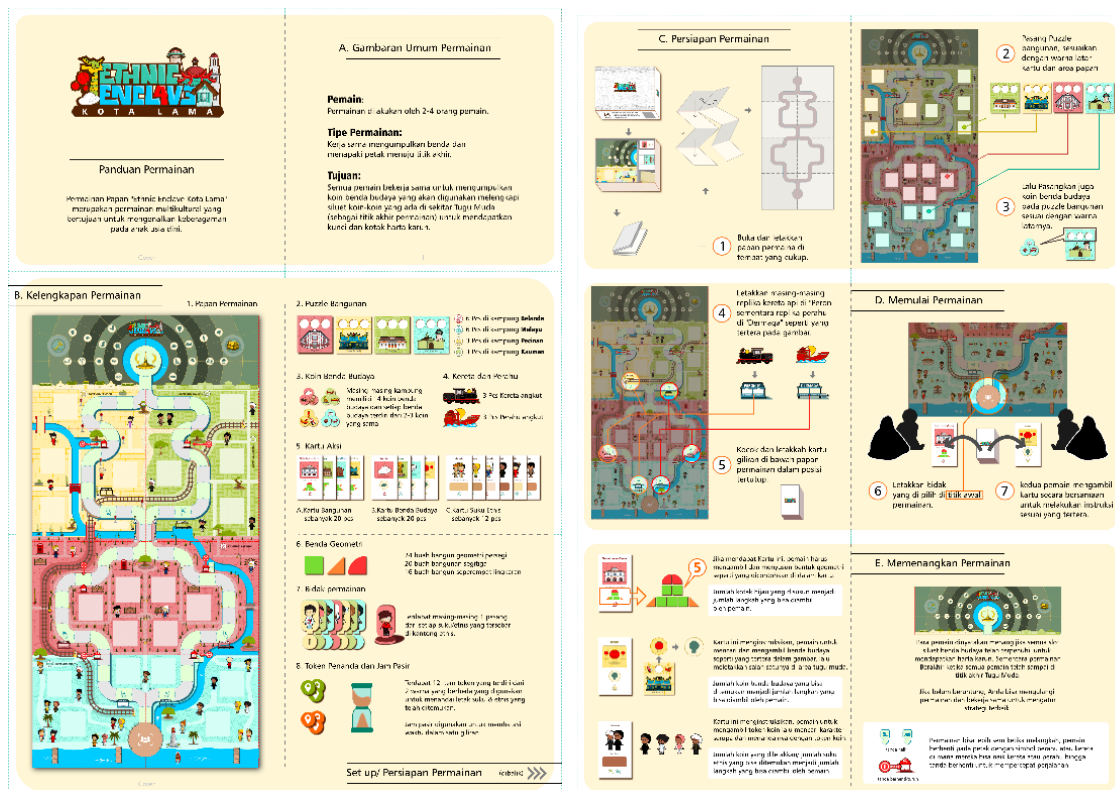
KAMPUNG MELAYU	Klenteng Kampung Melayu	Masjid Menaar Layer	Rumah Pangkal Melayu	Rumah Ong Ing Lip	Klenteng Se Hia Kong	Rumah Tin Tiang Ho	Klenteng Tay Koh Sit
							
Kampung Melayu Kampung Melayu & Kampung Melayu	Kampung Melayu	Kampung Melayu	Kampung Melayu	Kampung Melayu	Kampung Melayu	Kampung Melayu	Kampung Melayu
							
Stadion Perak Gajah	Rumah Pangkal Banjar	Rumah Pangkal Banjar	Tasik	Ripilipul Kapal Chong Ho	KAMPUNG PEKAN	TAUK PERAH	TAUK PERAH
							
Kampung Melayu	Kampung Melayu	Kampung Melayu	Kampung Melayu	Kampung Melayu	Kampung Melayu	Kampung Melayu	Kampung Melayu
							
Bukit Perak Banjar	Gasing	Vayang	Serbati	Lampin	Klin Kembang	Tapi Kuan Cina	Batang Vei
							
Kampung Melayu	Kampung Melayu	Kampung Melayu	Kampung Melayu	Kampung Melayu	Kampung Melayu	Kampung Melayu	Kampung Melayu
							

Gambar 18 Desain Final Kartu Bangunan Budaya dan Benda Budaya di Kampung Melayu dan Kampung Pecinan Boardgame Multikultural Ethnic Enclave Kota Lama



Gambar 19 Desain Final Kartu Bangunan Budaya dan Benda Budaya di Kampung Belanda dan Kampung Kauman Boardgame Multikultural Ethnic Enclave Kota Lama

Gambar 19 Keping Geometri Boardgame Multikultural Ethnic Enclave Kota Lama



Gambar 20. Buku Panduan Boardgame Multikultural Ethnic Enclave Kota Lama

D. STATUS LUARAN: Tuliskan jenis, identitas dan status ketercapaian setiap luaran wajib dan luaran tambahan (jika ada) yang dijanjikan. Jenis luaran dapat berupa publikasi, perolehan kekayaan intelektual, hasil pengujian atau luaran lainnya yang telah dijanjikan pada proposal. Uraian status luaran harus didukung dengan bukti kemajuan ketercapaian luaran sesuai dengan luaran yang dijanjikan. Lengkapi isian jenis luaran yang dijanjikan serta mengunggah bukti dokumen ketercapaian luaran wajib dan luaran tambahan melalui BIMA.

Luaran Tahun II, berupa:

- Hasil Uji Coba berupa dokumen dan Video hasil uji coba satu kelas, sudah terbit sertifikat HaKI pada tanggal 30 November 2022.
- Dokumen Manual Book “*Board Game* Multikultural” sudah terbit sertifikat HaKI pada tanggal 30 November 2022.
- Jurnal Internasional terindeks Scopus Q3 (*accepted*), artikel sudah accepted di Jurnal *Multicultural Education* pada tanggal 5 November 2022.
- Seminar Internasional, abstrak sudah *submission* ke *The 4th International Conference on Law, Social Sciences and Education 2022* (4th ICLSSE 2022) tanggal 15 September 2022, *full paper* sudah di upload pada tanggal 14 Oktober 2022 dan sudah terlaksana presentasi hasil penelitian di di Singaraja Bali tanggal 28 Oktober 2022. Revisi artikel seminar internasional sudah dilakukan pada tanggal 10 November 2022.

E. PERAN MITRA: Tuliskan realisasi kerjasama dan kontribusi Mitra baik *in-kind* maupun *in-cash* (untuk Penelitian Terapan, Penelitian Pengembangan, PTUPT, PPUPT serta KRUPT). Bukti pendukung realisasi kerjasama dan realisasi kontribusi mitra dilaporkan sesuai dengan kondisi yang sebenarnya. Bukti dokumen realisasi kerjasama dengan Mitra diunggah melalui BIMA.

Realisasi Kerjasama dan kontribusi mitra berupa *in-cash* untuk pembiayaan peminjaman ruangan dengan biaya sewa sebesar Rp. 600.000,00, peminjaman peralatan penelitian dengan biaya sewa sebesar Rp.900.000,00 dan konsumsi FGD sebesar Rp. 500.000,00. Sehingga total kontribusi sebesar Rp. 2.000.000,00, berikut ini adalah rinciannya:

1. Peminjaman ruangan untuk pelaksanaan penelitian
Pelaksanaan uji coba satu kelas tanggal 22 s.d. 24 Agustus 2022
Sewa ruang = Rp. 200.000,00 x 3 hari = Rp. 600.000,00
2. Peminjaman peralatan penelitian
Pelaksanaan uji coba satu kelas tanggal 22 s.d. 23 Agustus 2022
Sewa Handycam = Rp. 200.000,00 x 2 hari = Rp. 400.000,00
Sewa kamera = Rp. 150.000,00 x 2 hari = Rp. 300.000,00
Sewa lighting (2) = Rp. 25.000,00 x 2 x 2 hari = Rp. 100.000,00
Sewa tripod (2) = Rp. 25.000,00 x 2 x 2 hari = Rp. 100.000
3. Biaya konsumsi
Konsumsi FGD 23 Agustus 2022 = Rp. 250.000,00
Konsumsi FGD 24 Agustus 2022 = Rp. 250.000,00

F. KENDALA PELAKSANAAN PENELITIAN: Tuliskan kesulitan atau hambatan yang dihadapi selama melakukan penelitian dan mencapai luaran yang dijanjikan, termasuk penjelasan jika pelaksanaan penelitian dan luaran penelitian tidak sesuai dengan yang direncanakan atau dijanjikan.

Uji coba satu kelas sudah terlaksana dan boardgame sudah dilakukan revisi final tetapi belum dicetak karena di Indonesia tidak ada percetakan khusus boardgame. Peneliti sudah melakukan survei material boardgame dan survei percetakan digital khusus kemasan, serta melakukan Focus Group Discussion (FGD) dengan expert

judgement boardgame. Sehingga pengurusan HaKI menunggu proses cetak boardgame dan manual book boardgame.

Proses submit ke jurnal terindeks Scopus Q3 agak lama, sudah dilakukan submit ke TEM Journal (*Technology, Education, Management, Informatics*) pada tanggal 9 September 2022 tetapi ditolak karena artikel dengan subjek area tersebut sudah terpenuhi. Submit kedua dilakukan ke *International Journal of Evaluation and Research in Education* (IJERE) pada tanggal 15 September 2022 tetapi ditolak karena area penelitian terbatas/tidak luas. Submit ketiga ke *Journal of Physical Education and Sport* (JPES) pada tanggal 17 September 2022 dan sedang dalam proses review. Selain itu peneliti juga submit ke jurnal *Multicultural Education* (ME), dan sudah accepted pada tanggal 5 November 2022.

Seminar Internasional dilakukan di dalam negeri karena pemangkasan dana penelitian sehingga dalam revisi RAB, peneliti merubah jumlah pendanaan untuk *International Conference* di dalam negeri atau tidak jadi ke Luar negeri seperti rencana awal.

G. RENCANA TAHAPAN SELANJUTNYA: Tuliskan dan uraikan rencana penelitian di tahun berikutnya berdasarkan indikator luaran yang telah dicapai, rencana realisasi luaran wajib yang dijanjikan dan tambahan (jika ada) di tahun berikutnya serta *roadmap* penelitian keseluruhan. Pada bagian ini diperbolehkan untuk melengkapi penjelasan dari setiap tahapan dalam metoda yang akan direncanakan termasuk jadwal berkaitan dengan strategi untuk mencapai luaran seperti yang telah dijanjikan dalam proposal. Jika diperlukan, penjelasan dapat juga dilengkapi dengan gambar, tabel, diagram, serta pustaka yang relevan. Pada bagian ini dapat dituliskan rencana penyelesaian target yang belum tercapai.

Rencana target yang akan dilakukan pada tahapan selanjutnya adalah: (1) menuntaskan pencetakan boardgame lengkap dengan manual book dan packing pada awal Desember 2022, (2) Menghitung biaya produksi boardgame dan akan mencoba self production, (3) menyusun Monograf penelitian boardgame multikultural Ethnic Enclave Kota Lama, (4) Artikel *international conference* sudah revisi pada tanggal 10 November 2022 dan diharapkan bisa segera terbit.

H. DAFTAR PUSTAKA: Penyusunan Daftar Pustaka berdasarkan sistem nomor sesuai dengan urutan pengutipan. Hanya pustaka yang disitasi pada laporan akhir yang dicantumkan dalam Daftar Pustaka.

- [1] R. Soekmono, E. Armayuda, and D. F. Risina, "Pengembangan Media Boardgame Multikultural AUD Ethnic Enclave Kota Lama melalui Desain Iteratif," *J. Obs. J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 6, no. 3, pp. 1938–1954, 2021, doi: 10.31004/obsesi.v6i3.1904.
- [2] H. A. Akmal and P. Coulton, "Research Through Board Game Design," *Proc. RTD 2019*, no. March, 2019, doi: 10.6084/m9.figshare.7855808.v1.
- [3] M. Kosa and M. Yilmaz, "The Design Process of a Board Game for Exploring the Territories of the United States," *Press Start*, vol. 4, no. 1, pp. 36–52, 2017, [Online]. Available: <http://press-start.gla.ac.uk/index.php/press-start/article/view/67>
- [4] A. I. Rajkovic, M. S. Ruzic, and B. Ljujic, "Board Games as Educational Media: Creating and Playing Board Games for Acquiring Knowledge of History," *Iartem E-Journal*, vol. 11, no. 2, pp. 27–29, 2019, doi: 10.21344/iartem.v11i2.582.