

## **PELATIHAN PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN INOVATIF BERBASIS BOARDGAME *CITIZEN LAND* DAN *VOX POPULI* PADA GURU PPKN SMA DI KABUPATEN KARAWANG**

**Erwin Susanto<sup>1</sup>, Nadya Putri Saylendra<sup>2</sup>**

**Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan**

**Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan**

**Universitas Buana Perjuangan Karawang**

**susanto@ubpkarawang.ac.id<sup>1</sup>, nadya.saylendra@ubpkarawang.ac.id<sup>2</sup>**

### ***Abstrak***

*Pengabdian ini didasarkan pada permasalahan yang dihadapi oleh guru SMA yang kesulitan dalam membuat media pembelajaran inovatif. Salah satu media pembelajaran inovatif adalah media pembelajaran yang berbasis boardgame. Permasalahan tersebut menjadi penghalang bagi guru untuk mengembangkan media pembelajaran yang dapat menarik minat siswa dalam belajar. Maka dari itu, tim pengusul memberikan solusi berupa pelatihan media pembelajaran yang didasarkan atas hasil dari penelitian bertema media pembelajaran berbasis boardgame. Media pembelajaran berbasis boardgame yang digunakan dalam pelatihan ini bernama citizen land dan vox populi. Hasil pengabdian ini menunjukkan antusiasme peserta dalam mengikuti setiap prosedur pembuatan media berbasis boardgame. Saran dari kegiatan ini diharapkan adanya kegiatan pelatihan serupa yang dapat dilakukan secara konsisten dan berkelanjutan guna meningkatkan dan menjaga kompetensi profesionalisme guru secara khusus dan meningkatkan taraf pendidikan di Kabupaten Karawang secara umum.*

***Kata kunci***—Boardgame, Gamifikasi, Media pembelajaran inovatif, Pembelajaran PPKn

### ***Abstract***

*This community service is based on the problems faced by high school teachers who have difficulty creating innovative learning media. One of the innovative learning media is board game-based learning media. These problems become a barrier for teachers to develop learning media that can attract students' interest in learning. Therefore, the proposing team provided a*  
Karawang, 28 Februari 2023

*solution in the form of learning media training based on the results of research on board game-based learning media. The board game-based learning media used in this training are called citizen land and vox populi. The results of this dedication show the enthusiasm of the participants in following every procedure for making boardgame-based media. Suggestions from this activity are that it is hoped that similar training activities can be carried out consistently and continuously in order to improve and maintain teacher professional competence in particular and increase the level of education in Karawang Regency in general..*

**Keywords**—Boardgame, Gamification, Innovative learning media, Civic learning

## **PENDAHULUAN**

Sekolah adalah pendidikan formal yang berdiri di sekitar lingkungan masyarakat, sebagai tempat bagi siswa untuk mengeksplor pengetahuan dan mengembangkan potensi, bakat, kemampuan yang ada pada dirinya. Kegiatan yang ada di sekolah salah satunya yaitu kegiatan proses belajar mengajar, kegiatan ini dilakukan oleh guru dan siswa. Kegiatan proses belajar mengajar terjadi adanya interaksi guru dengan siswa mencakup pembahasan bidang pendidikan, dalam pelaksanaannya guru memiliki indikator yang akan dicapai ketika pelaksanaan kegiatan proses belajar mengajar. Indikator tersebut disusun oleh guru sebelum pelaksanaan kegiatan pembelajaran, dalam pelaksanaan pembelajaran untuk mewujudkan indikator yang telah direncanakan maka guru dapat menggunakan media pembelajaran. Media merupakan alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan untuk mencapai tujuan pembelajaran (Syaiful Bahri, 2002). Peran media juga penting dalam proses komunikasi, yaitu sebagai alat pengirim pesan yang mentransmisikan pesan dari pengirim kepada penerima pesan atau informasi (Kemp & Dayton. D.K, 1985). Dengan demikian, media pembelajaran merupakan alat atau perantara yang membantu guru dalam menyampaikan atau mengatarkan pesan-pesan pengajaran kepada siswa.

Saat ini perkembangan teknologi semakin cepat, aspek pendidikan pun menjadi salah satu yang terpengaruh oleh perkembangan itu. Para insan pendidikan harus sadar betul bahwa pendidikan pun harus mengikuti perkembangan zaman itu sendiri. Tentu saja dalam proses adaptasi dengan teknologi tersebut tentu terdapat kendala-kendala teknis yang dapat menghambat tercapainya

tujuan pendidikan itu sendiri. Salah satunya adalah kemampuan guru dalam memahami dan mengimplementasikan media pembelajaran inovatif agar siswa-siswanya tetap dapat belajar dengan menyenangkan sekaligus menyeimbangkan dengan teknologi dan perkembangan zaman. Pengembangan profesi guru merupakan proses kegiatan dalam rangka menyesuaikan kemampuan profesional guru dengan tuntutan pendidikan dan pengajaran, salah satunya dengan pengembangan kompetensi pedagogik (Soewarni, 2004). Atas dasar tuntutan profesional guru tersebut, maka pengembangan kompetensi guru perlu dikembangkan.

Pembelajaran inovatif setidaknya dapat memfasilitasi siswa dalam membangun pengetahuan sendiri dalam rangka proses perubahan perilaku kearah yang lebih baik sesuai dengan potensi yang dimiliki oleh siswa dan mampu membuat lingkungan pembelajaran yang interaktif dan mendorong siswa lebih aktif dengan lingkungannya (Darmadi, 2017; Wahyuari, 2012). Integrasi permainan dalam pembelajaran bukanlah hal yang baru dan dapat memberikan hasil positif dalam pembelajaran.

Permainan adalah setiap konteks antara para pemain yang berinteraksi satu sama lain dengan mengikuti aturan-aturan tertentu untuk mencapai tujuan-tujuan tertentu pula (Sadiman et al., 2014). Bermain merupakan kegiatan yang tidak memiliki tujuan khusus, tetapi memberikan manfaat suatu pembelajaran untuk masa depan. Dengan demikian melalui permainan dimaksudkan agar siswa lebih aktif dan menumbuhkan minat belajar sehingga materi pembelajaran yang disampaikan guru melalui media pembelajaran board game dapat lebih mudah diterima oleh siswa (Suyono & Hariyanto, 2015). Tidak semua permainan dapat dikategorikan sebagai permainan atau game edukatif. Nilai edukatif didapatkan jika ada hal-hal yang bermanfaat bagi penggunanya, misalnya mampu merangsang daya pikir, kemampuan problem solving (memecahkan masalah), meningkatkan konsentrasi, dan lain-lain. Salah satu permainan yang dapat diinovasikan sebagai media pembelajaran adalah melalui papan permainan (*board game*) salah satunya melalui permainan Scramble. Permainan ini seperti permainan menyusun kata yang acak, tetapi melalui media pembelajaran papan permainan "Citizen Land" yang terinspirasi melalui permainan scramble diinovasikan kembali melalui pertanyaan-pertanyaan yang harus dijawab melalui kartu-kartu yang disajikan dalam media Karawang, 28 Februari 2023

board game tersebut. Huruf yang harus disusun menjadi sebuah jawaban atas pertanyaan dalam kartu tersebut kemudian di susun dalam sebuah papan permainan.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka permasalahan mitra dapat dijelaskan dalam satu kondisi yaitu permasalahan peningkatan kompetensi pedagogik guru. Maka dari itu, pengabdian perlu untuk membantu Guru PPKn SMA di Karawang dengan memberikan pelatihan yang berdasarkan hasil penelitian tentang media-media pembelajaran inovatif berbasis boardgame yang telah dikembangkan oleh pengabdian.

## **METODE**

Metode yang digunakan dalam pengabdian kepada masyarakat ini adalah metode pelatihan. Pelatihan yang tidak terlepas dari pengembangan kemampuan, pengukuran tujuan yang jelas, dan perubahan sikap dapat diterapkan dengan beberapa pilihan metode sesuai dengan lingkungan pelatihan (Wagonhurst, 2002). Menurut Rivai, pelatihan adalah bagian dari pendidikan yang menyangkut proses belajar untuk memperoleh dan meningkatkan keterampilan di luar sistem pendidikan yang lebih mengutamakan pada praktek daripada teori (Rivai, 2004). Maka dari itu, guna memperoleh dan meningkatkan keterampilan terkait media pembelajaran PPKn berbasis boardgame, strategi pelatihan merupakan strategi yang mempunyai tingkat keberhasilan yang tinggi.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Permasalahan umum dalam pengembangan kompetensi guru adalah kurangnya pelatihan dalam bidang pengembangan media dan bahan ajar pembelajaran. Berdasarkan hasil dari observasi awal yang dilakukan pada guru di salah satu SMA di Kabupaten Karawang, didapatkan fakta bahwa kompetensi guru dalam pembuatan media pembelajaran yang inovatif cenderung statis atau tidak berkembang, sehingga berpengaruh terhadap keragaman dan kualitas media pembelajaran. Permasalahan tersebut juga didukung oleh pernyataan MGMP PPKn SMA Kabupaten Karawang yang menginginkan pelatihan dalam peningkatan kualitas pembelajaran di lingkungan guru PPKn SMA.

Maka dari itu guna membantu menyelesaikan permasalahan tersebut, Tim PkM menggunakan pelatihan agar mendapatkan hasil yang maksimal. Menurut Rivai, pelatihan adalah bagian dari pendidikan yang menyangkut proses belajar untuk memperoleh dan meningkatkan keterampilan di luar sistem pendidikan yang lebih mengutamakan pada praktek daripada teori (Rivai, 2004).

Pelatihan yang dilakukan oleh Tim PkM adalah membuat media pembelajaran berbasis boardgame atau papan permainan. Jenis papan permainan ini merupakan hasil penelitian oleh Tim PkM sebelumnya, yaitu media pembelajaran boardgame yang bernama *citizen land* dan *vox populi*. *Citizen land* didesain untuk membantu guru dalam pembelajaran PPKn untuk memupuk rasa tanggung jawab siswa. Pada pelatihan ini Tim PkM menggunakan materi Sistem Hukum dan Peradilan di Indonesia yang sudah diintegrasikan pada media pembelajaran *boardgame citizen land* dan media pembelajaran *vox populi*.

Awalnya para peserta sedikit kesulitan untuk mengikuti prosedur pembuatan media pembelajaran tersebut. Namun lambat laun, karena ada pembimbingan dari anggota Tim PkM, peserta dapat mengikuti langkah per langkah pembuatan media pembelajaran berbasis boardgame tersebut. Adapun hal-hal yang perlu dipersiapkan untuk mengembangkan media pembelajaran yang berbasis permainan, yaitu pertama kali kita harus memadu padankan materi yang akan digunakan ke dalam permainan tersebut. Kedua, kita harus membuat panduan dan tata cara permainan yang ditujukan untuk mempermudah proses pembelajaran nantinya.

Berikut ini adalah contoh dari media pembelajaran berbasis boardgame yang digunakan dalam pelatihan.

#### **Gambar 4. 1. Media Pembelajaran PPKn Berbasis Boardgame Vox Populi**



Sumber: Tim PkM

Media pembelajaran berbasis boardgame ini membutuhkan kreativitas guru dalam mengolah dan menyesuaikan antara permainan dan materi ajar. Maka dari itu, para pendidik perlu untuk merencanakan dan mengembangkan model pembelajaran berbasis boardgame sendiri yang disesuaikan dengan capaian pembelajaran dan mengintegrasikannya secara efektif ke dalam pengalaman pembelajaran di kelas (Santos, 2019). Pembelajaran berbasis boardgame ini sangat membantu pendidik dalam proses pembelajaran. Di mana pembelajaran berbasis boardgame mempunyai cakupan luas dan berpotensi untuk memperluas konsep materi peserta didik, dan dapat dilakukan di rumah maupun di lingkungan pendidikan (Mostowfi et al., 2016; Taspinar et al., 2016).

## KESIMPULAN DAN SARAN

Pada kegiatan pelatihan media pembelajaran berbasis boardgame ini, Tim PkM berkesimpulan bahwa kegiatan yang dilakukan berjalan secara maksimal dan dapat diterima dengan baik oleh peserta pelatihan. Terjadi pergeseran rencana, yang sebelumnya direncanakan peserta pelatihan adalah seluruh anggota MGMP SMA Kabupaten Karawang, karena ada sesuatu hal sehingga tidak dapat dilakukan dengan secara maksimal dengan mitra. Namun hal tersebut tidak mempengaruhi jalannya pelatihan yang telah dijalankan.

Karawang, 28 Februari 2023

Kegiatan pelatihan seperti ini seharusnya menjadi agenda yang rutin dan berkelanjutan yang dilakukan oleh insan akademik perguruan tinggi demi peningkatan kompetensi profesionalisme tenaga pendidik. Hal ini juga merupakan salah satu upaya perguruan tinggi berkontribusi secara langsung dalam proses pembangunan pendidikan dan manusia di Kabupaten Karawang. Pemerintah Kabupaten Karawang melalui dinas pendidikan juga harus dapat berkolaborasi dengan perguruan tinggi untuk mengadakan kegiatan-kegiatan serupa sehingga kualitas pendidikan di Kabupaten Karawang dapat meningkat.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Branson, M. S. (1999). *The Role of Civic Education*. CCE.
- CCE. (1994). *Civitas: National Standards for Civics and Government*. CCE.
- Darmadi. (2017). *Pengembangan Model dan Metode Pembelajaran dalam Dinamika Belajar Siswa*. Deepublish.
- Kemp, J. E., & Dayton. D.K. (1985). *Planning and Producing Instructional Media*. Harper & Row Publisher.
- Mostowfi, S., Mamaghani, N. K., & Khorramar, M. (2016). Designing playful learning by using educational board game for children in the age range of 7-12: (A case study: Recycling and waste separation education board game). *International Journal of Environmental and Science Education*, 11(12), 5453–5476.
- Rivai, V. (2004). *Manajemen Sumber Daya Manusia Untuk Perusahaan*. Grafindo.
- Sadiman, A. S., Rahardjo, R., Haryono, Anung., & Rahardjito. (2014). *Media Pendidikan : Pengertian, pengembangan, dan pemanfaatannya* (15th ed.). Rajawali Pers.
- Santos, A. (2019). Board Games as Part of Effective Game-Based Learning Strategies. *Learning, Design, and Technology*, 1–19. [https://doi.org/10.1007/978-3-319-17727-4\\_142-1](https://doi.org/10.1007/978-3-319-17727-4_142-1)
- Soewarni, E. (2004). *Kebijakan Pedoman Pengembangan Profesi*. Rajawali Press.
- Susanto, E., & Komalasari, K. (2015). Pengaruh Pembelajaran, Habitiasi Dan Ekstrakurikuler Terhadap Pembentukan Civic Disposition Siswa Sma Negeri Se-Kota Bandar Lampung. *Jurnal Mimbar Demokrasi*, 15(1).
- Susanto, E., & Saylendra, N. P. (2018). Civic Education as Empowerment of Civic Activism. *Proceedings of the Annual Civic Education Conference (ACEC 2018)*. <https://doi.org/10.2991/acec-18.2018.4>

- Susanto, E., Putri, N., Sanusi, A. R., & Sofyan, F. S. (2020). Pancasila and Civic Education as Reinforcement of the National's Character of High School Students in Karawang Regency to Face the Revolution Industry 4.0. 418(Acec 2019), 503–506. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.200320.095>
- Suyono, & Hariyanto. (2015). Implementasi Belajar & Pembelajaran. Remaja Rosdakarya.
- Syaiful Bahri, D. (2002). Strategi Belajar Mengajar. Rineka Cipta.
- Taspinar, B., Schmidt, W., & Schuhbauer, H. (2016). Gamification in education: A board game approach to knowledge acquisition. *Procedia Computer Science*, 99(October), 101–116. <https://doi.org/10.1016/j.procs.2016.09.104>
- Wagonhurst, C. (2002). Developing Effective Training Programs. *The Journal of Research Administration*, 23(2).
- Wahab, A. A., & Sapriya. (2011). Teori dan landasan pendidikan kewarganegaraan. Alfabeta.
- Wahyuari, S. (2012). Metode Pembelajaran Inovatif. Grasindo.
- Winataputra, U. S. (2001). Jatidiri Pendidikan Kewarganegaraan Sebagai Wahana Pendidikan Demokrasi. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Winataputra, U. S. (2015). Rekonstruksi Pendidikan Kewarganegaraan: Analisis Historis-Epistemologis. Pusat Penerbitan Universitas Terbuka.
- Winataputra, U. S., & Budimansyah, D. (2007). Civic Education : Konteks, Landasan, Bahan Ajar dan Kultur Kelas (1st ed.). Program Studi Pendidikan Kewarganegaraan, Sekolah Pascasarjana UPI.