



SOSIALIASASI PENDAMPINGAN PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *BOARD GAME* DIGITAL BAGI GURU-GURU DI PONDOK PESANTREN ROHDATUL MUSTOFA KABUPATEN TULUNGAGUNG

¹Nugrananda Janattaka, Nourma Oktaviarini ², Aditya Pringga Satria ³

Universitas Bhinneka PGRI

e-mail: nandahanduk@gmail.com

Informasi Artikel	Abstrak
<p>Kata Kunci: sosialisasi, pendampingan, <i>board game</i></p> <p>Diterima: 30-06-2023 Disetujui: 20-07-2023 Dipublikasikan: 28-07-2023</p>	<p>Kemajuan teknologi, turut merubah cara pandang dalam dunia pendidikan, peranan media digital turut andil dalam memberikan warna baru dalam pendidikan. Media digital dapat mempermudah guru dalam membantu penyampaian materi. Kombinasi media digital dan game edukasi akan memberikan dampak pada pembelajaran, sehingga membuat suasana pembelajaran sangat menyenangkan. Board Game merupakan jenis permainan tertua di dunia, seiring kemajuan jaman, penggunaan Board Game digital seringkali digunakan sebagai media untuk menarik minat siswa dalam pembelajaran. Sosialisasi pendampingan pembuatan media pembelajaran berbasis board game digital ini, diharapkan mampu memberikan pengetahuan baru terkait inovasi dalam pembelajaran. Pelaksanaan sosialisasi ini dilaksanakan dua kali menggunakan aplikasi genially. Guru guru sangat antusias dalam proses pendampingan dan mampu membuat serta menerapkan board game pada pembelajaran di kelas, sehingga mampu membuat suasana lebih menarik dengan inovasi dan kreasi board game dari guru guru di Pondok Rohdatul Mustofa.</p> <p>Abstract Advances in technology have also changed the perspective in the world of education; the role of digital media has contributed to giving a new color to education. Digital media can make it easier for teachers to deliver material. The combination of digital media and educational games will have an impact on learning, thus making the learning atmosphere very enjoyable. Board games are the oldest type of game in the world, and with the progress of time, the use of digital board games is often used as a medium to attract students' interest in learning. The socialization of assistance in making digital board game-based learning media is expected to be able to provide new knowledge related to innovation in learning. This socialization was carried out twice using the genially application. The teachers were very enthusiastic about the mentoring process and were able to make and apply board games to learning in class, so they were able to make the atmosphere more interesting with innovations and board game creations from teachers at Pondok Pesantren Rohdatul Mustofa.</p>

PENDAHULUAN

Pendidikan pada era digital yang mengacu pada pendidikan abad 21 memiliki muara pada penggunaan teknologi untuk mempermudah dan memberikan inovasi dan dampak pada kompetensi siswa yang mengacu pada cara berpikir kritis, komunikasi, kolaborasi dan, kreativitas. Usaha dalam mewujudkan pembelajaran berbasis 4C tersebut adalah dengan cara peningkatan SDM yang berkualitas, yaitu guru serta kesiapan infrastruktur yang mendukung pembelajaran berbasis digital (Ngongo, Hidayat, and Wijayanto 2019).

Pendidikan di Era digital merupakan bentuk inovasi, salah satunya ialah inovasi pada pelaku pendidikan. Inovasi merupakan sebuah keharusan yang wajib dilaksanakan oleh pendidik, karena tanpa inovasi akan terjadikemandegan, dan tidak berkembangnya sebuah pengetahuan. (Najib et al. 2022) Dalam era digital, pendidikan harus mampu memberika sumber daya manusia yang adaptif yang mampu mengelola arus perubahan. (Budiana 2022). Board Game merupakan permainan tertua yang ditemukan pada kuburan mesir kuno, saat ini Board Game sudah berkembang menjadi berbagai jenis permainan, bahkan board game juga diadaptasi dalam platform playstation dan juga windows (Gunawan 2018). Salah satu cara dalam mengikuti perkembangan teknologi adalah dengan mengikuti pula perkembangan media pembelajaran berbasis game (Pratiwi and Musfiroh 2014).

Strategi dalam memasukan elemen game dalam pembelajaran disebut juga dengan gamifikasi. Adapun bentuk implementasi gamifikasi adalah dengan membuat media Board Game dalam pembelajaran. Potensi perangkat atau media pembelajaran dapat meningkatkan minat siswa dalam kegiatan pembelajaran. (Permata and Kristanto 2020). Penggunaan Board Game sebagai bagian dari strategi gamifikasi juga dapat memunculkan motivasi instrinsik bagi siswa, seperti ketertarikan pada aktivitas pembelajaran, keaktifan dan penugasan. (Dahlstrøm 2012)

Berdasarkan hasil survey dan wawancara awal dengan beberapa rekan guru di pondok Rohdatul Mustofa, dapat disimpulkan bahwa banyak guru yang masih belum memanfaatkan teknologi dengan baik, sehingga pembelajaran masih bersifat tradisional, akan tetapi ada beberapa guru yang sudah melaksanakan pembelajaran yang kreatif dan menarik meskipun jarang sekali menggunakan model digital. Dengan adanya sosialisasi pendampingan pembuatan media menggunakan *Board Game Digital*, diharapkan mampu membuat variasi

dalam penerapan strategi pembelajaran sehingga akan membuat pembelajaran lebih menarik dan inovatif. Membuat game edukasi atau gamifikasi berupa pembuatan *Board Game* adalah sebuah upaya menciptakan lingkungan belajar yang kondusif dan menarik dalam bentuk pengembangan aplikasi dan penerapannya di ruang kelas. (Kebudayaan 2018).

METODE PELAKSANAAN

Program PKM ini yaitu sosialisasi pendampingan pembuatan media pembelajaran berbasis *Board Game* digital dilaksanakan dalam 4 tahapan, yaitu tahap persiapan, tahap pelaksanaan, tahap evaluasi program dan tahap pelaporan. Adapun tahap persiapan yang dilaksanakan adalah berupa tahap analisis situasi, untuk mengetahui kebutuhan awal dari sekolah mitra. Setelah tahap analisis situasi, dilaksanakanlah identifikasi permasalahan pada sekolah mitra. Hasil survey dan wawancara menunjukkannya bahwa beberapa guru di sekolah mitra yaitu guru di Pondok Rohdatul Mustofa hanya sedikit sekali yang menggunakan atau memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran. Mereka umumnya hanya menggunakan power point dan google classroom saja. Jarang sekali guru yang melaksanakan atau mempraktikkan game edukasi atau strategi gamifikasi dalam pembelajaran. Sehingga siswa cenderung bosan atau minatnya kurang terhadap materi pelajaran yang diberikan oleh guru.

Berdasarkan hasil tersebut, maka dibentuklah tim PKM yang akan menyelesaikan permasalahan sekolah mitra. Adapun tim PKM terdiri dari 3 Dosen dari program studi PGSD Universitas Bhinneka PGRI. Tahap selanjutnya adalah tahap koordinasi tim PKM dengan sekolah mitra terkait bagaimana perencanaan pelaksanaan program PKM baik secara konseptual, operasional, *job description*, dari tim PKM dan sekolah mitra. Langkah selanjutnya adalah menyiapkan peralatan penunjang bagi terselenggaranya sosialisasi pendampingan, sehingga acara dapat terselenggara dengan baik dan lancar.

Pada tahap pelaksanaan, langkah yang dilaksanakan adalah sosialisasi pendampingan meliputi pemaparan materi dan diskusi terkait pembuatan media *Board Game* digital untuk pembelajaran. Adapun kegiatan sosialisasi ini bertujuan untuk memberikan pemahaman terkait pembuatan media *Board Game* digital. *Board Game* sendiri termasuk dalam strategi pembelajaran berbasis gamifikasi. Setelah pemaparan materi terkait tentang *Board Game*, lalu dilanjutkan proses pendampingan dalam pembuatan *Board Game* Digital menggunakan aplikasi Genially. Pada kegiatan pendampingan, para peserta yaitu guru-guru di Pondok

Pesantren Rohdatul Mustofa, didampingi oleh tim PKM yang terdiri dari 3 orang dosen dari Universitas Bhinneka PGRI. Pada akhir kegiatan pendampingan, dilaksanakanlah refleksi kegiatan dan diskusi serta pemberian masukan dan saran dalam kegiatan sosialisasi pendampingan. Kegiatan yang dilaksanakan selama dua hari ini, berjalan dengan sangat lancar, pada hari pertama pemaparan teori dan praktik pembuatan, serta pada hari kedua adalah implementasi *Board Game* pada pembelajaran di kelas.

Pada tahap evaluasi program, dilaksanakan dengan membandingkan keadaan atau kondisi sekolah mitra, dari sebelum sosialisasi dan sesudah sosialisasi pendampingan pelaksanaan program PKM. Adapun hasil evaluasi program berupa data hasil angket respon peserta kegiatan PKM. Indikator keberhasilan sosialisasi pendampingan adalah dengan adanya perubahan yang signifikan dan positif dari sekolah mitra setelah pelaksanaan sosialisasi pendampingan. Tahap akhir dari kegiatan PKM ini adalah tahap pelaporan sebagai bentuk pertanggungjawaban tim PKM terhadap pelaksanaan program sosialisasi pendampingan pembuatan media pembelajaran berbasis *Board Game* digital.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan sosialisasi pendampingan ini dilaksanakan pada tanggal 11 Maret 2023 dengan narasumber Nugrananda Janattaka, M.Pd, Nourma Oktaviarini, M.Pd dan Aditya Pringga Satria, M.Pd. Sasaran pada kegiatan sosialisasi pendampingan ini adalah 16 guru yang ada di Pondok Pesantren Rohdatul Mustofa yang telah ditunjuk oleh pengasuh pondok. Kegiatan sosialisasi ini berjalan dengan lancar dan tertib, guru guru sebagai peserta sangat antusias mengikuti pemaparan materi dan pemberian contoh *Board Game* digital untuk pembelajaran. Dalam proses pemaparan materi, narasumber menanyakan kesulitan peserta dalam memahami materi sosialisasi, bentuk kesulitan yang dialami peserta akan diberikan solusi atau pemecahan masalah oleh narasumber. Pada sosialisasi pendampingan ini, kegiatan lebih difokuskan pada pengenalan salah satu strategi pembelajarn di era digital, yaitu gamifikasi atau sering disebut *game* edukasi. Salah satu strategi gamifikasi adalah menerapkan elemen game pada kegiatan non game, yaitu pembelajaran dengan menggunakan *Board Game* digital. Penerapan Board Game dapat meningkatkan minat siswa dalam pembelajaran, sehingga siswa lebih antusias dan lebih semangat dalam kegiatan pembelajaran. Berikut ini adalah dokumentasi pemaparan materi sosialisasi pendampingan.



Gambar 1.1 Pemaparan terkait media pembelajaran berbasis *Board Game*

Kegiatan sosialisasi pendampingan ini bisa dikatakan efektif dan berhasil, adapun indikatornya adalah hasil angket respon guru-guru di Pondok Pesantren Rohdatul Mustofa, sangatlah puas dan bahagia dalam mengikuti kegiatan sosialisasi pendampingan, dan merasa mudah membuat *Board Game* digital menggunakan aplikasi Genially. Berikut adalah hasil dari *Board Game* buatan guru yang telah dipraktikkan dengan teman sejawat pada proses sosialisasi pendampingan. Berikut adalah dokumentasi salah satu *Board Game* hasil pembuatan peserta sosialisasi pendampingan.



Gambar 2. *Board Game* digital hasil dari peserta sosialisasi pendampingan

Melalui strategi penggunaan *Board Game* dalam pembelajaran, akan membuat minat siswa semakin bertambah, sehingga lebih memudahkan guru dalam menyampaikan materi serta lebih mudah memberikan penugasan baik individu maupun kelompok. (anwari 2018). Karena pada dasarnya penggunaan game akan memicu stimulus belajar siswa, dimana siswa merasa bermain, dan belajar, meskipun tidak disadari langsung oleh mereka.

SIMPULAN

Peserta sosialisasi pendampingan, yaitu guru guru pada Pondok Pesantren Rohdatul Mustofa, setelah mengikuti sosialisasi ini, merasakan adanya tambahan ilmu pengetahuan terkait pembelajaran di era digital. Selain mendapatkan pengetahuan terkait teknologi dalam pendidikan, mereka juga mendapatkan pengetahuan tentang strategi strategi yang dapat digunakan pada pembelajaran abad 21 salah satunya adalah gamifikasi menggunakan *Board Game* pada pembelajaran di kelas kelas. Rencana tindakan adalah dengan memberikan alternatif alat bantu digital dalam pendidikan dan penerapannya dalam pembelajaran, sehingga membuat kelas lebih antusias dan menarik, serta menghasilkan pendidik yang inovatif dan kreatif.

DAFTAR PUSTAKA

- Anwari, misbakhul. 2018. "The Effect of Gamification on Students." *The Effect of Gamefication on Learning* 01(April 2021):160–64.
- Budiana, Irma. 2022. "Menjadi Guru Profesional Di Era Digital." *JIEBAR : Journal of Islamic Education: Basic and Applied Research* 2(2):144–61. doi: 10.31000/cswb.v2i1.6889.
- Dahlstrøm, Camilla. 2012. "Impacts of Gamification on Intrinsic Motivation." *Education and Humanities Research* 1–11.
- Gunawan, Yennly. 2018. "PEMBUATAN BOARD GAME DAN FITUR PANDUAN AUGMENTED REALITY BERBASIS MOBILE Yennly Gunawan Kata Kunci : Board Game , Augmented Reality , Panduan , Game Digital , Pecel . Board Game Merupakan Permainan Tertua Yang Pertama Kali Ditemukan Pada Kuburan Mesir Kun." 7(1):2143–52.
- Kebudayaan, Kementerian Pendidikan dan. 2018. "Model Gamifikasi.PDF." 1–43.
- Najib, Muhammad Ainun, Binti Maunah, Uin Sayyid, and Ali Rahmatullah Tulungagung. 2022. "Inovasi Pendidikan Di Era Digital (Studi Pelaksanaan Pembelajaran Di Jenjang Sd-Smp Kabupaten Tulungagung)." *TADBIR: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam* 10(1):1–17.
- Ngongo, Verdinandus Lelu, Taufiq Hidayat, and Wijayanto. 2019. "Pendidikan Di Era Digital." *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pasca Sarjana Universitas PGRI Palembang* 2:999–1015.
- Permata, Clara Ayu Mia, and Yosep Dwi Kristanto. 2020. "Desain Pembelajaran Matematika Berbasis Gamifikasi Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa." *JNPM (Jurnal Nasional Pendidikan Matematika)* 4(2):279. doi: 10.33603/jnpm.v4i2.3877.
- Pратиwi, Anggia Suci, and Tadkiroatun Musfiroh. 2014. "Pengembangan Media Game Digital Edukatif Untuk Pembelajaran Menulis Laporan Perjalanan Siswa Sekolah Menengah Pertama." *LingTera* 1(2):123. doi: 10.21831/lt.v1i2.2590.