

Pelatihan Board Game Dan Penerapannya Pada Entrepreneurship Di SMA Negeri 3 Semarang

Ardiawan Bagus Harisa¹, Indra Gamayanto², Abas Setiawan³, Hanny Haryanto⁴
^{1,2,4}Fakultas Ilmu Komputer, Departemen Teknik Informatika & Sistem Informasi, Universitas Dian Nuswantoro (UDINUS)
³Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Jurusan Ilmu Komputer, Program Studi Teknik Informatika, Universitas Negeri Semarang (UNNES)
E-mail: ¹ardriawanbagus@dsn.dinus.ac.id, ²indra.gamayanto@dsn.dinus.ac.id, ³ abas.setiawan@mail.unnes.ac.id, ⁴hanny.haryanto@dsn.dinus.ac.id

Abstrak

Game merupakan sebuah permainan yang menarik, dimana terdapat interaksi satu sama lain dan dapat meningkatkan motivasi seseorang. Lebih jauh lagi, game adalah perubahan hidup menjadi lebih baik. Pada pengabdian masyarakat ini, kita melakukan penyuluhan dan pelatihan fungsi dan manfaat board game terhadap pembelajaran. Hal ini tentunya menemui beberapa tantangan seperti kompleksitas dari board game agar dapat diterapkan ke dalam beberapa mata pelajaran, sehingga proses belajar mengajar tidak hanya menggunakan cara yang sama, tetapi menerapkan board game agar dapat meningkatkan interaksi komunikasi yang lebih positif. Hal berikutnya adalah keunikan dari board game sehingga dapat meningkatkan tingkat analisis terhadap pengambilan keputusan. Hal-hal inilah yang menjadi dasar dari pelatihan ini, di sisi yang lain, pengabdian ini juga merupakan pengembangan dari artikel yang pernah kami publikasikan pada 2021 1st Conference on Online Teaching for Mobile Education (OT4ME), yang berjudul Design of the Seven Stages of Educational Game to Generate Gamification. Oleh sebab itu, pengabdian masyarakat ini adalah penerapan dari penelitian yang kami lakukan, sehingga pengabdian masyarakat ini dapat secara sistematis, terstruktur dan komprehensif diterapkan secara konsisten. Hasil dari pengabdian masyarakat ini adalah pemahaman dasar apa itu board game, contoh penerapan board game ke dalam beberapa hal, manfaat dari board game dan bagaimana hal tersebut diimplementasikan ke dalam beberapa sector, khususnya sektor pendidikan.

Kata kunci: *Game, Board game*, Pendidikan, Implementasi, Pelatihan

Abstract

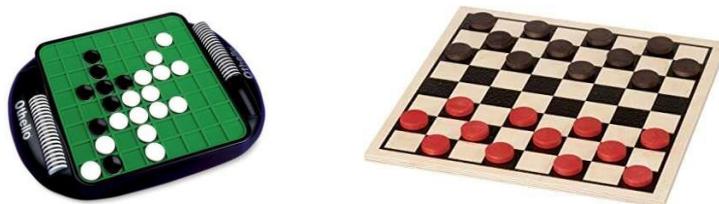
Game is an interesting game, where there is interaction with each other and can increase one's motivation. Furthermore, gaming is a life change for the better. In this community service, we conduct counseling and training on the functions and benefits of board games for learning. This of course encounters several challenges, such as the complexity of the board game so that it can be applied to several subjects, so that the teaching and learning process does not only use the same method, but also applies the board game in order to increase positive communication interactions. The next thing is the uniqueness of the board game so that it can increase the level of analysis of decision making. These things are the basis of this training, on the other hand, this service is also a development of an article that we published at the 2021 1st Conference on Online Teaching for Mobile Education (OT4ME), entitled Design of the Seven Stages of Educational Game to Generate Gamification. Therefore, this community service is the application of the research we do, so that this community service can be systematically, structured and comprehensively applied consistently. The results of this community service are a basic understanding of what a board game is, examples of the application of board games in several ways, the benefits of board games and how they are implemented in several sectors, especially the education sector.

Keywords: Game, Board game, Education, Implementation, Training

1. PENDAHULUAN

Game mengubah hidup, game mengendalikan hidup dan game membuat diri kita dapat mengambil keputusan menjadi lebih baik. Ini adalah tiga hal penting yang harus kita pahami dengan benar. Pertama, game mengubah hidup jika kita memiliki motivasi yang tepat dalam bermain game, game tidak hanya digunakan hanya untuk memenuhi kesenangan tetapi memiliki manfaat yaitu “menghasilkan sesuatu”; hal kedua adalah mengendalikan hidup, banyak orang yang mengatakan bahwa game dapat mengakibatkan adiksi, tetapi di sini kita melihat dalam konteks dan konten yang berbeda, adiksi adalah sesuatu yang baik, jika diarahkan pada hal yang benar. Pada bagian ini, kami tidak menjelaskan lebih details, hal ini sudah dijelaskan pada artikel kami yang telah dipublikasikan, yaitu game & psikologi 1.0 dan 2.0. Berikutnya adalah keputusan, game akan dapat melatih kita dalam mengambil keputusan, hal itu terjadi di beberapa game, sehingga hal ini akan dapat meningkatkan tingkat analisis yang lebih baik dan mengambil keputusan yang lebih baik, hal ini juga telah dijelaskan pada game & psikologi 1.0 – 2.0.

Pada pengabdian masyarakat ini, kami berfokus bagaimana board game dapat memberikan manfaat pada proses belajar mengajar dan juga kewirausahaan. Board game adalah permainan dengan menggunakan papan, terdapat aturan yang mengatur pemain, menggunakan kuis untuk menentukan laju permainan, dan terdapat konsekuensi menang atau kalah. Beberapa board game yang terkenal, antara lain:



Gambar 1. Othello & Checkers



Gambar 2. Monopoly, Scrabble



Gambar 3. Board Game Café – Dhadhu Board Game Café



Gambar 4. Board Game – Balap Kuliner

Gambar 1-4, merupakan contoh board game yang pada umumnya telah dikenal oleh masyarakat. Pada pengabdian masyarakat ini, board game yang kami hadirkan memiliki keunikan dan dapat membantu dalam melatih tingkat analisis, kewirausahaan dan membuat keputusan yang lebih baik. Salah satu tempat board game di Semarang, dan mencakup café dan board game, “board game café” adalah Dhadhu Board Game Café, yang berlokasi di Jl. Timoho Raya No.18, Bulusan, Kec. Tembalang, Kota Semarang, Jawa Tengah 50277.

Gambar 3 & 4, merupakan board game yang lebih kompleks tetapi dapat meningkatkan kapabilitas bagi pemainnya, dari sisi analisis, membuat keputusan dan juga meningkatkan kemampuan komunikasi yang lebih baik. Ini semua adalah contoh-contoh board game dari yang paling sederhana sampai pada yang kompleks.

Hasil dari pengabdian masyarakat ini adalah guru dan siswa mampu memahami apa itu board game, contoh-contoh penerapan board game ke dalam pendidikan dan bidang kewirausahaan serta mampu mengimplementasikan board game tersebut agar proses belajar mengajar menjadi lebih menarik.

2. METODE



Gambar 5. Proses pengabdian masyarakat Board Game

Gambar 5, menjelaskan proses pengabdian masyarakat yang kami lakukan, pertama-tama kami berdiskusi dengan waka kurikulum untuk mengenalkan board game, setelah berdiskusi kami sepakat untuk melakukan pelatihan di SMA Negeri 3, Semarang, dan menjelaskan secara mendetail contoh-contoh penerapan board game secara umum, kemudian spesifik pada sektor pendidikan. Tahap akhir adalah melakukan simulasi board game ke dalam pendidikan.



Gambar 6. Pengabdian masyarakat Board Game- SMA Negeri 3, Semarang

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Pengetahuan dasar board game

Pada bagian ini akan terdapat beberapa pemahaman mengenai board game, dimana bagian ini merupakan pengetahuan dasar dari penelitian-penelitian yang pernah dilakukan oleh para peneliti. Hal ini sangat dibutuhkan, karena dengan pemahaman mendasar yang berasal dari penelitian, maka pemahaman kita akan jauh lebih kuat dan memiliki fondasi yang stabil dalam memahami penelitian. Beberapa pemahaman tersebut antara lain: (1) Siswa yang berminat dalam belajar adalah sebagai berikut: 1) Memiliki kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang sesuatu yang dipelajari secara terus-menerus. 2) Ada rasa suka dan senang terhadap sesuatu yang diminatnya. 3) Memperoleh sesuatu kebanggaan dan kepuasan pada suatu yang diminati. 4) Lebih menyukai hal yang lebih menjadi minatnya daripada hal yang lainnya. 5) Dimanifestasikan melalui partisipasi pada aktivitas dan kegiatan[1]; (2) Secara umum, ada dua jenis Pembelajaran Berbasis Game, yaitu "Asli" dan "Modifikasi". Game "asli" dibuat dari awal untuk tujuan tertentu, sedangkan game "Modifikasi" menggunakan sistem permainan yang ada dan mengembangkannya untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu[2]; (3) Pengertian dalam Board game sendiri adalah suatu permainan yang diciptakan melalui media nyata yaitu papan game yang dibuka di atas meja dan permainan ini banyak terjadi interaksi baik dari pemain atau komponen papan permainan tersebut. Board game juga menggunakan media nyata yang membuat para pemain saling berinteraksi tatap muka dan dalam board game diciptakan sebuah tema dalam permainan serta aturan-aturan yang sudah ada[3]; (4) Dalam sebuah game, terdapat elemen yang selalu ada ketika membuat sebuah game yaitu player, objective (tujuan), rules, resource dan resources management, game state, information, sequencing, player interaction, theme, dan game as system[4]; (5) Games adalah salah satu media pembelajaran yang dapat membantu atau memfasilitasi guru dalam menyampaikan materi pelajaran agar mudah dicerna oleh peserta didik[5]; (6) Biasanya, pada pendidikan bagi anak usia dini, lebih mengarah kepada perkembangan fisik (motorik halus dan kasar), kecerdasan (daya pikir, daya cipta, kecerdasan emosi, dan spiritual), sosio emosional (sikap, perilaku, dan beragama), bahasa, dan komunikasi. Pendidikan diberikan sesuai dengan keunikan dan tahapan perkembangan yang dilalui tiap anak. Pada usia dini, anak-anak cenderung bersifat egosentris, senang meniru, lebih peka, bersosialisasi/berkelompok, bereksplorasi/adventuring, dan rebell/pembangkangan. Akan baik jika pada masa ini anak-anak diberikan permainan yang dapat memicu munculnya rasa peka anak, serta dapat dimainkan bersama demi meningkatkan rasa sosialisasi anak. Tidak hanya itu, melalui permainan tersebut, anak-anak dapat meniru apa yang ada di dalamnya, sehingga akan baik jika memilih permainan yang berpendidikan baik bagi perkembangan anak dalam segala sisi. Orang tua dan guru juga sebaiknya dapat menjadi panutan yang baik bagi anak-anak/anak didik karena anakanak paling sering meniru orang-orang terdekat[6]; (7) Permainan edukasi adalah permainan yang dikemas untuk meningkatkan konsentrasi dan merangsang daya pikir pada pemain. Pemanfaatan permainan edukasi pada proses belajar mengajar merupakan salah satu cara yang

tepat, karena dalam permainan tersebut terdapat media visual yang memiliki kelebihan dari media visual lainnya. Permainan edukasi ini bertujuan untuk dapat mengatasi masalah pembelajaran dalam meningkatkan minat dalam belajar, membantu perkembangan, kecerdasan, dan meningkatkan kemampuan anak dalam proses belajar[7]; (8) Board Game sebagai Media Edukasi adalah semua bentuk permainan yang dirancang untuk memberikan pendidikan atau pengalaman belajar kepada para pemainnya, baik itu permainan tradisional maupun modern[8]; (9) Permainan board game dapat memicu interaksi langsung yang baik dan sehat antara para pemain satu dengan lainnya. Di mana di antara para pemainnya akan terdapat munculnya suasana kompetitif dan toleransi yang sehat serta dapat melatih setiap individu yang bermain untuk mempunyai kemampuan berkompetisi ataupun berkolaborasi yang dibutuhkan dalam kehidupan[9]; (10) Board Games merupakan sebuah permainan yang memberikan kegiatan bersifat rekreatif, dimainkan secara berkelompok, dan dapat mengarahkan mereka bermain secara kompetitif, kooperatif, dan kolaboratif[10]; (11) Boardgame mampu mengajarkan banyak hal. Boardgame juga dapat melatih konsentrasi dan daya ingat anak. Untuk anak usia sekolah, boardgame dapat melatih anak memecahkan masalah, berstrategi, serta berpikir kreatif dan kritis[11]; (12) Board game merupakan salah satu jenis permainan konvensional (nondigital) yang memiliki beberapa keunggulannya tersendiri dibanding permainan digital. Berkumpulnya orang-orang di satu meja untuk bermain merupakan sebuah fenomena yang hanya dapat diciptakan oleh board game. Board game selalu menyenangkan dan seru untuk dimainkan, apalagi jika pemenangnya mendapat hadiah special dan yang kalah diberikan hukuman yang lucu. Namun perlu diingat bahwa tujuan utama dari board game bukanlah persaingan, melainkan mengakrabkan hubungan dan mencairkan komunikasi antar pemain. Hal-hal yang perlu diperhatikan antara lain mengidentifikasi mengenai spesifikasi permainan, mekanisme permainan, visualisasi permainan, dan estimasi waktu pengerjaan proyek[12]; (13) Media pembelajaran memiliki peran penting sebagai perantara dalam memudahkan proses belajar dan mengefektifkan komunikasi antara guru dengan siswa. Sehingga, pemilihan dan penggunaan media pembelajaran harus tepat dan penggunaannya dapat memberikan hasil yang maksimal sesuai dengan tujuan yang hendak dicapai[13]; (14) Board game juga dipilih karena walaupun teknologi masa kini memberikan peluang untuk pertemuan secara virtual, namun pada tahap tertentu interaksi interpersonal perlu dilakukan secara langsung untuk memenuhi syarat dalam kolaborasi[14]; (15) Pemilihan media board game mempertimbangkan aspek psikologi pada diri remaja[15].

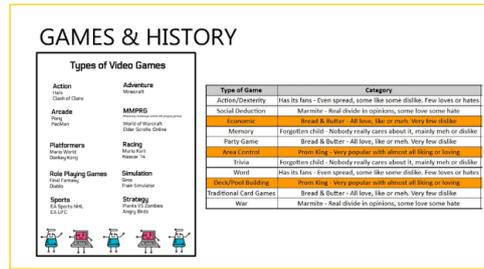
Pemahaman-pemahaman ini yang berasal dari penelitian, merupakan dasar utama dalam memahami game, board game, fungsi dan kegunaannya untuk masa depan serta proses belajar mengajar.

3.2 Materi pengabdian masyarakat

Bagian ini akan menampilkan beberapa materi berupa slide yang telah dipresentasikan, tentunya tidak semua materi yang bisa ditampilkan karena berjumlah cukup banyak. Beberapa yang menurut kami penting, maka akan ditampilkan sebagai berikut:



Gambar 7. Game & History



Gambar 7. Game & History part 2



Gambar 8. Game & History part 3

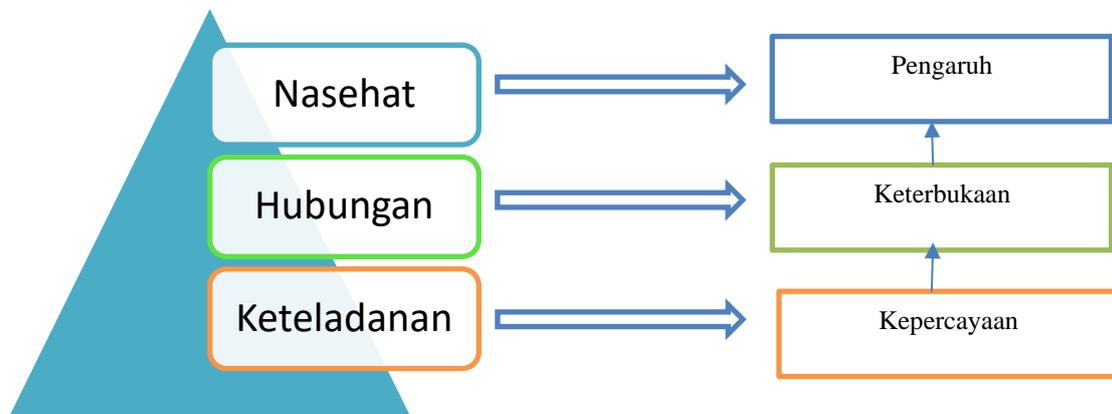


Gambar 9. Implementasi

3.3 Solusi

Pada saat board dimainkan, tentunya memiliki dampak positif terhadap pemain dan/atau penggunanya, antara lain:

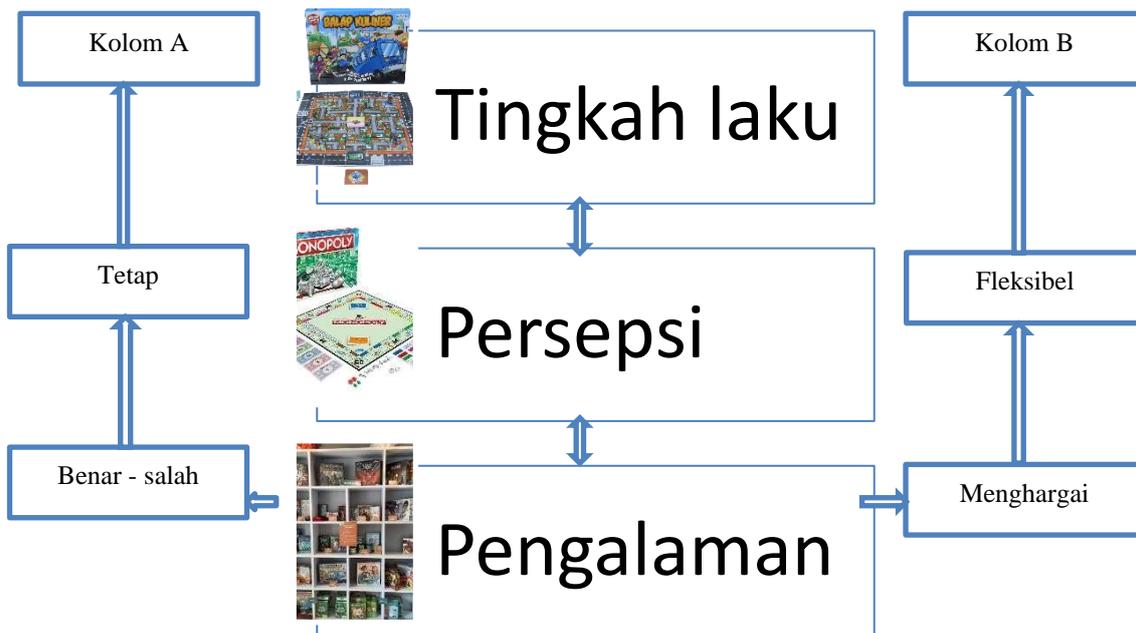
3.3.1 Board game dan cara mempengaruhi secara positif



Gambar 10. Board game dan cara mempengaruhi secara positif

Gambar 10, menjelaskan, bagaimana seseorang dapat mempengaruhi orang lain secara positif. Pertama, kita mencoba untuk memberikan nasehat kepada orang lain sebelum kita membangun sebuah hubungan saling memahami dan ini merupakan komunikasi nyata. Nasehat kita, apapun itu, mungkin bisa diterima atau tidak, tergantung pada “bagusnya” nasehat tersebut. Di sinilah dibutuhkan empati. Pada board game, pada saat memainkan board game, kita dapat membantu pemain lainnya dengan memberikan nasehat langkah apa yang harus diambil, sehingga pemain lain pun dapat mengambil keputusan yang baik, di sinilah kita belajar empati dan komunikasi yang baik agar tercapai sebuah tujuan yang baik dan benar. Kedua, kita mencoba untuk membangun sebuah hubungan tanpa mengubah fundamentalnya, artinya kita menasehati tanpa memaksakan apa kehendak kita. Pada saat kita bermain board game, setelah kita memberikan pendapat, tentunya kita dapat juga memberikan pendapat langkah apa yang seharusnya diambil, jika pemain lagi masih bingung, tetapi di sini, kita tidak memaksakan pendapat kita, kita membiarkan keputusan tetap pada pemain tersebut, hal ini yang dimaksudkan tidak mengubah fundamentalnya. Pemain akan belajar mengambil keputusan dengan menggabungkan informasi yang dimilikinya sendiri serta analisisnya dengan pendapat dari orang lain. Ketiga, yang terakhir, kita tidak harus secara eksplisit atau “bagaimana seharusnya”, artinya pada saat bermain board game, kita dapat saling melontarkan pendapat dengan candaan agar hal tersebut tidak terlalu serius, ada hal-hal yang memang harus ditanggapi secara serius, tetapi dalam bermain board game melatih kita untuk menyeimbangkan keputusan yang serius, kesenangan dan ketepatan, hal ini akan membantu kita relax dalam mengambil keputusan.

3.3.2 Board game dan pengalaman yang positif



Gambar 11. Board game dan pengalaman positif

Gambar 11, menjelaskan, pengalaman terkadang memberikan kecenderungan kepada kita untuk mengkondisikan cara kita dalam melihat sesuatu dan merespon lewat sebuah tindakan. Pada kolom A, kita dapat melihat bahwa konsep benar-salah dilakukan di sana. Jika pada saat bermain board game, kita memiliki perilaku bahwa langkah anda salah seperti itu, seharusnya seperti ini, maka di sini akan terjadi kesalahpahaman dan kaku dalam bermain board game. Sedangkan, sisi lainnya, yaitu kolom B, merupakan proses kerjasama yang sangat positif, dimana kita dapat membantu pemain lain untuk menyelesaikan permainan atau langkahnya, tentunya hal ini menghargai keputusan yang diambil, benar atau salah, yang terpenting adalah kita memperoleh

pelajaran positif di sini, jika langkah kita benar dan memenangkan hal tersebut, terjadi peningkatan pengambilan keputusan secara positif, tetapi jika kita salah melangkah kemudian kalah akan hal tersebut, kita juga memperoleh banyak pelajaran di sini, agar kita dapat lebih berhati-hati dalam mengambil keputusan dan langkah berikutnya pada saat bermain board game.

Demikian hasil dari pengabdian masyarakat yang telah kami lakukan, dan menghasilkan beberapa hal yang dapat diimplementasikan secara positif sehingga dapat bermanfaat bagi guru dan siswa SMA Negeri 3, Semarang.

4. KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan yang dapat diambil pada pengabdian masyarakat ini, antara lain:

1. Board game dapat digunakan sebagai sarana untuk meningkatkan pembelajaran dan motivasi, sehingga guru dan siswa dapat meningkatkan kemampuan analisis serta komunikasinya. Hal ini akan mencapai sebuah standard yang lebih tinggi, dimana menggabungkan antara game dan proses
2. Proses penerapan board game ini, tentunya akan menyesuaikan dengan situasi dan kondisi yang ada dalam proses belajar mengajar, sehingga membutuhkan waktu untuk menerapkannya
3. Board game dan gamification dapat digunakan sebagai sebuah metode pembelajaran untuk dapat meningkatkan pengetahuan umum dan khusus

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kepada SMA Negeri 3, Semarang yang telah memberikan kesempatan kepada kami untuk dapat melaksanakan dan menerapkan board game, dan terima kasih kepada Dhadhu Board Game Café yang telah membantu dalam memberikan penyuluhan dan pelatihan board game.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] I. Y. A and A. R. Wirawan, "Perancangan Media Board Game menggunakan Pendekatan Edutainment untuk meningkatkan Minat Belajar Dasar Akuntansi pada Sekolah Menengah Atas Jurusan Sosial," *Akunt. dan Teknol. Inf.*, vol. 11, no. 1, 2017, doi: 10.24123/jati.v11i1.326.
- [2] H. D. Ariessanti, D. A. Purwaningtyas, H. Soeparno, and T. Alam, "Adaptasi Strategi Gamifikasi Dalam Permainan Ular Tangga Online Sebagai Media Edukasi Covid-19," *e-Jurnal JUSITI (Jurnal Sist. Inf. dan Teknol. Informasi)*, vol. 9, no. 2, pp. 174–187, 2020, doi: 10.36774/jusiti.v9i2.772.
- [3] R. P. Ayu Murini Wulandari, "Perancangan Board Game Edukatif Tentang Budaya Indonesia Untuk Anak Sekolah Dasar," *J. FSD*, vol. 2, no. 1, pp. 163–176, 2021.
- [4] M. M. P. Simanjutak, T. Afrianto, and W. Sukmo, "Pengembangan Board Game Edukasi Dengan Teknologi Augmented Reality (Studi Kasus Permainan Ular Tangga)," *Pengemb. Teknol. Inf. dan Ilmu Komput.*, vol. 3, no. 3, 2019.
- [5] N. M. Ratminingsih, "Implementasi Board Games Dan Pengaruhnya Terhadap Hasil Belajar Bahasa Inggris," *J. Ilmu Pendidik.*, vol. 24, no. 1, pp. 19–28, 2018, doi: 10.17977/um048v24i1p19-28.
- [6] A. T. W. Monica Claudia Cjiong, Cokorda Alit Artawan, "Perancangan Board Game Pembelajaran Bagi Perkembangan Karakter Anak Usia 4-6 Tahun," *J. DKV Adiwarna*, vol. 1, no. 12, pp. 1–9, 2018, [Online]. Available: <http://publication.petra.ac.id/index.php/dkv/article/view/7368/6682>
- [7] E. P. Rahmat Kurniawan, Abdu Ghafar Razaq, "Perancangan Board Game Sebagai Media Penunjang Untuk Meningkatkan Minat Kegiatan Ekstrakurikuler Pramuka Penggalang

- Siswa Sekolah Dasar,” *J. Desain*, vol. 8, no. 2, pp. 132–146, 2021.
- [8] Patrisia, I. Zahar, and D. Z. Nizar, “Perancangan Board Game sebagai Media Edukasi Makanan Sehat untuk Anak Sekolah Dasar,” *Rupaka (Jurnal Ilm. Mhs. DKV)*, vol. 1, no. 2, 2019.
- [9] E. M. Andrew, “Tinjauan Board Game Edukatif & Non Edukatif,” *Narada J. Desain dan Seni*, vol. 8, no. 1, 2021, doi: 10.22441/narada.2021.v8.i1.010.
- [10] N. Nurfaizah, A. Maksum, and P. A. Wardhani, “Pengembangan Board Game untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV SD,” *J. PGSD J. Ilm. Pendidik. Guru Sekol. Dasar*, vol. 14, no. 2, pp. 122–132, 2021, doi: 10.33369/pgsd.14.2.122-132.
- [11] F. Setyanugrah and D. I. Setyadi, “Perancangan Board Game Sebagai Media Pembelajaran Mitigasi Kebakaran Untuk Anak Sekolah Dasar Usia 8-12 Tahun Di Surabaya,” *J. Sains dan Seni ITS*, vol. 6, no. 1, pp. 62–68, 2017, doi: 10.12962/j23373520.v6i1.22949.
- [12] R. E. R. Anggun Fajarizka, “Perancangan Board Game Hanacaraka Sebagai Media Bantu Pembelajaran Bahasa Jawa Sekolah Dasar Kelas 3 dan 4,” *J. Sains dan Seni ITS*, vol. 5, no. 2, 2016.
- [13] D. R. Putri, “Pengembangan Media Pembelajaran Green Science Board Game (GREECEBOME) pada Materi Pencemaran Lingkungan terhadap Minat Belajar Siswa,” 2020.
- [14] N. Mahatmi, “Perancangan Board Game Kolaboratif. Studi Kasus: Legenda Gunung Tondoyan,” *Ultim. J. Komun. Vis.*, vol. 14, no. 1, 2021, doi: 10.31937/ultimart.v14i1.1975.
- [15] T. W. Johan Novtira Jamal, Novian Denny Nugraha, “Perancangan Board Game Sang Pemimpin Untuk Memunculkan Nilai-Nilai Kepemimpinan Pada,” in *e-proceeding Telkom University*, 2015, vol. 2, no. 1.