

Pendampingan Guru dalam Mengembangkan Media Pembelajaran Berbasis *Board Game* di Sekolah Dasar Islam 02 Singosari

Qurroti A'yun, Yoyok Amiruddin, Aydhina Alivia Putri
Universitas Islam Malang, Kota Malang, Indonesia

Disubmit: 26 September 2025 | Direvisi: 8 November 2025 | Diterima: 17 Januari 2026

Abstrak: Pembelajaran selalu membutuhkan inovasi, sebab pembelajaran yang monoton akan mengarah kepada ruang kelas yang membosankan. Penggunaan *board game* sebagai media pembelajaran telah terbukti memberikan manfaat signifikan dalam mendukung perkembangan sosial dan emosional peserta didik. Program pengabdian ini bertujuan mengatasi keterbatasan variasi media pembelajaran dan keterampilan guru di SD Islam 02 Singosari dalam mengembangkan media interaktif, khususnya melalui pemanfaatan *board game*. Solusi yang ditawarkan berupa pelatihan dan pendampingan intensif bagi guru, mencakup: (1) pengembangan *board game* sebagai media inovatif, (2) peningkatan kemampuan manajemen pembelajaran interaktif-kolaboratif, dan (3) pelatihan asesmen berbasis *board game*. Pengabdian ini menggunakan metode Community-Based Research (CBR), program melibatkan partisipasi aktif guru dan sekolah melalui tahapan: pemetaan kebutuhan, perencanaan strategi implementasi ke dalam kurikulum, analisis kesiapan guru, serta pelaksanaan pelatihan/pendampingan disertai evaluasi berkelanjutan. Dampak yang dihasilkan adalah meningkatnya kompetensi guru dalam merancang dan menerapkan *board game* untuk mendukung perkembangan kognitif, sosial, dan emosional siswa secara holistik. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa pelatihan memperoleh penilaian sangat baik pada seluruh indikator, dengan skor rata-rata di atas 4,5, terutama pada aspek kinerja fasilitator dan kebermanfaatan *board game* sebagai media pembelajaran.

Kata Kunci: Board Game; Media Pembelajaran; Pendampingan Guru SD.

Abstract: Learning always requires innovation, because monotonous instruction leads to a boring classroom environment. The use of board games as a learning medium has been proven to provide significant benefits in supporting students' social and emotional development. This community service program aims to address the limited variety of learning media and the lack of teachers' skills at SD Islam 02 Singosari in developing interactive media, particularly through the utilization of board games. The proposed solution consists of intensive training and mentoring for teachers, which includes: (1) developing board games as an innovative medium, (2) enhancing skills in managing interactive-collaborative learning, and (3) conducting board game-based assessment training. This program employs a Community-Based Research (CBR) method, involving active participation of teachers and the school through several stages: needs mapping, planning of implementation strategies into the curriculum, analysis of teachers' readiness, as well as training/mentoring accompanied by continuous evaluation. The outcomes achieved include improved teacher competence in designing and applying board games to support students' cognitive, social, and emotional development holistically. The evaluation results indicate that the training received very high ratings across all indicators, with average scores above 4.5, particularly in facilitator performance and the usefulness of board games as learning media.

Keywords: Board Game; Learning Media; Elementary School Teacher Assistance.

Hak Cipta ©2026 Penulis
This is an open access article under the CC BY-SA License.



Penulis Korespondensi:

*Qurroti A'yun

Email: qurroti@unisma.ac.id

Cara sitasi: A'yun, Q., & Amiruddin, Y., & Putri, A.A. (2026). Pendampingan Guru dalam Mengembangkan Media Pembelajaran Berbasis *Board Game* di Sekolah Dasar Islam 02 Singosari. ADMA : Jurnal Pengabdian dan Pemberdayaan Masyarakat, 6(2), 183-200.

Pendahuluan

Pembelajaran di tingkat Sekolah Dasar menuntut strategi yang mampu mengaktifkan seluruh dimensi kompetensi siswa, baik kognitif, afektif, maupun psikomotorik. Metode ceramah dan lembar kerja konvensional sering kali menciptakan suasana pasif, sehingga motivasi dan partisipasi siswa menurun secara signifikan (Wouters et al., 2013), kondisi ini menimbulkan kebutuhan mendesak akan pendekatan pembelajaran yang interaktif dan menantang. Salah satu tantangan utama dalam pendidikan adalah bagaimana menciptakan lingkungan yang dapat merangsang minat dan kreativitas siswa. Salah satu cara untuk mencapai hal ini adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang variatif dan interaktif. Media pembelajaran yang menarik dapat membantu siswa untuk memahami konsep-konsep yang sulit dengan cara yang lebih menyenangkan dan mudah dipahami. Hal ini senada dengan teori yang dikemukakan oleh Mayer (2014) yang menekankan bahwa penggunaan media yang tepat dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan daya ingat, mempercepat pemahaman, dan memperbaiki pengalaman belajar secara keseluruhan.

Pembelajaran berbasis permainan (*game-based learning*) adalah salah satu contoh inovasi dalam mewujudkan lingkungan yang merangsang minat dan kreativitas siswa, pembelajaran yang melibatkan siswa dalam simulasi kontekstual ini menuntut kreativitas, kolaborasi, dan refleksi strategis. Media pembelajaran berperan penting dalam menciptakan suasana tersebut. Media yang variatif, seperti *board game*, tidak hanya mampu menarik perhatian siswa tetapi juga menjadi alat untuk melatih kecerdasan sosial dan emosional, serta mendukung asesmen proses belajar. Guru memiliki peran strategis dalam mengembangkan media yang kreatif dan relevan dengan kebutuhan siswa. Utilisasi media *board game* sebagai wujud nyata pendekatan ini telah menunjukkan peningkatan motivasi dan hasil belajar di berbagai mata pelajaran, termasuk matematika dan sains (Rambe et al., 2024).

Penggunaan *board game* sebagai media pembelajaran telah terbukti memberikan manfaat signifikan dalam mendukung perkembangan sosial dan emosional peserta didik. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Gee (2003), permainan berbasis papan (*board game*) dapat merangsang interaksi sosial antar peserta didik, mengajarkan kerja sama, negosiasi, dan keterampilan komunikasi. Dalam konteks pembelajaran, *board game* menciptakan suasana yang menyenangkan, memungkinkan siswa untuk belajar dengan cara yang lebih kreatif dan aktif. Ini sangat penting karena tidak hanya menumbuhkan keterampilan kognitif, tetapi juga membantu siswa mengelola emosi mereka, seperti kesabaran, frustrasi, dan kemampuan mengatasi kekalahan atau kemenangan secara sehat.

Keunggulan *board game* terletak pada kemampuannya memperkuat pemahaman konsep abstrak melalui konteks konkret dan tantangan yang memacu berpikir kritis. Vita-Barrull et al. (2024) menegaskan bahwa *board game* memperbaiki fungsi eksekutif siswa, seperti perencanaan, pengambilan keputusan, dan pengendalian diri, yang esensial bagi keberhasilan akademik dan sosial. Namun, implementasi *board game* tidak dapat berjalan optimal tanpa kompetensi guru yang memadai. Asadzadeh et al. (2024) menjelaskan bahwa guru perlu menguasai prinsip desain permainan, mekanisme interaktif, serta integrasi tujuan pembelajaran ke dalam alur permainan. Tanpa bimbingan teknis dan pedagogis, guru sering kesulitan menyeimbangkan

aspek hiburan dengan pencapaian kompetensi.

Sekolah Dasar Islam 02 Singosari merupakan salah satu institusi pendidikan yang memiliki potensi untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *board game*. Guru-guru di sekolah ini masih menghadapi kendala dalam hal pengembangan dan penerapan media pembelajaran tersebut, baik dari segi pemahaman maupun keterampilan dalam merancang dan memodifikasi *board game* sesuai dengan kurikulum yang berlaku. SD Islam 02 Singosari, integrasi nilai-nilai Islami dalam *board game* menjadi tantangan tersendiri. Juwairiyah & Fanani (2025) menggarisbawahi pentingnya merancang narasi dan skenario permainan yang menanamkan karakter religius tanpa mengorbankan esensi pedagogis. Hal ini menuntut guru memahami prinsip pedagogi Islam sekaligus desain instruksional modern (Juwairiyah & Fanani, 2025).

Pendidikan yang efektif tidak hanya bergantung pada materi yang diajarkan tetapi juga pada cara pengajaran yang menarik dan memotivasi siswa untuk belajar. Berdasarkan penelitian sebelumnya, penggunaan media pembelajaran yang berbasis permainan, khususnya *board game*, telah terbukti efektif dalam meningkatkan keterlibatan siswa dan memfasilitasi pembelajaran yang menyenangkan (Alexander, 2013). *Board game* mampu menumbuhkan keterampilan sosial siswa, melatih kemampuan berpikir kritis, serta mendukung penguatan materi pelajaran yang diberikan. *Board game* sebagai media pembelajaran telah terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa, penggunaan *board game* dapat mengembangkan keterampilan berpikir kreatif matematis siswa, dengan validitas dan praktikabilitas yang tinggi (Widiyanto & Hasti Yuniarta, 2021). Konteks pendidikan di sekolah dasar, interaksi sosial dan kolaborasi siswa sangatlah penting. *Board game* tidak hanya menyediakan materi pelajaran yang menarik, tetapi juga mendukung pembelajaran yang kolaboratif Maryanti et al. (2021). Selain itu, dalam pengembangan media pembelajaran seperti *board game*, pendampingan guru memegang peran kunci dalam mengimplementasikan metode ini di kelas, karena guru berfungsi sebagai fasilitator yang membantu siswa mengoptimalkan pemahaman mereka terhadap materi (Apiyani et al., 2022).

Berbagai penelitian sebelumnya juga menunjukkan bahwa *board game* dapat digunakan untuk berbagai materi pelajaran, termasuk matematika dan bahasa, yang dapat disesuaikan dengan kurikulum yang ada. Media pembelajaran berbasis *board game* dapat dijadikan salah satu alternatif inovasi dalam pengajaran, karena produktivitas belajar siswa dapat meningkat melalui pengalaman belajar yang menyenangkan (Anugrahini, 2018). Pelatihan dan pendampingan ini bertujuan supaya guru sangat diperlukan agar mereka mampu merancang dan menerapkan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan siswa (Hastuti et al., 2023). Sari et al. (2023) menyatakan bahwa mengembangkan media berbasis *board game* bukan hanya sekadar menambah variasi dalam metode pengajaran, tetapi juga berpotensi untuk mengatasi permasalahan kurangnya penggunaan teknologi dan media interaktif di kalangan guru. Melalui pendampingan ini, guru akan dilatih untuk menyusun dan mengimplementasikan *board game* sebagai media pembelajaran yang tidak hanya menarik tetapi juga sesuai dengan prinsip-prinsip pedagogis.

Program pendampingan ini bertujuan tidak hanya untuk meningkatkan kompetensi guru dalam menggunakan *board game*, tetapi juga meningkatkan hasil belajar dan keterlibatan siswa

dalam proses pembelajaran di Sekolah Dasar Islam 02 Singosari. Kegiatan pengabdian ini bertujuan untuk memberikan pendampingan kepada guru-guru di Sekolah Dasar Islam 02 Singosari dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis *board game*. Melalui pendampingan ini, diharapkan para guru dapat memahami konsep dasar *board game*, merancang permainan yang relevan dengan materi pelajaran, dan mengaplikasikannya secara efektif dalam proses belajar mengajar. Diharapkan proses pembelajaran menjadi lebih menarik, menyenangkan, dan mampu meningkatkan keterlibatan serta pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan (Sobel, 2004).

Sebagaimana diperkuat oleh teori belajar konstruktivisme, pembelajaran yang terjadi melalui pengalaman langsung, kolaborasi, dan refleksi memungkinkan siswa membangun pengetahuan mereka secara aktif. *Board game*, sebagai media yang membutuhkan interaksi sosial dan strategi, dapat menciptakan lingkungan belajar yang merangsang keterampilan berpikir kritis dan kreatif. Hal ini sangat relevan dengan tujuan pendidikan di Sekolah Dasar Islam 02 Singosari yang tidak hanya berfokus pada aspek akademis, tetapi juga pada pembentukan karakter dan sikap sosial siswa. Pendampingan guru untuk mengembangkan *board game* tidak hanya berkisar pada aspek teknis pengembangan media, tetapi juga meliputi pemahaman pedagogis yang dapat diterapkan dalam konteks kelas. Pendampingan ini harus mencakup pelatihan tentang cara mendesain *board game* yang sejalan dengan tujuan pembelajaran. Melalui panduan ini, guru akan lebih peka terhadap kebutuhan siswa dan mampu merancang media yang sesuai dengan karakteristik mereka.

Berdasarkan permasalahan yang telah dipaparkan, artikel ini berupaya menjawab beberapa pertanyaan penting, yaitu bagaimana bentuk strategi pendampingan guru dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis *board game* di SD Islam 02 Singosari, bagaimana peningkatan kemampuan guru dalam merancang dan mengimplementasikan *board game* sesuai kompetensi dasar dan nilai Islami, serta bagaimana implikasi penggunaan media *board game* terhadap motivasi belajar siswa. Pengabdian ini diharapkan memberikan kontribusi bagi pengembangan metode pembelajaran inovatif yang kontekstual, kolaboratif, dan berkarakter religius di tingkat sekolah dasar, sehingga mendorong terciptanya lingkungan belajar yang lebih interaktif, menyenangkan, dan mendukung perkembangan kompetensi siswa secara menyeluruh.

Program pendampingan ini bertujuan untuk membentuk tim khusus guru di SD Islam 02 Singosari yang secara aktif merancang, memodifikasi, dan mengevaluasi media *board game* edukatif; meningkatkan kemampuan guru dalam memadukan elemen pedagogis, teknis, dan nilai-nilai Islami melalui pendekatan praktik langsung; serta mendorong perubahan perilaku positif siswa termasuk peningkatan motivasi, kerja sama, dan keterampilan berpikir kritis melalui pemanfaatan *board game* sebagai alat belajar. Pemanfaatan pendekatan berbasis media interaktif, diharapkan penelitian ini dapat menghasilkan model pendampingan yang inklusif dan berkelanjutan, serta memberi dampak nyata pada peningkatan profesionalisme guru dan kualitas pembelajaran di SD Islam 02 Singosari.

Metode

Metode yang digunakan dalam pengabdian ini menggunakan pendekatan *Community-Based Research (CBR)*, yang bertujuan untuk melibatkan komunitas secara aktif dalam setiap tahap kegiatan pengabdian. Menurut Wallerstein & Duran (2006), CBR merupakan pendekatan yang mengutamakan partisipasi aktif dari masyarakat sebagai mitra dalam merencanakan, melaksanakan, dan mengevaluasi kegiatan, serta bertujuan untuk mengatasi masalah-masalah yang dihadapi komunitas tersebut melalui kolaborasi. Dengan demikian, kegiatan pengabdian ini tidak hanya mengedepankan peran tim pengabdian sebagai fasilitator atau narasumber, tetapi juga sebagai mitra yang bekerja bersama komunitas untuk mencapai tujuan yang telah disepakati.

Tahapan dalam kegiatan pengabdian ini mengacu pada tahapan CBR dan berpedoman pada teknik *Rapid Rural Appraisal (RRA)*. Adapun tahapannya meliputi: meletakkan dasar (*Laying Foundation*), perencanaan (*Planning*), pengumpulan dan analisis data (*Gathering and Analysis Information*), dan tindak lanjut penemuan (*Acting on Finding*).



Gambar 1. Diagram Alur Tahapan Pendekatan CBR

Proses pengabdian dimulai dengan pemetaan awal untuk mengidentifikasi kondisi dan kebutuhan sekolah serta guru dalam hal pengembangan media pembelajaran. Pemetaan ini dilakukan melalui wawancara dengan guru dan kepala sekolah, serta observasi langsung di kelas untuk mendapatkan gambaran mengenai tantangan yang dihadapi dalam proses pembelajaran dan penggunaan media yang ada. Pendekatan ini sejalan dengan prinsip *Rapid Rural Appraisal (RRA)* yang didefinisikan oleh Chambers (1992) sebagai teknik pengumpulan data yang melibatkan masyarakat dalam menggali informasi secara cepat dan partisipatif.

Setelah pemetaan awal, tim pengabdian bersama dengan guru merumuskan strategi yang akan dijalankan dalam rangka mengembangkan media pembelajaran berbasis *board game*. Proses perencanaan ini melibatkan diskusi untuk menentukan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai dan bagaimana *board game* dapat diintegrasikan ke dalam materi pelajaran yang ada.

Selanjutnya, pengumpulan dan analisis data dilakukan untuk menilai sejauh mana kesiapan guru dan siswa dalam mengaplikasikan *board game* sebagai media pembelajaran. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui wawancara lebih mendalam dengan guru mengenai tan-

tangan yang dihadapi dalam pengembangan media pembelajaran, serta observasi terhadap penerapan *board game* di kelas. Analisis data ini akan memberikan pemahaman yang lebih jelas mengenai kebutuhan akan pelatihan lebih lanjut dan memberikan gambaran tentang bagaimana *board game* dapat digunakan secara efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

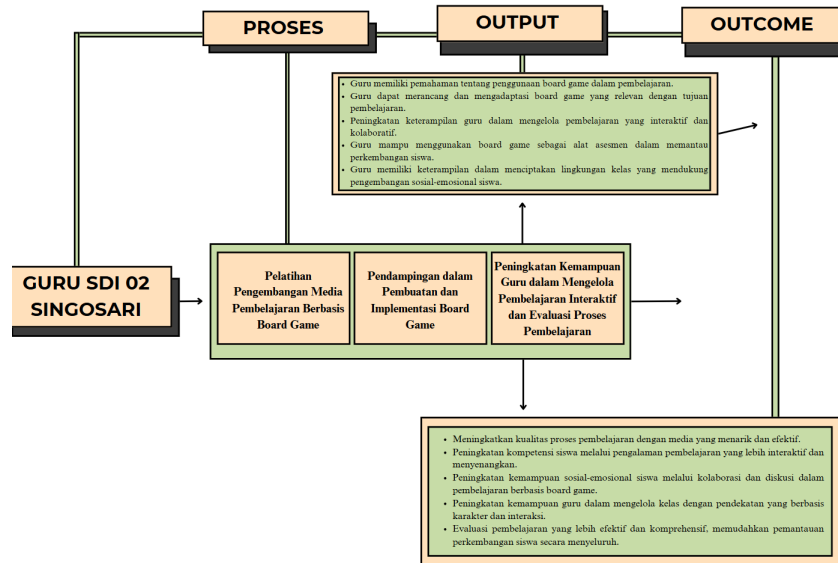
Berdasarkan hasil analisis tersebut, kegiatan selanjutnya adalah pelatihan dan pendampingan langsung di sekolah. Guru-guru akan dilatih untuk merancang dan mengimplementasikan *board game* dalam pembelajaran, dengan fokus pada teknik pembuatan *board game* yang tidak hanya mengedepankan aspek hiburan, tetapi juga mendukung perkembangan kognitif dan sosial siswa. Pendekatan ini didasarkan pada konsep teori pembelajaran sosial dari Bandura yang menekankan pentingnya observasi dan penguatan dalam proses belajar, di mana pendampingan menjadi elemen kunci untuk memastikan keberhasilan pengajaran berbasis media (Abdullah, 2019).

Selain itu, evaluasi juga dilakukan secara berkala untuk menilai dampak dari penerapan *board game* dalam pembelajaran. Evaluasi dilakukan melalui wawancara dengan guru dan siswa, serta observasi langsung terhadap perubahan dalam cara pembelajaran dan tingkat keterlibatan siswa. Secara keseluruhan, kegiatan pengabdian ini dilakukan dalam rangka mengembangkan kapasitas guru dalam memanfaatkan media pembelajaran yang lebih inovatif dan interaktif, seperti *board game*. Program ini diharapkan dapat memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan kualitas pembelajaran di SD Islam 02 Singosari, dengan memastikan bahwa proses pembelajaran tidak hanya menyenangkan, tetapi juga efektif dalam mengembangkan keterampilan sosial, emosional, dan kognitif siswa. Selama tahap ini, tim pengabdian juga melakukan refleksi terhadap seluruh proses yang telah dilalui dan menyusun rencana tindak lanjut yang berfokus pada penguatan keberlanjutan program. Hal ini bertujuan agar program dapat diterapkan secara mandiri oleh guru-guru dan berkelanjutan di masa depan.

Pembahasan

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan dengan melibatkan guru-guru SD Islam 02 Singosari, kepala sekolah, serta tim ahli yang berperan sebagai narasumber. Kegiatan ini dilaksanakan pada Desember 2024 hingga Agustus 2025 yang berlokasi di SDI 02 Singosari di Jl. Masjid 115a Kelurahan Pagentan Singosari Des Pagentan, Kecamatan Singosari, Kabupaten Malang, Jawa Timur 65153. Program ini melibatkan empat tahapan utama, yaitu pemetaan, perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi.

Program ini menggunakan pendekatan yang berbasis pada kolaborasi aktif antara tim pengabdian dan guru, serta penggunaan teknik pengumpulan data yang partisipatif. Kolaborasi yang tercipta memungkinkan terjadinya pertukaran pengetahuan dan pengalaman secara berlanjut. Selain itu, teknik pengumpulan data dilakukan secara partisipatif untuk melibatkan seluruh pihak terkait. Pendekatan ini mendorong peningkatan keterlibatan guru dalam setiap tahapan kegiatan. Dengan demikian, diharapkan program ini dapat menghasilkan dampak yang berkelanjutan dan signifikan bagi sekolah dan masyarakat sekitar.



Gambar 2. Diagram FGD

Setiap kegiatan terdiri dari beberapa langkah penting, yaitu: a) FGD Persiapan dengan diskusi kelompok untuk mempersiapkan semua aspek yang diperlukan dalam pelaksanaan kegiatan pelatihan. b) Pelaksanaan Kegiatan yaitu proses pelatihan dan seminar yang melibatkan pemaparan materi, diskusi, dan praktik langsung. c) FGD Evaluasi Kegiatan bersama antara tim pengabdian dan peserta untuk menilai keberhasilan kegiatan dan mencari solusi atas tantangan yang dihadapi, terakhir d) Pengontrolan berkesinambungan dan Evaluasi Berkala:

Berikut adalah hasil dan pembahasan dari setiap tahapan program:

1. Tahap Pemetaan

Pada tahap pemetaan, dilakukan identifikasi masalah dan kebutuhan guru di Sekolah Dasar Islam 02 Singosari terkait penggunaan media pembelajaran, khususnya *board game*. Metode yang digunakan adalah wawancara mendalam dengan guru IPA dan siswa. Hasil wawancara menunjukkan bahwa guru belum sepenuhnya memiliki keterampilan yang memadai dalam merancang dan menggunakan *board game* sebagai media pembelajaran.



Gambar 3. Wawancara Bersama Guru SDI 02 Al Maarif Singosari

Selain itu, guru juga mengalami kesulitan dalam mengintegrasikan *board game* dengan tujuan pembelajaran dan nilai-nilai karakter, serta mengelola pembelajaran yang berbasis interaksi dan kolaborasi melalui media *board game*. Kurangnya pemantauan berkelanjutan terhadap implementasi *board game* dalam pembelajaran juga menjadi masalah yang diidentifikasi.



Gambar 4. Wawancara bersama Kepala Sekolah SDI 02 Al Maarif Singosari

2. Tahap Perencanaan

Berdasarkan hasil pemetaan, disusunlah rencana program pengabdian yang meliputi serangkaian kegiatan pelatihan dan pendampingan. Program ini dirancang untuk mengatasi masalah-masalah yang telah diidentifikasi dan mencapai harapan yang diinginkan.



Gambar 5. Diskusi perencanaan antara Kepala Sekolah dan Ketua Tim Pengabdian

Rencana program ini mencakup pelatihan pengembangan media pembelajaran berbasis *board game*, pendampingan dalam pembuatan dan implementasi *board game* di kelas, pelatihan pengelolaan pembelajaran interaktif menggunakan *board game*, pelatihan asesmen pembelajaran menggunakan *board game*, serta evaluasi dan pemantauan implementasi *board game*.

3. Tahap Pelaksanaan

Tahap pelaksanaan meliputi serangkaian kegiatan yang telah direncanakan. Berikut adalah rincian kegiatan dan hasil yang dicapai:

A) Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Board game* untuk Guru SD

Kegiatan ini bertujuan untuk memberikan pengetahuan dan keterampilan kepada guru dalam merancang *board game* sebagai media pembelajaran. Kegiatan ini meliputi *Focus Group Discussion* (FGD) persiapan pelatihan, pemaparan materi tentang konsep dan manfaat penggunaan *board game* dalam pembelajaran, dan workshop desain *board game* berbasis pembelajaran.

1. FGD Persiapan Pelatihan

Dilakukan untuk menyamakan pemahaman tentang tujuan dan manfaat pelatihan, serta mengidentifikasi kebutuhan guru terkait materi pelatihan.

2. Pemaparan Materi

Materi yang disampaikan meliputi konsep dasar *board game*, manfaat *board game* dalam pembelajaran (meningkatkan motivasi, interaksi, dan pemahaman konsep), serta prinsip-prinsip desain *board game* yang efektif PDF.

3. Workshop Desain *Board game*

Guru diberikan kesempatan untuk merancang *board game* sederhana yang relevan dengan mata pelajaran yang mereka ajarkan. Fasilitator memberikan bimbingan dan umpan balik terhadap desain yang dibuat oleh guru.

Kegiatan ini bertujuan untuk memberikan pengetahuan dan keterampilan kepada guru dalam merancang *board game* sebagai media pembelajaran. Kegiatan ini meliputi FGD persiapan pelatihan, pemaparan materi tentang konsep dan manfaat penggunaan *board game* dalam pembelajaran, dan workshop desain *board game* berbasis pembelajaran, sebagaimana yang terlihat pada dokumentasi berikut:



Gambar 6. Pemaparan materi dan dilanjutkan dengan Workshop Desain

B) Pendampingan dalam Pembuatan dan Implementasi *Board game* di Kelas

Kegiatan ini bertujuan untuk memberikan dukungan kepada guru dalam mengintegrasikan *board game* dengan tujuan pembelajaran dan nilai-nilai karakter. Kegiatan ini meliputi FGD persiapan pendampingan, pendampingan dalam merancang dan menguji coba *board game* yang relevan dengan mata pelajaran, dan uji coba implementasi *board game* di kelas.

Pendampingan dilakukan untuk membahas strategi pendampingan yang efektif, serta mengidentifikasi mata pelajaran dan materi yang akan diintegrasikan dengan *board game*.

Pendampingan merancang dan menguji coba *board game* fasilitator memberikan pendampingan kepada guru dalam merancang *board game* yang sesuai dengan tujuan pembelajaran dan nilai-nilai karakter.

Board game yang dirancang kemudian diuji cobakan kepada siswa untuk mendapatkan umpan balik. Uji Coba Implementasi *Board game* di Kelas: Guru mengimplementasikan *board game* yang telah dirancang dalam pembelajaran di kelas. Fasilitator mengamati proses pembelajaran dan memberikan umpan balik kepada guru.

Kegiatan ini bertujuan untuk memberikan pengetahuan dan keterampilan kepada guru dalam mengelola pembelajaran yang berbasis interaksi dan kolaborasi melalui media *board game*. Kegiatan ini meliputi pemaparan teori tentang pembelajaran interaktif dan kolaboratif, simulasi mengelola kelas dengan *board game*, dan diskusi kelompok untuk membahas strategi pengelolaan kelas.

1. Pemaparan Teori

Materi yang disampaikan meliputi konsep pembelajaran interaktif dan kolaboratif, strategi menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan menarik, serta teknik memfasilitasi diskusi dan kolaborasi antar siswa.

2. Simulasi Mengelola

Guru diberikan kesempatan untuk mempraktikkan pengelolaan kelas dengan menggunakan *board game*. Fasilitator memberikan umpan balik terhadap praktik yang dilakukan oleh guru.

3. Diskusi Kelompok

Guru dibagi ke dalam kelompok untuk membahas strategi pengelolaan kelas yang efektif dengan menggunakan *board game*. Setiap kelompok mempresentasikan hasil diskusi mereka dan saling memberikan umpan balik.



Gambar 7. Guru sedang mengimplementasikan *board game*

C) Pelatihan Asesmen Pembelajaran Menggunakan *Board game*

Kegiatan ini bertujuan untuk memberikan pengetahuan dan keterampilan kepada guru dalam menggunakan *board game* untuk mengevaluasi kemajuan siswa. Kegiatan ini meliputi pemaparan tentang asesmen berbasis *board game*, simulasi asesmen dengan menggunakan

board game dalam konteks pembelajaran, dan FGD untuk evaluasi hasil asesmen dan umpan balik kepada siswa.

Materi yang disampaikan meliputi konsep asesmen formatif dan sumatif, teknik merancang instrumen asesmen yang terintegrasi dalam *board game*, serta cara memberikan umpan balik yang efektif kepada siswa.

Kemudian Guru diberikan kesempatan untuk melakukan simulasi asesmen dengan menggunakan *board game* dalam konteks pembelajaran. Fasilitator memberikan umpan balik terhadap proses asesmen yang dilakukan oleh guru.

Terakhir, Guru bersama fasilitator melakukan evaluasi terhadap hasil asesmen yang telah dilakukan. Hasil evaluasi digunakan untuk memberikan umpan balik kepada siswa dan memperbaiki proses pembelajaran.

D) Evaluasi dan Pemantauan Implementasi *Board game*

Kegiatan ini bertujuan untuk memantau dan mengevaluasi implementasi *board game* dalam pembelajaran, serta memberikan umpan balik kepada guru untuk perbaikan berkelanjutan. Kegiatan ini meliputi pengontrolan dan evaluasi berkelanjutan terhadap penerapan *board game* di kelas, serta sesi refleksi dan pengumpulan umpan balik dari guru tentang implementasi *board game*.

Fasilitator melakukan pengontrolan dan evaluasi terhadap penerapan *board game* di kelas secara berkala. Hasil pengontrolan dan evaluasi didokumentasikan dan digunakan sebagai dasar untuk memberikan umpan balik kepada guru. Kemudian, Guru bersama fasilitator melakukan sesi refleksi untuk membahas pengalaman mereka dalam mengimplementasikan *board game* di kelas. Umpan balik dari guru dikumpulkan dan digunakan untuk memperbaiki program pengabdian di masa mendatang.

Pada bagian akhir pengabdian ini, Sekolah menjalin kerja sama dengan tim pengabdian untuk program berkelanjutan terkait pengembangan *board game*. Hal ini menunjukkan implikasi positif atas pengabdian ini.



Gambar 8. Qurroti A'yun (Ketua Tim Pengabdi) melakukan kesepakatan dengan kepala sekolah.

4. Pembahasan

A) Penilaian Terhadap Pelatihan

Peserta secara umum menilai materi yang disampaikan sangat mudah dipahami, meskipun topik *board game* masih baru bagi sebagian guru. Penjelasan fasilitator dianggap jelas dan disertai contoh aplikasi yang membantu peserta memahami cara mengimplementasikan *board game* dalam pembelajaran. Materi disusun secara sistematis sehingga memudahkan guru mengikuti pelatihan.

Penilaian pelatihan dilakukan menggunakan instrumen angket evaluasi yang dibagikan kepada peserta setelah kegiatan selesai. Angket disusun untuk mengukur persepsi peserta terhadap kualitas pelatihan dan dampaknya terhadap praktik pembelajaran. Pengukuran menggunakan skala Likert 5 poin, dengan kriteria sebagai berikut:

1 = Sangat Tidak Baik

2 = Tidak Baik

3 = Cukup

4 = Baik

5 = Sangat Baik

Indikator penilaian ditetapkan berdasarkan tujuan kegiatan pengabdian dan mencakup lima aspek utama, yaitu:

1. Kejelasan dan sistematika materi
2. Kebermanfaatan board game sebagai media pembelajaran
3. Kinerja fasilitator dalam menyampaikan materi
4. Tingkat keterlibatan dan partisipasi peserta selama pelatihan
5. Dampak pelatihan terhadap kreativitas guru dalam pembelajaran

Nilai pada setiap indikator diperoleh dengan menghitung rata-rata skor jawaban seluruh peserta, sehingga menghasilkan skor mean yang merepresentasikan penilaian umum terhadap masing-masing aspek.

Tabel 1. Aspek Nilai-Nilai

No	Aspek yang Dinilai	Skor Rata-rata	Kategori
1	Kejelasan dan sistematika materi	4,6	Sangat Baik
2	Kebermanfaatan board game sebagai media pembelajaran	4,7	Sangat Baik
3	Kinerja fasilitator	4,8	Sangat Baik
4	Keterlibatan dan partisipasi peserta	4,5	Sangat Baik
5	Dampak pelatihan terhadap kreativitas guru	4,6	Sangat Baik

Sebagian besar guru peserta menilai materi disampaikan dengan sangat jelas dan sistematis. Fasilitator menggunakan contoh langsung dalam perancangan board game yang

mempermudah guru memahami implementasi media ini dalam pembelajaran (Arga et al., 2020; Kolb, 1984). Menurut survei pasca-pelatihan, mayoritas guru merasa materi mudah dipahami dan langkah-langkahnya terstruktur dengan baik, sesuai dengan temuan bahwa materi ajar yang terstruktur dan kontekstual meningkatkan partisipasi aktif siswa (Bonwell & Eison, 1991; Piaget, 1970). Kegiatan perancangan dan uji coba board game dianggap sangat bermanfaat, karena guru dapat langsung mempraktikkan konsep yang dipelajari (Kolb, 1984).

Para guru melaporkan bahwa materi board game belajar disajikan secara sistematis dan interaktif. Hal ini konsisten dengan literatur yang menyatakan media pembelajaran terstruktur menjadikan proses belajar lebih menyenangkan dan terjadi secara sukarela (Deterding et al., 2011; Gee, 2007). Board game dipandang efektif dalam meningkatkan minat belajar, konsentrasi, dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Lebih dari itu, peserta menyadari bahwa board game bukan sekadar permainan hiburan: penelitian lain menunjukkan melalui board game siswa tidak hanya belajar bersosialisasi tetapi juga meningkatkan komunikasi, berpikir kreatif, dan strategi yang melahirkan keterampilan sosial (Mufida & Abidin, 2021; Ningtyas, 2023).

Sebagian besar guru menyatakan lebih kreatif dalam merancang pembelajaran setelah pelatihan; mereka menemukan ide pengajaran lebih inovatif. Hal ini sejalan dengan temuan Arga et al. (2020) bahwa penerapan media permainan (meskipun tradisional) dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif pendidik dan peserta didik. Implikasi nyata dari temuan ini, sebagaimana dilaporkan oleh guru, adalah suasana kelas menjadi lebih hidup dan tidak membosankan bagi siswa (Joyce et al., 2015). Fasilitator terbukti efektif dalam menyampaikan materi dengan pendekatan partisipatif. Pelatihan menekankan diskusi aktif dan praktik langsung, memberi ruang bagi guru bertanya dan berbagi pengalaman. Aspek keterlibatan sukarela dan aktif selama pelatihan ini membuat proses belajar terasa menyenangkan dan berjalan lebih efektif. Oleh karena itu, pelatihan kolaboratif ini berhasil meningkatkan motivasi serta partisipasi guru maupun siswa selama proses pembelajaran (Bonwell & Eison, 1991; Vygotsky, 1978).

B) Dampak Pelatihan

Pelatihan meningkatkan kepercayaan diri peserta dalam merancang *board game* yang sesuai kurikulum dan kebutuhan siswa. Sebelumnya, peserta merasa kesulitan membuat media pembelajaran yang menyenangkan dan efektif, namun setelah pelatihan mereka memiliki alat dan keterampilan yang jelas. Peserta juga lebih percaya diri menggunakan *board game* sebagai alat evaluasi pembelajaran yang menyenangkan dan mendorong keterlibatan aktif siswa, serta memberikan umpan balik yang lebih efektif.

Temuan di atas selaras dengan teori *game-based learning* dan konstruktivisme. Menurut Gunanto (2021), *game-based learning* menjadikan proses pembelajaran lebih menyenangkan dan terjadi secara sukarela. Model pembelajaran seperti ini mendekatkan materi ke siswa secara alami, sehingga siswa termotivasi belajar tanpa paksaan (Deterding et al. (2011); Gee (2007)). Selain itu, aspek keterlibatan aktif guru dan siswa dalam media permainan memperkuat efektivitas pembelajaran; dengan kata lain, board game sebagai media pembelajaran mengintegrasikan elemen belajar secara sistematis dan kontekstual, sesuai prinsip konstruktivisme di mana peserta didik membangun pemahaman baru melalui pengalaman langsung (Piaget, 1970; Vygotsky, 1978).

Penggunaan board game juga mendukung teori motivasi dan keterlibatan belajar. Penelitian sebelumnya mengemukakan bahwa media permainan dapat menarik perhatian, memberikan umpan balik langsung, serta mendorong keterlibatan aktif peserta didik (Deterding et al., 2011). Hal ini terlihat ketika guru menilai siswa menjadi lebih antusias dan tertarik dalam setiap aktivitas pembelajaran berbasis board game. Temuan Ningtyas (2023) menunjukkan board game mengasah kemampuan sosial dan berpikir kreatif siswa, sedangkan Mufida & Abidin (2021) menegaskan board game berfungsi sebagai media edukatif yang menyenangkan. Secara keseluruhan, program ini membuktikan bahwa integrasi game dalam pembelajaran tidak hanya memperkuat pencapaian akademik tetapi juga perkembangan sosial-emosional siswa.

Lebih lanjut, pelatihan ini meningkatkan kreativitas guru dan mengurangi kebosanan siswa. Dengan memfasilitasi guru merancang media pembelajaran yang inovatif, pelatihan ini selaras dengan temuan bahwa pembelajaran berbasis permainan tradisional meningkatkan kemampuan berpikir kreatif pendidik (Arga et al., 2020). Dampaknya, guru lebih berani menerapkan metode pengajaran variatif dan siswa merasakan pembelajaran yang lebih dinamis. Ini konsisten dengan teori bahwa kegiatan belajar menyenangkan akan menumbuhkan motivasi lebih tinggi (Joyce et al., 2015). Pelibatan guru sebagai fasilitator aktif juga mencerminkan prinsip *student-centered learning*, di mana guru membimbing proses belajar sambil siswa aktif membangun pengetahuan baru. Pelatihan board game memberikan gambaran komprehensif penerapan metode ini, mendorong guru berpindah dari peran “pemberi materi” menjadi fasilitator kreatif di kelas (Kolb, 1984; Vygotsky, 1978).

Secara luas, hasil pengabdian ini menunjukkan perubahan sosial di tingkat komunitas sekolah. Berdasarkan Lubis (2018), pendidikan adalah bagian integral dari masyarakat, sehingga setiap inovasi dalam pendidikan menjadi bagian dari perubahan sosial. Peningkatan kreativitas guru dan antusiasme belajar siswa adalah indikator transformasi positif struktur dan fungsi pendidikan di komunitas tersebut. Dengan kata lain, pelatihan ini bukan hanya sekadar transfer pengetahuan, tetapi juga pemberdayaan guru yang mengubah budaya belajar di sekolah. Dari sudut pandang perubahan sosial, program ini telah memicu perubahan perilaku belajar: kini suasana kelas lebih kolaboratif dan partisipatif. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran inovatif seperti board game dapat menjadi katalis perubahan sosial dalam lingkup pendidikan, selaras dengan konsep bahwa perubahan sosial tercermin pada perubahan sistem pendidikan (Hargreaves, 2000; Lubis, 2018).

Kesimpulan

Pengabdian ini telah berhasil mencapai tujuan yang diharapkan. Program ini telah meningkatkan keterampilan guru dalam merancang, menggunakan, dan mengintegrasikan *board game* sebagai media pembelajaran yang efektif, interaktif, dan kolaboratif. Pendekatan pembelajaran berbasis permainan terbukti efektif meningkatkan motivasi, kreativitas, dan keterlibatan siswa, sekaligus memberdayakan guru menjadi lebih inovatif. Dampak dari program ini bahkan meluas pada tataran sosial, berupa perubahan budaya belajar yang lebih progresif di sekolah. Semua poin tersebut menunjukkan keberhasilan pengabdian dalam menggabungkan hasil praktik lapangan dengan landasan teori relevan. Berdasarkan pengabdian ini, maka di-

rekommendasikan agar program pengabdian ini perlu diseminasikan kepada sekolah-sekolah lain agar dapat memberikan manfaat yang lebih luas.

Daftar Pustaka

- Abdullah, S. M. (2019). Social Cognitive Theory: A Bandura Thought Review published in 1982-2012. *PSIKODIMENSIA*, 18(1). <https://doi.org/10.24167/psidim.v18i1.1708>
- Alexander, P. A. (2013). Calibration: What is it and why it matters? An introduction to the special issue on calibrating calibration. *Learning and Instruction*, 24, 1–3. <https://doi.org/10.1016/j.learninstruc.2012.10.003>
- Anugrahini, M. Y. (2018). Pengembangan Game Bubble Match Sebagai Media Pembelajaran Pembagian Dalam Bentuk Pengurangan Berulang Untuk Siswa Kelas 2 SD. *Profesi Pendidikan Dasar*, 1(1). <https://doi.org/10.23917/ppd.v1i1.3975>
- Apiyani, A., Supriani, Y., Kuswandi, S., & Arifudin, O. (2022). Implementasi Pengembangan Keprofesian Berkelanjutan (PKB) Guru Madrasah Dalam Meningkatkan Keprofesian. *Jiip - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(2). <https://doi.org/10.54371/jiip.v5i2.443>
- Arga, R., Suryani, D., & Putri, A. (2020). Penerapan media permainan dalam meningkatkan kreativitas guru dan siswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 12(2), 45–60.
- Asadzadeh, A., Shahrokhi, H., Shalchi, B., Khamnian, Z., & Rezaei-Hachesu, P. (2024). Serious educational games for children: A comprehensive framework. *Heliyon*, 10(6), e28108. <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2024.e28108>
- Bonwell, C. C., & Eison, J. A. (1991). *Active learning: Creating excitement in the classroom*. George Washington University.
- Chambers, R. (1992). *Rural appraisal: Rapid, relaxed and participatory* (IDS Discussion Paper No. 311). Institute of Development Studies.
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From game design elements to “gamefulness”: Defining gamification. *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference*, 9–15.
- Gee, J. P. (2003). What video games have to teach us about learning and literacy. *Computers in Entertainment*, 1(1). <https://doi.org/10.1145/950566.950595>
- Gee, J. P. (2007). *What video games have to teach us about learning and literacy* (Rev. ed.). Palgrave Macmillan.
- Gunanto, A. (2021). Game-based learning sebagai strategi pembelajaran inovatif. *Jurnal Pendidikan Inovatif*, 5(1), 22–34.
- Hargreaves, A. (2000). Four ages of professionalism and professional learning. *Teachers and Teaching: Theory and Practice*, 6(2), 151–182.

- Hastuti, K., Andono, P. N., & Syarif, A. M. (2023). Gamifikasi Berbasis Board game Untuk Mendukung Pembelajaran Bahasa Arab. *Abdimasku Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 6(2). <https://doi.org/10.33633/ja.v6i2.1328>
- Joyce, B., Weil, M., & Calhoun, E. (2015). *Models of teaching* (9th). Pearson Education.
- Juwairiyah, J., & Fanani, Z. (2025). Integration of Islamic Values in Learning Methods: Building Character and Spirituality in the Digital Era. *AL-WIJDĀN Journal of Islamic Education Studies*, 10(1), 113–130. <https://doi.org/10.58788/alwijdn.v10i1.6215>
- Kolb, D. A. (1984). *Experiential learning: Experience as the source of learning and development*. Prentice Hall.
- Lubis, M. (2018). Pendidikan sebagai agen perubahan sosial: Tinjauan teoritik dan praktis. *Jurnal Sosial dan Pendidikan*, 7(3), 59–75.
- Maryanti, E., Egok, A. S., & Febriandi, R. (2021). Pengembangan Media Board games Berbasis Permainan Tradisional Egrang Batok Untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5). <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1486>
- Mayer, R. E. (2014). *The Cambridge handbook of multimedia learning* (2nd). Cambridge University Press. <https://doi.org/10.1017/CBO9781139547369>
- Mufida, S., & Abidin, Z. (2021). Board game sebagai media edukatif: Tinjauan empiris. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 9(1), 10–24.
- Ningtyas, R. (2023). Pengaruh penggunaan board game terhadap keterampilan sosial dan kreativitas siswa. *Jurnal Pembelajaran Inovatif*, 14(1), 77–90.
- Piaget, J. (1970). *Science of education and the psychology of the child*. Orion Press.
- Rambe, A. H., Parapat, H. F., Hadinata, R., & Hasratuddin. (2024). Elementary School Learning Transformation: Using Game-Based Media to Enhance Student Activities Interactively. *ELSE (Elementary School Education Journal): Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 8(3). <https://doi.org/10.30651/else.v8i3.24251>
- Sari, N. M., Yaniawati, P., Firmansyah, E. K., Mubarika, M. P., Assegaff, N., & Ayu Purwanti, N. S. (2023). Pelatihan Pembuatan Storyboard Dan Games Interaktif Untuk Guru Dan Mahasiswa Magister Pendidikan Matematika. *Transformasi Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 19(1). <https://doi.org/10.20414/transformasi.v19i1.6724>
- Sobel, D. (2004). Place-based Education: Connecting Classroom and Community. *Nature and Listening*, 4(1).
- Vita-Barrull, N., Estrada-Plana, V., March-Llanes, J., Sotoca-Orgaz, P., Guzmán, N., Ayesa, R., & Moya-Higueras, J. (2024). Do you play in class? Board games to promote cognitive and educational development in primary school: A cluster randomized controlled trial. *Learning and Instruction*, 93, 101946. <https://doi.org/10.1016/j.learninstruc.2024.101946>

- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard University Press.
- Wallerstein, N. B., & Duran, B. (2006). Using Community-Based Participatory Research to Address Health Disparities. *Health Promotion Practice*, 7(3). <https://doi.org/10.1177/1524839906289376>
- Widiyanto, J., & Hasti Yuniarta, T. N. (2021). Pengembangan Board game TITUNGAN Untuk Melatih Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa. *Mosharafa Jurnal Pendidikan Matematika*, 10(3). <https://doi.org/10.31980/mosharafa.v10i3.997>
- Wouters, P., van Nimwegen, C., van Oostendorp, H., & van der Spek, E. D. (2013). A meta-analysis of the cognitive and motivational effects of serious games. *Journal of Educational Psychology*, 105(2), 249–265. <https://doi.org/10.1037/a0031311>

[Halaman ini sengaja dikosongkan.]