Training on the implementation of BOMBASTIK Game-Based Teaching Media (Board Game: Fun Learning Media to Increase Student Engagement) at SMAN 6

Setia Muljanto[1], Anggi Setia Andini[2], Asri, Debby Hasan[3], Agung[4], Ahmad Farhi[5]
[1,2,3,4,5]Institut Pendidikan Indonesia, Garut
*E-mail: muljanto@institutpendidikan.ac.id

Abstract
This community service activity aims to enhance student engagement in learning through the implementation of BOMBASTIK, a board game-based learning media, at SMAN 6. The program was carried out in three main stages, namely introduction, explanation, and practice of using the BOMBASTIK platform. The method applied emphasizes participatory training, enabling both teachers and students to experience interactive learning processes. The results show that the training successfully increased student motivation, collaboration, and active participation in the classroom. In addition, teachers gained new insights into innovative teaching strategies using game-based learning media. Overall, this activity demonstrates that board games can serve as effective learning tools to create a more dynamic and enjoyable educational environment.
Keywords: *community service, board game, student engagement, innovative learning media.*

Abstrak
Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran melalui penerapan media ajar berbasis permainan papan BOMBASTIK di SMAN 6. Program dilaksanakan dalam tiga tahap utama, yaitu pengenalan, penjelasan, dan praktik penggunaan platform BOMBASTIK. Metode yang digunakan menekankan pada pelatihan partisipatif, sehingga guru dan siswa dapat merasakan pengalaman belajar yang lebih interaktif. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa pelatihan berhasil meningkatkan motivasi, kolaborasi, dan partisipasi aktif siswa di kelas. Selain itu, guru memperoleh wawasan baru dalam strategi pengajaran inovatif dengan memanfaatkan media pembelajaran berbasis game. Secara keseluruhan, kegiatan ini membuktikan bahwa permainan papan dapat menjadi sarana pembelajaran yang efektif untuk menciptakan lingkungan pendidikan yang lebih dinamis dan

Article Info:
Received 19 Januari 2025
Revised 21 Januari 2025
Accepted 27 Januari 2025
Available online 7 Februari 2025

ISSN : 2745-6951
DOI : https://doi.org. 10.35899/ijce.v6i1.1065

Indonesian Journal of Community Empowerment (IJCE) is published under licensed of a CC BY-SA Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License.
e-ISSN : 2745-6951
DOI : https://doi.org. 10.35899/ijce.v6i1.1065

menyenangkan.
Kata Kunci: pengabdian masyarakat, board game, keterlibatan siswa, media pembelajaran inovatif.

I. PENDAHULUAN

Pelatihan penerapan media ajar berbasis game, khususnya dalam konteks permainan papan *(board game),* merupakan pendekatan inovatif yang dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik. Konsep engagement dalam pembelajaran melalui game tidak hanya memperkaya pengalaman belajar tetapi juga merangsang motivasi siswa. Penelitian menunjukkan bahwa elemen gamifikasi, seperti sistem pencapaian dan kompetisi, berkontribusi signifikan terhadap keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran, yang dapat mengarah pada peningkatan hasil belajar [1]; [2].

Dalam konteks ini, penting untuk memahami bagaimana strategi gamifikasi dapat dirancang secara efektif untuk belajar. Misalnya, penelitian menunjukkan bahwa motivasi dan keterlibatan siswa dapat dipertahankan melalui tujuan yang jelas, umpan balik yang berkala, dan metode pendidikan yang secara aktif melibatkan peserta didik [3]. Game papan, sebagai salah satu bentuk media pembelajaran berbasis *game,* menciptakan lingkungan belajar yang interaktif dan sosial, di mana siswa dapat berkolaborasi dan berdiskusi [4]. Dengan demikian, game papan tidak hanya berfungsi sebagai alat edukasi tetapi juga sebagai medium untuk meningkatkan keterampilan komunikasi dan kerja sama antar siswa.

Lebih jauh, penelitian menunjukkan bahwa beberapa faktor individual, seperti pengalaman bermain sebelumnya, kepribadian, dan kemampuan belajar, dapat mempengaruhi tingkat keterlibatan siswa dalam game [5], [6]. Sebagai contoh, siswa yang memiliki sifat terbuka cenderung lebih terlibat dalam pengalaman belajar yang kompleks yang ditawarkan oleh game [7]. Di sisi lain, tantangan yang dihadapi dalam penerapan media pembelajaran berbasis game juga perlu dipertimbangkan. Keberhasilan game sebagai alat ajar sangat bergantung pada keselarasan antara tujuan pembelajaran dan desain game itu sendiri [8].

Strategi dalam merancang media ajar berbasis game harus mempertimbangkan konteks dan keterampilan peserta didik. Pengujian dan iterasi dalam desain *game* juga dianjurkan untuk mencapai hasil pembelajaran yang optimal, seperti yang terlihat dalam studi yang mengembangkan game untuk kesadaran kesehatan yang berhasil meningkat dalam keterlibatan dan pemahaman konten [9] dan pada permainan papan, para pendidik dapat menyesuaikan konten dan mekanika permainan untuk memaksimalkan hasil belajar [3] Dengan demikian, pelatihan untuk penerapan media ajar berbasis game seperti permainan papan tidak hanya akan meningkatkan keterlibatan peserta didik tetapi juga mendorong hasil belajar yang lebih baik dalam konteks pendidikan.

II. METODE

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilakukan dalam rangka meningkatkan keterlibatan atau proaktivitas siswa dalam kegiatan belajar mengajar di sekolah berupa aktivitas pelatihan penerapan media ajar berbasis *game* BOMBASTIK (board game media pembelajaran asyik meningkatkan keterlibatan peserta didik) di SMAN 6. Kegiatan PkM ini secara garis besar dibagi menjadi tiga tahap pokok atau utama. Tahap pertama yaitu kegiata pengenalanplatform BOMBASTIK (board game media pembelajaran asyik meningkatkan keterlibatan peserta didik), selanjutnya dilakukan tahap penjelasan bagaimana menggunakan

Indonesian Journal of Community Empowerment (IJCE) is published under licensed of a CC BY-SA Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License.
e-ISSN : 2745-6951
DOI : https://doi.org. 10.35899/ijce.v6i1.1065

atau mengaplikasikan platform BOMBASTIK. Tahap terakhir adalah kegiatan praktik mengenai penggunakan platform BOMBASTIK itu sendiri.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Pelatihan penerapan media ajar berbasis *game*, khususnya *board game*, di dalam konteks pendidikan memiliki dampak yang signifikan dalam meningkatkan keterlibatan peserta didik. Penelitian yang dilakukan oleh Maryanti et al. menunjukkan bahwa penggunaan media *board game* berbasis permainan tradisional dapat meningkatkan keterampilan matematika siswa sekolah dasar. Dalam penelitian tersebut, para peneliti mendapati bahwa pengaruh positif dari *board game* tidak hanya terbatas pada peningkatan keterampilan akademis, tetapi juga mampu meningkatkan motivasi dan interaksi sosial di antara siswa [10]. Media ini memanfaatkan format permainan papan untuk menyampaikan materi pelajaran secara interaktif dan kompetitif. Melalui pelatihan ini, SMAN 6 berupaya mendorong para guru agar dapat mengadopsi dan menerapkan media ini dalam proses pembelajaran, sehingga keterlibatan siswa dapat ditingkatkan secara signifikan.

Pelatihan penerapan media pembelajaran berbasis game BOMBASTIK di SMAN 6 merupakan inisiatif strategis untuk menjawab tantangan rendahnya keterlibatan siswa dalam proses belajar yang konvensional. Media BOMBASTIK dirancang dalam bentuk permainan papan edukatif yang menggabungkan unsur kompetisi, kolaborasi, dan konten pelajaran sesuai kurikulum. Pelatihan ini bertujuan membekali para guru dengan keterampilan merancang dan menerapkan board game sebagai alternatif metode pembelajaran yang lebih menyenangkan dan interaktif. Selama pelatihan, peserta tidak hanya menerima materi teoritis tentang *game-based learning*, tetapi juga terlibat langsung dalam praktik mendesain dan mensimulasikan permainan yang dapat diadaptasi ke mata pelajaran masing-masing.

Hasil dari pelatihan menunjukkan bahwa media BOMBASTIK mampu menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif, kolaboratif, dan menarik bagi siswa. Guru-guru peserta pelatihan merasa terbantu dengan adanya media ini karena siswa menjadi lebih aktif, terlibat dalam diskusi, dan memiliki motivasi yang lebih tinggi dalam memahami materi. Beberapa implementasi awal yang dilakukan di kelas menunjukkan peningkatan keterlibatan siswa, baik dari segi partisipasi maupun hasil belajar. Inovasi ini diharapkan dapat menjadi solusi berkelanjutan dalam menghadirkan pengalaman belajar yang lebih bermakna, sekaligus menumbuhkan semangat guru untuk terus mengembangkan media pembelajaran yang kreatif dan relevan dengan kebutuhan siswa masa kini.

Selain itu, media pembelajaran berbasis *game* edukasi, yang berfungsi sebagai alat interaktif dalam pengajaran, mampu menyediakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan menarik. Respon siswa terhadap penggunaan media ini umumnya positif, yang menunjukkan adanya keterlibatan yang lebih tinggi, dan ini adalah kunci dalam pencapaian hasil pembelajaran yang baik [11]. Perkembangan dunia pendidikan saat ini menuntut guru untuk tidak hanya menyampaikan materi, tetapi juga menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, dan bermakna. Dalam realitas di lapangan, banyak siswa yang kurang terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran, baik karena metode yang monoton, kurangnya

Indonesian Journal of Community Empowerment (IJCE) is published under licensed of a CC BY-SA Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License.
e-ISSN : 2745-6951
DOI : https://doi.org. 10.35899/ijce.v6i1.1065

variasi media, maupun minimnya interaksi dua arah antara guru dan siswa. Oleh karena itu, perlu adanya inovasi dalam media pembelajaran yang mampu membangkitkan antusiasme siswa, salah satunya melalui pendekatan game-based learning. Dalam kajian lain, penggunaan teknologi dalam pembelajaran, termasuk game edukasi, dapat membuat pembelajaran lebih interaktif, menarik, dan mudah diakses, mendukung kebutuhan siswa di era digital [12].

Pembahasan

Di sisi lain, pengaruh pelatihan yang efektif pada guru dalam menerapkan media ajar berbasis game juga telah diidentifikasi oleh Rokhayani et al. yang menekankan pentingnya peningkatan kapasitas sumber daya manusia melalui pelatihan dan pendampingan, sehingga guru memiliki kompetensi untuk menggunakan teknologi dalam cara yang lebih inovatif dan menarik [13]. Melalui langkah-langkah yang terstruktur dalam pelatihan dan pengembangan media, guru dapat lebih siap menghadapi tantangan dalam pembelajaran dan mampu menjadi fasilitator yang lebih baik [14]. Pendidikan abad ke-21 menuntut guru untuk terus berinovasi dalam menyampaikan materi agar mampu menarik minat dan keterlibatan siswa secara aktif. Salah satu tantangan utama yang dihadapi guru saat ini adalah rendahnya partisipasi siswa dalam proses pembelajaran konvensional. Melihat kondisi tersebut, SMAN 6 menjadi salah satu sekolah yang berinisiatif menyelenggarakan pelatihan penerapan media pembelajaran berbasis *game* BOMBASTIK sebagai upaya untuk menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan.

Inovasi media pembelajaran yang menggabungkan unsur permainan papan *(board game)* dengan materi pelajaran. Konsep ini dirancang untuk membangkitkan semangat kompetisi sehat, kolaborasi antar siswa, dan mempermudah pemahaman materi. Tidak hanya menyenangkan, media ini juga terbukti mampu meningkatkan motivasi dan daya ingat siswa terhadap materi yang disampaikan. Seluruh guru dari berbagai mata pelajaran diundang untuk mengikuti kegiatan ini, dengan harapan mereka mampu mengadaptasi metode BOMBASTIK ke dalam pembelajaran masing-masing. Kegiatan pelatihan melibatkan sesi teori mengenai pembelajaran berbasis permainan serta praktik langsung dalam membuat dan menjalankan *board game*. Manfaat penerapan media ajar berbasis game mencakup penciptaan lingkungan belajar yang lebih dinamis. Dalam konteks ini, keberhasilan media pembelajaran tidak hanya diukur dari segi akademis, tetapi juga dari kemampuan untuk meningkatkan motivasi siswa dan menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan [15].

Tak hanya itu, penelitian pendekatan interaktif dalam pendidikan mampu membangun karakter dan literasi siswa dengan cara yang lebih efektif, terutama saat menyangkut materi yang baru atau kompleks [16]. Para peserta diberikan pemahaman mengenai dasar-dasar gamifikasi dalam pendidikan. Materi pelatihan mencakup elemen penting dalam game seperti tujuan permainan, sistem poin, tantangan, dan reward yang dapat diterapkan dalam kegiatan belajar. Para guru juga diajak untuk mengenali karakteristik siswa masa kini yang cenderung lebih responsif terhadap pendekatan visual dan interaktif. Guru dibagi ke dalam kelompok-kelompok kecil untuk merancang *board game* sesuai dengan mata pelajaran masing-masing. Hasil rancangan kemudian diuji cobakan dalam simulasi kelas mini, di mana guru-guru saling memainkan game yang telah dibuat. Kegiatan ini tidak hanya melatih kreativitas, tetapi juga memperkuat kerja sama antar guru lintas bidang studi.

Pelatihan ini bertujuan membekali guru dengan kemampuan mendesain dan menerapkan media pembelajaran berbasis permainan papan yang menyenangkan namun tetap

Indonesian Journal of Community Empowerment (IJCE) is published under licensed of a CC BY-SA Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License.
e-ISSN : 2745-6951
DOI : https://doi.org. 10.35899/ijce.v6i1.1065

fokus pada pencapaian kompetensi siswa. Board game BOMBASTIK dirancang agar dapat memuat materi ajar yang dikemas dalam bentuk tantangan atau soal yang harus diselesaikan oleh siswa secara individu maupun kelompok. Pelatihan ini mencakup pemaparan konsep dasar gamifikasi, perancangan komponen permainan, serta simulasi penerapan di kelas, sehingga guru tidak hanya memahami teori tetapi juga mampu langsung mempraktikkannya.

Dengan demikian, pelatihan dalam penerapan media ajar berbasis board game sangatlah penting dan berdampak signifikan pada keterlibatan siswa. Melalui pemanfaatan game, pengalaman belajar dapat dibuat lebih relevan dan menyenangkan, yang pada gilirannya merangsang minat dan motivasi belajar siswa.

IV. KESIMPULAN DAN SARAN

Pelatihan penerapan media ajar berbasis board game BOMBASTIK di SMAN 6 memberikan dampak positif dalam meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar siswa. Melalui tahapan pengenalan, penjelasan, dan praktik, siswa mampu merasakan pembelajaran yang lebih interaktif dan kolaboratif, sementara guru memperoleh pemahaman baru mengenai strategi pembelajaran inovatif berbasis game. Hasil kegiatan ini menegaskan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis permainan papan tidak hanya mendukung pencapaian tujuan akademik, tetapi juga mendorong terbentuknya lingkungan belajar yang menyenangkan serta memperkuat interaksi sosial antarsiswa. Setelah pelatihan, beberapa guru langsung mengimplementasikan media BOMBASTIK di kelas. Dengan keterlibatan aktif guru dan dukungan pihak sekolah, BOMBASTIK berpotensi menjadi salah satu media andalan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan keterlibatan siswa di era pendidikan modern. Adapun saran dalamkegiatan pelatihan ini diharapkan bahwa penerapan media serupa dapat diperluas ke berbagai mata pelajaran untuk memperkaya metode pembelajaran yang lebih kreatif dan adaptif terhadap kebutuhan siswa di era digital.

V. REFERENSI

[1] K. Richter, M. Kickmeier-Rust, and D. Tschirky, “Mastering the Game: How Level Structure and Game Elements Shape Competency Acquisition,” *Eur. Conf. Games Based Learn.*, vol. 18, no. 1, pp. 715–722, 2024, doi: 10.34190/ecgbl.18.1.2695.

[2] E. Pesare, T. Roselli, N. Corriero, and V. Rossano, “Game-Based Learning and Gamification to Promote Engagement and Motivation in Medical Learning Contexts,” *Smart Learn. Environ.*, vol. 3, no. 1, 2016, doi: 10.1186/s40561-016-0028-0.

[3] N. S. Yaccob *et al.*, “Gamifying ESL Classrooms Through Gamified Teaching and Learning,” *Arab World English J.*, no. 8, pp. 177–191, 2022, doi: 10.24093/awej/call8.12.

[4] A. Alexiou and M. C. Schippers, “Digital Game Elements, User Experience and Learning: A Conceptual Framework,” *Educ. Inf. Technol.*, vol. 23, no. 6, pp. 2545–2567, 2018, doi: 10.1007/s10639-018-9730-6.

[5] F. Ke, K. Xie, and Y. Xie, “Game- based Learning Engagement: A Theory- and Data- driven Exploration,” *Br. J. Educ. Technol.*, vol. 47, no. 6, pp. 1183–1201, 2015, doi: 10.1111/bjet.12314.

[6] R. Smiderle, S. J. Rigo, L. B. Marques, J. A. P. de M. Coelho, and P. A. Jaques, “The Impact of Gamification on Students’ Learning, Engagement and Behavior Based on Their Personality Traits,” *Smart Learn. Environ.*, vol. 7, no. 1, 2020, doi:

Indonesian Journal of Community Empowerment (IJCE) is published under licensed of a CC BY-SA Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License.
e-ISSN : 2745-6951
DOI : https://doi.org. 10.35899/ijce.v6i1.1065

10.1186/s40561-019-0098-x.
[7] F. Mehrjoo, "The Effective Implementation of Educational Games in Teaching English Grammar," *Ijetl*, 2024, doi: 10.11648/j.ijetl.20240201.11.
[8] R. Jiang, J. A. McKanna, S. Calabrese, and M. S. El- Nasr, "Iterative Design and Testing for the Development of a Game-Based Chlamydia Awareness Intervention: A Pilot Study," *Games Health J.*, vol. 6, no. 4, pp. 205–216, 2017, doi: 10.1089/g4h.2016.0112.
[9] M. Bisanti *et al.*, "Digital Escape Games in Educational Programs for Financial Literacy," *Eur. Conf. Games Based Learn.*, vol. 16, no. 1, pp. 666–674, 2022, doi: 10.34190/ecgbl.16.1.857.
[10] E. Maryanti, A. S. Egok, and R. Febriandi, "Pengembangan Media Board Games Berbasis Permainan Tradisional Egrang Batok Untuk Siswa Sekolah Dasar," *J. Basicedu*, vol. 5, no. 5, pp. 4212–4226, 2021, doi: 10.31004/basicedu.v5i5.1486.
[11] D. Suryana, D. Karmila, and N. Mahyuddin, "Pengembangan Game Interaktif Dalam Meningkatkan Kecerdasan Matematika Anak Di Taman Kanak-Kanak," *J. Obs. J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 7, no. 3, pp. 3084–3096, 2023, doi: 10.31004/obsesi.v7i3.3934.
[12] K. N. Khasanah, E. Adyaputri, K. Khairi, and A. Azis, "Pengembangan Media Maze Game Terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Kelas X Di Ma Darul Ulum Palangka Raya," *J. Ilm. Multidisiplin*, vol. 3, no. 05, pp. 42–48, 2024, doi: 10.56127/jukim.v3i05.1679.
[13] A. Rokhayani, A. H. Madjdi, and E. Zamroni, "Pelatihan Dan Pendampingan Pembelajaran Bahasa Inggris Dan Fun Games Bagi Anak Berbasis Media Ict Bagi Guru Tkit Al Kautsar Mejobo Kudus," *Swarna J. Pengabdi. Kpd. Masy.*, vol. 2, no. 10, pp. 1069–1075, 2023, doi: 10.55681/swarna.v2i10.951.
[14] N. Janattaka, N. Oktaviarini, and A. P. Satria, "Sosialiasasi Pendampingan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Board Game Digital Bagi Guru-Guru Di Pondok Pesantren Rohdatul Mustofa Kabupaten Tulungagung," *Kanigara*, vol. 3, no. 2, pp. 219–225, 2023, doi: 10.36456/kanigara.v3i2.7904.
[15] A. Y. Rukmana, Supriandi, and R. Wirawan, "Penggunaan Teknologi Dalam Pendidikan: Analisis Literatur Mengenai Efektivitas Dan Implementasi," *J. Pendidik. West Sci.*, vol. 1, no. 07, pp. 460–472, 2023, doi: 10.58812/jpdws.v1i07.541.
[16] A. Y. Putra and A. Choiron, "Javanese Character Design in Alphabet and Fruit Learning Game Applications for Early Childhood Education," *Inf. J. Ilm. Bid. Teknol. Inf. Dan Komun.*, vol. 5, no. 1, pp. 1–7, 2020, doi: 10.25139/inform.v5i1.2260.

Indonesian Journal of Community Empowerment (IJCE) is published under licensed of a CC BY-SA Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License.
e-ISSN : 2745-6951
DOI : https://doi.org. 10.35899/ijce.v6i1.1065