

Peningkatan Kapasitas Guru dalam Merancang Pembelajaran Mendalam Melalui Pelatihan Pemanfaatan *Board Game* di SMPN 49 Maluku Tengah

Henry Latuheru¹, Monica², Hanafi Bilmona³, Marcy Ferdinandus⁴, Christian Albert Lewier⁵, Felicia Miranda Lekatompessy⁶

¹ Universitas Pattimura, Ambon, Maluku, Indonesia; henry.latuheru@lecturer.unpatti.ac.id

² Universitas Pattimura, Ambon, Maluku, Indonesia; henry.latuheru@lecturer.unpatti.ac.id

³ Universitas Pattimura, Ambon, Maluku, Indonesia; henry.latuheru@lecturer.unpatti.ac.id

⁴ Universitas Pattimura, Ambon, Maluku, Indonesia; henry.latuheru@lecturer.unpatti.ac.id

⁵ Universitas Pattimura, Ambon, Maluku, Indonesia; henry.latuheru@lecturer.unpatti.ac.id

⁶ Universitas Pattimura, Ambon, Maluku, Indonesia; henry.latuheru@lecturer.unpatti.ac.id

ARTICLE INFO

Keywords:

Teacher Professional Development;
Board Game;
Interactive Learning Media;
Deep Learning

Article history:

Received 2025-09-14

Revised 2025-10-14

Accepted 2025-11-16

ABSTRACT

The implementation of the Independent Curriculum requires teachers to create innovative and interactive learning processes, but the limitations of interesting media and strategies are often a challenge, especially in areas with limited access. This service activity aims to increase the professional capacity of 30 teachers from SMPN 49 and SMPN 53 Central Maluku in integrating *board games* as an effective learning medium and supporting the creation of *Deep Learning*. The method of implementing the activity is centralized training (*hands-on workshop*) and subject group assistance which is carried out for 1 day with a total duration of 3 hours. This training focused on sample *board game* analysis (*My Favorite* and *Word Brick*) and a *prototype design mini-workshop* by seven subject groups. The results of the evaluation showed a very satisfactory level of participant satisfaction with an average score of 3.75 out of a scale of 4.0, indicating that the applicable training method was in accordance with the needs of the teacher. In addition, 85% of participants stated that there was a significant increase in knowledge and self-efficacy on the potential of *board games* as a teaching medium. The concrete output produced is 7 *board game prototypes* that are ready to be implemented. The main benefit obtained is the diversification of teachers' learning strategies. In conclusion, this training successfully equips teachers with new skills in designing effective interactive media and makes a significant contribution to improving the quality of teaching at partner schools.

This is an open access article under the [CC BY](#) license.



Corresponding Author:

Henry Latuheru

Universitas Pattimura Ambon, Maluku, Indonesia; henry.latuheru@lecturer.unpatti.ac.id

1. PENDAHULUAN

Paradigma pendidikan di Indonesia telah bertransisi signifikan menuju Kurikulum Merdeka yang menekankan pada pembelajaran yang berpusat pada siswa, relevan, dan bermakna. Kurikulum ini mendorong guru untuk tidak hanya menyampaikan materi, tetapi juga menumbuhkan kemampuan bernalar kritis, kreativitas, dan kolaborasi siswa melalui tercapainya Pembelajaran Mendalam (Elbashbisy, 2024). Pembelajaran Mendalam didefinisikan sebagai proses di mana siswa mampu mengaitkan pengetahuan dengan kehidupan nyata, memecahkan masalah kompleks, dan menciptakan solusi baru. Oleh karena itu, keberhasilan implementasi kurikulum ini sangat bergantung pada inovasi dan kesiapan profesionalisme pendidik dalam merancang pengalaman belajar yang menantang dan menarik.

Meskipun visi kurikulum baru ini sangat ambisius, implementasinya di lapangan seringkali menghadapi tantangan signifikan, terutama dalam hal pengembangan media dan metode pengajaran. Guru dituntut untuk meninggalkan praktik pembelajaran satu arah (ceramah) dan beralih ke strategi yang lebih interaktif dan partisipatif (Gayathri, 2024). Perubahan ini memerlukan pengembangan profesionalisme guru yang berkelanjutan melalui pelatihan yang berfokus pada keterampilan praktis, bukan hanya pemahaman teoritis. Tanpa adanya skill untuk merancang dan mengintegrasikan media ajar yang inovatif, cita-cita menciptakan Pembelajaran Mendalam akan sulit tercapai secara merata di seluruh wilayah Indonesia.

Mitra pengabdian ini adalah guru-guru dari SMPN 49 Maluku Tengah dan SMPN 53 Maluku Tengah, sebuah satuan pendidikan yang memiliki tantangan spesifik terkait akses dan variasi media pembelajaran. Berdasarkan observasi awal, persoalan mendasar yang dihadapi mitra adalah terbatasnya paparan terhadap media pembelajaran inovatif yang bersifat low-cost namun memiliki high-engagement. Mayoritas guru masih mengandalkan metode konvensional, yang berpotensi mengurangi motivasi dan keterlibatan siswa di dalam kelas. Kegiatan ini menargetkan 30 guru yang mewakili tujuh kelompok mata pelajaran (Bahasa Inggris, Bahasa Indonesia, PKN, IPS, IPA, Matematika, dan PJOK), menandakan kebutuhan yang sifatnya lintas disiplin ilmu. Analisis ini menunjukkan adanya urgensi untuk membekali guru dengan keterampilan praktis untuk mendiversifikasi strategi mengajar mereka.

Untuk memecahkan persoalan yang dihadapi mitra, tim pengabdian menawarkan solusi berupa pelatihan pemanfaatan board game sebagai media pembelajaran interaktif. Board game telah terbukti menjadi alat yang efektif dalam meningkatkan kemampuan kognitif, pengambilan keputusan, kolaborasi, dan kemampuan komunikasi siswa (Bol'shakov & Shaikhlislamov, 2025). Berbeda dengan media digital yang membutuhkan infrastruktur yang kompleks, board game dapat dirancang dengan biaya rendah dan sangat adaptif untuk berbagai materi mata pelajaran, sehingga sangat relevan diterapkan di wilayah Maluku Tengah. Keandalan solusi ini didukung oleh penelitian yang menunjukkan bahwa elemen play dalam board game secara signifikan dapat meningkatkan motivasi intrinsik dan memfasilitasi Pembelajaran Mendalam melalui aplikasi aturan dan strategidalam konteks pembelajaran (Vaidya & Kaushik, 2024; Ratminingsih et al., 2016). Dengan demikian, pelatihan ini diharapkan dapat memberikan guru keterampilan praktis yang diperlukan untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan efektif.

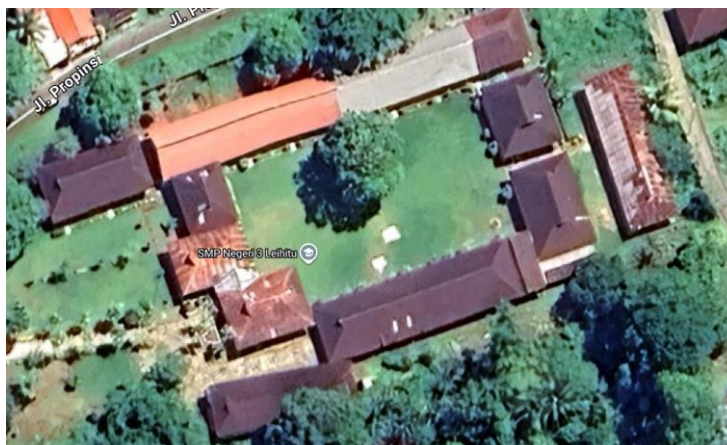
Berdasarkan latar belakang dan analisis situasi yang ada, kegiatan pengabdian ini menetapkan dua tujuan utama yang terukur. Pertama, meningkatkan pemahaman guru di SMPN 49 Maluku Tengah tentang potensi pedagogis board game dan cara integrasinya dalam mendukung Pembelajaran Mendalam. Kedua, membimbing guru dalam merancang dan menghasilkan prototipe board game yang dapat langsung diimplementasikan dalam proses belajar mengajar mata pelajaran masing-masing. Pencapaian tujuan ini menjadi indikator keberhasilan utama dari kegiatan pengabdian ini dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di SMPN 49 Maluku Tengah. Dengan pendekatan ini, diharapkan guru dapat lebih kreatif dan inovatif dalam menyampaikan materi, sehingga siswa lebih terlibat dan termotivasi dalam proses belajar.

Kegiatan PkM ini diharapkan memberikan manfaat signifikan bagi berbagai pihak. Bagi guru mitra, manfaatnya adalah peningkatan kapasitas profesional dan perolehan media ajar yang inovatif dan siap

pakai. Bagi institusi pengabdian, kegiatan ini memperkuat peran dan kontribusi dalam pemberdayaan masyarakat serta menghasilkan luaran berupa publikasi ilmiah. Dengan demikian, kegiatan ini diharapkan menjadi model pengembangan profesional yang efektif, yang dapat direplikasi di sekolah lain dengan tantangan serupa.

2. METODE

Metode pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dirancang secara sistematis dan aplikatif dengan pendekatan hands-on dan kolaboratif untuk menjamin transfer pengetahuan dan keterampilan yang efektif dalam waktu pelaksanaan yang singkat. Kegiatan ini dilaksanakan di SMPN 49 Maluku Tengah selama 1 hari dengan total durasi 3 jam, di mana waktu tersebut dialokasikan secara efektif untuk memadukan sesi pemaparan teoritis dan praktik perancangan media pembelajaran. Khalayak sasaran utama kegiatan ini adalah 30 guru dari SMPN 49 dan SMPN 53 Maluku Tengah. Pemilihan mitra didasarkan pada kebutuhan sekolah akan peningkatan kapasitas guru dalam merancang media pembelajaran inovatif yang mendukung Pembelajaran Mendalam. Penetapan sasaran dilakukan melalui koordinasi dengan pihak sekolah yang membagi guru ke dalam tujuh kelompok mata pelajaran, yaitu: Guru Bahasa Inggris, Bahasa Indonesia, PKN, IPS, IPA, Matematika, dan PJOK, dengan tujuan memastikan relevansi prototipe board game yang dirancang.



Gambar 1. Lokasi Kegiatan PkM

Metode pengabdian yang digunakan adalah pelatihan terpusat (in-service training) yang dikombinasikan dengan mini workshop dan pendampingan kelompok. Tahap persiapan meliputi koordinasi dengan mitra, penyusunan modul pelatihan, dan penyiapan materi serta media board game sampel seperti prototipe board game sederhana My Favorite dan Word Brick. Sesi pelatihan dan workshop selama 3 jam mencakup pemaparan konsep tentang urgensi inovasi media ajar dan potensi board game dalam Pembelajaran Mendalam, dilanjutkan dengan sesi praktik di mana 7 kelompok mata pelajaran berpartisipasi dalam sesi hands-on memainkan board game sampel. Puncak dari workshop ini adalah sesi perancangan prototipe, di mana setiap kelompok mata pelajaran dipandu untuk merancang skema dan komponen dasar 1 prototipe board game yang relevan dengan materi ajar mereka. Tim pengabdian memberikan umpan balik dan pendampingan langsung kepada setiap kelompok guru dalam proses perancangan prototipe tersebut.

Indikator keberhasilan kegiatan ini diukur secara kuantitatif, yaitu: (1) peningkatan pengetahuan guru tentang pemanfaatan board game sebagai media pembelajaran; dan (2) dihasilkan serta dipresentasikannya minimal 5 prototipe board game yang siap diuji coba. Metode evaluasi yang digunakan meliputi Pengamatan (Observasi) dan Dokumentasi selama sesi workshop untuk mencatat kualitas prototipe yang dihasilkan, serta penggunaan Kuesioner (Angket) Umpan Balik untuk mengukur tingkat kepuasan dan peningkatan pemahaman guru.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat berupa pelatihan Pemanfaatan *Board Game* sebagai Media Pembelajaran Interaktif untuk guru SMPN 49 Maluku Tengah telah dilaksanakan secara komprehensif dan menghasilkan dampak positif yang signifikan. Program ini berhasil mencapai tujuan utama dalam meningkatkan kompetensi praktis guru lintas mata pelajaran dalam merancang media ajar yang inovatif, sekaligus memberikan fondasi yang kuat untuk integrasi konsep Pembelajaran Mendalam (*Deep Learning*) sesuai tuntutan Kurikulum Merdeka. Pelaksanaan program yang melibatkan 30 guru dari tujuh kelompok mata pelajaran menunjukkan antusiasme tinggi dan partisipasi aktif. Hasil evaluasi menunjukkan tingkat kepuasan yang Sangat Memuaskan dengan rata-rata skor 3,75 dari skala 4,0, mengindikasikan bahwa pendekatan metodologi *hands-on* yang diterapkan sangat sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik praktis peserta. Pembahasan hasil akan diuraikan berdasarkan temuan utama, implementasi program, evaluasi, hingga analisis dampak dan kerangka keberlanjutan yang dikembangkan.



a



b

Gambar 2a. Mencoba *Board Game*Gambar 2b. Membuat *Board Game* sesuai Mata Pelajaran

Temuan Utama dan Implementasi Program

Tahap implementasi program di SMPN 49 Maluku Tengah, yang berfokus pada sesi *hands-on* dan perancangan prototipe, menunjukkan dinamika pembelajaran yang tinggi dan respons positif dari guru. Sesi pelatihan selama 3 jam berhasil memicu peserta untuk melihat *board game* sebagai media yang memadukan unsur kognitif, kolaborasi, dan *engagement*.

Table 1. Peningkatan Pengetahuan Guru tentang Pedagogi *Board Game*

Indikator Pengetahuan	Skor Rata-rata	Skor Rata-rata	Peningkatan (%)
	Pre-test	Post-test	
Pemahaman Konsep Pedagogi <i>Board Game</i>	55	85	54.5
Potensi Integrasi <i>Board Game</i> dengan Kurikulum	58	83	43.1
Rata-rata Keseluruhan	56.5	84	48.7

Analisis hasil evaluasi menunjukkan bahwa terdapat peningkatan pengetahuan yang signifikan pada peserta. Secara rata-rata, terjadi peningkatan skor pengetahuan dari 56,5 pada *pre-test* menjadi 84 pada *post-test*, mengindikasikan efektivitas metode *workshop* singkat. Hasil kuesioner menunjukkan bahwa 85% peserta menyatakan peningkatan pengetahuan mereka tentang potensi *board game* sebagai media ajar interaktif. Temuan ini didukung oleh Navarro Martínez et al., (2024) yang menekankan korelasi positif antara pelatihan *experiential* dan peningkatan pemahaman guru terhadap inovasi pembelajaran.

Luaran konkret yang berhasil dicapai adalah perancangan 7 prototipe *board game* yang dihasilkan oleh tujuh kelompok mata pelajaran (Bahasa Inggris, Bahasa Indonesia, PKN, IPS, IPA, Matematika,

dan PJOK) dalam sesi *mini workshop*. Keberhasilan 100% kelompok dalam menghasilkan prototipe menunjukkan efikasi diri guru dalam perancangan media (Kwon et al., 2019), yang berpotensi menciptakan perubahan institusional di sekolah.

Evaluasi Komprehensif dan Analisis Dampak

Evaluasi program dilakukan menggunakan pendekatan metode campuran. Hasil evaluasi kepuasan peserta terhadap lima aspek pembelajaran utama menunjukkan rata-rata skor 3,75 dari skala 4,0, yang dikategorikan sebagai "Sangat Memuaskan". Rincian hasil evaluasi berdasarkan aspek pembelajaran disajikan pada Tabel 2.

Table 2. Analisis Evaluasi Program Berdasarkan Aspek Pembelajaran

Aspek Evaluasi	Rata-rata (Skala 4,0)	Kategori	Implikasi Teoritis
Relevansi Materi dan Teknik <i>Hands-on</i>	3,85	Sangat Memuaskan	Mendukung teori pembelajaran <i>experiential</i> dan relevansi praktis.
Efektivitas dalam Mendorong <i>Deep Learning</i>	3,70	Sangat Memuaskan	Validasi integrasi mekanisme <i>game</i> dengan tujuan Pembelajaran Mendalam.
Keterampilan Desain Prototipe dan <i>Feedback</i>	3,90	Sangat Memuaskan	Konfirmasi efektivitas pendampingan kelompok dalam peningkatan <i>skill</i> praktis.
Rata-rata Keseluruhan	3,75	Sangat Memuaskan	

Analisis mendalam terhadap aspek yang memperoleh skor tertinggi (Keterampilan Desain Prototipe) mengungkapkan bahwa guru merasakan manfaat langsung dari panduan langkah demi langkah untuk merancang produk konkret (Heilala et al., 2019). Peningkatan pemahaman guru tentang pedagogi *board game* secara langsung berkorelasi dengan pemenuhan tuntutan Kurikulum Merdeka yang mengharuskan guru untuk menjadi desainer pembelajaran yang kreatif. *Board game* terbukti memfasilitasi lingkungan belajar yang memadukan unsur tantangan dan kolaborasi, yang merupakan esensi dari Pembelajaran Mendalam. Integrasi *board game* membantu guru menggeser peran dari penyampai informasi menjadi fasilitator, sehingga mampu meningkatkan keterlibatan siswa secara emosional dan kognitif (Lailia et al., 2024).

Temuan kualitatif tambahan dari observasi mengungkapkan tema-tema utama dampak transformasional program terhadap peserta, yaitu peningkatan kepercayaan diri (efikasi diri) dalam menggunakan media inovatif dan apresiasi terhadap pengalaman pembelajaran kolaboratif lintas mata pelajaran.

Kendala Implementasi dan Solusi Adaptif

Kendala utama selama pelaksanaan program adalah heterogenitas mata pelajaran dan keterbatasan durasi (3 jam). Solusi adaptif diterapkan melalui pembagian kelompok kerja yang ketat berdasarkan mata pelajaran sejak sesi *workshop* perancangan. Strategi ini memungkinkan fasilitator memberikan umpan balik yang terdiferensiasi dan sangat spesifik pada kebutuhan kurikulum masing-masing kelompok, mengatasi kendala waktu melalui fokus pada *output* spesifik. Penggunaan *template* siap pakai untuk *My Favorite* dan *Word Brick* juga efektif meminimalkan waktu konseptualisasi.

Dampak Program dan Kerangka Keberlanjutan

Analisis dampak program menunjukkan efek multi-tingkat. Pada tingkat individual, terjadi peningkatan terukur dalam hal efikasi diri menggunakan media inovatif dan motivasi untuk pengembangan profesional. Peningkatan terukur dalam efikasi diri guru menggunakan media inovatif

dan motivasi untuk pengembangan profesional pada tingkat individual memperkuat temuan bahwa investasi dalam peningkatan efikasi diri guru terhadap aspek tugas mengajar (seperti desain media ajar) juga membawa dampak positif pada domain relasional mereka, yang berpotensi meningkatkan hubungan interpersonal guru dengan siswa di kelas (Linder & Weissblueth, 2025). Pada tingkat institusional, program ini berpotensi menciptakan efek riak melalui berbagi pengetahuan dan model best practice yang dapat diadopsi oleh sekolah-sekolah lain (Martin & Dick, 2025). Dengan demikian, keberhasilan kegiatan ini tidak hanya akan dirasakan oleh peserta, tetapi juga dapat memberikan dampak positif yang lebih luas dalam meningkatkan kualitas pendidikan di seluruh wilayah Maluku Tengah.

Pihak sekolah, melalui komitmen perwakilan guru, mengindikasikan rencana untuk mengalokasikan waktu berbagi antar guru, yang menandakan bahwa dampak program dapat berkembang melalui mekanisme transfer pengetahuan internal. Kerangka keberlanjutan mencakup kegiatan dalam Komunitas Belajar (KOMBEL) di tingkat sekolah dengan fokus desain media ajar inovatif, dan pengembangan repositori digital sederhana berisi dokumentasi 7 prototipe yang dihasilkan. Model pelatihan padat ini dapat diadaptasi untuk konteks serupa di wilayah kepulauan Indonesia lainnya yang menghadapi tantangan geografis dan keterbatasan sumber daya.

4. KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini, yang berfokus pada pelatihan pemanfaatan board game sebagai media Pembelajaran Mendalam, telah berhasil meningkatkan kapasitas profesional 30 guru dari tujuh kelompok mata pelajaran di SMPN 49 Maluku Tengah dan SMPN 53 Maluku Tengah. Hal yang baru dari kegiatan ini adalah perumusan model pelatihan hands-on yang efisien waktu (1 hari/3 jam) namun tinggi output-nya, terbukti dengan keberhasilan guru merancang 7 prototipe board game yang spesifik dan siap pakai untuk kurikulum mereka. Model ini menunjukkan bahwa keterbatasan geografis dan waktu dapat diatasi melalui workshop yang terstruktur dan aplikatif.

Manfaat bagi masyarakat (mitra guru) adalah peningkatan efikasi diri yang signifikan (tingkat kepuasan rata-rata 3,75/4,0) dan perolehan media ajar inovatif low-cost yang mampu mendiversifikasi strategi mengajar mereka di kelas, sehingga berpotensi meningkatkan engagement dan hasil belajar siswa. Kontribusi teoritik dari kegiatan ini adalah memvalidasi efektivitas pendekatan experiential learning (melalui desain board game) sebagai metode pengembangan profesional guru yang secara langsung mendukung integrasi Pembelajaran Mendalam.

Sebagai saran atau rekomendasi untuk kegiatan pengabdian berikutnya, sangat dianjurkan untuk mengadakan program tindak lanjut berupa pendampingan implementasi dan sistem mentoring sejawat untuk memastikan prototipe board game yang telah dirancang (7 prototipe) benar-benar digunakan dalam pembelajaran reguler dan memberikan dampak jangka panjang pada kualitas pendidikan di SMPN 49 Maluku Tengah.

REFERENSI

- Bol'shakov, V. V., & Shaikhislamov, A. K. (2025). *The benefits and creation of board games: from idea to prototype*. <https://doi.org/10.31483/r-149372>
- Elbashbisy, E. M. (2024). *Deep Learning in Education*. <https://doi.org/10.21608/seg.2024.269380.1000>
- Gayathri, J. (2024). Paradigm Shift in Teaching. *Indian Journal of Computer Science*. <https://doi.org/10.170>
- Heilala, V., Saarela, M., Reponen, S., & Kärkkäinen, T. (2019). *Let Me Hack It: Teachers' Perceptions About 'Making' in Education*. https://doi.org/10.1007/978-3-030-53187-4_55
- Kwon, K., Ottenbreit-Leftwich, A., Sari, A. R., Sari, A. R., Khlaif, Z. N., Zhu, M., Nadir, H., & Gok, F. (2019). Teachers' Self-efficacy Matters: Exploring the Integration of Mobile Computing Device in Middle Schools. *Techtrends*. <https://doi.org/10.1007/S11528-019-00402-5>
- Lailia, M., Suwarso, P. N., & Iswahyuni, I. (2024). The Use of Board Games for EFL Learning: Teacher's Perspective. *Journey*. <https://doi.org/10.33503/journey.v7i2.841>
- Linder, I., & Weissblueth, E. (2025). College lecturers' perceptions of their professional self-efficacy

- following a personal mentoring development program. *International Journal for Academic Development*. <https://doi.org/10.1080/1360144x.2025.2547209>
- Martin, H. M., & Dick, L. (2025). Distributed Learning for Lasting Impact. *The Clinical Teacher*. <https://doi.org/10.1111/tct.70225>
- Navarro Martínez, O., Thomas, R., Gil Villa, Y. M., Guerra Palacio, D. M., & Ortega Jiménez, M. del C. (2024). Innovation in the Classroom: The Importance of Continuous Teacher Training. A Systematic Literature Review. *International Journal of Religion*. <https://doi.org/10.61707/q50gxc69>
- Ratminingsih, N. M., Budasi, I. G., & Mahayanti, N. W. S. (2016). Pelatihan pembuatan dan penggunaan pembelajaran permainan board games bagi guru-guru sekolah dasar di kabupaten buleleng. *Majalah Aplikasi Ipteks NGAYAH*, 7(2), 137–150.
- Vaidya, Y., & Kaushik, H. B. (2024). Gameful learning: exploring the integration of board game design in education. *ShodhKosh Journal of Visual and Performing Arts*. <https://doi.org/10.29121>

