

IMPLIKASI *BOARD GAME* "MERTAMU BUDAYA" DI KBSI SEMARANG SEBAGAI KATALISATOR PENDIDIKAN INDONESIA YANG BERKUALITAS

Penulis

Khanuun Maulida Puspita Hasyim
Addien Safriya Ramadhani
Felisiana Ardelia Azzahra
Ahmad Reihan Alavi
Dania Eridani

Universitas Diponegoro
E-mail: khanuun@students.undip.ac.id

ABSTRAK

Indonesia menjadi salah satu negara dengan budaya yang sangat beragam, contohnya upacara adat, pakaian adat, rumah adat, alat musik tradisional, dan masih banyak lagi yang tersebar di seluruh penjuru daerah. Namun, lunturnya rasa cinta akan budaya Indonesia menjadi tantangan bagi pemerintah, komunitas, serta masyarakat yang ingin melestarikan budaya. Masalah-masalah pendidikan budaya yaitu memudarnya nilai pelestarian, lurnya cinta akan budaya Indonesia, serta tidak adanya ketertarikan belajar budaya juga dialami oleh berbagai komunitas di Indonesia. Salah satunya, Kelompok Belajar Sejahterakan Indonesia (KBSI) Semarang yang merupakan organisasi nirlaba berfokus pada pengembangan masyarakat dan kegiatan sosial. Sebagai upaya menjawab permasalahan tersebut, tim PKM-PM berdiskusi dengan pihak KBSI Semarang untuk mendampingi sehingga didapatkan bersama adalah digitalisasi edukasi kebudayaan Indonesia dengan "Mertamu Budaya". Dengan menggunakan metode alur yaitu tahapan perencanaan, persiapan, implementasi, dan evaluasi tim PKM-PM bersama KBSI Semarang berhasil melaksanakan program dan belajar dengan "Mertamu Budaya". Hasil yang didapatkan adalah permainan ini memberikan dampak yang cukup signifikan pada pengetahuan kebudayaan siswa -siswi di KBSI Semarang dengan dasar perhitungan statistik menggunakan *post test* dan *pre test*.

Kata kunci: kebudayaan; Mertamu Budaya; *game* edukasi; KBSI Semarang

ABSTRACT

Indonesia is one of the countries with a very diverse culture, for example, traditional ceremonies, traditional clothes, traditional houses, traditional musical instruments, and many more scattered throughout the region. However, the loss of love for Indonesian culture is a challenge for the government, community, as well as a society that is contrary to culture. The problems of cultural education, namely the waning of the value of preservation, the loss of Indonesian culture, and the lack of interest in learning culture are also experienced by various communities in Indonesia. One of them, Kelompok Belajar Sejahteraan Indonesia (KBSI) Semarang, is a non-profit organization that focuses on community development and social activities. In an effort to answer these problems, PKM-PM team with the KBSI Semarang to assist together by digitizing Indonesian cultural education with "Mertamu Budaya". By using the flow method, namely the stages of planning, preparation, implementation, and evaluation, the PKM-PM team together with KBSI Semarang succeeded in implementing the program and learning with "Mertamu Budaya". The results obtained are that this game has a significant impact on students' cultural knowledge at KBSI Semarang on the basis of statistical calculations using post-test and pre-test.

Keywords: *culture; Mertamu culture; education game; KBSI Semarang*

1. PENDAHULUAN

Kebudayaan merupakan unsur yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia. Kebudayaan menjadi salah satu bentuk peninggalan dari leluhur kita terdahulu, dimana kita harus selalu mengingat, mengenal, melestarikan kebudayaan itu sendiri (Herlambang, Himawan and Fitriansyah, 2022).

Implementasi pendidikan budaya bagi generasi muda mendapat dukungan dari berbagai pihak yang harapannya bisa berjalan dengan maksimal. Namun, tentunya dalam implementasi tersebut terdapat beberapa hambatan yang menyebabkan kegiatan dalam rangka pendidikan kebudayaan terhenti. Perubahan ini menimbulkan kecenderungan yang mengarah pada memudarnya nilai-nilai pelestarian budaya yang dimana kebudayaan di Indonesia akan semakin lenyap dan dilupakan oleh masyarakat khususnya para generasi muda (Tangu, Supeni and Yusuf, 2020). Lunturnya rasa cinta akan budaya Indonesia menjadi tantangan bagi pemerintah, komunitas, serta masyarakat yang ingin

melestarikan budaya. Berbagai upaya mengatasi dampak negatif masuknya budaya asing terhadap generasi muda di Indonesia mulai bermunculan dengan peran masing-masing pihak yang saling mendorong satu sama lain (Irmania, Trisiana and Salsabila, 2021).

Masalah-masalah pendidikan budaya yaitu memudarnya nilai pelestarian, lunturnya cinta akan budaya Indonesia, serta tidak adanya ketertarikan belajar budaya juga dialami oleh berbagai komunitas di Indonesia. Salah satunya, Kelompok Belajar Sejahteraan Indonesia (KBSI) Semarang yang merupakan organisasi nirlaba berfokus pada pengembangan masyarakat dan kegiatan sosial. Hal tersebut dijelaskan oleh ketua pengurus KBSI Semarang karena saat ini pembelajaran di KBSI masih terbatas dan hanya berfokus pada pelajaran primer sehingga pengetahuan para siswa KBSI terkait budaya masih kurang. Pengurus KBSI merasa membutuhkan pihak yang dapat membantu dalam memberikan materi pembelajaran khususnya materi budaya yang dikemas

dengan menyenangkan karena masalah lain yang menyebabkan terbatasnya materi yang dibawakan dalam pembelajaran di KBSI saat ini para pengajar akan budaya Indonesia, serta tidak adanya ketertarikan belajar budaya juga dialami oleh berbagai komunitas di Indonesia.

Salah satunya, Kelompok Belajar Sejahteraan Indonesia (KBSI) Semarang yang merupakan organisasi nirlaba berfokus pada pengembangan masyarakat dan kegiatan sosial. Hal tersebut dijelaskan oleh ketua pengurus KBSI Semarang karena saat ini pembelajaran di KBSI masih terbatas dan hanya berfokus pada pelajaran primer sehingga pengetahuan para siswa KBSI terkait budaya masih kurang.

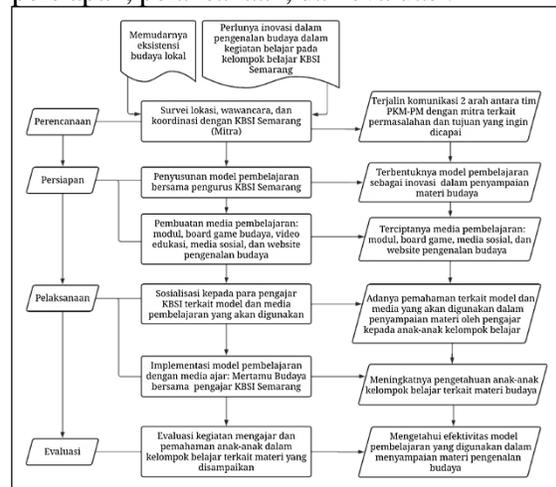
Pengurus KBSI merasa membutuhkan pihak yang dapat membantu dalam memberikan materi pembelajaran khususnya materi budaya yang dikemas dengan menyenangkan karena masalah lain yang menyebabkan terbatasnya materi yang dibawakan dalam pembelajaran di KBSI saat ini yaitu kurangnya minat para siswa dalam memperhatikan materi yang disampaikan oleh para pengajar.

Ketua KBSI Semarang menyebutkan para siswa KBSI cenderung senang bermain bersama. Dari total jumlah 30 anak yang diajar di KBSI Semarang, tidak lebih dari 50% yang dapat fokus mengikuti pembelajaran hingga akhir. Artinya, anak-anak tersebut kurang tertarik dengan pembelajaran yang terlalu berfokus pada penjelasan materi dan pengerjaan soal yang monoton. Selain itu, dalam pelaksanaannya KBSI Semarang belum memanfaatkan digitalisasi yang sekarang dinilai mampu menjadi sarana pembelajaran yang sesuai dengan era globalisasi saat ini. Oleh karena itu, KBSI Semarang sangat mengharapkan adanya pihak yang mampu menciptakan inovasi baru mengenai model pembelajaran khususnya pada materi budaya yang berbasis permainan unik serta kreatif dan memanfaatkan digitalisasi.

Adanya inovasi program dan permainan *board game* diharapkan dapat menarik perhatian para siswa untuk memperhatikan materi yang diajarkan oleh para pengajar di KBSI Semarang. Dengan demikian, rasa cinta akan budaya Indonesia dapat tertanam sebagai salah satu upaya mewujudkan cita-cita ke-4 *Sustainable Development Goals* (SDGs) 2030.

2. METODE

Metode pendampingan TIM PKM dengan pengurus KBSI Semarang dilakukan dengan 4 tahapan yaitu perencanaan, persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi.



Gambar 1. Alur Metode Pelaksanaan Program

Pada tahap pra pelaksanaan dilakukan survei dan wawancara kepada pengurus KBSI Semarang untuk mengetahui permasalahan yang ada di KBSI Semarang. Dilanjutkan tahap persiapan, melakukan penyusunan model, pembuatan media pembelajaran bersama pengurus KBSI Semarang. Setelah persiapan telah maksimal dilanjutnya dengan implementasi inovasi yang ada dengan mempersiapkan alat pembelajaran.

Pada tahapan implementasi pembuatan permainan, Mertamu Budaya sebagai permainan *board game* berbasis aplikasi disusun bersama para pengajar KBSI Semarang dengan referensi kebudayaan Indonesia. Tahapan selanjutnya setelah persiapan dan pembuatan alat pembelajaran

selesai adalah pelaksanaan program bersama. Disini diawali dengan melakukan pendampingan sosialisasi pelaksanaan kepada pengajar KBSI Semarang. pelaksanaan, model pembelajaran dengan media ajar Mertamu Budaya, para pengajar KBSI Semarang bersama tim PKM-PM memberikan pembelajaran dengan materi pengenalan budaya yang dikemas dalam model pembelajaran yang efektif, interaktif, dan menyenangkan. Tahapan terakhir yaitu evaluasi dan monitoring keberlanjutan program pembelajaran kepada para pengurus dan pengajar di KBSI Semarang.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Profil Mitra

Kelompok Belajar Sejahterakan Indonesia (KBSI) Semarang merupakan induk dari sebuah organisasi KBSI yang telah memiliki beberapa cabang organisasi, antara lain adalah KBSI Manggarai, KBSI Yogyakarta, dan KBSI Padang. KBSI Semarang berlokasi di Paud Rusun Pekunden tepatnya berjarak 11,2 km dari Universitas Diponegoro. Suasana Paud Rusun Pekunden cukup ramai dikarenakan banyaknya bangunan besar untuk hunian. Sasaran program pengabdian masyarakat ini adalah KBSI Semarang yang terdiri dari 10-15 pengajar dan siswa sebanyak 20-30 anak. Pengajar yang tergabung dalam KBSI Semarang yaitu para mahasiswa sedangkan siswa yang tergabung adalah anak-anak TK sampai dengan SD.

3.2 Pelaksanaan Program

Perencanaan dilakukan dengan 2 *sub* yaitu *pra* perencanaan dan perencanaan bersama mitra. Pada tahap *pra* pelaksanaan dilakukan survei dan wawancara kepada pengurus KBSI Semarang untuk mengetahui permasalahan yang ada di KBSI Semarang. Sehingga, dalam mengimplementasikan inovasi bersama KBSI Semarang dimulai dengan

perencanaan bersama. Hasil dari *pra* perencanaan ini adalah tim PKM-PM mengetahui detail permasalahan yang harus segera di carikan solusinya.

Terdapat beberapa permasalahan yang dihadapi para pengajar siswa khususnya KBSI Semarang. Permasalahan tersebut mengenai kondisi yang kurang memadai, sistem pembelajaran yang standar, serta kurikulum yang belum memasukkan budaya di dalamnya menyebabkan pengelanaan mengenai budaya sebagai fokusnya kepada siswa sangat minim.

Detail permasalahan yang telah disebutkan KBSI Semarang diolah dan dianalisis untuk mencari solusi atau jalan keluar bersama dengan bentuk perencanaan solusi bersama. Dasar perencanaan program pengabdian masyarakat mempertimbangkan aspek permasalahan terkait menurunnya eksistensi budaya lokal di era globalisasi serta kurangnya inovasi dalam penyampaian materi pengenalan budaya kepada para siswa.

Dengan solusi yang ditawarkan dari tim PKM-PM, bersama KBSI Semarang menentukan program yang akan dilaksanakan. Program yang ada terfokus pada 3 permasalahan tersebut dengan mengimplementasikan solusi yang ada. Disini juga dengan mempertimbangkan beberapa kondisi dan kesiapan KBSI Semarang dalam melaksanakan solusi tersebut. Hasilnya adalah mendetailkan rancangan atau konsep yang telah disetujui dengan pertimbangan *input* dan *output*. *Input* dapat berupa anggaran atau kebutuhan lainnya sedangkan untuk *output* merupakan luaran atau tujuan yang ingin dicapai.

Tahap persiapan menjadi langkah awal dalam pelaksanaan ide, dikarenakan konsep yang telah di rencanakan dengan matang dapat mulai dipersiapkan mengenai kebutuhannya. Dalam tahap ini mulai

disusun dan menyelesaikan apa saja platform atau produk pendukung yang dibutuhkan. Diawali melakukan penyusunan model, pembuatan media pembelajaran bersama pengurus KBSI Semarang dengan tujuan matrikulasi kurikulum yang ada dengan inovasi baru yang akan dibawakan dalam penyampaian materi budaya.

Adapun proses penyusunan media pembelajaran dimulai dengan penyusunan modul materi pengenalan budaya berisi pengenalan budaya yang disusun bersama para pengurus dan pengajar KBSI Semarang. Modul disusun dengan cerita bergambar maupun ilustrasi mengenai kebudayaan Indonesia sebagai gambaran secara visual sehingga lebih mudah dipahami dan diingat. Hasilnya adalah mendetailkan rancangan atau konsep yang telah disetujui dengan pertimbangan input dan output. Input dapat berupa anggaran atau kebutuhan lainnya sedangkan untuk output merupakan luaran atau tujuan yang ingin dicapai.

Dalam persiapan pelaksanaan program tim PKM-PM bersama dengan KBSI Semarang mempersiapkan alat-alat yang akan digunakan selama program, yaitu dengan detail sebagai berikut dimulai pembuatan permainan *board game*, *board game* yang merupakan inti pelaksanaan permainan belajar ini diberi nama "Mertamu Budaya". Lalu, Pembuatan *Website* Edukasi berisi kumpulan materi dan bahan acuan.

Dalam keberlanjutannya para pengurus KBSI Semarang yang akan merawat dan menggunakan *website* tersebut untuk memberikan informasi tentang kebudayaan Indonesia. ini sebagai permainan berbasis aplikasi disusun bersama para pengajar KBSI Semarang dengan referensi kebudayaan Indonesia. Sebagai pembeda dalam tingkatan

pembelajaran yang ada dibuat 2 tipe soal yaitu untuk Sekolah Dasar dan Taman Kanak-Kanak. Set kartu tersebut dapat dimainkan oleh sekelompok anak yang mana setiap kartu juga memiliki kode seri yang dapat dipindai sehingga terintegrasi pada aplikasi berbasis mobile maupun *website* untuk mengetahui lebih banyak informasi mengenai budaya. Dalam 1 box *board game* Mertamu Budaya berisi berbagai kebutuhan dan teknis permainan yang telah lengkap dan bias langsung dimainkan dengan juga mengintegrasikannya bersama aplikasi.

Pembuatan video edukasi budaya mengenai pengenalan budaya juga dibuat bersama para pengurus dan pengajar KBSI Semarang guna memberikan pengetahuan kepada anak-anak tentang macam-macam acara adat, tarian, lagu, dan budaya lainnya. Sehingga dengan menonton video tersebut anak-anak mengetahui proses/ kegiatan budaya yang ada. Pembuatan Media Sosial Pembuatan media sosial diperlukan untuk berbagi edukasi mengenai budaya yang dapat diakses kapan saja dan di mana saja. Media sosial yang akan digunakan yaitu Instagram. Sasaran adanya media sosial tersebut secara khusus yaitu untuk meningkatkan pemahaman para pengajar KBSI Semarang terkait budaya, sehingga para pengajar dapat menyalurkan informasi yang didapat kepada anak-anak kelompok belajar KBSI Semarang dan secara umum dapat memberikan informasi budaya ke semua orang.

Disini contohnya yaitu menonton video edukasi, mendengarkan cerita mengenai budaya, bermain *board game*, membuat keterampilan, melukis, tebak-tebakan, dan kegiatan-kegiatan yang dikemas dengan menarik. Hal ini dilakukan dengan tujuan agar anak-anak menikmati pembelajaran, tidak jenuh, dan dapat memahami dengan mudah.

Berikut pelaksanaan program pembelajaran yang efektif dan menyenangkan dalam Pengenalan Budaya di KBSI Semarang. Pelaksanaan program tim PKM-PM bersama pengajar serta pengurus KBSI Semarang dibagi mejadi beberapa tahapan yang memiliki fokus pembelajaran masing-masing. Namun, tentunya diawali dengan melakukan sosialisasi lalu dilanjutkan dengan program 1 hingga 8. Berikut rincian detail pelaksanaan pendampingan yang dilakukan yaitu sebagai berikut.

(1) Sosialisasi Pengajar KBSI Semarang
Sosialisasi kepada pengajar terkait model dan media yang akan digunakan saat pembelajaran dilakukan secara *offline* sebelum proses pengajaran dilakukan.

(2) Implementasi Model Pembelajaran dengan Media Ajar

Implementasi pembelajaran pengenalan budaya langsung dilakukan dengan model pembelajran yang efektif dan menyenangkan sesuai dengan pertimbangan serta perencanaan yang telah dilakukan.

- PROGRAM 1 (Perkenalan Budaya)

Untuk program awalan yang digunakan sebagai pembuka tentunya pengenalan secara mendasar mengenai kebudayaan.

- PROGRAM 2 (Tes Pengetahuan Kebudayaan Pra Kegiatan Pembelajaran)

Di program kedua ini kita akan fokus pada mengetahui seberapa jauh pemahaman akan pengetahuan yang dimiliki dari anak –anak terkait materi budaya yang akan dijelaskan atau dilakukan prakteknya.

- PROGRAM 3 (Praktek Budaya yang dilombakan)

Pelaksanaan yang dilakukan setelahnya yaitu praktik keterampilan mengenai budaya yang diperlombakan. Program ini dilakukan untuk istirahat sejenak dari tes yang telah dilakukan dengan mengajak siswa belajar dengan berlomba.

- PROGRAM 4 (Gameborad "Mertamu Budaya" Belajar Budaya dengan Bermain)

Program selanjutnya mulai belajar teori mengenai budaya dengan memanfaatkan digitalisasi berbentuk gameboard yang bernama Mertamu Budaya. *Board game* ini merupakan wadah game edukasi budaya yang merupakan bentuk implementasi inovasi belajar dengan bermain. Dalam program ini akan memanfaatkan game Mertamu Budaya untuk bisa dipraktekan kepada para siswa. Tentunya karena game ini berbentuk kartu dan aplikasi diperlukan mencakup dari pembelajaran kebudayaan yang telah dilakukan.

- PROGRAM 5 (Praktek Budaya Bentuk Gerakan)

Program selanjutnya yaitu praktek dengan mempelajari gerakan dari kebudayaan. Artinya yaitu program ini berfokus pada mengembangkan ingatan gerakan siswa dengan memanfaatkan gerakan tarian-tarian daerah di berbagai daerah.

- PROGRAM 6 (Praktek Budaya Bentuk Lagu)

Program ini berfokus pada pengenalan bahasa di daerah-daerah dengan cara yang

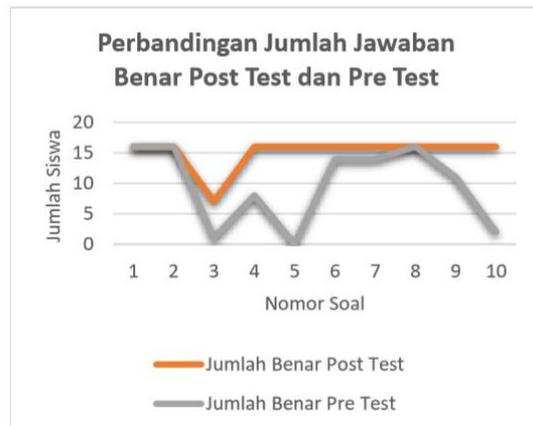
menyenangkan yaitu menggunakan lagu daerah.

- PROGRAM 7 (Tes Pengetahuan Kebudayaan Pasca Kegiatan Pembelajaran)
Program terakhir yang dilakukan yaitu tes pengetahuan kebudayaan pasca kegiatan pembelajaran.

3.3 Hasil Capaian Pengetahuan

Evaluasi program dilakukan dengan cara *monitoring* untuk mengetahui kendala saat kegiatan belajar mengajar, sehingga dapat dicari solusinya untuk pertemuan pada pembelajaran yang akan datang. Selain itu, evaluasi mengenai capaian keberhasilan program, dilakukan analisis deskriptif dengan pendekatan kuantitatif. Evaluasi dilakukan dengan memberikan tes awal (*pre test*) sebelum diberikan perlakuan serta tes akhir (*post test*) setelah diberikan perlakuan (Juniyanti and Susila, 2022). Nilai sampel siswa yang digunakan dalam analisis yaitu dari *test* dengan pembobotan soal yang sama.

Dengan perbandingan 2 jenis nilai tersebut Terlihat dari grafik diatas bahwa jawaban salah sebelum diadakannya pebelajaran yaitu pada bagian pre test jumlahnya sangat banyak di beberapa soal. dapat disimpulkan tingkat keberhasilan program Mertamu Budaya dengan penjelasan secara deskriptif. Hasil dari evaluasi pengetahuan yang dilakukan para siswa dan siswi KBSI Semarang adalah sebagai berikut.



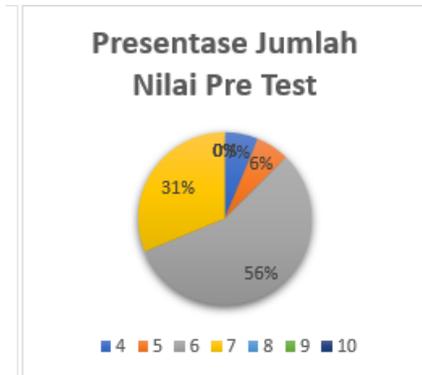
Gambar 2. Grafik Perbandingan Jumlah Jawaban Benar *Post test* dan *Pra test*.

Terlihat dari grafik diatas bahwa jawaban benar sebelum diadakannya pebelajaran yaitu pada bagian *pre test* jumlahnya sangat sedikit di beberapa soal. Jawaban benar yang berhasil di jawab sebelum program tersebut mengenai hal-hal umum terkait tentang kebudayaan Indonesia khususnya Jawa Tengah. Namun hal-hal khusus atau detail mengenai berbagai macam kebudayaan masih sangat minim siswa yang berhasil menjawab dengan benar. Sedangkan untuk hasil Jawaban Benar pada *Post test* cukup tinggi. Dengan semua siswa yang menjadi sampel berhasil menjawab benar sebanyak 9 nomer.

Jawaban salah yang berhasil di jawab sebelum program tersebut mengenai hal-hal detail atau khusus terkait tentang kebudayaan Indonesia khususnya Jawa Tengah. Namun hal-hal umum mengenai berbagai macam kebudayaan sangat banyak siswa yang berhasil menjawab dengan benar. Sedangkan untuk hasil Jawaban salah pada *Post Test* cukup menurun dari pada *Post Test*. Dengan semua siswa yang menjadi sampel hanya menjawab salah sebanyak 2 nomer dengan nomer lainnya benar.

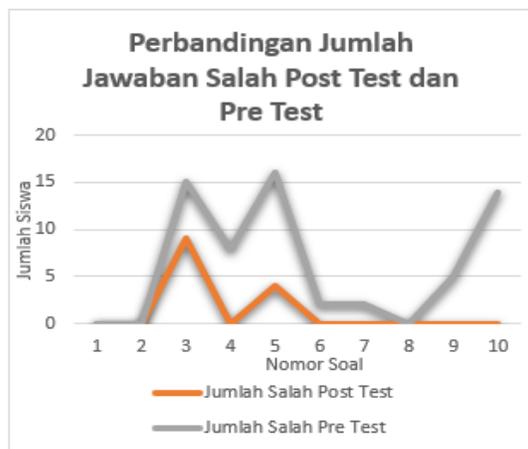
Apabila dengan menggunakan nilai keseluruhan dari masing-masing siswa dan

siswi dari sebagai nilai dari *post test* dan pretest berbagai macam nilai teah di dapatkan terlihat pada gambar dibawah ini.



Gambar 4. Presentase Jumlah Nilai *Pre-Test*

Sejumlah 16 siswa yang menjadi sampel dalam *pre test* mendapatkan berbagai variasi hasil. Disini karena sebeum pembelajarn kebudayaan dilakukan nilai yang siswa dan siswi dapatkan berkisar 40 hingga 70. Jumlah tersebut tentu menunjukkan bahwa kemampuan atau pengetahuan mengenai kebudayaan masih sangat minim di KSBI Semarang.



Gambar 3. Grafik Perbandingan umlah Jawaban Salah *post test* dan *pre test*

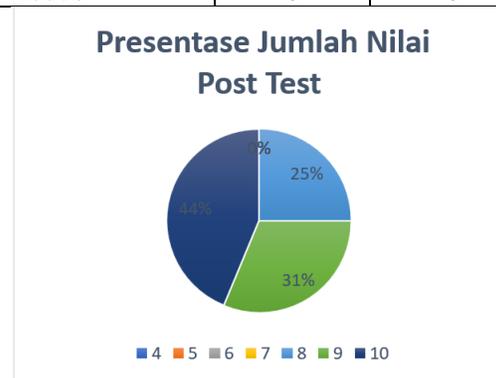
Apabila dibandingkan, dengan hasil nilai dari sampel 16 siswa yang sama setelah melakukan pembelajaran sangat membuktikan

keberhasilan program yang cukup baik. Setelah dilakukannya kebelajaran bersama jumlah nilai dari masing-masing meningkat drastis dari yang sebelum pembelajaran 70 tertinggi, setelah program nilai tertinggi adalah 100. Disini soal yang sama dan meningkat dengan di sertai jumlah benar meningkat dan jumlah salah menurun setelah melakukan pembelajaran. merupakan pengetahuan yang diadakan pembelajaran. Skala nilai dari *post test* meningkat yaitu dari 80 hingga 100.

Untuk melihat seberapa perbandingan *post test* dan *pre test* berikut perhitungan statistiknya, tidak ada perubahan di *post test* dan *pre test* yaitu sejumlah 0.

Tabel 1. Analisis Perbandingan Statistik Jumlah Jawaban *post test* dan *pre test*

Perbandingan Jumlah Jawaban <i>Post Test</i> dan <i>PreTest</i>		
Jawaban Benar	PreTest	PosTest
Mean	9.8	14.7
Median	12.5	16
Modus	16	16
Jawaban Salah	PreTest	PosTest
Mean	6.2	1.3
Median	3.5	0
Modus	0	0



Gambar 5. Presentase Jumlah Nilai Post

Setelah berbagai macam bentuk perbandingan yang dilakukan dengan melakukan *pre test* sebelum kegiatan

pembelajaran dan *post test* setelah kegiatan pembelajaran. Perhitungan yang dilakukan membuktikan bahwa proses pembelajaran mendapatkan keberhasilan dari sesi pengetahuannya. Hal ini, dikarenakan nilai dari jumlah yang tertera pada tabel 2 terlihat bahwa perbandingan jumlah jawabannya cukup jauh dan meningkat secara signifikan. Dimulai dari rata-rata siswa menjawab benar di *post test* dengan *post test* memiliki jarak sebenar 4,9 soal. Dilanjutkan untuk median atau nilai tengah sebesar 12,6 meningkat menjadi 16 yang ini merupakan total dari keseluruhan sampel siswa. Dan terakhir yaitu modus atau nilai yang sering muncul tidak ada perubahan yaitu di *post test* sebanyak 16 dan *pre test* juga 16 soal.

Sedangkan, melihat dari jawaban yang salah dipilih para siswa rata-ratanya memiliki perbandingan atau menurun dengan baik sebesar 4,9 soal. Sekanjutnya dilihat dari median atau nilai tengah juga sama mengalami penurunan dari 3,5 hingga 0 di *post test*. Terakhir untuk modus

4. SIMPULAN

Dari hasil pembahasan program pengabdian masyarakat yang dilakukan bersama tim PKM-PM dengan KBSI Semarang terlaksana dengan melakukan berbagai program pendukung dengan program intinya yaitu mengimplementasikan digitalisasi edukasi berbasis *board game* "Mertamu Budaya" untuk pembelajaran kebudayaan Indonesia khususnya dimulai dari Provinsi Jawa Tengah. Setelah berbagai program dari 1 hingga 7 terlaksana dilakukan evaluasi apakah program berhasil terlaksana dan mencapai tujuan dengan evaluasi pembelajaran. Hasil dari *pre test* dan *post test* memperlihatkan bahwa pengetahuan siswa dan siswi KBSI Semarang mengalami peningkatan yang cukup signifikan. Hal ini dilihat dari naiknya presentase nilai tinggi dengan rincian kenaikan jumlah jawaban benar dan penurunan jumlah jawaban salah. Harapannya dengan terlaksananya program ini dengan baik dapat terus dilanjutkan dan

dikembangkan serta disebar luaskan manfaatnya.

UCAPAN TERIMA KASIH

Kami dari tim Program Kreativitas Mahasiswa Pengabdian Masyarakat mengucapkan terima kasih kepada Kemenristek Dikti yang telah memberikan pendanaan untuk bias mendanai program yang kami lakukan. Terima kasih juga kami ucapkan kepada KBSI Semarang baik pengurus maupun pengajar yang telah bersama dalam pendampingan melaksanakan program pengabdian dengan judul "Mertamu Budaya: Digitalisasi Edukasi Berbasis *Board game* Sebagai Katalisator Pengenalan dan Pelestarian Budaya Indonesia di KBSI Semarang" ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Herlambang, D., Himawan, I. and Fitrianyah, A. (2022) 'Sistem Informasi Ragam Kebudayaan di Provinsi Indonesia Berbasis Android', *Jurnal Riset dan Aplikasi Mahasiswa Informatika (JRAMI)*, 3(01), pp. 25–32. Available at: <https://doi.org/10.30998/jrami.v3i01.1674>.
- Irmania, E., Trisiana, A. and Salsabila, C. (2021) 'Upaya mengatasi pengaruh negatif budaya asing terhadap generasi muda di Indonesia', *Dinamika Sosial Budaya*, 23(1), pp. 148–160.
- Juniyanti, D. and Susila, I.K.D. (2022) 'Efektivitas Penggunaan Media PECS untuk Meningkatkan Kemampuan Berkomunikasi Anak Autis di SLB Negeri 1 Gianyar', 2, pp. 301–307.
- Tangu, Y.Y., Supeni, S. and Yusuf (2020) 'PENGARUH GLOBALISASI TERHADAP MINAT GENERASI MUDA DALAM MELESTARIKAN Kesenian Tradisional Indonesia', *Jurnal Global Citizen Jurnal Ilmiah*, 9(2), pp. 103–119.

