

Pengembangan *Boardgame* ‘Keluarga Siaga Covid-19’ Sebagai Sarana Edukasi Di Masa Pandemi

Rani Tiyas Budiyaniti^{1*}, Nikie Astorina Yunita Dewanti, Nurhasmadiar Nandini^{1,2,3}
Fakultas Kesehatan Masyarakat, Universitas Diponegoro, Semarang, Indonesia

*Corresponding author : ranitiyas@lecturer.undip.ac.id

ABSTRAK

Jumlah kasus positif Coronavirus Disease-19 (COVID-19) di Indonesia mengalami peningkatan. Per tanggal 4 Januari 2021, jumlah kasus mencapai 779.548 kasus sedangkan kasus yang meninggal dunia sebanyak 23.109 kasus. Peningkatan kasus yang terjadi memerlukan intervensi dan pencegahan terutama mengenai pentingnya mengenal COVID-19 dan sarana pencegahannya salah satunya melalui permainan Board Game. Dengan adanya kebijakan social distancing yang menghimbau sebagian besar masyarakat untuk berada di rumah saja, maka pemanfaatan Board Game bersama keluarga yang diberi nama “ Board Game Keluarga Siaga COVID-19” diharapkan dapat menjadi sarana edukasi selama pandemi. Board Game ini terdiri dari lembar permainan, avatar pelaku, kartu petunjuk, kartu kunci, dan kartu perintah atau pertanyaan terkait COVID-19. Board Game ini disusun dan dibagikan pada beberapa keluarga di Kelurahan Pedalangan, Kecamatan Banyumanik pada bulan Januari 2021. Respon yang diperoleh dari beberapa keluarga cukup bagus dan menganggap bahwa Board Game tersebut dapat meningkatkan pengetahuan mengenai COVID-19 dan sarana pencegahannya selama masa pandemi. Perlu dilakukan pengembangan lebih lanjut mengenai penilaian peningkatan pengetahuan pengguna Boardgame Keluarga COVID-19 ini.

Kata Kunci: *boardgame*, edukasi, pandemi COVID-19

ABSTRACT

Positive case number of COVID-19 in Indonesia has increase day by day. Until 4th January 2021, the COVID-19 case number reach of 779,548 cases, meanwhile the death case reach of 23, 109 cases. This condition need intervention and prevention, especially the urgency to understand about COVID-19 and its preventive method. One of them using Board Game. In social distancing policy, the government suggest to stay at home, so that the utilization of Board Game with family that namely “ Board Game Keluarga Siaga COVID-19” can be the educational media during pandemic. Board game contains of game sheet, user avatar, guideline card, key card, and question card related to COVID-19. This board game was created and distributed in January 2021 to some families in Pedalangan, Banyumanik Semarang. The responses obtained from several families are quite good and consider that the Board Game can increase knowledge about COVID-19 and its means of prevention during the pandemic. There is a need for further development regarding the increased knowledge assessment of user of this boardgame.

Keywords: *boardgame*, education, COVID-19 pandemic

PENDAHULUAN

Coronavirus Disease 2019 (COVID-19) telah menjangkiti berbagai negara termasuk Indonesia. Jumlah kasus yang disebabkan oleh virus SARS-Cov-2 golongan novel *coronavirus* ini semakin meningkat dari waktu ke waktu. Per tanggal 4 Januari 2021, jumlah kasus di Indonesia mencapai 779.548 kasus sedangkan kasus yang meninggal dunia sebanyak 23.109 kasus.¹

Peningkatan kasus yang terjadi memerlukan intervensi dan pencegahan terutama mengenai pentingnya mengenal COVID-19 dan sarana pencegahannya. Salah satu metode edukasi yang dapat dilakukan adalah dengan

pemanfaatan permainan *Board Game*. *Board game* adalah permainan yang dimainkan oleh dua orang atau lebih, berupa papan permainan yang telah di desain sedemikian rupa sesuai jenis permainan dan diletakkan pada meja atau permukaan yang datar.² *Board game* dapat menggunakan koin, dadu, pion, kartu atau semacamnya dengan cara tertentu, sesuai dengan peraturan tiap-tiap jenis *board game*.³

Pemanfaatan *Board Game* bersama keluarga diharapkan menjadi solusi yang tepat dengan adanya kebijakan *social distancing* yang menghimbau sebagian besar masyarakat untuk berada di rumah saja, terlebih sekolah serta universitas tidak lagi melakukan pembelajaran

tatap muka.⁴ *Board Game* yang didesain khusus dengan nama “ Board Game Keluarga Siaga COVID-19” berisi tentang pengetahuan mengenai COVID-19 dan cara mencegahnya, sehingga diharapkan dapat menjadi sarana edukasi yang tepat dan menyenangkan selama pandemi.

METODE PELAKSANAAN PENGABDIAN

Pelaksanaan pengabdian dilakukan pada bulan Januari 2021 dengan melalui beberapa tahapan, yaitu analisis situasi, pengembangan konsep dan pembuatan *boardgame*, pelaksanaan pengabdian, serta monitoring dan evaluasi. Pada tahap analisis situasi, dilakukan analisis mengenai kebutuhan masyarakat di lokasi pengabdian dan keadaan atau situasi pada lokasi pengabdian. Tahap selanjutnya yang dilakukan adalah penyusunan konsep dan pembuatan *Boardgame* Keluarga Siaga Covid-19 berbasis informasi dan data yang didapatkan dari sumber resmi seperti covid19.go.id dan kemkes.go.id

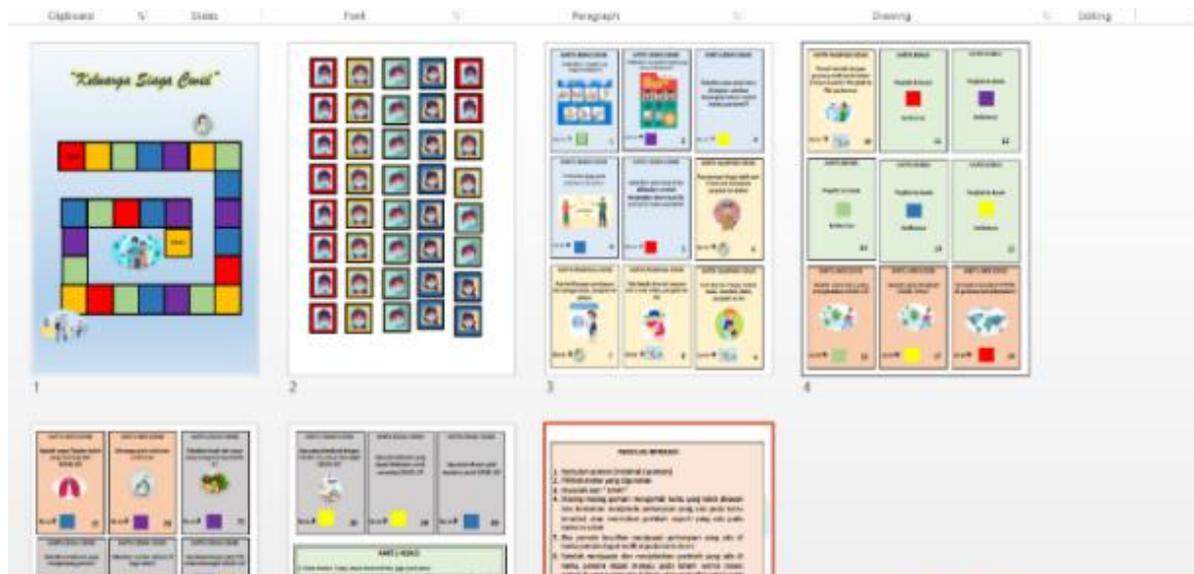
Pelaksanaan pengabdian dilakukan dengan cara membagikan *Boardgame* yang telah dibuat dan melakukan pendampingan dalam penggunaannya. Metode yang dilakukan melalui *door to door* pada beberapa warga untuk menghindari kerumunan selama pandemi dengan mematuhi protokol kesehatan ketat. Selanjutnya dilakukan monitoring dan evaluasi untuk menilai

keberlanjutan penggunaan *boardgame* sekaligus menerima *feedback* serta evaluasi dari pengembangan *boardgame* yang dilakukan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kelurahan Pedalangan, Kecamatan Banyumanik, Kota Semarang merupakan kelurahan yang termasuk dalam zona merah pada bulan Desember 2020-Januari 2021. Jumlah kasus COVID-19 pada kelurahan ini fluktuatif dari hari ke hari. Per tanggal 4 Januari 2021 jumlah kasus positif di Kelurahan Pedalangan sebanyak 12 kasus yang meningkat dari tanggal 3 Januari sebanyak 10 kasus dan 2 Januari sebanyak 8 kasus.⁵ Dalam rangka pencegahan peningkatan laju penambahan kasus COVID-19 maka diperlukan edukasi terkait COVID-19 terutama hingga menyentuh level keluarga.

Boardgame Keluarga Siaga COVID-19 terdiri dari lembar permainan, kartu pertanyaan, kartu kunci, avatar, dan kartu petunjuk permainan. Permainan dimulai dari kolom *start*. Pada setiap kartu pertanyaan atau perintah akan diberikan pertanyaan atau perintah terkait COVID-19. Jika pemain kesulitan menjawab maka dapat melihat kartu kunci, dan selanjutnya dapat menuju ke kolom berikut untuk mencapai *finish*. Pemain yang mencapai *finish* terlebih dahulu maka disebut sebagai pemenang.

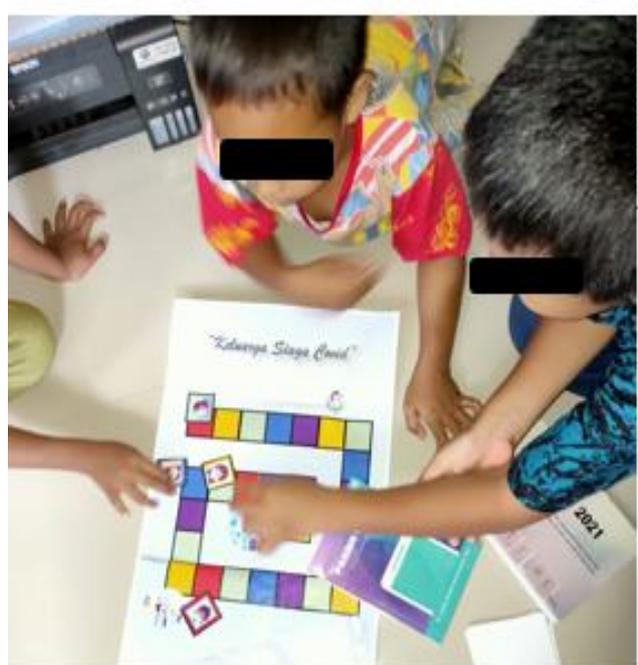


Gambar 1. Pembuatan Konsep *Boardgame* Keluarga Siaga COVID-19



Gambar 2. Boardgame Keluarga Siaga COVID-19 yang telah dicetak

Boardgame yang telah dicetak kemudian didistribusikan kepada beberapa masyarakat terutama yang memiliki anak berusia kanak-kanak hingga remaja sekaligus dilakukan pendampingan mengenai cara penggunannya.



Gambar 3. Anak-anak bermain Boardgame Keluarga Siaga COVID-19

Edukasi mengenai COVID-19 dengan menggunakan *boardgame* ini mendapatkan respon yang baik dari masyarakat. Mereka menyebutkan bahwa dengan adanya *boardgame* tersebut anak-anak dapat memperoleh pengetahuan mengenai COVID-19 melalui permainan sehingga lebih terasa menyenangkan.

Pembelajaran maupun edukasi menggunakan *game* memang menarik untuk dilakukan. Pada penelitian yang dilakukan oleh Muzdalifah, dkk (2019) mengenai penggunaan *scrabble online* berbasis android dalam pembelajaran bahasa Inggris dinilai dapat meningkatkan pengetahuan terkait kosakata atau *vocabulary*.⁶

Pada masa pandemi COVID-19, jumlah game dan penggunaannya mengalami peningkatan.⁷ Penggunaan *game online* salah satunya game *Virus Hunter* pernah diujicobakan untuk memberikan edukasi kepada anak-anak selama masa pandemi.⁸ Selain itu terdapat game yang diberi nama *Covid-19: Did You Know* dengan konsep atau strategi *gamification* untuk edukasi kesehatan. Game ini mendapatkan respon positif dari penggunaannya dan telah diakses puluhan ribu pengguna.⁹

Jahromi (2020) menyebutkan bahwa penggunaan *boardgame* mengenai COVID-19 sangatlah bermanfaat. Hal ini dikarenakan tidak hanya mengurangi adiksi internet yang terjadi selama pandemi, tetapi juga meningkatkan pengetahuan dan hubungan dalam anggota keluarga. *Boardgame* mengenai COVID-19 dapat menjadi alternatif kegiatan yang menyenangkan sekaligus menambah pengetahuan terlebih jika anak-anak telah bosan dengan permainan *boardgame* lain seperti ular tangga, monopoli, ludo, dan sebagainya.¹⁰

KESIMPULAN

Board Game Keluarga Siaga Covid-19 dapat digunakan sebagai sarana edukasi mengenai COVID-19 selama masa pandemi. *Board game* ini memiliki kelebihan yaitu dapat mengurangi adiksi pada internet selama masa pandemi, memiliki konten edukasi terkait COVID-19, menyenangkan, dan dapat dimainkan bersama keluarga sehingga menambah eratnya hubungan keluarga. Ke depannya perlu dilakukan pengembangan lebih lanjut mengenai penilaian peningkatan pengetahuan pengguna *Boardgame* Keluarga COVID-19 ini. Selain itu, aspek kesehatan lain

dapat pula menggunakan metode *boardgame* dalam edukasinya.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terimakasih kepada Universitas Diponegoro yang telah mendukung pendanaan dalam pelaksanaan pengabdian ini.

DAFTAR PUSTAKA

1. Satuan Tugas Penanganan Covid-19. 2021. Data Sebaran Kasus di Indonesia. Available from : <https://covid19.go.id/>, Accessed : 4 januari 2021
2. Falim, Aaron Steven & Prestiliano, jasson. 2018. The Use of Board Games as Learning Media of Project Time Management. *Journal of Nonformal Education* (1) (2018) 69-78. Available from : <https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/jne/article/view/13575>
3. Jamal, J. N., Nugraha, N. D., & Wahab, T. (2015). Perancangan Board Game Sang Pemimpin Untuk Memunculkan Nilai-Nilai Kepemimpinan Pada Remaja. *eProceedings of Art & Design*, 2(1).
4. Subekti, Adinanggar Septi & Kurniawati, Lemmuella Avita. 2020. Pelatihan Mendesain Pembelajaran Daring Menarik Selama Pandemi COVID-19 dengan Teknologi Pembelajaran Sederhana. *Dinamisia: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*. Vol 4, No,4: 588-595
5. Dinas Kesehatan Kota Semarang. 2021. Data Sebaran Kasus COVID-19 di Semarang. Available from : <https://siagacorona.semarangkota.go.id/>. Accessed : 4 Januari 2021

6. Cabarcos, M. Angel Lopez, Soriano-Domingo Riberio, Chousa-Juan Pineiro. 2020. All that glitters is not gold. The rise of gaming in the COVID-19 pandemic. *Journal of Innovation & Knowledge*. Vol. 5. Issue 4. pages 289-296. Available from : <https://www.elsevier.es/en-revista-journal-innovation-knowledge-376-articulo-all-that-glitters-is-not-S2444569X20300408>
7. Apriloka, Dinita Vita; Suyadi Suyadi; Naimah Naimah. 2020. The Use of Games Virus Hunter in Pandemic Covid-19 Against Development of Early Childhood. *Indonesian Journal of Early Childhood Education Studies*, 9 (1) (2020) 19-23. Available from: <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/ijece/article/view/39153>
8. Gaspar JDS, Lage EM, Silva FJD, Mineiro É, Oliveira IJR, Oliveira I, Souza RGD, Gusmão JRO, De Souza CFD, Reis ZSN. 2020. A Mobile Serious Game About the Pandemic (COVID-19 - Did You Know?): Design and Evaluation Study *JMIR Serious Games*;8(4):e25226. Available from: <https://games.jmir.org/2020/4/e25226>
9. Jaromi, Neima. 2020. The Boardgame Series for The Age of Coronavirus. Available from: <https://www.newyorker.com/culture/culture-desk/pandemic-the-board-game-series-for-the-age-of-the-coronavirus> , Accesed : 28 Januari 2021