

Pelatihan tutor PKBM homeschooling HSPG Jember dalam pemanfaatan modul *board game literasi sains* melalui strategi edukasi kreatif

Nani Sintiawati¹, Niswatul Imsiyah², Frimha Purnamawati³, Irliana Faiqotul Himmah⁴, Ayunda Alifiya Damayanthi⁵, Muhammad Joni Uswanto⁵, Viona Nadya Fernanda⁶, Destia Niyan Nanda⁷, Shintia Wati Djinni Mantros⁸

1,2,3,4,5,6,7,8 **Program Studi Pendidikan Luar Sekolah**

*nanisin@unej.ac.id

ABSTRAK

Pelatihan Tutor pada PKBM *Homeschooling* HSPG Jember dalam Pemanfaatan Mini Modul *Board Game* Berbasis Literasi Sains bertujuan untuk mengatasi masalah literasi sains yang rendah di kalangan peserta didik program kesetaraan serta keterbatasan tutor dalam menerapkan metode pembelajaran inovatif. Metode pelaksanaan meliputi sosialisasi untuk meningkatkan pemahaman tutor tentang inovasi bahan ajar, pelatihan intensif tentang penggunaan mini modul. Hasil pelatihan menunjukkan bahwa tutor mendapatkan pengalaman langsung dalam menerapkan strategi yang telah dipelajari melalui simulasi dan praktik. *Board Game* yang dikembangkan adalah "EcoSaver: The Food Waste Adventure" dan "Eco-Wonders: Menjelajahi Lingkungan Ciptaan Allah", yang bertujuan untuk mengenalkan konsep lingkungan sebagai ciptaan Allah SWT dan mendorong pemahaman dasar tentang pentingnya merawat alam. Pelatihan ini diharapkan dapat meningkatkan keterampilan tutor dalam mengintegrasikan media interaktif untuk pembelajaran yang lebih efektif dan menyenangkan.

Kata Kunci : *board Game, homeschooling, pelatihan, literasi sains, strategi edukasi kreatif*

ABSTRACT

The Tutor Training at HSPG Jember Homeschooling Centre on the Utilisation of Mini Module Board Games Based on Science Literacy aims to address the low science literacy issues among participants in the equivalency programme and the limitations of tutors in implementing innovative learning methods. The implementation method includes socialisation to enhance tutors' understanding of innovative teaching materials, along with intensive training on the use of mini modules. The training results show that tutors gained hands-on experience in applying the strategies learned through simulations and practice. "EcoSaver: The Food Waste Adventure" and "Eco-Wonders: Exploring God's Creation Environment" are the developed board games, aimed at introducing the concept of the environment as the creation of Allah SWT and encouraging a basic understanding of the importance of caring for nature. This training is expected to enhance tutors' skills in integrating interactive media for more effective and enjoyable learning.

Keywords: *board games, homeschooling, training, science literacy, creative educational strategies*

Articel Received: 01/08/2025; **Accepted:** 01/10/2025

How to cite: APA style. Sintiawati, N., Imsiyah, N., Purnamawati, F., Himmah, I. F., Damayanthi, A. A., Uswanto, M. J., Fernanda, V. N., Nanda, D. N., & Mantros, S. W. D. (2025). Pelatihan tutor PKBM homeschooling HSPG Jember dalam pemanfaatan modul board game literasi sains melalui strategi edukasi kreatif. *Abdimas Siliwangi*, Vol 8 (3), 746-754. doi: 10.22460/as.v8i3.28941

A. PENDAHULUAN

Pendidikan Kesetaraan sebagai salah satu jalur pendidikan alternatif yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengatur pola belajar secara mandiri serta dapat mengembangkan bakat minatnya. Serupa dengan *Homeschooling* yang memiliki jalur pendidikan alternatif dimana orang tua memilih anaknya belajar di rumah dari pada di sekolah (Mariana et al., 2019). *Homeschooling* merupakan pendidikan nonformal yang mana orang tua akan bertanggungjawab atas pendidikan anaknya dengan mengatur pola belajar yang dibutuhkan anak untuk mengembangkan bakatnya (Sodik & Sumenep, 2020) dalam Aziz, et.al (2022). PKBM *Homeschooling* HSPG Jember berlokasi di jalan Mojopahir Ruko No. Sempusasi, Kaliwates, Jember. Terletak di Tengah perkotaan, PKBM *Homeschooling* HSPG Jember tidak memiliki akses secara langsung terhadap sumber daya alam yang ada di Jember.

PKBM *Homeschooling* HSPG Jember menerapkan pendekatan “school at home” yang memperhatikan ketercapaian kompetensi dan kualitas materi yang sama dengan kurikulum sekolah pada umumnya. *Homeschooling* HSPG juga menggunakan pendekatan psikologis dan akademis yang terintegrasi. Strategi ini bertujuan untuk mengoptimalkan kemampuan peserta didik pada aspek kognitif, soft skills dan hard skills yang berorientasi pada aspek Rekayasa dan Teknologi, Bahasa, dan keterampilan abad 21. Namun, tantangan seperti kurikulum yang sesuai, kualitas tutor, dan validasi akademik menjadi perhatian utama. Berbagai penelitian menunjukkan bahwa literasi sains siswa di Indonesia masih tergolong rendah, yang tercermin dalam hasil asesmen internasional seperti PISA. Siswa seringkali mengalami kesulitan dalam memahami konsep-konsep sains yang berkaitan dengan pertanian, teknologi pangan, dan ekologi yang merupakan bagian dari ketahanan pangan.

Tutor Program Pendidikan Kesetaraan berperan dalam meningkatkan literasi sains pada peserta didik, tetapi banyak tutor yang masih menggunakan metode pembelajaran konvensional berbasis ceramah, metode pembelajaran tersebut masih kurang efektif dalam meningkatkan pemahaman konseptual dan keterampilan berpikir kritis peserta didik. Tutor memiliki peran penting dalam menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan efektif bagi peserta didik. Namun, tutor di PKBM *Homeschooling* HSPG Jember menghadapi kendala dalam menerapkan metode pembelajaran inovatif, seperti sulitnya menyesuaikan gaya belajar, keterbatasan dalam penggunaan teknologi, serta

kurangnya pelatihan tutor. Berdasarkan analisis pada mitra, maka kegiatan pengabdian ini difokuskan pada pelatihan peningkatan kompetensi pedagogik Tutor program Pendidikan Kesetaraan untuk mengintegrasikan Mini Modul *Board game* ke dalam kurikulum pendidikan kesetaraan, serta bagaimana menghubungkannya dengan konsep-konsep sains yang berkaitan dengan ketahanan pangan. Adapun tujuan pengabdian ini memberikan pelatihan bagi orang dewasa yang mampu mengedukasi, dan memotivasi peserta pelatihan. Adapun tujuan khusus dari pengabdian kepada Masyarakat ini adalah membentuk kelompok tutor yang handal dalam mengemas pembelajaran berbasis gamifikasi, mengadakan pelatihan pemanfaatan Mini Modul *Borad Game* untuk memberikan pemahaman terkait konsep sains yang berkaitan dengan ketahanan pangan, dan memberikan penguatan strategi belajar kepada peserta didik sehingga aktivitas pembelajaran menjadi menyenangkan.

B. LANDASAN TEORI

Homeschooling berasal dari Bahasa Inggris yang memiliki arti sekolah rumah. *Homeschooling* berarti membimbing dalam hal ini sebagai contoh seorang murid dalam program pendidikan di luar sekolah – sekolah umum, khususnya dilaksanakan di rumah. Walaupun disebut *Homeschooling* tidak berarti anak belajar di dalam rumah secara terus menerus. Namun anak – anak bisa belajar dimana saja dan kapan saja asal situasi dan kondisi nyaman dan menyenangkan seperti layaknya berada di rumah (Pujiyanti Fauziah, 2019) dalam Mahdini dan Sari (2020). Tujuan *Homeschooling* adalah pendidikan yang fleksibel yang dapat dilaksanakan dengan menyesuaikan situasi peserta didik. *Homeschooling* merupakan pendekatan pendidikan alternatif yang memberikan fleksibilitas dalam proses belajar, dengan orang tua dirumah sebagai pengajar utama. Keuntungan utama dari *Homeschooling* yaitu memungkinkan anak untuk belajar dengan gaya dan kebutuhan yang sesuai dengan mereka (Saputra, et.al 2020). PKBM *Homeschooling* HSPG Jember menerapkan pendekatan “*school at home*” yang memperhatikan capaian kompetensi, kualitas dan kemampuan peserta didik. *School at home* merupakan model pembelajaran yang ada di *homeschooling* dengan praktik yang sama dengan sekolah formal yang membedakan hanya saja tempat belajar (Siddiq dan Salama, 2021).

Homeschooling memiliki dampak yang penting pada perkembangan anak baik secara akademik maupun secara psikologis, *Homeschooling* memberikan peluang bagi orangtua untuk menciptakan pola dan suasana belajar yang bebas dari tekanan (Saputra, Srh, & Gusmaneli, 2024). Selain itu, keberhasilan *homeschooling* sangat bergantung pada komitmen orang tua sebagai pengajar utama saat berada dirumah. Menurut Nur Aini et al. (2024) dalam (Saputra, Srh, & Gusmaneli, 2024) orang tua harus memiliki keterampilan khusus, seperti kemampuan merancang kurikulum, mengelola waktu, dan menyediakan dukungan emosional bagi anak. Tantangan lainnya adalah memastikan anak tetap mengikuti perkembangan akademik yang seimbang dengan standar pendidikan nasional, yang sering kali membutuhkan keterlibatan tutor profesional.

C. METODE PELAKSANAAN

Metode pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan secara terstruktur melalui 5 tahapan. Pertama sosialisasi yang dilakukan untuk meningkatkan kesadaran dan pemahaman Tutor tentang pentingnya inovasi bahan ajar dalam kegiatan pembelajaran. Kedua, Pelatihan yang bertujuan untuk membekali Tutor dengan keterampilan praktis dalam menggunakan media Mini Modul *Board Game*. Ketiga, penerapan teknologi dalam menerapkan *Interactive Learning Video*. Keempat, Mitra sasaran program PKBM *Homeschooling* HSPG Jember beserta tutor yang terlibat dalam seluruh proses. Kelima, Monitoring dan evaluasi secara berkala untuk memastikan system berjalan sesuai dengan rencana dan kebutuhan mitra.



Gambar 1. Pelaksanaan Pengabdian

D. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan pengabdian Masyarakat ini berlangsung secara bertahap, mulai dari tahap sosialisasi, pelatihan, penerapan teknologi, mitra sasaran program dan monitoring serta

evaluasi. Pada tahapan sosialisasi terbagi menjadi dua yang pertama *Kick-off Meeting* yaitu Pertemuan awal dengan Pengelola PKBM *Homeschooling* HSPG Jember untuk menjelaskan program dan tujuan. Pada tahap ini, tim pengusul telah memperkenalkan mini modul board game dan manfaatnya dalam mengembangkan kompetensi pendidik. Pertemuan ini bertujuan untuk menggalang dukungan dan komitmen dari semua pihak yang terlibat. Dan yang kedua Edukasi Mini *Board Game* menjelaskan tentang keuntungan media *board game* dan bagaimana teknologi bisa membantu metode pengajaran. Sosialisasi ini juga meliputi presentasi tentang mini modul board game dan bagaimana board game ini dapat digunakan untuk proses pembelajaran secara efektif.



Gambar 2. Sosialisasi *Board Game*

Realisasi pelatihan Mini *Board Game* yang intensif tentang cara menggunakan media *board game* untuk kegiatan belajar. Peserta akan belajar tentang tema literasi sains yang diintegrasikan dengan *board game*. Selain itu peserta akan diberikan pemahaman bagaimana panduan dalam memainkan *board game*. Dengan sesi selanjutnya yaitu simulasi dan praktik langsung yang dimana Tutor sebagai peserta akan mencoba memainkan *board game* literasi sains dengan mengacu pada mini modul *board game* yang telah ada. Melalui simulasi ini, peserta akan mendapatkan pengalaman langsung dalam menerapkan strategi yang telah dipelajari. Peserta akan bekerja dalam kelompok untuk memainkan permainan, kemudian mempresentasikan hasilnya untuk mendapatkan masukan dari fasilitator dan peserta lainnya.



Gambar 3. Praktik Langsung Kepada Tutor

Tujuan dari pelatihan ini yaitu mengembangkan pengetahuan dan keterampilan Tutor untuk lebih inovatif dan kreatif dalam mengembangkan metode pembelajaran di kelas. Terdapat dua pemateri dalam pelatihan ini, yaitu ibu Nani Sintiawati, S.Pd., M.Pd dengan materi yang di sampaikan *Board Game Eco-Wonders* dan ibu Frimha Purnmawati, S.Pd., M.Pd dengan materi *Board Game Ecosaver The Food Waste Adventure*. Peserta dalam pelatihan ini adalah Tutor PKBM *Homeschooling HSPG Jember* sebanyak 10 tutor.



Gambar 4. Penyampaian Materi *Board Game Eco-Wonders*



Gambar 5. Penyampaian Materi *Board Game Ecosaver The Food Waste Adventure*

Dalam pengabdian ini menerapkan *Interactive Learning Video*. Pada tahapan pembangunan video ini, berfokus kepada panduan penggunaan *board game* literasi sains yang mengacu pada mini modul *board game* yang telah dikembangkan. Menurut Scorigano (2010) dalam (Streit & Hadi, 2016), *board game* adalah jenis permainan di mana alat-alat atau bagianbagian permainan ditempatkan, dipindahkan, atau digerakan pada permukaan yang telah ditandai atau dibagi-bagi menurut seperangkat aturan. Menurut Wisana (2011) *board game* memiliki beberapa manfaat yaitu: Aturan, Interaksi Sosial, Edukasi, Risiko dan Simulasi, Jenjang Sosial. *Board game* yang diimplementasikan adalah *board game* dengan konteks literasi sains. Pada kegiatan ini peserta didik belajar mengenal lingkungan. Hal tersebut dapat menyenangkan peserta didik bisa menyerap lebih banyak informasi. Selain itu, peserta didik belajar bersyukur karna Allah SWT telah menciptakan lingkungan yang bersih untuk ditempati manusia. Dengan demikian jati diri anak akan senantiasa mengarah kepada arah positif. Berikut beberapa model *board game* yang telah dikembangkan melalui mini modul *board game* literasi sains yaitu *EcoSaver: The Food Waste Adventure*, *Eco-Wonders: Menjelajahi Lingkungan Ciptaan Allah*. Adapun penjelasan masing-masing permainan tersebut mengacu pada mini modul yang telah dikembangkan sebagai berikut:



Gambar 6. Komponen dan Tujuan *Board Game Eco-Wonders*



Gambar 7. Komponen dan Tujuan *Board Game The Food Waste Adventure*

E. KESIMPULAN

Kegiatan pelatihan Mini Modul *Board Game* berbasis literasi sains kepada Tutor di PKBM *Homeschooling* HSPG Jember. Selanjutnya perlu diadakan monitoring kepada Tutor PKBM *Homeschooling* HSPG Jember yang diharapkan dapat meningkatkan pengembangan dan keterampilan Tutor lebih inovatif dan kreatif dalam mengembangkan metode pembelajaran di kelas serta dapat mengaplikasikan Mini Modul *Board Game* kepada peserta didik. *Board Game* berbasis literasi sains kepada Tutor di PKBM *Homeschooling* HSPG Jember telah berhasil dilaksanakan. Pelatihan ini bertujuan untuk meningkatkan kompetensi dan keterampilan tutor dalam mengemas pembelajaran berbasis gamifikasi, memberikan pemahaman terkait konsep sains yang berkaitan dengan ketahanan pangan, serta memberikan penguatan strategi belajar kepada peserta didik agar aktivitas pembelajaran menjadi menyenangkan.

F. ACKNOWLEDGMENTS

Penulis menyampaikan terimakasih kepada Tim Kelompok *Riset Training and Development* (TraDev) Program Studi Pendidikan Luar Sekolah Universitas Jember yang telah memberikan ilmu dan pengetahuan baru, Tutor PKBM *Homeschooling* HSPG Jember yang telah berpartisipasi pada pengabdian ini, disampaikan terimakasih kepada PKBM *Homeschooling* HSPG Jember yang telah memfasilitasi pelatihan ini dan juga mahasiswa Program Studi Pendidikan Luar Sekolah yang telah terlibat dalam pelatihan ini.

G. DAFTAR PUSTAKA

- Annisa , N., Padilah , N., Rulita, R., Yuniar, R., & Priyanti, N. (2023). Model Pembelajaran Homeschooling Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran* .
- Aziz, A.N. Rahmatullah, A.S. Anjasari, T., Janti, S.A. (2022). Efek Psikologis Pembelajaran Homeschooling dalam Penerapan Teori Sosial Kohnitif dan Konstruktivisme. *AKSARA: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 9(1), 113-128.
- Djamaluddin, A., Wardana. (2019). *Belajar dan Pembelajaran, 4 Pilar Peningkatan Kompetensi Pedagogis*. Parepare: CV. Kaffah Learning Center.
- Saputra, A., Srh, A. H., & Gusmaneli. (2024). Pengaruh Homeschooling Terhadap Perkembangan Kecerdasan Emosional Anak. *Jurnal Ilmiah dan Karya Inovasi Guru*, 90-91.
- Siddiq, M., & Salama, H. (2021). Sekolah Rumah Sebagai Salah Satu Bentuk Pendidikan Informak : Legalitas dan Ragam Pendekatan Pembelajarannya. *Jurnal Penelitian Kebijakan Pendidikan*, 115.
- Sintiawati, N., Imsiyah, N., Purnamawati, F., Himmah, I.F. (2023). Mini Module “Board Game” to Improve Science Literacy Skills in Educators at KB Yasmin Jember. Empowerment: *Jurnal Ilmiah Program Studi Pendidikan Luar Sekolah*, 12(2), 70-84.
- Streit, A. K., & Hadi. (2016). Perancangan Board Game Edukasi Pendidikan Moral Dengan Menggunakan Tokoh Cerita Rakyat Nusantara Untuk Usia 13 – 15 Tahun. *JURNAL RUPARUPA, Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Bunda Mulia*, 5(1), 87-98.