

BOARD GAME UNTUK EDUKASI POLITIK: UPAYA PENDIDIKAN POLITIK DI MEKARJAYA KOTA BANDUNG JELANG PEMILU 2024

Mustabsyrotul Ummah Mustofa*

Departemen Ilmu Politik, FISIP
Universitas Padjadjaran

Article history

Received : 26 November 2024

Revised : 30 Desember 2024

Accepted : 22 Januari 2025

Published : 30 Januari 2025

*Corresponding author

Email :

mustabsyrotul.ummah@unpad.ac.id

No. doi:

<https://doi.org/10.24198/sawala.v6i1.59409>

ABSTRAK

Pendidikan politik bagi masyarakat merupakan sebuah upaya untuk meningkatkan pemahaman dan partisipasi dalam pemilu legislatif dan presiden pada tahun 2024. Pendidikan politik menggunakan *board game* menjadi salah satu upaya memberikan edukasi tentang pemilu dan isu-isu seputar kepemiluan dengan sasaran pemilih muda dan Perempuan di Kelurahan Mekarjaya, Kecamatan Rancasari, Kota Bandung. Penggunaan Board game sebagai alat Pendidikan politik digunakan untuk memberikan pemahaman mengenai isu politik dalam konteks yang menyenangkan. Kegiatan ini merupakan sebuah program integratif antara Program Pengabdian Masyarakat dari Departemen Ilmu Politik dan aktivitas Kuliah Kerja Nyata Mahasiswa Unpad selama bulan Januari, jelang pemilu 2024. Aktivitas yang dilakukan meliputi rangkaian Pendidikan politik di 11 Rukun Warga (RW), SMAN 25 Kota Bandung dan diakhiri dengan Gebyar Pendidikan Politik bagi seluruh warga Kelurahan Mekarjaya yang melibatkan kelompok PKK dan Karang Taruna. Dalam satu bulan rangkaian kegiatan Pendidikan politik, mahasiswa KKN yang terlibat sebagai fasilitator kegiatan dan Masyarakat Kelurahan Mekarjaya memahami pentingnya menjadi pemilih cerdas untuk menciptakan pemilu yang demokratis.

Kata kunci: Board game, Pendidikan Politik, Pemilih Cerdas, Kelurahan Mekarjaya

ABSTRACT

Community political education is an effort to increase understanding and participation in the 2024 legislative and presidential elections. Political education using board games is one of the efforts to provide education on elections and election-related issues to young voters and women in Mekarjaya Village, Rancasari District, Bandung City. Board games are a political education tool that provides understanding of political issues in an entertaining context. This activity is an integrated programme between the Department of Political Science's community service programme and Unpad students' community service activities in January, ahead of the 2024 elections. The activities include a series of political education activities in 11 neighbourhoods, SMAN 25 Bandung City, and ended with a political education Gebyar for all residents of Mekarjaya Village involving PKK and Karang Taruna groups. In one month of political education activities, KKN students who were involved as facilitators of activities and the Mekarjaya Village community understood the importance of being smart voters to create democratic elections.

Key word: board game, political education, smart voters, Mekarjaya

PENDAHULUAN

Kegiatan Kuliah Kerja Nyata-Program Pengabdian Masyarakat (KKN-PPM) merupakan bagian dari Tri Dharma Perguruan Tinggi yang dilakukan oleh dosen dan mahasiswa. Program Pengabdian Mahasiswa (PPM) adalah suatu bentuk pengabdian mahasiswa terhadap masyarakat dan merupakan salah satu bagian dari Tri Dharma Perguruan Tinggi. Dengan diadakannya PPM, diharapkan seorang mahasiswa semakin matang dengan disiplin keilmuannya. PPM juga berupaya mewujudkan pendidikan yang lebih efektif yaitu pendidikan yang langsung dialami oleh mahasiswa. Pengabdian Mahasiswa Kepada Masyarakat dilaksanakan di Kelurahan Mekarjaya Kecamatan Rancasari, Kota Bandung, Provinsi Jawa Barat.

Terdapat kegiatan yang dilakukan dalam program ini yakni sosialisasi terkait Pemilu Legislatif dan Presiden serentak pada Februari 2024. Secara garis besar bertujuan untuk membantu meningkatkan tingkat partisipasi pemilih dalam penggunaan hak pilih dan hak suara di Kecamatan Rancasari untuk mencapai angka sebesar 95% partisipasi. Kami secara khusus melakukan kegiatan ini dalam lingkup wilayah RW 07 dan RW 08 Kelurahan Mekarjaya, Kecamatan Rancasari, Kota Bandung dengan pelaksanaan sosialisasi kepada kelompok pemilih perempuan.

Sosialisasi mencakup pengenalan lima posisi jabatan politik yang akan dipilih beserta karakteristik surat suara, kemudian dengan menjelaskan perbedaan fungsi, peran, dan wewenang dari masing-masing posisi. Selain itu, sosialisasi dilakukan dengan memperkenalkan kesadaran sebagai pemilih berdaulat dengan menolak politik uang agar tidak mengambil sepeserpun besarnya, hingga sosialisasi pencegahan berita bohong atau *hoax* antar pasangan calon presiden menjelang Pemilu yang berisiko tersebar di kalangan pemilih perempuan melalui media sosial sehingga dilakukan juga edukasi untuk mempelajari karakteristik berita bohong sampai cara untuk melakukan klarifikasi dan verifikasi berita dengan benar.

Salah satu kelurahannya yaitu kelurahan Mekarjaya yang memiliki luas terkecil sebesar 137,930 hektar atau sebesar 18% dari total luas kecamatan. Pada kelurahan Mekarjaya, terdapat beberapa sumber daya alam yaitu pemukiman seluas

121,70 hektar, kuburan 0,20 hektar, pertanian 18,62 hektar, taman 2,00 hektar, perkantoran 0,04 hektar dan lainnya 23,43 hektar. Masyarakat Kelurahan Mekarjaya memiliki berbagai macam jenis pekerjaan. Adapun jenis-jenis tersebut terdiri dari buruh swasta, pegawai negeri sipil (PNS), pedagang, penjahit, dokter, supir, TNI, Polri, pengusaha, dan lainnya.

Besarnya persentase masyarakat usia aktif dalam mengenal politik, dapat menyebabkan kekurangan informasi dan wawasan mengenai pemahaman politik yang mudah dan tepat apabila tidak diberi edukasi secara optimal. Selain itu, di era serba internet saat ini memudahkan masyarakat untuk menerima informasi secara mentah yang dapat berakibat beberapa masyarakat kurang tepat dalam mendapat informasi, terlebih perempuan dan pemilih pemula yang mudah untuk menerima berita *hoax* (Liputan6.com, 2021).

Oleh karena itu, program pengabdian mahasiswa kepada masyarakat menjadi sangat relevan dan memiliki peran strategi dalam berkontribusi mengatasi permasalahan pada fenomena politik saat ini. Mahasiswa PPM memiliki kesempatan untuk melakukan edukasi mengenai politik melalui media-media yang tepat seperti *Board Games*. Dengan keterampilan dan pengetahuan serta persiapan yang tepat, maka mahasiswa KKN-PPM dapat aktif memberikan edukasi dan rekomendasi untuk mengenal politik agar masyarakat lebih mudah menerima edukasi politik secara tepat.

Edukasi politik dibawakan oleh mahasiswa KKN-PPM dengan didampingi tim dosen PPM melalui media *Board Games* sebagai salah satu upaya pengenalan politik yang mudah diterima bagi masyarakat kelurahan Mekarjaya di seluruh rukun warga.

Edukasi politik dilakukan pada masyarakat sekitar termasuk kepada pemilih pemula dengan berkunjung ke SMAN 25 Bandung dan memberikan pengetahuan politik melalui media *Board Games*. Hal ini dilakukan agar masyarakat khususnya perempuan dan pemilih pemula tidak mengalami kesulitan dalam menerima informasi. Sehingga diharapkan edukasi ini dapat memberikan manfaat jangka panjang bagi masyarakat di kelurahan Mekarjaya, Kecamatan Rancasari, Kota Bandung.

Tujuan dari topik KKN-PPM Politik Asik : "Edukasi Politik Melalui Media Board Games" tahun 2024 di kelurahan Mekarjaya Kecamatan Rancasari, sebagai berikut :

1. Meningkatkan kesadaran masyarakat akan pentingnya pemahaman yang tepat mengenai politik atau isu-isu yang terkait agar terbentuknya kesadaran mengenai hak dan kewajiban sesuai dengan konstitusi.
2. Memberikan edukasi mengenai politik melalui media board games sebagai bentuk upaya menjadi masyarakat yang lebih terampil dan berpengetahuan luas tentang sistem politik, hak dan kewajiban dalam masyarakat.
3. Memberikan pemahaman mengenai cara-cara dalam berpartisipasi di proses politik.
4. Meningkatkan kesadaran bagaimana menyikapi perbedaan pendapat yang muncul, serta keterampilan untuk memilah informasi dengan bijak.

Manfaat dari topik KKN-PPM Politik Asik : "Edukasi Politik Melalui Media Board Games" tahun 2024 di kelurahan Mekarjaya Kecamatan Rancasari, sebagai berikut :

1. Terbentuknya kesadaran masyarakat kelurahan Mekarjaya mengenai pendidikan politik.
2. Dapat memberikan kontribusi pada masyarakat mengenai sistem politik dan isu-isu terkait agar tidak terjadi kekurangan informasi dalam politik.
3. Dapat menjadi masukan bagi masyarakat agar meningkatkan kesadaran dalam berpolitik.
4. Terbentuknya sikap politik masyarakat yang mendukung berfungsinya sistem pemerintah secara sehat.

KAJIAN PUSTAKA

Pendidikan Politik

Pendidikan politik merupakan elemen utama yang memungkinkan warga negara memahami prinsip-prinsip dasar demokrasi, mengenali hak dan kewajiban mereka, serta mengetahui cara berkontribusi dalam membangun masa depan negara (Mustofa et al, 2024).

Edukasi politik sebagai proses yang dilakukan untuk meningkatkan pengetahuan masyarakat agar mereka

dapat berpartisipasi secara maksimal dalam sistem politik. Dalam konteks konsep demokrasi, penting bagi masyarakat untuk memiliki kemampuan menjalankan tugas partisipatif. Edukasi politik mencakup pembentukan nilai-nilai politik, melibatkan pemahaman peran individu dalam pemerintahan, partai politik, dan birokrasi. Selain itu, edukasi politik juga melibatkan pembentukan kematangan dan kecerdasan individu serta tanggung jawab, baik secara individu maupun kolektif, dalam menyelesaikan masalah bangsa (Rudy, 2022).

Pelibatan masyarakat dalam dialog dan diskusi dalam proses pendidikan politik membuka ruang untuk pertukaran pandangan dan ide yang dapat membantu mengatasi penyebaran informasi yang tidak akurat atau hoaks dalam politik. Dengan merancang board games dan permainan yang mempromosikan diskusi terbuka dan berpendidikan, mahasiswa dapat menciptakan lingkungan yang mendukung partisipasi aktif masyarakat untuk menjadi pemilih cerdas dalam Pemilihan Umum (Pemilu), Pemilihan DPR, DPD, dan DPRD, Pemilihan Presiden dan Wakil Presiden, serta Pemilihan Kepala Daerah (Pilkada) pada tanggal 14 Februari 2024 mendatang.

Board Game sebagai Media Pendidikan Politik

Barbara dalam Bayeck (2020), menjelaskan *board game* atau permainan papan dapat diartikan sebagai permainan yang mengandalkan aturan tertentu, papan permainan, serta alat-alat yang mendukung interaksi antar pemain di atas papan tersebut. Sementara itu, Berland dan Lee dalam Ratminingsih (2018) menyatakan bahwa *board game* dapat dipandang sebagai sarana hiburan yang menawarkan kegiatan rekreasi. Permainan ini biasanya dirancang untuk dimainkan di atas meja dengan papan permainan yang dikemas dalam kotak kardus.

Pho & Dinscore (2015), *Game-Based Learning* adalah pendekatan pembelajaran yang memanfaatkan prinsip-prinsip permainan tertentu dalam situasi pendidikan untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik. Dalam konteks edukasi politik melalui permainan papan (*board games*), konsep ini diterapkan dengan mengintegrasikan prinsip-prinsip permainan ke dalam desain *board games*

yang dirancang untuk meningkatkan pemahaman dan partisipasi politik peserta.

Selama pelaksanaan Program Pengabdian Mahasiswa, mahasiswa bertindak sebagai fasilitator dengan menggunakan lima jenis board games, yaitu undercover, spyfall, cerdas cermat, oknum, dan code names.

Board games bertema politik memanfaatkan elemen seperti tantangan, kompetisi, dan interaksi untuk membuat pembelajaran politik menjadi lebih menarik dan dinamis. Dengan menerapkan prinsip-prinsip *Game-Based Learning*, permainan papan dalam edukasi politik mampu meningkatkan keterlibatan peserta, mendorong mereka untuk belajar secara aktif, serta menyampaikan informasi politik dengan cara yang lebih menyenangkan dan efektif (Mustofa et al, 2024).

Lebih jauh lagi, pendekatan *Game-Based Learning* tidak hanya bertujuan untuk menyampaikan informasi politik secara menarik, tetapi juga untuk mendorong partisipasi aktif masyarakat dalam pengambilan keputusan. Dalam konteks ini, Model Partisipasi Publik menekankan pentingnya melibatkan masyarakat dalam proses pengambilan keputusan serta diskusi mengenai isu-isu politik.

METODE

Kegiatan edukasi politik jelang pemilu 2024 dilaksanakan pada tanggal 10 Januari hingga 11 Februari 2024 di Kelurahan Mekarjaya, Kecamatan Rancasari, Kota Bandung. Pada program KKN-PPM ini berfokus pada masyarakat umum di 11 RW di Mekarjaya dan siswa-siswi pemilih pemula di SMAN 25 Kota Bandung.

Metode yang digunakan dalam kegiatan ini adalah fun games dengan board game dan cerdas cermat untuk menjembatani sesi sosialisasi dan edukasi politik. *Fun game* yang dimainkan dalam program edukasi politik ini meliputi:

1. Board games: Undercover, Spyfall, Oknum, Code names

Secara teknis, gaya bermain *undercover* adalah bermain peran (*Role Play*), setiap pemain diberi peran tertentu, saling tuduh menuduh, dan di akhir ronde mengambil kesepakatan untuk mengeksekusi/mengeluarkan seseorang di akhir putaran. Ini adalah gambaran politik, yang orang anggap salah bisa jadi benar

(begitu juga sebaliknya), dan yang orang anggap kosong bisa jadi ada isinya (begitu juga sebaliknya). Naluri manusia adalah mengikuti aturan/kebiasaan yang telah berlaku. Jadi ketika aturan sudah ditetapkan pada ronde pertama dan kedua, naluri kita sudah dapat mengikuti untuk dapat mengikuti aturan yang sama pada ronde ketiga sampai kelima.

2. Cerdas Cermat

Pengetahuan politik penting karena memberikan pemahaman tentang sistem pemerintahan, proses legislasi, dan kebijakan publik. Ini memfasilitasi partisipasi aktif dalam sistem demokratis, memungkinkan warga negara membuat keputusan yang informasional, serta memahami dan terlibat dalam isu-isu kritis. Pemahaman politik juga melindungi hak individu, memungkinkan pengaruh positif terhadap perubahan masyarakat, dan membentuk identitas serta nilai-nilai suatu komunitas.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan kegiatan KKN-PPM Integratif dilaksanakan mulai dari pembekalan mahasiswa, persiapan kegiatan, pelaksanaan dan evaluasi.

Tahap Pembekalan KKN-PPM Integratif

Pembekalan merupakan tahapan penting dalam pelaksanaan program KKN-PPM Integratif. Pada tahap ini mahasiswa KKN diberikan pembekalan dari universitas dan dari dosen pembimbing KKN yang merupakan dosen tim Program Pengabdian Masyarakat (PPM) Edukasi Politik melalui *Board Game*.

Proses pembekalan mahasiswa dilakukan dalam beberapa tahapan rangkaian. Pertama, pembekalan dari pihak universitas mengenai hak dan kewajiban mahasiswa selama kegiatan KKN-PPM berlangsung.

Kedua, pembekalan dari DPL magang yang merupakan tim dosen PPM berkaitan dengan pendalaman isu pendidikan politik jelang pemilu Pileg dan Pilpres 2024. Ketiga, pembekalan dari tim *Board Game* Politik Asik berupa *training of trainer* bagi mahasiswa agar bisa menjadi master games dan fasilitator kegiatan.

Tahap Persiapan Kegiatan

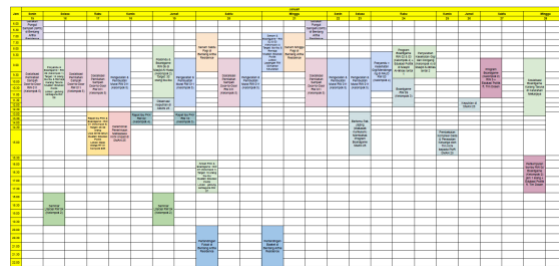
Pada tahap ini mahasiswa KKN sebagai fasilitator program dan dosen pendamping lapangan melakukan komunikasi dan koordinasi dengan pihak Kecamatan Rancasari dan Kelurahan Mekarjaya. Dalam komunikasi dan koordinasi didapati kesepakatan dengan Camat Rancasari untuk membantu mencapai target partisipasi masyarakat dalam pemilu legislatif dan presiden 2024 sebesar 95% bagi warga Kelurahan Mekarjaya.

Selain itu, komunikasi dengan Kelurahan Mekarjaya juga menitikberatkan pendidikan politik bagi warga masyarakat dengan melakukan kolaborasi dan kerjasama dengan PPS (Panitia Pemungutan Suara) Kelurahan Mekarjaya untuk setiap tahapan pendidikan politik yang direncanakan.

Dalam pelaksanaan kegiatan, mahasiswa KKN selaku fasilitator juga melakukan komunikasi dan koordinasi dengan Ketua RW, Ketua Karang Taruna dan Kader PKK RW di lingkungan Kelurahan Mekarjaya untuk mengatur jadwal kegiatan pendidikan politik yang disesuaikan dengan kesediaan waktu dari warga RW tersebut.

Selain dengan pihak kecamatan dan kelurahan, koordinasi juga dilakukan dengan Kepala Sekolah, Wakil Kepala Sekolah dan Guru di SMAN 25 Bandung dalam rangka pendidikan politik bagi pemilih pemula di sekolah tersebut. Dari hasil komunikasi tersebut disepakati bahwa kegiatan pendidikan politik diberikan kepada siswa kelas XII yang sudah memasuki usia 17 tahun dan terdaftar dalam DPT (Daftar Pemilih Tetap) untuk Pileg dan Pilpres 2024. Nantinya kegiatan pendidikan politik akan dilaksanakan di masing-masing kelas dengan menggunakan jam pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan.

Pada tahap persiapan ini juga, kesepakatan yang telah dihasilkan dalam proses komunikasi dan koordinasi dengan *stakeholder* terkait, dirangkum dalam sebuah jadwal rencana kegiatan yang disusun oleh mahasiswa selama kurun waktu satu bulan.



Gambar 1. Timeline Kegiatan Rangkaian Pendidikan Politik di RW Kelurahan Mekarjaya dan SMAN 25 Kota Bandung

Tahap Pelaksanaan Kegiatan Pendidikan Politik

Pelaksanaan kegiatan pendidikan politik dilaksanakan dalam 11 kali rangkaian di Kelurahan Mekarjaya meliputi kegiatan di masing-masing RW dari mulai RW 1 sampai RW 11. Sementara kegiatan pendidikan politik bagi siswa SMAN 25 dilaksanakan dalam 8 kali kegiatan di kelas XII.

Setiap kegiatan dilakukan dalam waktu yang berbeda mengikuti kesediaan dari peserta kegiatan. Durasi rata-rata kegiatan pendidikan politik berkisar 60-120 menit. Dari durasi tersebut, rangkaian program yang dilakukan mulai dari pelaksanaan *board game*, cerdas cermat, pemaparan tentang pemilu, *hoax* dan menjadi pemilih cerdas dan ditutup dengan sesi tanya jawab. Dalam beberapa kesempatan, rangkaian kegiatan juga disertai dengan pemberian *doorprize* bagi warga yang mengikuti kegiatan pendidikan politik. Pemberian *doorprize* dilakukan untuk menarik minat warga dalam mengikuti kegiatan pendidikan politik terutama bagi warga di RW yang tinggal di wilayah pemukiman padat penduduk.

Terdapat perbedaan strategi yang diterapkan antara pelaksanaan program bagi warga masyarakat dengan program bagi siswa sekolah. Perbedaan metode ini diterapkan dengan memperhatikan karakteristik peserta sasaran pendidikan politik supaya program dan materi muatan dapat dipahami oleh peserta dengan baik.

Pendidikan politik bagi warga masyarakat RW di Kelurahan Mekarjaya dilakukan dengan lebih banyak *fun game* seperti cerdas cermat dan pemberian *doorprize*. Hal ini dilakukan karena menyesuaikan demografi peserta yang kebanyakan merupakan ibu-ibu dan bapak-bapak yang masuk dalam kategori lansia. Metode tersebut digunakan agar isu pemilu, *hoax* dan menjadi pemilih yang

cerdas dapat dipahami dalam bentuk penyampaian yang cukup ringan. Tidak jarang, rangkaian kegiatan pendidikan politik yang dilakukan bersamaan dengan kegiatan arisan ibu-ibu di tingkat RW atau berbarengan dengan kegiatan Posyandu untuk mengefektifkan waktu pengumpulan warga.



Gambar 2. Pendidikan Politik bagi warga RW 10 berkolaborasi dengan PPS Kelurahan Mekarjaya

Sementara itu metode pendidikan politik yang dilakukan bagi pemilih pemula siswa SMAN 25 lebih banyak menggunakan board games sebagai tools kegiatan untuk memberikan pemahaman dan simulasi pemilu. Siswa diberikan ragam tantangan dari berbagai jenis *board game* yang dimainkan yang kemudian sama-sama menggali makna politik dari permainan tersebut. Metode ini digunakan untuk memberi gambaran politik secara sederhana kepada siswa SMA yang notabene merupakan pemilih pemula. Dengan menggunakan *board game* sebagai tools pendidikan politik diharapkan anak muda memiliki pandangan politik yang lebih terbuka dan luas terlepas dari stigma politik yang dianggap negatif dan kotor. Selain itu, dalam rangkaian kegiatan untuk siswa SMA diberikan *form pre-test* dan *post-test* untuk mengetahui pemahaman siswa tentang pemilu, *hoax* dalam pemilu dan bagaimana menjadi pemilih cerdas.



Gambar 3. Rangkaian Pendidikan Politik bagi Pemilih Pemula SMAN 25 Kota Bandung

Rangkaian terakhir dari kegiatan pendidikan politik di Kelurahan Mekarjaya dilaksanakan dalam bentuk festival pendidikan politik yang berkolaborasi dengan PKK, Karang Taruna, LPM dan PPS Kelurahan Mekarjaya sekaligus menutup rangkaian kegiatan Edukasi Politik dengan Board game di Kelurahan Mekarjaya.



Gambar 5. Penutupan Rangkaian Kegiatan Edukasi Politik melalui Boardgame

Hasil dari serangkaian kegiatan yang dilakukan menunjukkan adanya peningkatan pengetahuan perempuan dan pemuda mengenai Pemilu 2024 dan penanganan isu *hoax* dalam pemilu. Hal ini

didapat dari perbandingan antara hasil *pre-test* dan *post-test* yang dilakukan oleh mahasiswa saat rangkaian kegiatan dengan siswa SMA. Sementara untuk kegiatan perempuan, hasil kegiatan diketahui melalui metode observasi dan tanya jawab selama kegiatan. Banyak dari kalangan ibu-ibu yang berterima kasih atas kegiatan pendidikan politik yang dilakukan ditengah kebingungan mereka menghadapi Pemilu Legislatif yang kompleks dengan banyak calon dari banyak partai politik yang tidak diketahui.

Tahap Evaluasi

Pasca rangkaian kegiatan selesai dilaksanakan, mahasiswa dan dosen pendamping lapangan melakukan kegiatan evaluasi program yang berlangsung selama satu bulan. Dalam metode curah pendapat selama proses evaluasi berlangsung didapati beberapa catatan penting terkait pelaksanaan program sebagai berikut:

1. Diperlukan metode dan pendekatan yang beragam untuk setiap kelompok sasaran pendidikan politik yang disesuaikan dengan karakteristik kelompok
2. Dibutuhkan komitmen waktu pelaksanaan kegiatan karena program pendidikan politik mengikuti waktu kesediaan masyarakat yang sangat beragam, bisa sangat pagi mengikuti jadwal posyandu ataupun sangat sore mengikuti jadwal arisan RW
3. Dibutuhkan ragam *board game* dan *card game* yang bisa dimainkan oleh ibu dan bapak usia lanjut selain cerdas cermat sebagai alternatif fun game dalam metode penyampaian pendidikan politik
4. Dibutuhkan dana pengabdian pada masyarakat yang cukup untuk dapat mendanai serangkaian kegiatan pendidikan politik selama satu bulan penuh

Setelah melakukan evaluasi, mahasiswa dan dosen pendamping lapangan kemudian menyiapkan laporan kegiatan dalam bentuk video pelaksanaan program dan laporan kelompok mahasiswa KKN yang kemudian dikumpulkan kepada tim KKN di tingkat Universitas Padjadjaran.

Adapun kelebihan dari edukasi politik melalui *board games* membuat politik yang tadinya terkesan monoton dan

membosankan menjadi lebih asik karena disajikan dengan kreatif serta interaktif. Metode ini menjadi langkah yang efektif mengingat bahwa kondisi saat ini mulai apatis akan politik sehingga program pengabdian mahasiswa kepada masyarakat ini sangat memberikan dampak positif bagi masyarakat khususnya bagi perempuan dan pemilih pemula di Kelurahan Mekarjaya, Kecamatan Rancasari, Kota Bandung. Dan juga, membantu program dari kelurahan yaitu warga Kelurahan Mekarjaya menggunakan hak suaranya dengan minimal 95% dari keseluruhan warga yang memiliki hak suara

PENUTUP

Program Pengabdian Mahasiswa (PPM) yang terintegrasi dengan Kegiatan Kuliah Kerja Nyata (KKN) Mahasiswa Universitas Padjadjaran di RW di Kelurahan Mekarjaya, Kecamatan Rancasari, Kota Bandung dilakukan dengan kegiatan Pendidikan politik bertema "Politik Asik: Edukasi Politik Melalui Media Board Games". Program kegiatan ini mengadopsi pendekatan *Game-Based Learning* dan Model Partisipasi Publik. Program ini dilaksanakan dalam kurun waktu satu bulan selama 10 Januari - 11 Februari 2024 yang meliputi 11 RW di Kelurahan Mekarjaya dan 8 kelas siswa XII di SMAN 25 Kota Bandung.

Program ini merupakan sebuah upaya meningkatkan kesadaran partisipasi dalam proses politik dan pemahaman terkait politik di kalangan warga dan pemilih pemula. Tak hanya itu, program ini juga meningkatkan kesadaran bagaimana menyikapi perbedaan pendapat yang muncul, serta keterampilan untuk memilah informasi dengan bijak dimana saat pesta demokrasi seperti ini informasi yang disebarkan seringkali terdapat informasi *hoax*.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih diberikan sebesar-besarnya kepada mahasiswa KKN-PPM Kelompok 066 periode KKN Januari-Februari 2024, kepada tim board game Politik Asik yang telah melakukan pendampingan mahasiswa KKN sebagai fasilitator games dan Tim Dosen PPM Kelompok Politik Asik Departemen Ilmu Politik FISIP Unpad, kepada Ibu Prof. Dr. Caroline Paskarina, S.IP., M.Si, Ibu Dra. Mudiayati Rahmatunnisa, MA., Ph.D, serta Bapak Ari Ganjar Herdiansah, S.Sos., M.Sos.,

Ph.D atas keterlibatannya sebagai narasumber dalam rangkaian pendidikan politik baik di RW di Kelurahan Mekarjaya maupun di SMAN 25 Kota Bandung.

DAFTAR PUSTAKA

- Bayeck, R. Y. (2020). Examining Board Gameplay and Learning: A Multidisciplinary Review of Recent Research.
<https://www.liputan6.com/cek-fakta/read/4722742/tak-hanya-orang-tua-kominfo-sebut-remaja-juga-rentan-terpapar-hoaks>
- Mustofa, M. U., Utama, R. S., Paskarina, C., Rahmatunnisa, M., & Herdiansah, A. G. (2024). Politik Asik: Upaya Edukasi Politik menggunakan Media Board Game. *Jurnal SOLMA*, 13(1), 369–379.
<https://doi.org/10.22236/solma.v13i1.14405>
- Pho, A., & Dinscore, A. (2015). Game-Based Learning. American Library Association.
<https://acrl.ala.org/IS/wp-content/uploads/2014/05/spring2015.pdf>
- Ratminingsih, N. M. (2018). IMPLEMENTASI BOARD GAMES DAN PENGARUHNYA TERHADAP HASIL BELAJAR BAHASA INGGRIS. *Jurnal Ilmu Pendidikan*.
<https://journal2.um.ac.id/index.php/jip/article/view/5337/2879>
- Rudy. (2022). Basic Concepts of Political Education for Beginner Voters through Citizenship Education. *Proceeding of the 2nd International Conference on Social Sciences and Education (ICSSE 2022)*.
<https://jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/icsse/article/view/13264/9255>