

Upaya Pengembangan Nilai Sadar Hukum pada Mahasiswa Melalui Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Berbasis *Boardgame*

Nadya Putri Saylendra^{a,1*}, Fitri Silvia Sofyan^{b,2}

^{ab} Universitas Buana Perjuangan Karawang, Indonesia

¹ nadya.saylendra@ubpkarawang.ac.id*

*korespondensi penulis

Informasi artikel

: ABSTRAK

Received: 20 November 2021;

Revised: 28 Juni 2022;

Accepted: 30 Juni 2022.

Kata-kata kunci:

Pembelajaran PKn;

Pembelajaran Berbasis

Boardgame;

Gamifikasi;

Nilai Sadar Hukum.

Penelitian ini dilatarbelakangi karena perilaku sadar hukum yang masih rendah di kalangan mahasiswa. Perilaku sadar hukum dalam konteks kehidupan kewarganegaraan berguna dalam membangun kehidupan kenegaraan yang lebih baik dan sesuai dengan kaidah-kaidah hukum yang berlaku. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan perilaku sadar hukum pada mahasiswa melalui proses perkuliahan dengan menggunakan model pembelajaran berbasis boardgame. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif. Pengumpulan data menggunakan wawancara, observasi dan studi dokumentasi. Subjek penelitian adalah dosen mata kuliah Pendidikan Kewarganegaraan, Koordinator Mata Kuliah Umum Pendidikan Kewarganegaraan dan mahasiswa di lingkungan Universitas Buana Perjuangan Karawang. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dalam mengembangkan perilaku sadar hukum pada mahasiswa dosen telah melakukan perencanaan secara sistematis, terstruktur dan menyeluruh dengan mengadaptasi game sebagai media pembelajarannya. Pada proses pelaksanaan pembelajaran menunjukkan antusiasme mahasiswa berpartisipasi secara aktif karena proses belajar yang diberikan menarik minat mereka. Inovasi pembelajaran bagi seorang pendidik merupakan sebuah keniscayaan guna meningkatkan taraf kualitas pendidikan.

ABSTRACT

Keywords:

Civics Learning;

Boardgame Based Learning;

Gamification;

Legal Value;

Efforts to Develop Legal Awareness Values in Students Through Boardgame-Based Civic Education Learning. This research is motivated by the low level of legal awareness among students. Lawful behavior in the context of citizenship is useful in building a better state life and in accordance with applicable legal rules. The purpose of this research is developing lawful behavior in students through the lecture process using a boardgame-based learning model. This study uses a qualitative approach with a descriptive method. Collecting data using interviews, observation and documentation studies. The research subjects were lecturers of Civic Education Courses, Coordinator of Civic Education Courses and students at the Buana Perjuangan Karawang University. The result of the research is that in developing litigious behavior in students, lecturers have planned systematically, structured and thoroughly by adapting games as learning media. In the process of implementing the learning process, students showed enthusiasm to participate actively because the learning process provided attracted their interest. Learning innovation for an educator is a necessity in order to improve the quality of education.

Copyright © 2022 (Nadya Putri Saylendra & Fitri Silvia Sofyan). All Right Reserved

How to Cite : Saylendra, N. P., & Fitri Silvia Sofyan. (2022). Upaya Pengembangan Nilai Sadar Hukum pada Mahasiswa Melalui Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Berbasis Boardgame. *Jurnal Moral Kemasyarakatan*, 7(1), 44-54. <https://doi.org/10.21067/jmk.v7i1.6238>



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/). Allows readers to read, download, copy, distribute, print, search, or link to the full texts of its articles and allow readers to use them for any other lawful purpose. The journal hold the copyright.

Pendahuluan

Akhir-akhir ini, ada masalah tentang merosotnya kesadaran hukum (Kuncorowati, 2009). Pandangan mengenai merosotnya kesadaran hukum disebabkan karena terjadi pelanggaran-pelanggaran hukum dan ketidakpatuhan hukum. Jika menelusuri berita-berita dalam surat kabar, banyak berita tentang terjadinya pelanggaran-pelanggaran hukum. Berita-berita tentang perusakan lingkungan, pelanggaran lalu lintas, penipuan, penjabretan, penodongan, pembunuhan, korupsi, kredit macet, manipulasi dan sebagainya. Berdasarkan Pusat Informasi Kriminal Nasional (Pusiknas) Kepolisian Republik Indonesia pada tahun 2021 mencatat bahwa pelanggaran lalu lintas terjadi 777 kasus pelanggaran pada setiap 100.000 penduduk di suatu wilayah. Sedangkan untuk pelanggaran berupa kejahatan konvensional dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 1. Kejahatan Konvensional di Indonesia Tahun 2021

Jenis Pelanggaran/Kejahatan	Jumlah Kasus
1. Pencurian dengan pemberatan	30.551
2. Penipuan/perbuatan curang	28.034
3. Pencurian biasa	25.401
4. Penggelapan	18.375
5. Terhadap ketertiban umum	9.956
6. Membahayakan keamanan umum	6.937
7. Kekerasan dalam rumah tangga	5.606
8. Mengakibatkan orang luka	4.475
9. Pencurian dengan kekerasan	4.359

Sumber: Pusiknas Polri, 2021

Akibat peristiwa-peristiwa tersebut di atas dapatlah dikatakan secara umum bahwa kesadaran hukum masyarakat dewasa ini menurun. Pada hakekatnya kesadaran hukum itu tidak hanya berhubungan dengan hukum tertulis. Tetapi dalam kaitannya dengan kepatuhan hukum, maka kesadaran hukum itu timbul dalam proses penerapan hukum positif tertulis. Dalam konteks perilaku sadar hukum pada mahasiswa, ditemukan bahwa terdapat pelanggaran-pelanggaran hukum dasar seperti tidak disiplin dalam mengikuti perkuliahan, pengumpulan tugas, dan tidak menjaga kebersihan lingkungan kampus. Pembaharuan dalam mata kuliah Pendidikan Kewarganegaraan merupakan upaya untuk menghasilkan peserta didik (mahasiswa) yang sadar hukum di tengah merosotnya kesadaran hukum dan moral masyarakat khususnya para aparatur negara termasuk penegak hukum yang semakin mengabaikan nilai-nilai hukum itu sendiri (Kenedi, 2015). Atas dasar fenomena tersebut, guna mengembangkan perilaku sadar hukum pada mahasiswa peneliti mencoba untuk mengkolaborasi materi perkuliahan yang sesuai untuk mengembangkan perilaku sadar hukum dengan media game. Model ini diharapkan mampu mengupayakan perilaku sadar hukum pada mahasiswa agar mereka mampu menjadi warganegara yang baik dan juga cerdas. Maka dari itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul Upaya Pengembangan Perilaku Sadar Hukum Pada Mahasiswa Melalui Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Berbasis *Boardgame*.

Penelitian dengan judul “perancangan *boardgame* sebagai media pembelajaran mitigasi kebakaran untuk anak sekolah dasar usia 8-12 tahun di Surabaya” yang berfokus pada bagaimana merancang sebuah permainan yang diintegrasikan dalam pembelajaran untuk anak sekolah dasar guna memitigasi bencana (Setyanugrah & Setyadi, 2017). Sedangkan, untuk

tingkat sekolah menengah pertama sudah dilakukan penelitian oleh Putri pada tahun 2019 dengan judul “pengembangan media pembelajaran *green science board game (greecebome)* pada materi pencemaran lingkungan terhadap minat belajar siswa” (Putri, 2020). Pada tingkat sekolah menengah atas juga telah dilakukan penelitian serupa oleh Rahayu dkk dengan judul “permainan monopoli berbasis metode STAD (*student teams achievement division*) sebagai media pembelajaran biologi materi sistem pencernaan” (Rahayu et al., 2019). Hasil penelitian di atas cukup baik dengan menjelaskan bagaimana proses perencanaan media secara lengkap. Namun, masih ada kekurangan yakni apakah media berbasis game ini dapat berjalan maksimal apabila diimplementasikan pada tingkatan perguruan tinggi? Berdasarkan hal tersebut, maka penelitian ini berusaha untuk menjawab bagaimana media pembelajaran dapat diintegrasikan dengan permainan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan, terutama pada tingkat perguruan tinggi.

Berdasarkan beberapa penelitian yang telah dipaparkan tersebut, ditemukan bahwa penelitian pada tingkat perguruan tinggi masih minim terutama pada rumpun keilmuan Pendidikan Kewarganegaraan. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk memberikan kontribusi konseptual dan praktik terkait pengembangan media pembelajaran berbasis *boardgame* pada tingkat perguruan tinggi khususnya pada keilmuan Pendidikan Kewarganegaraan untuk meningkatkan perilaku sadar hukum di kalangan mahasiswa.

Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif. Universitas Buana Perjuangan Karawang yang menjadi *locus* penelitian terletak di Kecamatan Telukjambe Timur, Kabupaten Karawang, Jawa Barat. Berdasarkan studi awal pendahuluan, mahasiswa Universitas Buana Perjuangan Karawang memiliki kesadaran hukum yang rendah. Narasumber dalam penelitian ini adalah pihak-pihak yang mempunyai keterkaitan dan keahlian, yaitu Koordinator Dosen MKU PKn, dosen MKU PKn, dan mahasiswa. Pengumpulan data menggunakan wawancara, observasi dan studi dokumentasi. Kemudian data yang diperoleh dianalisis hingga tercapai keabsahan hasil dengan menggunakan reduksi data, pengelompokan data, penarikan kesimpulan, dan triangulasi sumber sebagai teknik validasi.

Hasil dan Pembahasan

Hasil pada proses perencanaan pembelajaran PKn berbasis *boardgame* untuk mengembangkan perilaku sadar hukum dapat diuraikan sebagai berikut. Pada hakikatnya, Tim Pengampu Mata Kuliah Umum (MKU) Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) telah melakukan tahapan-tahapan perencanaan pembelajaran dengan sangat baik. Pada setiap awal semester, Koordinator MKU selalu mendiskusikan dengan anggota agar perencanaan sesuai dengan tujuan dan capaian pembelajaran. Diskusi tersebut biasanya membicarakan tentang perangkat pembelajaran seperti materi, bahan ajar, media, strategi, dan evaluasi seperti apa yang akan digunakan selama satu semester penuh. Kegiatan ini sangat penting sekali dilakukan agar seluruh anggota tim dapat mengetahui dan bekerja sama untuk mencapai tujuan dalam pembelajaran PKn sesuai dengan standar kurikulum perguruan tinggi di Universitas Buana Perjuangan Karawang.

Tim Dosen MKU PKn mengikuti arahan yang diberikan oleh Koordinator. Sehingga, Tim MKU dapat segera mempersiapkan perangkat pembelajaran sesuai dengan arahan koordinator dan kurikulum yang berlaku. Untuk mengembangkan perilaku sadar hukum melalui pembelajaran PKn, tim dosen merumuskan materi yang sesuai dengan tujuan pembelajaran dan

mengintegrasikannya ke dalam papan permainan. Permainan papan ini dimodifikasi dari permainan monopoli, catur, dan kartu-kartu yang berisi pertanyaan atau panduan yang diperlukan dalam permainan tersebut. Mahasiswa menjelaskan bahwa dosen selalu menyampaikan rencana perkuliahan selama satu semester di pertemuan pertama. Hal tersebut membantu mahasiswa agar dapat mempersiapkan diri mengikuti perkuliahan. Penting sekali bagi mahasiswa untuk mengetahui rencana perkuliahan lebih awal, karena mahasiswa dapat memahami apa tujuan perkuliahan, materi, media yang digunakan, dan evaluasi seperti apa yang akan mereka lakukan.

Pengumpulan data melalui pengamatan lebih dilakukan pada proses pelaksanaan pembelajaran. Sedangkan studi dokumentasi yang dilakukan oleh peneliti terhadap Silabus atau rencana pembelajaran semester (RPS) menunjukkan bahwa dosen pengampu MKU PKn telah merencanakan pembelajaran dengan baik. Hal ini terlihat dari kelengkapan perangkat pembelajaran dalam bentuk dokumen RPS.

Untuk mengetahui bagaimana perencanaan pembelajaran PKn berbasis boardgame untuk mengembangkan perilaku sadar hukum, peneliti melakukan kegiatan wawancara, observasi dan studi dokumentasi. Wawancara dilakukan kepada tiga pihak, yang diuraikan secara singkat dalam triangulasi sumber data sebagai berikut.

Tabel 2. Triangulasi Sumber Bagaimana Perencanaan Pembelajaran PKn berbasis Boardgame Untuk Mengembangkan Perilaku Sadar Hukum

Rumusan Masalah	Triangulasi Sumber		
	Koordinator MKU	Dosen	Mahasiswa
Bagaimana Perencanaan Pembelajaran PKn berbasis Boardgame Untuk Mengembangkan Perilaku Sadar Hukum	Perencanaan pembelajaran PKn dilakukan di awal semester, dengan mengadakan rapat koordinasi guna membahas perubahan-perubahan materi, media, dan strategi. Untuk mengembangkan perilaku sadar hukum juga dilakukan melalui rapat, memilih materi ajar, media, strategi dan evaluasi yang akan digunakan.	Tim Dosen MKU PKn selalu mendiskusikan pembelajaran seperti apa yang akan dilakukan pada semester depan. Dalam perencanaan pembelajaran PKn berbasis <i>boardgame</i> untuk mengembangkan perilaku sadar, dosen melakukan kajian terkait materi, tujuan pembelajaran dan boardgame apa yang cocok untuk diadaptasi dalam pembelajaran tersebut. Kemudian kami mendesain game, uji coba dan melaksanakan pembelajaran tersebut.	Sebelum pembelajaran berlangsung, Dosen selalu menjelaskan materi, media, dan strategi apa saja yang akan dipakai dalam pembelajaran, kemudian dosen juga selalu memberikan RPS di awal perkuliahan, hal tersebut menandakan bahwa dosen telah membuat perencanaan pembelajaran.

Sumber: diolah Peneliti, 2021

Berdasarkan triangulasi sumber tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa perencanaan pembelajaran PKn berbasis boardgame untuk mengembangkan perilaku sadar hukum telah dilakukan sesuai dengan prosedur atau mengikuti aturan-aturan yang berlaku dalam proses

penyusunan perangkat pembelajaran. Tim dosen MKU melakukan rapat sebelum pembelajaran dimulai, kemudian membahas tujuan pembelajaran, materi, media, strategi, dan evaluasi yang akan digunakan pada mata kuliah PKn. Pada tahap perencanaan tersebut, Tim MKU menyepakati untuk mengadaptasi game dalam pembelajaran. Kemudian menentukan materi dan mendesain pembelajaran.

Menurut Ali (2007: 82) menyatakan bahwa “keberhasilan suatu proses pembelajaran sangat ditentukan oleh rencana yang dibuat oleh guru, oleh karena itu, komponen-komponen dalam perencanaan pembelajaran harus disusun atau dikembangkan secara sistematis dan sistemik”. Maka, sebelum melaksanakan pembelajaran, setiap pendidik diwajibkan untuk membuat perencanaan secara lengkap, sistematis, dan menyeluruh agar pembelajaran yang akan dilakukan dapat berjalan sesuai rencana dan mampu mencapai tujuan dari pembelajaran tersebut. Pernyataan ini sesuai dengan Peraturan Pemerintah No 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan yang menyatakan bahwa setiap pendidik perlu dan diharapkan untuk menyusun dan mengembangkan perencanaan pembelajaran. Hal tersebut diperkuat dengan Permendikbud RI No 3 Tahun 2020 tentang Standar Nasional Perguruan Tinggi, Bagian Keempat tentang Standar Proses Pembelajaran Pasal 10 Ayat (1) yang menyatakan bahwa standar proses pembelajaran merupakan kriteria minimal tentang pelaksanaan pembelajaran pada program studi untuk memperoleh capaian lulusan. Kemudian pada Pasal 10 Ayat (2) menyebutkan bahwa standar proses mencakup karakteristik pembelajaran, perencanaan proses pembelajaran, pelaksanaan pembelajaran, dan beban kerja mahasiswa.

Berdasarkan pernyataan di atas, maka dapat dinyatakan bahwa menyusun perencanaan proses pembelajaran merupakan kewajiban bagi setiap dosen pada setiap program studi sebelum melaksanakan proses pembelajaran. Hal ini menegaskan bahwa perencanaan pembelajaran PKn berbasis boardgame untuk mengembangkan perilaku sadar hukum telah sesuai dengan peraturan yang berlaku. Tim Dosen MKU dikatakan dapat memenuhi karakteristik proses pembelajaran yang disebutkan pada Permendikbud No 3 Tahun 2020 Pasal 11 ayat (1) bahwa karakteristik proses Pembelajaran terdiri atas sifat interaktif, holistik, integratif, saintifik, kontekstual, tematik, efektif, kolaboratif, dan berpusat pada mahasiswa.

Adapun rancangan awal dari pembelajaran berbasis boardgame, dapat dilihat pada gambar di bawah ini.



Gambar 1. Rancangan Media Pembelajaran Boardgame

Hal yang terkait dengan capaian pembelajaran yaitu untuk mengembangkan perilaku sadar hukum, Tim MKU menggunakan media game dan materi hak dan kewajiban warga negara. Perilaku sadar hukum merupakan perilaku yang dapat dipelajari dengan berbagai macam cara seperti kita mempelajari perilaku-perilaku lainnya. Perilaku tersebut dapat dikembangkan melalui *observational learning*, *direct experience*, dan *differential reinforcement* (Adler dkk, 1982). *Observational learning* dapat digambarkan bahwa perilaku dipelajari melalui behavioral modelling, di mana perilaku tersebut disalurkan melalui contoh-contoh yang ada di sekitar kita seperti keluarga, teman sebaya, subkultur dan media-massa. *Direct experience* adalah usaha mempelajari perilaku berdasarkan atau melalui pengalaman langsung yang terjadi pada individu atau kejadian yang pernah dilakukan oleh orang tersebut. Sedangkan *differential reinforcement* merupakan kombinasi dari Teori Psikologi oleh Bandura dan Teori *Differential Association* oleh Sutherland. Teori ini menyatakan bahwa kuatnya tindakan melanggar hukum berada pada berlakunya hukuman dan penghargaan, dan banyaknya cara dan tujuan dalam memberikan hukuman dan penghargaan tersebut penting atau tidak bagi kehidupan sebuah kelompok atau individu. Namun, pendidik juga perlu untuk merencanakan dan mengembangkan model pembelajaran berbasis boardgame sendiri yang disesuaikan dengan capaian pembelajaran dan mengintegrasikannya secara efektif ke dalam pengalaman pembelajaran di kelas (Santos, 2019). Pembelajaran berbasis boardgame ini sangat membantu pendidik dalam proses pembelajaran. Pembelajaran berbasis boardgame mempunyai cakupan luas dan berpotensi untuk memperluas konsep materi peserta didik, dan dapat dilakukan di rumah maupun di lingkungan pendidikan (Mostowfi et al., 2016; Taspinar et al., 2016).

Hasil penelitian mengenai bagaimana pelaksanaan pembelajaran PKn berbasis boardgame untuk mengembangkan perilaku sadar hukum dapat dijelaskan sebagai berikut. Hal yang ditemukan bahwa pada awal pembelajaran PKn berbasis boardgame untuk mengembangkan perilaku sadar hukum ini mahasiswa terlihat kesulitan. Mahasiswa perlu membaca peraturan dan melakukan percobaan pertama agar mereka memahami cara bermain. Setelah itu mereka dapat mengikuti perkuliahan dengan menggunakan media boardgame untuk mengembangkan perilaku sadar hukum. Pelaksanaan pembelajaran dapat dikatakan berjalan sesuai dengan perencanaan pembelajaran, terlihat bahwa antusiasme mahasiswa meningkat, mereka tidak segan untuk berpartisipasi secara aktif, suasana belajar yang tidak membosankan, dan mereka mampu memberikan responsi sikap yang positif dari kasus-kasus aktual yang ada dalam media pembelajaran untuk mengembangkan perilaku sadar hukum. Karena di dalam prosesnya ada responsi perasaan atau sisi afektif terkait kejadian-kejadian aktual tentang hak dan kewajiban membuat kepekaan mahasiswa meningkat, sehingga secara sadar mereka mengembangkan perilaku sadar hukum melalui pengalaman pembelajaran itu. Mahasiswa tidak hanya diberikan materi untuk mengasah kemampuan kognitif saja, tapi juga mereka mampu mengasah kemampuan psikomotor dan afektif secara komprehensif. Hal ini tentu sangat baik sekali, karena target dari capaian pembelajaran juga menginginkan perkembangan ketiga aspek tersebut, terutama pada aspek afektif yaitu perilaku sadar hukum.

Pada kelompok mahasiswa ditemukan bahwa mengikuti pembelajaran dengan menggunakan game sebagai medianya sangatlah menyenangkan. Walaupun dengan kondisi yang terbatas karena pandemi, mereka menikmati pembelajaran PKn berbasis boardgame untuk mengembangkan perilaku sadar hukum. Dari pembelajaran tersebut, mereka mendapatkan pengalaman baru dan lebih semangat untuk belajar karena konsepnya sangat unik, menggabungkan perkuliahan dengan game. Setelah mengikuti pembelajaran tersebut,

mereka dapat memahami konsep tentang hak dan kewajiban warga negara dan bagaimana dapat berperilaku sesuai dengan aturan-aturan yang ada dan tetap melaksanakan kewajiban dan hak sebagai warga negara tanpa melangkahi hak dan kewajiban warga negara lain. Materi pembelajaran sangat menarik karena contoh kasus yang diberikan sangat berkaitan dengan kehidupan sehari-hari dan mereka juga wajib untuk memberikan respons yang jujur terhadap kasus tersebut. Hambatan yang dirasakan adalah karena sedang pandemi COVID-19 sehingga perkuliahan tidak bisa dilakukan penuh secara luring. Pada beberapa kesempatan, perkuliahan dilakukan secara luring terbatas. Hanya dipersilahkan untuk 12 orang mahasiswa dan mematuhi protokol kesehatan. Sedangkan, sisanya melakukan perkuliahan dilakukan secara daring, dan hal tersebut menjadi sulit karena media pembelajaran ini belum bisa digunakan pada platform digital.

Hasil pengamatan dalam proses pembelajaran PKn berbasis boardgame untuk mengembangkan perilaku sadar hukum yaitu mahasiswa nampak antusias dalam mengikuti setiap proses pembelajaran yang berlangsung. Walaupun terkendala secara teknis, namun mereka dapat mengatasinya setelah pembelajaran berlangsung. Melalui studi dokumentasi, dosen pengampu telah melakukan proses pembelajaran PKn berbasis boardgame dalam mengembangkan perilaku sadar hukum sudah sesuai dengan RPS mata kuliah.

Untuk mengetahui bagaimana pelaksanaan pembelajaran PKn berbasis boardgame untuk mengembangkan perilaku sadar hukum, peneliti melakukan kegiatan wawancara, observasi dan studi dokumentasi. Wawancara dilakukan kepada tiga pihak, yang hasilnya dapat diuraikan pada tabel triangulasi sumber berikut.

Tabel 3. Triangulasi Sumber Bagaimana Pelaksanaan Pembelajaran PKn berbasis Boardgame Untuk Mengembangkan Perilaku Sadar Hukum

Rumusan Masalah	Triangulasi Sumber		
	Koordinator MKU	Dosen	Mahasiswa
Bagaimana Pelaksanaan Pembelajaran PKn berbasis Boardgame Untuk Mengembangkan Perilaku Sadar Hukum	Pelaksanaan pembelajaran sangat baik, hal tersebut dapat terlihat dari antusiasme mahasiswa dalam mengikuti pembelajaran. Kendala yang terjadi adalah apabila pembelajaran dilakukan secara online, hal tersebut dikarenakan media pembelajaran yang digunakan ini belum berbentuk aplikasi.	Pelaksanaan pembelajaran sangat baik, mahasiswa dapat berpartisipasi secara aktif dalam setiap proses pembelajaran PKn dalam mengembangkan perilaku sadar hukum. Kesulitan yang sering muncul adalah ketika pertama kali pembelajaran dilakukan, karena perlu memahami aturan-aturan main dalam pembelajaran tersebut.	Pelaksanaan pembelajaran PKn dengan menggunakan boardgame sangat menyenangkan, karena dapat berpartisipasi secara aktif dan menyenangkan. Kendala yang dijumpai adalah perlu latihan terlebih dahulu setelah membaca petunjuk pembelajaran.

Sumber: diolah Peneliti, 2021

Berdasarkan triangulasi sumber tersebut dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan pembelajaran PKn berbasis boardgame berjalan secara maksimal. Mahasiswa terlihat antusias dalam mengikuti pembelajaran PKn dan membuat mereka memahami bagaimana perilaku sadar hukum. Adapun kendala yang terjadi adalah media pembelajaran boardgame ini belum dapat dilakukan secara online.

Game edukasi yang dirancang atau dibuat untuk merangsang daya pikir termasuk meningkatkan konsentrasi dan memecahkan masalah (Handriyantini, 2009). Permainan tidak hanya tentang bersenang-senang, tetapi juga dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang dapat mengembangkan kemampuan kognitif, afektif dan psikomotorik peserta didik. Pembelajaran berbasis board game sendiri sudah dipraktikkan dalam mata pelajaran dan tingkat pendidikan tertentu. Board game, apabila disesuaikan dengan kurikulum dan capaian pembelajaran, dapat menjadi metode pembelajaran yang efektif dan bermakna (Lee, 2012). Sedangkan, keuntungan dalam gamifikasi pembelajaran adalah siswa memperlihatkan sikap positif selama penggunaan board game dalam proses pembelajaran (Liu & Chen, 2013; Phuong et al., 2017); menghilangkan ketakutan dalam mempelajari materi, meningkatkan kepercayaan diri (Paris & Yussof, 2013); siswa dapat berpikir kritis (Essop et al., 2018); mengurangi beban kognitif dan memungkinkan siswa untuk focus dalam pembelajaran yang bermakna (Stiller & Schworm, 2019); menarik minat siswa dalam proses belajar dan dapat meningkatkan prestasi belajar (Sidi & Nor, 2019); siswa dapat terlibat dalam kerja secara berkelompok dan berkreatifitas (Bayeck, 2020); dan meningkatkan hasil ujian siswa (Tsai et al., 2021). Pernyataan ini sesuai dengan tujuan pembelajaran PKn pada materi harmonisasi hak dan kewajiban untuk mengembangkan perilaku sadar hukum pada kalangan mahasiswa.

Pelaksanaan pembelajaran PKn berbasis boardgame untuk mengembangkan perilaku sadar hukum sesuai dengan Standar Proses Pembelajaran yang termuat pada Permendikbud No 3 Tahun 2020 Pasal 13 yang menyebutkan bahwa Pelaksanaan proses Pembelajaran berlangsung dalam bentuk interaksi antara dosen, mahasiswa, dan sumber belajar dalam lingkungan belajar tertentu. Pelaksanaan pembelajaran PKn ini juga memenuhi tujuan PKn itu sendiri, yaitu “untuk membentuk warga negara yang baik (*to be good citizen*)” (Wahab & Sapriya, 2011). Wahab (1996) dalam menjelaskan warga negara yang baik sebagai warga negara yang memahami dan mampu melaksanakan dengan baik hak-hak dan kewajibannya sebagai individu warga negara yang memiliki kepekaan dan tanggung jawab sosial, mampu memecahkan masalah-masalahnya sendiri dan juga masalah-masalah kemasyarakatan secara cerdas sesuai dengan fungsi dan perannya, memiliki sikap disiplin pribadi, mampu berpikir kritis kreatif, dan inovatif agar dicapai kualitas pribadi dan perilaku warga negara dan warga masyarakat yang baik. Tujuan Pendidikan Kewarganegaraan menurut Sumantri (2001) dirinci dalam tujuan kurikuler yang meliputi: (a) ilmu pengetahuan yang mencakup fakta, konsep, dan generalisasi; (b) keterampilan intelektual yang mencakup keterampilan sederhana sampai keterampilan kompleks, dari penyelidikan sampai kesimpulan yang shahih, dari berpikir kritis sampai berpikir kreatif; (c) sikap yang mencakup nilai, kepekaan, dan perasaan; (d) keterampilan sosial (Wahab & Sapriya, 2011).

Menurut pengamatan peneliti, dosen telah melakukan proses pembelajaran secara sistematis dan struktur sesuai dengan RPS yang telah dibuat sebelumnya. Walaupun ada beberapa hal yang tidak sesuai, namun masalah tersebut dapat diselesaikan dengan baik. Seperti penambahan waktu sebanyak 10 menit di akhir perkuliahan. Pemilihan materi dan contoh-

contoh kasus yang menarik membuat mahasiswa tertarik untuk memberikan komentar dan memberikan responsi seperti marah, senang, sedih, dan diam sebagai bentuk partisipasi aktif mereka dalam proses pembelajaran.

Simpulan

Pengembangan perilaku sadar hukum pada mahasiswa dapat dilakukan melalui pembelajaran PKn yang mengintegrasikan antara materi dan permainan yang berjenis *boardgame*. Pada tahap perencanaan pembelajaran Tim Dosen MKU PKn berdiskusi dan melakukan prosedur perencanaan pembelajaran seperti merumuskan tujuan khusus pembelajaran yaitu perilaku sadar hukum, memilih pengalaman belajar yang akan dilalui mahasiswa, menentukan kegiatan pembelajaran, menentukan siapa saja yang akan terlibat dalam pembelajaran, memilih bahan dan alat yang diperlukan dalam pembelajaran seperti menentukan materi, media, dan strategi, memeriksa ketersediaan fasilitas pembelajaran dan merencanakan evaluasi dan pengembangan. Setelah ditetapkan menggunakan boardgame dalam pembelajarannya, Tim Dosen MKU PKn segera untuk mendesain pembelajaran. Pelaksanaan pembelajaran PKn berbasis boardgame berjalan secara maksimal dan sesuai dengan perencanaan pembelajaran (RPS). Mahasiswa terlihat antusias dalam mengikuti pembelajaran PKn dan membuat mereka memahami bagaimana perilaku sadar hukum. Mereka dapat memberikan contoh apa saja perilaku sadar hukum yang harus mereka miliki dan terapkan dalam keseharian mereka. Adapun kendala yang terjadi adalah media pembelajaran boardgame ini belum dapat dilakukan secara online.

Referensi

- Adler, Ronald B., & Rodman, Goerge, (1982). *Human Communication*. New York: Rinehart and Windston, Inc
- Anggara. (2008). *Memahami Teknik Dasar Pembuatan Game Berbasis Flash*. Yogyakarta: Gava Media.
- Arikunto, Suharsimi. (2005). *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Bayeck, R. Y. (2020). Examining Board Gameplay and Learning: A Multidisciplinary Review of Recent Research. *Simulation and Gaming*, 51(4), 411-431. <https://doi.org/10.1177/1046878119901286>
- Branson, M.S. (1998). *The Role of Civic Education*. Calabasas: CCE.
- Budimansyah, D. & Bestari, P. (2011). *Aktualisasi nilai-nilai pancasila dalam membangun karakter warga negara*. Bandung: Widya aksara Press.
- Budimansyah, D. (2007). Pendidikan Demokrasi sebagai Konteks Civic Education di Negara-negara Berkembang. *Jurnal Acta Civicus*, 1 (1), hlm. 11-26
- Budimansyah, D. (2010) *Penguatan Pendidikan Kewarganegaraan untuk Membangun Karakter Bangsa*. Bandung: Widya Aksara Press.
- Creswell. (2012) *Research Design Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan Mixed*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Djamarah, Syaiful Bahri, Aswan Zain. (2001). *Strategi Belajar dan Mengajar*. Jakarta: Rineka cipta.
- Essop, H., Kekana, M., Sethole, M., Ahrens, E., & Lovric, G. (2018). board game to enhance teaching and learning in the Radiographic Technique module. *International Journal for Innovation Education and Research*, 6(10), 124-140. <https://doi.org/10.31686/ijer.vol6.iss10.1173>

- Handriyantini, Eva. (2009). Permainan Edukatif (Educational Games) Berbasis Komputer untuk Siswa Sekolah Dasar
- Kenedi, J. (2015). Studi Analisis Terhadap Nilai-Nilai Kesadaran Hukum Dalam Pendidikan Kewarganegaraan (Civic Education) di Perguruan Tinggi Islam. *Madania*, 19(2).
- Kuncorowati, P. W. (2009). Menurunnya Tingkat Kesadaran Hukum Masyarakat di Indonesia. *Jurnal Civics*, 6(1), 60–75.
- Lee, H. L. J. (2012). SMARTies: Using a Board Game in the English Classroom for Edutainment and Assessment. *Malaysian Journal of ELT Research*, 8(1), 1–35.
- Liu, E. Z. F., & Chen, P.-K. (2013). The Effect of Game-Based Learning on Students' Learning Performance in Science Learning - A Case of "Conveyance Go." *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 103, 1044–1051. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2013.10.430>
- Mostowfi, S., Mamaghani, N. K., & Khorramar, M. (2016). Designing Playful Learning By Using Educational Board Game for Children In The Age Range of 7-12: (A case study: Recycling and waste separation education board game). *International Journal of Environmental and Science Education*, 11(12), 5453–5476.
- Paris, T. N. S. T. D., & Yussof, R. L. (2013). Use of 'Time Trap Board Game' to Teach Grammar. *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, 105, 398–409. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2013.11.042>
- Phuong, H. Y., Nguyen, T., & Nguyen, P. (2017). The Impact of Board Games on EFL Learners' Grammar Retention Hoang Yen Phuong, Thao Nguyen Pham Nguyen. 7(3), 61–66. <https://doi.org/10.9790/7388-0703026166>
- Permendikbud No 3 Tahun 2020 Tentang Standar Nasional Pendidikan Tinggi
- Pusiknas Polri. (2021). *Jurnal Pusat Informasi Kriminal Nasional Bareskrim Polri*. Jakarta: Pusiknas Polri
- Putri, D. R. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Green Science Board Game (Greecebome) Pada Materi Pencemaran Lingkungan Terhadap Minat Belajar Siswa. Universitas Negeri Semarang.
- Quigley, C. N., Buchanan, Jr. J. H., Bahmueller, C. F. (1991). *Civitas: A Framework for Civic Education*, Calabas: Center for Civic Education.
- Rahayu, I. S., Santoso, H., & Asih, T. (2019). Permainan Monopoli Berbasis Metode Stad (Student Teams Achievement Division) Sebagai Media Pembelajaran Biologi Materi Sistem Pencernaan. *Edubiolog*, 1(1), 1–7.
- Santos, A. (2019). Board Games as Part of Effective Game-Based Learning Strategies. *Learning, Design, and Technology*, 1–19. https://doi.org/10.1007/978-3-319-17727-4_142-1
- Setyanugrah, F., & Setyadi, D. I. (2017). Perancangan Board Game Sebagai Media Pembelajaran Mitigasi Kebakaran Untuk Anak Sekolah Dasar Usia 8-12 Tahun Di Surabaya. *Jurnal Sains Dan Seni ITS*, 6(1), 62–68.
- Sidi, J., & Nor, N. S. M. (2019). The Efficiency of Game-Based Learning Towards Student's Focus And Enjoyment Using Board Game : A Case Study at SK Martin The Efficiency of Game-Based Learning Towards Student's Focus And Enjoyment Using Board Game : A Case Study at SK Martin. *Proceeding of International University Carnival on E-Learning (IUCEL)*, September.
- Soekanto, Soerjono (1982). *Kesadaran dan Kepatuhan Hukum*: Jakarta Rajawali Press
- Stiller, K. D., & Schworm, S. (2019). Game-Based Learning of the Structure and Functioning of Body Cells in a Foreign Language: Effects on Motivation, Cognitive Load, and Performance. *Frontiers in Education*, 4(March), 1–19. <https://doi.org/10.3389/feduc.2019.00018>
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif (Pendekatan Kuantitatif Kualitatif. R & D)*. Bandung: Alfabeta

- Sumantri, M. & Syaodih, S. (2007). *Perkembangan Peserta Didik*. Jakarta: Depdiknas.
- Suryabrata, Sumadi. (2002). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: PT. Grafindo Perkasa Rajawali
- Taspinar, B., Schmidt, W., & Schuhbauer, H. (2016). Gamification in Education: A Board Game Approach To Knowledge Acquisition. *Procedia Computer Science*, 99 (October), 101–116. <https://doi.org/10.1016/j.procs.2016.09.104>
- Tsai, J. C., Liu, S. Y., Chang, C. Y., & Chen, S. Y. (2021). Using a Board Game to Teach About Sustainable Development. *Sustainability (Switzerland)*, 13(9), 1–19. <https://doi.org/10.3390/su13094942>.
- Wahab, A. A., & Sapriya. (2011). *Teori dan Landasan Pendidikan Kewarganegaraan*. Alfabeta.
- Wahidin, Samsul. (2010). *Pokok pokok pendidikan ewarganegaraan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Winataputra, U. S. & Ardiwinata. (1991). *Materi Pokok Perencanaan Pembelajaran*. Jakarta: Universitas Terbuka.