

Boardgame Business Craft dan Lego Serious Play dengan Pendekatan Design Thinking sebagai Media Mengajar bagi Guru Ekonomi SMA Se-Malang Raya

Dias Satria¹, Citra Rahayu Indraswari², Patricia Juan Aurellia³, Sukriyah⁴

^{1,2,3,4}Departemen Ilmu Ekonomi, Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Brawijaya, Indonesia

*e-mail: dias.satria@ub.ac.id¹

Abstrak

Kegiatan pengabdian ini berupa pelatihan metode belajar bagi guru ekonomi SMA se-Malang Raya menggunakan boardgame Business Craft dan LEGO Serious Play dengan pendekatan Design Thinking. Pengabdian ini dilakukan karena pentingnya pengembangan metode pembelajaran yang inovatif dan efektif dalam mengajarkan konsep ekonomi kepada siswa SMA. Metode pengabdian ini meliputi pelatihan kepada guru ekonomi SMA menggunakan boardgame Business Craft dan LEGO Serious Play. Pendekatan Design Thinking digunakan untuk merancang strategi pembelajaran yang berfokus pada pemahaman konsep ekonomi melalui pengalaman praktis dan kreatif. Hasil pengabdian menunjukkan bahwa pelatihan ini meningkatkan pemahaman guru tentang konsep ekonomi dan meningkatkan keterampilan mereka dalam merancang pembelajaran yang menarik dan efektif. Keberhasilan pengabdian ini sangat penting karena guru yang terampil dalam mengajar ekonomi dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna bagi siswa, membantu mereka memahami konsep ekonomi dengan lebih baik. Dengan demikian, peningkatan kualitas pengajaran ekonomi di SMA dapat berkontribusi pada peningkatan pemahaman siswa tentang masalah ekonomi yang kompleks. Kesimpulannya, pelatihan ini memiliki potensi besar untuk meningkatkan kualitas pendidikan ekonomi di SMA se-Malang Raya.

Kata kunci: Boardgame Business Craft, Design Thinking, Guru Ekonomi, LEGO Serious Play

Abstract

This community engagement initiative involves training economics teachers in high schools across the Malang Raya region using the Business Craft board game and LEGO Serious Play with a Design Thinking approach. This engagement is carried out due to the importance of developing innovative and effective teaching methods for conveying economic concepts to high school students. The methodology of this engagement includes training sessions for high school economics teachers using the Business Craft boardgame and LEGO Serious Play. The Design Thinking approach is employed to design a learning strategy that focuses on enhancing the understanding of economic concepts through practical and creative experiences. The research results indicate that this training improves teachers' comprehension of economic concepts and enhances their skills in designing engaging and effective learning experiences. The success of this community engagement is crucial because skilled economics teachers can provide more meaningful learning experiences for students, helping them better understand complex economic issues. Consequently, the improvement in the quality of economics education in high schools can contribute to enhancing students' understanding of intricate economic matters. In conclusion, this training initiative holds significant potential for enhancing the quality of economics education in high schools across the Malang Raya region.

Keywords: Business Craft Boardgame, Design Thinking Approach, Economics Teachers, LEGO Serious Play

1. PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Metode belajar adalah cara atau teknik yang digunakan untuk memperoleh pemahaman, pengetahuan, dan keterampilan baru dalam suatu bidang atau disiplin tertentu. Ada banyak metode belajar yang tersedia, dan setiap orang mungkin memiliki preferensi yang berbeda dalam cara belajar yang efektif. Namun, beberapa metode belajar yang umum digunakan adalah belajar dengan membaca, mendengarkan, menulis, dan berdiskusi (Sadikin dkk., 2022). Metode ini sering digunakan dalam pengajaran formal, di mana siswa diberikan bahan bacaan untuk dipelajari sebelum mendiskusikan topik dalam kelas. Metode ini juga bisa digunakan secara mandiri, dengan

membaca materi yang berkaitan dengan topik tertentu untuk memperdalam pemahaman tentang subjek.

Metode belajar dengan mendengarkan melibatkan mendengarkan presentasi, kuliah, atau percakapan dari seseorang yang memiliki pengetahuan atau keahlian tentang topik tertentu. Pendekatan ini juga sering digunakan dalam pengajaran formal, di mana guru memberikan presentasi tentang topik tertentu atau di luar kelas dengan mendengarkan podcast atau video tentang subjek tertentu.

Metode belajar dengan berdiskusi melibatkan berpartisipasi dalam diskusi kelompok atau debat tentang topik tertentu. Pendekatan ini membantu siswa untuk melihat topik dari berbagai perspektif dan mengajukan pertanyaan yang mendorong refleksi dan pemikiran kritis. Diskusi kelompok juga membantu siswa untuk mengembangkan keterampilan sosial, seperti kerja sama tim, komunikasi, dan kepercayaan diri dalam berbicara di depan orang lain (Zamzami & Arini, 2023).

Namun, dalam era teknologi saat ini, terdapat tantangan tambahan dalam kegiatan belajar mengajar. Siswa harus mampu menguasai teknologi digital, dan guru perlu menyajikan materi secara lebih menarik dan relevan dengan dunia digital. Oleh karena itu, kegiatan ini mengusulkan sebuah pelatihan media pembelajaran berbasis board game dengan pendekatan design thinking bagi guru-guru mata pelajaran ekonomi di SMA se-Malang Raya.

Pelatihan ini memiliki beberapa manfaat yang signifikan. Pertama, guru-guru akan dapat mengintegrasikan teknologi dalam proses pembelajaran mereka dengan lebih efektif. Board game yang dirancang dengan pendekatan design thinking akan membantu siswa memahami konsep ekonomi dengan cara yang lebih interaktif dan menyenangkan. Kedua, pelatihan ini akan meningkatkan keterampilan guru dalam merancang pembelajaran yang relevan dengan kebutuhan siswa di era digital. Ketiga, board game sebagai media pembelajaran juga dapat meningkatkan kreativitas dan inovasi guru dalam mengajar, sehingga pembelajaran akan lebih menarik dan bermakna bagi siswa.

Di samping itu, pelatihan metode belajar design thinking bagi guru-guru SMA di Malang Raya dapat membantu meningkatkan kualitas pendidikan di wilayah Malang Raya secara keseluruhan. Dengan mengembangkan keterampilan dan pengetahuan yang diperlukan untuk mengimplementasikan pendekatan Design Thinking dalam pembelajaran, guru-guru diharapkan dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih inovatif dan efektif bagi siswa.

Di samping metode belajar menggunakan design thinking, para guru SMA dapat mengkolaborasikan proses design thinking dengan media pembelajaran seperti boardgame dan Lego Serious Play. Menurut Isnaeni & Hildayah (2020) media pembelajaran digunakan sebagai alat bantu untuk menyampaikan pesan atau informasi pembelajaran kepada siswa. Peran utama media pembelajaran adalah sebagai perantara yang membantu siswa dalam menerima materi pembelajaran dan menciptakan kondisi belajar yang lebih efektif.

Muhson (2010), mengungkapkan beberapa keuntungan dari penggunaan media pembelajaran, antara lain:

- a. Media pembelajaran dapat mengubah konsep abstrak menjadi lebih konkret sehingga mengurangi ketergantungan pada penjelasan lisan
- b. Media pembelajaran dapat membuat proses pembelajaran menjadi lebih beragam dan menarik sehingga siswa menjadi lebih antusias dalam belajar
- c. Media pembelajaran dapat memaksimalkan penggunaan semua indera siswa dalam menerima informasi pembelajaran
- d. Media pembelajaran membantu mengurangi kesenjangan antara teori atau konsep dengan kenyataan
- e. Media pembelajaran meningkatkan peluang siswa untuk berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya
- f. Media pembelajaran memberikan kesempatan yang merata bagi semua siswa untuk memahami konsep yang diajarkan.

Pelatihan metode belajar boardgame dan Lego Serious Play dapat membantu guru-guru SMA di Malang Raya dalam mengembangkan kreativitas dan kemampuan berpikir kritis siswa.

Selain itu, melalui pelatihan ini para guru di Malang Raya juga memiliki tambahan wawasan tentang bagaimana meningkatkan ketrampilan siswa dalam berdiskusi, memecahkan masalah, atau berbicara di depan kelas untuk melakukan presentasi.

Selain memberikan manfaat bagi siswa, pelatihan metode belajar boardgame dan Lego Serious Play bagi guru-guru SMA di Malang Raya juga dapat membantu meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas. Board game ini dapat diadaptasi untuk memperkaya materi pembelajaran yang diajarkan di kelas. Guru-guru dapat membuat permainan yang berhubungan dengan materi pelajaran, sehingga siswa dapat belajar dengan cara yang lebih efektif dan menyenangkan. Dengan demikian, pelatihan ini dapat membantu guru-guru dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas dan memotivasi siswa untuk belajar dengan lebih giat.

1.2. Kajian Pustaka

1.2.1. Pendidikan dan Pelatihan

Menurut pandangan Mantiri (2019) dan Susilawati (2021), pendidikan memiliki peran penting dalam mengembangkan potensi manusia, baik secara fisik maupun mental, sejalan dengan nilai-nilai masyarakat dan budaya. Pendapat ini menggarisbawahi bahwa pendidikan adalah suatu upaya untuk mengubah perilaku individu agar sesuai dengan tujuan yang diinginkan. Pendapat lain dari Sinaga dkk (2021) lebih menyoroti pelatihan sebagai proses pendidikan jangka pendek, dengan fokus pada peningkatan keterampilan teknis.

Pendidikan dan pelatihan dianggap sebagai sarana untuk meningkatkan keahlian, baik dalam hal pengetahuan konseptual maupun keterampilan praktis. PP No 101 Tahun 2000 juga mengakui pentingnya pendidikan dan pelatihan dalam meningkatkan kemampuan individu, khususnya dalam konteks pekerjaan atau jabatan. Menurut Man dkk (2020) tujuan dari adanya pendidikan dan pelatihan yaitu:

- Meningkatkan kepribadian dan semangat pengabdian kepada organisasi dan masyarakat.
- Meningkatkan mutu dan kemampuan, serta keterampilan baik dalam melaksanakan tugasnya maupun kepemimpinannya.
- Melatih dan meningkatkan mekanisme kerja dan kepekaan dalam melaksanakan tugas.
- Melatih dan meningkatkan kerja dalam perencanaan.
- Meningkatkan ilmu pengetahuan dan keterampilan kerja.

Tentunya, pelatihan yang efektif memerlukan beberapa faktor kunci. Saputra (2019) menyoroti pentingnya tujuan yang jelas, instruktur yang berkualitas, materi yang sesuai dengan peserta, metode pembelajaran yang tepat, dan peserta yang memenuhi persyaratan. Dalam keseluruhan konteks ini, pendidikan dan pelatihan memiliki manfaat penting, yaitu:

- Meningkatkan produktivitas individu dan organisasi.
- Mengurangi waktu yang dibutuhkan untuk mencapai standar kinerja.
- Membangun sikap, loyalitas, dan kerjasama yang lebih baik.
- Memenuhi persyaratan perencanaan sumber daya manusia.
- Mengurangi risiko kecelakaan kerja.
- Membantu karyawan dalam pengembangan pribadi.

1.2.2. Kompetensi Guru

Kompetensi guru adalah faktor kunci dalam menentukan keberhasilan pembelajaran di sekolah. Menurut Pohan (2017) kompetensi guru melibatkan pengetahuan, keterampilan, dan kemampuan dalam menggerakkan perilaku kognitif, afektif, dan psikomotorik peserta didik. Undang-undang Guru dan Dosen No.14 Tahun 2005 juga menggambarkan kompetensi sebagai seperangkat pengetahuan, keterampilan, dan perilaku yang harus dimiliki oleh seorang pendidik dalam menjalankan tugasnya secara profesional.

Dalam upaya menjadi guru profesional, beberapa kriteria harus dipenuhi, seperti komitmen yang tinggi terhadap standar kompetensi lulusan, tanggung jawab terhadap beban kerja, kemampuan menguasai materi, serta keterampilan dalam merancang proses pembelajaran. Guru juga diharapkan mampu berkontribusi dalam pengabdian dan aktif dalam organisasi profesi.

Standar Nasional Pendidikan (Peraturan Pemerintah No. 19 Tahun 2005) menegaskan empat kompetensi yang harus dimiliki guru, yakni pedagogik, kepribadian, sosial, dan profesional. Semua ini harus terintegrasi untuk memastikan rencana pembelajaran berjalan lancar. Guru juga harus memiliki kompetensi personal, termasuk kemampuan dalam bimbingan dan penyuluhan bagi siswa yang mengalami kesulitan belajar atau masalah lainnya. Dengan kata lain, guru harus berperan dalam pengelolaan manajemen kesiswaan. Yasin (2022) menekankan bahwa kompetensi profesional guru adalah salah satu faktor utama yang memengaruhi kualitas pendidikan, dan hal ini tidak bisa dipisahkan dari pengetahuan, kemampuan, keterampilan, sikap, dan kebiasaan diri.

Untuk meningkatkan keempat kompetensi tersebut, sekolah dan guru perlu terus menerus melibatkan diri dalam kegiatan pendidikan dan pelatihan yang sesuai dengan bidang keahlian mereka. Dalam kerangka ini, pendidikan nasional juga mendorong guru untuk terus meningkatkan kualifikasi akademik mereka sejalan dengan perkembangan ilmu dan teknologi.

Ketika melihat guru sebagai agen pembelajaran yang efektif, beberapa tugas utama muncul, seperti menciptakan iklim belajar yang kondusif, mengelola pembelajaran secara efisien, memberikan umpan balik yang berguna, dan mengembangkan diri melalui penerapan kurikulum dan metode mengajar yang efektif. Parkay dan Stanford (2011) dalam Furqon (2020) mengidentifikasi lima tugas guru, yang meliputi berbagi pengalaman dan pengetahuan dengan siswa, memberikan dorongan untuk pengembangan potensi siswa, dan melihat pengajaran sebagai panggilan hidup dan bentuk pelayanan.

1.2.3. Game Based Learning

Game Based Learning adalah pendekatan inovatif dalam pembelajaran yang menggabungkan unsur permainan dengan materi pembelajaran. Pendekatan ini telah menarik perhatian para pendidik karena mampu menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik bagi peserta didik. Menurut Khairani dkk., (2023), Game Based Learning adalah metode yang mengintegrasikan materi pelajaran dengan elemen permainan, sehingga peserta didik menjadi lebih terlibat dalam proses pembelajaran.

Salah satu keuntungan utama dari penerapan Game Based Learning adalah kemampuannya untuk meningkatkan motivasi peserta didik. Metode ini mampu memotivasi peserta didik dengan memberikan pengalaman pembelajaran yang menyenangkan dan menantang. Melalui permainan, peserta didik tidak hanya belajar secara aktif tetapi juga memiliki kesempatan untuk melatih keterampilan mereka.

Selain motivasi, Game Based Learning juga memiliki manfaat lain seperti memberikan terapi kognitif, melibatkan peserta didik dalam peran atau profesi tertentu sebelum praktek nyata, serta memberdayakan mereka sebagai pembuat konten multimedia berbasis game. Pendekatan ini memungkinkan peserta didik untuk berinteraksi dengan konten pembelajaran secara lebih mendalam dan interaktif, yang pada gilirannya memudahkan pemahaman dan retensi materi.

Dalam penerapannya, ada beberapa langkah yang dapat diikuti dalam menerapkan Game Based Learning dalam proses pembelajaran, yaitu:

- Guru dapat memilih game yang sesuai dengan materi yang akan diajarkan
- Memperkenalkan konsep materi sebelum memulai game
- Menjelaskan aturan dan teknis permainan kepada peserta didik
- Memfasilitasi permainan
- Membantu peserta didik merangkum pengetahuan yang telah diperoleh melalui permainan serta melakukan refleksi terhadap hasil pembelajaran

Secara keseluruhan, Game Based Learning adalah pendekatan yang membuka peluang baru dalam dunia pendidikan dengan menggabungkan pembelajaran yang efektif dengan elemen permainan yang menarik. Dengan melibatkan peserta didik dalam proses pembelajaran dan memberikan pengalaman belajar yang positif, metode ini dapat membantu menciptakan generasi yang lebih aktif, kreatif, dan terlibat dalam proses pembelajaran.

1.2.4. Serious Game

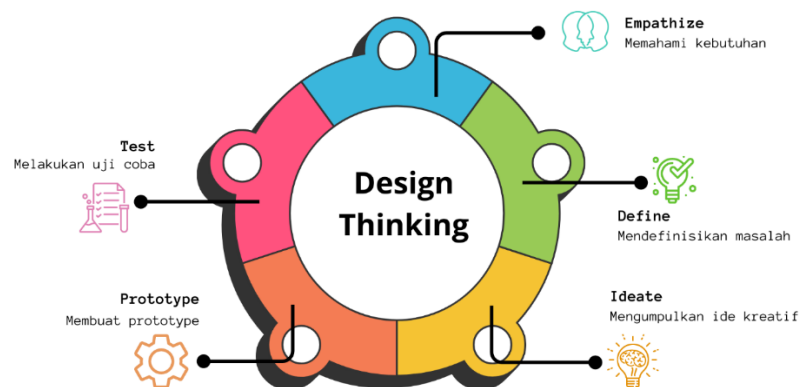
Serious games menggabungkan kata "*serious*" dan "*games*" untuk membentuk konsep permainan yang dirancang dengan tujuan yang serius, bukan hanya untuk hiburan semata. Istilah ini pertama kali diperkenalkan oleh Clark Abt pada tahun 1970 dalam bukunya yang berjudul "*Serious Game*". Namun, popularitas konsep ini semakin meningkat pada tahun 2002 ketika Woodrow Wilson Center for International Scholars di Washington, D.C mendirikan gerakan "*Serious Game*". Tujuan gerakan ini adalah memanfaatkan permainan untuk mengeksplorasi tantangan dalam manajemen dan kepemimpinan sektor publik, serta membangun kolaborasi yang produktif antara industri game digital dengan proyek-proyek dalam pendidikan, pelatihan, kesehatan, dan kebijakan publik.

Serious game adalah bentuk permainan yang memiliki tujuan yang lebih luas daripada sekadar hiburan. Dalam permainan ini, unsur hiburan masih ada, tetapi lebih dari itu, ada pesan pelajaran dan pendidikan yang disampaikan kepada pemainnya. Tujuan utama *serious game* meliputi pelatihan, iklan, simulasi, dan edukasi. Sementara permainan biasanya difokuskan pada kesenangan dan tantangan, *serious game* menggabungkan unsur ini dengan pesan-pesan yang bermanfaat, memberikan pemain pengalaman yang lebih kaya dan mendalam.

Penerapan *serious game* telah membawa dampak yang signifikan dalam berbagai bidang. Dengan memanfaatkan potensi pendidikan, pelatihan, dan simulasi yang dimiliki oleh permainan, *serious game* memberikan cara yang menarik dan efektif dalam menyampaikan informasi, membangun keterampilan, dan meningkatkan pemahaman. Dengan adanya gerakan "*Serious Game*", kolaborasi antara dunia industri game dan berbagai sektor lainnya semakin terjalin erat, membuka peluang baru dalam pengembangan solusi-serius berbasis game untuk mengatasi berbagai tantangan yang dihadapi masyarakat dan organisasi pada umumnya.

2. METODE

2.1. Design Thinking



Gambar 1. Design Thinking

Metodologi design thinking merupakan pendekatan solusi yang digunakan untuk memecahkan masalah. Metode ini sangat berguna untuk menyelesaikan masalah yang kompleks di dalam perusahaan. Selain itu, design thinking juga mengerti kebutuhan manusia yang terlibat dalam permasalahan tersebut.

Terdapat 5 elemen penting dalam metode design thinking (Sari dkk., 2022), yaitu:

a. **Empathize:**

Langkah awal dari design thinking adalah empati (*empathize*), yaitu memahami dengan empatik mengenai masalah yang sedang terjadi untuk kemudian dipecahkan. Tahap ini melibatkan pendekatan terhadap pelanggan atau pengguna dengan memahami apa yang sebenarnya mereka inginkan.

Dalam konteks ini empathize merujuk pada tahap awal dari metode design thinking, yaitu memahami dengan empatik masalah atau tantangan yang dihadapi oleh siswa di SMA. Dalam pelatihan tersebut, guru-guru diajarkan bagaimana cara merespon dengan empati terhadap masalah dan kebutuhan siswa, sehingga mereka dapat memahami dengan lebih baik tentang apa yang diinginkan dan dibutuhkan oleh siswa dalam proses belajar-mengajar di SMA.

b. **Define:**

Pada langkah ini, semua informasi yang diperoleh dari tahap empati dikumpulkan, dianalisis, dan disintesis untuk menentukan masalah inti yang akan diidentifikasi. Tahap define ini sangat berguna dalam menyelesaikan masalah karena masalah sudah ditetapkan.

Dalam konteks ini, define berarti mendefinisikan masalah atau tantangan yang dihadapi dengan jelas dan terperinci. Pada tahap ini, guru-guru diajarkan untuk mengidentifikasi masalah dan kebutuhan siswa yang telah diempati pada tahap pertama. Setelah itu, mereka diminta untuk merumuskan definisi masalah secara tepat dan jelas, sehingga dapat membantu dalam menentukan solusi yang tepat pada tahap berikutnya. Dengan cara ini, guru-guru dapat memahami masalah secara lebih baik dan dapat mengembangkan solusi yang lebih efektif dan tepat sasaran.

c. **Ideate:**

Tahap ideate adalah tahap dimana ide-ide dihasilkan. Semua ide akan dikumpulkan untuk menyelesaikan masalah yang telah ditetapkan pada tahap define. Selanjutnya, ide-ide tersebut akan diselidiki dan diuji untuk menemukan cara terbaik dalam memecahkan masalah atau menyediakan elemen yang diperlukan untuk menghindari kemungkinan terjadinya masalah. Dalam konteks ini, ideate berarti menghasilkan ide-ide kreatif untuk menyelesaikan masalah atau tantangan yang telah didefinisikan pada tahap sebelumnya. Pada tahap ini, guru-guru diajarkan untuk menghasilkan ide-ide baru dengan berbagai metode kreatif, seperti brainstorming, mind mapping, dan lain sebagainya. Tujuannya adalah untuk menghasilkan sebanyak mungkin ide-ide baru yang bisa membantu dalam menyelesaikan masalah atau tantangan yang dihadapi oleh siswa. Dengan demikian, pada tahap ini guru-guru akan belajar untuk berpikir secara kreatif dan out-of-the-box untuk menemukan solusi yang tepat bagi masalah yang telah didefinisikan.

d. **Prototype:**

Pada tahap prototype, versi kecil produk atau layanan dengan beberapa fitur akan dibuat. Hal ini dilakukan untuk menguji solusi masalah yang dihasilkan pada tahap sebelumnya. Prototype dapat diuji oleh anggota tim maupun orang di luar tim. Jika ada masukan, maka prototype akan diperbaiki kembali sehingga tercipta prototype yang lebih baik.

Implementasi prototype dalam konteks ini dapat membantu guru-guru SMA di Malang Raya untuk menciptakan solusi inovatif dalam pengajaran mereka. Setelah ide-ide terpilih, guru-guru dapat mulai merancang prototype yang akan diimplementasikan. Prototype dapat berupa model fisik, model digital, atau bahkan sketsa. Hal ini akan membantu guru-guru untuk lebih memahami bagaimana solusi mereka dapat diimplementasikan dalam konteks pengajaran.

e. **Test:**

Pada tahap testing atau pengujian, produk akan diuji kepada masyarakat atau pengguna. Setelah itu, hasil pengujian akan digunakan untuk melakukan perubahan dan penyempurnaan pada produk dengan tujuan untuk mengatasi masalah dan memperoleh pemahaman yang lebih mendalam tentang produk dari perspektif pengguna.

Dalam konteks ini, guru-guru diajarkan untuk menguji coba prototipe yang telah dibuat dengan mengumpulkan feedback dan masukan dari siswa dan pihak-pihak terkait lainnya. Dengan demikian, guru-guru dapat mengevaluasi solusi yang telah dibuat dan memastikan bahwa solusi tersebut memenuhi kebutuhan dan ekspektasi siswa. Apabila diperlukan, guru-guru dapat melakukan iterasi pada tahap-tahap sebelumnya, seperti kembali ke tahap ideate atau prototype, untuk meningkatkan solusi yang telah dibuat. Pada tahap ini, guru-guru juga belajar untuk menerima kritik dan saran dari siswa dan berusaha untuk meningkatkan solusi yang telah dibuat secara terus-menerus hingga mencapai solusi yang optimal.

2.2. Lego Serious Play



Gambar 2. Permainan Lego Serious Play

Metode Lego Serious Play (LSP) adalah pendekatan fasilitasi kelompok yang inovatif yang melibatkan penggunaan bahan mainan Lego sebagai media untuk menghasilkan pemahaman, kreativitas, dan solusi untuk masalah dan tantangan yang dihadapi oleh individu atau organisasi.

Dalam metode LSP, peserta diminta untuk membangun model fisik dari konsep, ide, atau solusi yang diinginkan menggunakan bahan mainan Lego. Setelah model dibangun, peserta kemudian diminta untuk berbagi makna di balik model mereka dan bagaimana model tersebut menggambarkan konsep atau solusi yang mereka usulkan.

Metode LSP biasanya digunakan dalam konteks bisnis, organisasi, dan pendidikan untuk membantu individu atau kelompok dalam memecahkan masalah kompleks, mengembangkan ide-ide baru, meningkatkan kolaborasi, dan memperdalam pemahaman mereka tentang topik tertentu.

Implementasi metodologi Lego Serious Play dalam "Pelatihan Metode Belajar Design Thinking dan Board Game "Lego Serious Play" Bagi Guru-Guru SMA di Malang Raya" dapat dilakukan dengan beberapa poin-poin berikut:

- a. Penjelasan konsep Lego Serious Play dan manfaatnya dalam pembelajaran design thinking.
- b. Pemberian contoh kasus yang relevan dan memberikan kesempatan bagi peserta untuk membangun model dari Lego yang merepresentasikan solusi terhadap masalah tersebut.
- c. Fasilitator memberikan panduan dalam menggunakan Lego dan mengarahkan peserta untuk berdiskusi secara kolaboratif dalam membangun model Lego.
- d. Fasilitator memberikan umpan balik dan refleksi atas model-model yang telah dibangun oleh para peserta.
- e. Mendorong peserta untuk berpikir kreatif dan berkolaborasi dalam mencari solusi terhadap permasalahan yang diberikan.
- f. Mendorong peserta untuk mengembangkan pemahaman mereka tentang desain thinking melalui diskusi dan refleksi atas proses pembelajaran.

2.3. Boardgame Business Craft

Business Craft merupakan salah satu boardgame tentang yang mengimplemetasikan strategi dan inovasi bisnis melalui permainan yang menyenangkan. Permainan ini dapat dilakukan oleh 4-5 orang. Pada permainan ini, pemain diposisikan sebagai pebisnis atau profesional yang bertanggung jawab pada pengembangan dan pemasaran produk. Identifikasi kebutuhan pelanggan, bangun produk sesuai dengan inovasi yang tepat, lalu melakukan pemasaran dengan cermat adalah hal-hal yang harus diperhatikan pada permainan ini. Seperti halnya dengan praktik di dunia nyata, bahwasannya setiap keputusan dari setiap pemimpin perusahaan akan memiliki konsekuensi yang berdampak langsung pada kelanjutan suatu bisnis. Layaknya pertarungan bisnis yang sesungguhnya, menang kalah tidak bergantung pada lemparan dadu, melainkan sepenuhnya ada pada keputusan yang dibuat oleh pemain. Secara objektif pemain yang memiliki profit terbesar di akhir permainan pada putaran ke-5, ke-10, atau ke-15 sesuai dengan mode yang digunakan. Berikut ini merupakan komponen-komponen permainan:

- 25 kartu profil pelanggan
- 30 kartu inovasi

- 30 kartu produk
- 5 papan pemain
- 1 papan utama
- 5 kartu marketing dalam 5 warna
- 5 kartu player order
- 100 token fitur (25x4 jenis fitur)
- 60 token koin

Terdapat tiga tahapan di setiap putaran permainan, yaitu:

- a. **Fase Riset.** Fase ini merupakan kondisi dimana setiap pemain mengidentifikasi kebutuhan pelanggan dan memilih fitur yang tepat sesuai dengan konsumen dan kondisi pasar.
- b. **Fase Pengembangan.** Pada fase ini pemain dapat mulai membangun fitur produk yang hendak dijual kepada konsumen yang dilanjutkan dengan pembelian inovasi dan produk tambahan. Dalam fase ini, pemain sebagai pemilik perusahaan sudah mulai memikirkan dan memutuskan inovasi apa saja yang perlu dibangun dan produk seperti apa yang hendak dipasarkan. Selain itu, pemain juga bisa merekonstruksi atau memodifikasi produk yang telah dibuat sesuai dengan kondisi pasar dan juga sesuai dengan kondisi kompetitor.
- c. **Fase Peluncuran.** Pemain dianjurkan untuk memilih strategi marketing yang sesuai dengan kondisi perusahaan dan produknya dan mulai meluncurkan produk kepada konsumen. Dengan kata lain, fase ini bisa disebut dengan fase jualan dimana pebisnis harus memutuskan konsumen seperti apa yang menjadi sasaran produk yang dijual.

Permainan ini memiliki beberapa pembelajaran yang penting (*learning insight*). Pembelajaran ini sesuai dengan kondisi sesungguhnya dalam berbisnis. Beberapa poin penting yang didapatkan melalui permainan Business Craft yaitu sebagai berikut:

- a. **Customer Emphaty**
Suatu bisnis berawal dan berakhir pada konsumen. Langkah awal yang dipikirkan untuk membuat bisnis ialah dengan memperhatikan konsumen. Apabila bisnis sudah berjalan, maka hasil yang diperoleh juga dari konsumen.
- b. **Starting with Customer Problem**
Permulaan bisnis yang sukses bermula pada permasalahan konsumen yang kemudian dikembangkanlah ide sesuai dengan kebutuhan dan permasalahan konsumen tersebut. Dalam hal ini, pebisnis seminimal mungkin hanya mencintai ide-ide berlian, akan tetapi sangat dianjurkan untuk mencintai permasalahan konsumen yang mampu memancing pebisnis untuk mendapatkan inovasi.
- c. **Learning by Data**
Sebagai pemilik suatu perusahaan diharuskan untuk mempelajari data-sdata sebelumnya. Data yang dievaluasi dan dianalisis ini berkaitan dengan kebutuhan konsumen, tren market, dan sebagainya. Evaluasi ini penting dilakukan untuk memprediksi kondisi pasar di waktu yang akan datang guna mempersiapkan berbagai inovasi suatu perusahaan, sehingga dapat bersaing dengan kompetitor.
- d. **Deep dive, Fly High, Find the Button**
Suatu pebisnis perlu melakukan riset pasar secara mendalam terkait dengan kebutuhan konsumen dan permasalahan konsumen. Dengan melakukan hal ini, pebisnis akan menemukan suatu inovasi yang memiliki daya tarik bagi konsumen. Selain itu, diperlukan evaluasi secara rutin untuk memastikan apakah produk atau inovasi yang dibuat masih sesuai dengan konsumen.
- e. **Don't Spent Too Much**
Dalam situasi ini pebisnis diharuskan untuk membuat inovasi di waktu yang tepat. Jadi, pebisnis tidak hanya memperhatikan kebutuhan konsumen saja, tapi waktu yang tepat juga diperhatikan. Dalam hal ini diharapkan pebisnis dapat meraih konsumen sebanyak-banyaknya.
- f. **Crosscheck the Competitors**
Langkah ini sangat diperlukan untuk menyesuaikan dengan market yang sedang kita bangun. Produk dan strategi yang dilakukan oleh kompetitor bisa jadi menjadi evaluasi, bahan

pertimbangan, atau sebagai dasar untuk melakukan inovasi. Selain itu, dengan melihat kompetitor kita bisa mengukut posisi perusahaan kita di pasar.

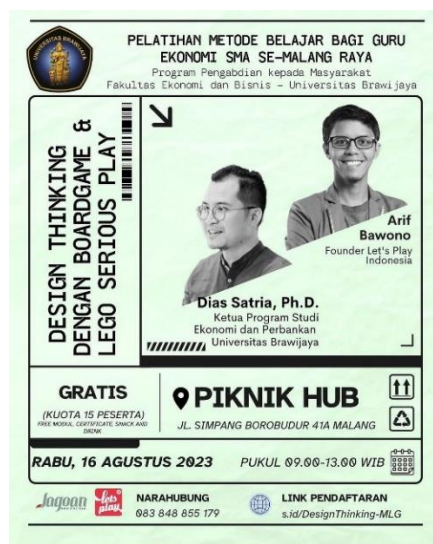
2.4. Indikator Keberhasilan

Tabel 1. Indikator Keberhasilan

No.	Indikator Keberhasilan	Deskripsi	Sasaran
1	Peningkatan Pemahaman Konsep Ekonomi	Tingkat peningkatan pemahaman guru tentang konsep ekonomi setelah pelatihan.	Minimal 20% peningkatan pemahaman guru.
2	Partisipasi Guru dalam Pelatihan	Tingkat partisipasi dan keterlibatan guru dalam pelatihan.	100% guru yang ditargetkan hadir dan aktif dalam pelatihan.
3	Keterampilan Guru dalam Mengaplikasikan Design Thinking	Tingkat keterampilan guru dalam mengaplikasikan pendekatan Design Thinking dalam pengajaran.	Minimal 70% guru mampu mengaplikasikan Design Thinking.
4	Kepuasan Guru Terhadap Pelatihan	Tingkat kepuasan guru terhadap isi, pelaksanaan, dan manfaat pelatihan.	Minimal 90% guru puas dengan pelatihan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1. Metode Pembelajaran Ekonomi Kreatif



Gambar 3. Publikasi Pelatihan Guru-Guru SMA

Pada hari Rabu tanggal 16 Agustus 2023 telah diadakan Pelatihan Metode Belajar Bagi Guru Ekonomi SMA Se-Malang Raya bertempat di Piknik Hub. Pelatihan ini dihadiri oleh guru-guru ekonomi Se-Malang raya dengan jumlah 9 peserta. Dalam pelatihan ini peneliti berkolaborasi dengan start-up Let's Play Indonesia untuk membawakan materi yang akan disampaikan kepada peserta. Acara pelatihan ini terdiri dari 2 sesi. Sesi yang pertama adalah penyampaian materi presentasi Metode Pembelajaran Ekonomi Kreatif, kemudian sesi yang kedua adalah Sesi Boardgame.

Sebagai pembuka pada sesi pertama, pembawa materi memulai sesi dengan menyampaikan tentang ekonomi kreatif. Pembawa materi menyampaikan bahwa ekonomi kreatif melibatkan berbagai bidang seperti seni, desain, teknologi, dan lain-lain, yang berkontribusi pada pertumbuhan ekonomi dan inovasi. Artinya, ekonomi kreatif adalah bentuk ekonomi yang

mengedepankan kreativitas dan inovasi. Metode pembelajaran kreatif penting untuk dilakukan karena metode ini memiliki kekuatan untuk memotivasi siswa agar lebih berpikir kritis, berinovasi, dan mampu menemukan solusi-solusi baru untuk masalah ekonomi yang kompleks.



Gambar 4. Pemaparan Materi oleh Peneliti

Terdapat beberapa keunggulan pada metode pembelajaran kreatif, yaitu:

- Metode ini bersifat kolaboratif, artinya siswa bekerja sama untuk berbagi ide dan pandangan.
- Metode ini bersifat aktif, di mana siswa aktif terlibat dalam diskusi, proyek, dan tugas-tugas kreatif.
- Metode ini mendorong inovasi, yang berarti siswa diberi kesempatan untuk mencari pendekatan baru dalam mengatasi masalah ekonomi.
- Metode ini berbasis proyek, sehingga siswa dapat belajar melalui proyek-proyek yang relevan dengan ekonomi kreatif.

Urgensi dari metode pembelajaran kreatif ini adalah Indonesia yang sedang sedang berusaha untuk naik tangga dari ekonomi berbasis sumber daya (*resource economy*) menuju ekonomi kreatif (*creative economy*). Hal ini terkait dengan pendekatan pembelajaran di sekolah, di mana pendidik perlu mengintegrasikan metode pembelajaran yang membangun keterampilan kreatif, inovatif, dan analitis pada siswa. Dengan menerapkan metode ini, siswa akan lebih siap untuk berkontribusi dalam industri kreatif di masa depan.

Untuk mempertajam pembelajaran yang kreatif, terlebih dahulu para pendidik perlu untuk mengedepankan *mindset design thinking*. *Mindset design thinking*, yang melibatkan tahapan *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*, sangat relevan dalam metode pembelajaran ekonomi kreatif. Proses ini mirip dengan pendekatan berbasis proyek yang ditekankan dalam metode pembelajaran ini. Siswa perlu diajak untuk memahami masalah ekonomi dengan lebih mendalam (*empathize*), mendefinisikan tantangan-tantangan (*define*), menghasilkan ide-ide kreatif (*ideate*), mengembangkan prototipe solusi (*prototype*), dan mengujinya dalam konteks ekonomi nyata (*test*).

Dengan menerapkan *mindset design thinking* dalam metode pembelajaran ekonomi kreatif, siswa tidak hanya belajar tentang konsep-konsep ekonomi, tetapi juga mengembangkan keterampilan pemecahan masalah, kerjasama, dan kreativitas yang diperlukan dalam ekonomi kreatif.

Dalam penerapan metode *design thinking*, terdapat poin-poin penting yang sangat bermanfaat untuk diterapkan oleh guru kepada siswa di sekolah, yaitu:

- Creative:** Pola *design thinking* yang kreatif sangat sesuai dengan pendekatan pembelajaran ekonomi kreatif. Ini mencerminkan pentingnya mendorong siswa untuk berpikir di luar kotak, mengembangkan ide-ide baru, dan menciptakan solusi yang unik dalam memahami dan mengatasi tantangan ekonomi.
- Collaborative:** Kolaborasi adalah inti dari metode pembelajaran ekonomi kreatif. Siswa diajak untuk berkolaborasi dalam proyek-proyek, diskusi, dan analisis, yang mencerminkan pola kolaboratif dalam *design thinking*. Ini membantu siswa memperluas wawasan mereka melalui pertukaran ide dan pandangan dari berbagai perspektif.
- User Centric:** Konsep berpusat pada pengguna dalam *design thinking* sejalan dengan pendekatan pembelajaran ekonomi kreatif yang menekankan pemahaman mendalam tentang kebutuhan dan preferensi pelanggan. Ini membantu siswa untuk mengembangkan solusi

ekonomi yang relevan dan sesuai dengan pasar.

- d. **Iterative:** Pendekatan iteratif dalam design thinking, di mana terdapat pengulangan tahapan untuk memperbaiki dan mengembangkan solusi, hal ini sangat relevan dalam metode pembelajaran ekonomi kreatif. Siswa dapat mengambil umpan balik, memperbaiki pendekatan mereka, dan menghasilkan solusi yang lebih baik dalam konteks ekonomi yang terus berkembang.

Selain menerapkan metode *design thinking* dalam kegiatan belajar mengajar, pendidik juga didorong untuk terus belajar dan berlaku adaptif. Pentingnya terus belajar dan adaptif juga berhubungan dengan metode pembelajaran ekonomi kreatif. Ekonomi kreatif terus berubah dan berkembang seiring dengan perkembangan teknologi dan tren global. Oleh karena itu, pendidik dan siswa perlu tetap belajar dan mengadaptasi metode pembelajaran mereka sesuai dengan perkembangan baru dalam ekonomi kreatif.

Adaptabilitas juga mencakup kemampuan untuk mengubah pendekatan pembelajaran sesuai dengan gaya belajar siswa yang berbeda. Ini sejalan dengan pendekatan kolaboratif dalam design thinking di mana kita mempertimbangkan kebutuhan dan preferensi pengguna.

Dengan mengintegrasikan pola design thinking yang kreatif, kolaboratif, berpusat pada pengguna, dan iteratif, serta dengan menjadi terus belajar dan adaptif dalam metode pembelajaran, akan tercipta lingkungan pembelajaran yang mendukung persiapan siswa untuk menghadapi ekonomi kreatif dengan kemampuan dan keterampilan yang relevan.

3.2. Pengenalan Game-Based Learning

Memasuki sesi kedua yaitu game-based learning menggunakan boardgame disampaikan oleh Founder Let's Play Indonesia Arif Bawono. Sebelum memasuki sesi bermain menggunakan boardgame, terdapat beberapa hal yang disampaikan terlebih dahulu. Dalam hal ini pemberi materi menyampaikan tentang bagaimana pendidikan dapat dilakukan dengan cara yang menyenangkan. Pemberi materi menyampaikan bahwa pendidikan yang memberikan pengalaman menyenangkan memainkan peran yang sangat penting dalam penerapan metode pembelajaran ekonomi kreatif. Dalam konteks ekonomi kreatif yang mendorong inovasi dan kreativitas, lingkungan pembelajaran yang menyenangkan dapat memberikan rangsangan positif terhadap imajinasi dan pemikiran kreatif siswa. Ketika siswa merasa nyaman dan bersemangat dalam proses pembelajaran, mereka lebih cenderung terbuka terhadap eksplorasi gagasan baru dan pengembangan solusi inovatif.



Gambar 5. Penyampaian Materi Game-Based Learning

Metode pembelajaran ekonomi kreatif dapat ditingkatkan dengan memanfaatkan pendekatan interaktif yang aktif melibatkan siswa dalam diskusi, kolaborasi, dan eksperimen. Proyek-proyek berbasis permainan juga dapat diintegrasikan ke dalam kurikulum, memungkinkan siswa untuk menerapkan konsep ekonomi dalam skenario yang menyenangkan dan menantang. Dengan demikian, para pendidik memiliki peluang untuk menciptakan lingkungan belajar yang tidak hanya mendukung pemahaman konsep, tetapi juga menghidupkan kreativitas siswa.

Melalui penggunaan aktivitas kreatif, seperti pameran, presentasi visual, atau penyelesaian masalah praktis, pendidik dapat memicu rasa keingintahuan dan kekreatifan siswa. Dengan merancang tugas-tugas yang mendorong pemikiran kreatif, pendidik dapat membantu

siswa mengembangkan kemampuan berpikir lateral dan solusi yang *out-of-the-box*. Dalam akhirnya, pengalaman positif dan interaktif ini dalam pembelajaran ekonomi kreatif dapat memberi siswa bekal yang kuat untuk berkontribusi dalam dunia ekonomi yang dinamis dan inovatif.

Pentingnya pembelajaran melalui permainan, memiliki implikasi yang kuat dalam konteks metode pembelajaran ekonomi kreatif. Kata-kata bijak dari tokoh-tokoh seperti Ki Hajar Dewantara menggarisbawahi bahwa belajar seharusnya tidak hanya terbatas pada pemberian informasi, tetapi juga harus mendorong keterlibatan aktif dan pengalaman belajar yang bermakna. Konsep ini sesuai dengan pendekatan pembelajaran ekonomi kreatif yang menempatkan siswa di pusat proses pembelajaran.

Pembawa materi juga menyampaikan bahwa peran seorang guru tidak hanya berfokus pada aspek penyusunan RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran) semata. Sebagai fasilitator pembelajaran, guru memiliki tanggung jawab untuk terus berinovasi dan menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan berkesan bagi siswa. Terutama dalam konteks metode pembelajaran ekonomi kreatif, peran guru menjadi kunci dalam membentuk generasi yang siap menghadapi tuntutan ekonomi modern.

Dalam metode pembelajaran ekonomi kreatif, guru berfungsi sebagai pengarah kreativitas siswa. Guru memiliki peran sentral dalam merancang tugas-tugas yang mendorong pemikiran kritis dan inovatif. Proyek-proyek inovatif dan aktivitas interaktif menjadi sarana bagi siswa untuk mengaplikasikan konsep ekonomi dalam situasi nyata, sehingga meningkatkan pemahaman mereka. Tugas-tugas ini juga dapat merangsang kolaborasi antar siswa, mempersiapkan mereka untuk bekerja dalam tim, dan berpikir lintas disiplin.

Dalam mengembangkan lingkungan belajar yang merangsang kreativitas siswa, guru juga harus mengambil peran sebagai pembimbing dan fasilitator. Dengan memberikan umpan balik konstruktif, mendorong diskusi mendalam, dan memotivasi eksplorasi ide-ide baru, guru dapat membantu siswa berinovasi dalam pemecahan masalah ekonomi. Lebih dari itu, guru juga dapat menjembatani konsep teori dengan praktik ekonomi yang aktual, menghubungkan dunia pembelajaran dengan dunia nyata.

Secara keseluruhan, peran guru dalam metode pembelajaran ekonomi kreatif sangat signifikan. Dengan merancang pengalaman belajar yang kreatif dan menantang, guru mendorong siswa untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis, kolaborasi, dan inovasi yang menjadi landasan ekonomi kreatif. Oleh karena itu, inovasi dalam pendidikan tidak hanya menyangkut pengembangan kurikulum, tetapi juga dalam cara guru mengilhami siswa untuk meraih potensi penuh mereka dalam dunia ekonomi yang dinamis.

3.3. Sesi Boardgame Business Craft



Gambar 6. Sesi Bermain Boardgame Business Craft

Pada sesi bermain boardgame Business Craft, para peserta diajak untuk berpartisipasi aktif dalam permainan. Selama permainan berlangsung, para peserta terlibat langsung dalam praktek ekonomi dan bisnis yang tertuang dalam boardgame. Dalam hal ini, guru-guru SMA mendapatkan beberapa poin pembelajaran, antara lain:

- a. **Pembelajaran Konsep Bisnis dan Ekonomi:** Selama permainan, guru-guru belajar tentang konsep-konsep bisnis, ekonomi, dan manajemen. Mereka menerapkan konsep-konsep

tersebut dalam pengambilan keputusan bisnis virtual di dalam permainan. Hal ini membantu guru-guru memahami bagaimana konsep-konsep tersebut dapat diimplementasikan selama berjalannya permainan.

- b. **Strategi dan Pengambilan Keputusan:** Guru-guru didorong untuk merencanakan dan melaksanakan strategi bisnis mereka dalam permainan, seperti memilih produk yang akan diproduksi atau layanan yang akan ditawarkan, menentukan harga, mengelola stok, dan lain sebagainya. Hal ini melibatkan pengambilan keputusan yang berdampak pada keberhasilan atau kegagalan bisnis mereka di dalam permainan.
- c. **Kreativitas dalam Pengembangan Bisnis:** Guru-guru diberi kesempatan untuk berpikir kreatif dalam mengembangkan bisnis mereka di dalam permainan. Mereka dapat merancang produk atau layanan baru, mencari peluang pasar yang belum tergarap, dan mencoba strategi inovatif untuk meningkatkan penjualan.
- d. **Pemahaman tentang Risiko dan Manajemen Keuangan:** Dalam permainan, guru-guru juga mengalami risiko-risiko bisnis dan pelajaran tentang manajemen keuangan. Mereka harus mengelola pendapatan dan biaya, menghadapi tantangan keuangan, dan belajar tentang pentingnya merencanakan keuangan dengan bijak.
- e. **Kolaborasi dan Komunikasi:** Seperti dalam permainan papan lainnya, "Business Craft" melibatkan kolaborasi dan komunikasi antara para pemain. Guru-guru bekerja sama dalam tim atau berinteraksi dengan pemain lain untuk mencapai tujuan bisnisnya. Hal ini membangun keterampilan kerjasama dan komunikasi yang dapat diterapkan dalam lingkungan pembelajaran dan pengajaran di sekolah.
- f. **Pemecahan Masalah dan Analisis:** Ketika menghadapi tantangan atau keputusan sulit dalam permainan, guru-guru harus berpikir analitis dan mencari solusi terbaik. Hal ini mencerminkan pentingnya keterampilan pemecahan masalah dalam metode pembelajaran ekonomi kreatif.
- g. **Refleksi dan Pembelajaran:** Setelah permainan selesai, guru-guru dapat melakukan evaluasi tentang keputusan-keputusan yang mereka ambil, hasil bisnis yang mereka capai, dan pelajaran yang mereka peroleh dari permainan. Hal ini memberi mereka peluang untuk merespons secara kreatif dan menerapkan pembelajaran dalam lingkungan pembelajaran nyata.

3.4. Capaian Keberhasilan

Capaian keberhasilan ini dapat dilihat dari pemaparan dari peserta untuk menyampaikan ilmu apa saja yang didapatkan pada pelatihan kali ini. Capaian keberhasilan dari kegiatan ini dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Capaian Keberhasilan

No.	Indikator Keberhasilan	Capaian
1	Peningkatan Pemahaman Konsep Ekonomi	Sebagian besar peserta menyatakan adanya pemahaman mengenai konsep ekonomi terutama di era digital saat ini.
2	Partisipasi Guru dalam Pelatihan	Seluruh guru yang tergabung dalam pelatihan ini berpartisipasi aktif dalam menjalani kegiatan dan dalam memahami media pembelajaran yang mampu mengusung topik pembelajaran yang lebih menarik.
3	Keterampilan Guru dalam Mengaplikasikan Design Thinking	Sebagian besar guru mampu memahami dan mengaplikasikan design thinking melalui pembelajaran media board game dan lego serious play. Hal ini ditunjukkan dengan penggalan permasalahan-permasalahan di tingkat pendidikan dengan kritis oleh masing-masing peserta.
4	Kepuasan Guru Terhadap Pelatihan	Seluruh peserta menyampaikan merasa puas dan mendapatkan wawasan baru mengenai media pembelajaran yang menarik bagi siswa

4. KESIMPULAN

Guru SMA Se-Malang Raya belajar untuk menerapkan konsep pembelajaran aktif melalui pendekatan design thinking. Guru-guru perlu memahami pentingnya melibatkan siswa secara aktif dalam pembelajaran untuk mencapai hasil belajar yang lebih baik. Pendekatan *design thinking* dan penggunaan board game Business Craft memberikan pengalaman pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan bagi guru. Hal ini dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi guru dalam pelatihan.

Design thinking mengajarkan guru untuk memiliki empati terhadap siswa, memahami kebutuhan, masalah, dan minat siswa. Hal ini membantu guru-guru untuk merancang pengalaman pembelajaran yang lebih sesuai dengan kebutuhan siswa. Pengenalan board game Business Craft dalam pelatihan guru merupakan alat yang efektif untuk mengajarkan konsep bisnis dan manajemen serta bagaimana menerapkannya dalam pengajaran. Board game menciptakan simulasi yang mendalam tentang pengambilan keputusan dan manajemen bisnis yang dapat diterapkan dalam kelas.

Selain pembelajaran konsep bisnis, pelatihan ini juga meningkatkan keterampilan manajemen kelas guru dan meningkatkan kemampuan guru untuk menjadi fasilitator bagi siswa di kelas. Hal ini penting untuk mendukung penciptaan lingkungan belajar yang efektif dan inovatif. Namun, terdapat kekurangan yang menjadi perhatian, yakni tantangan dalam mengintegrasikan metode ini ke dalam kurikulum yang ada dan memastikan ketersediaan sumber daya yang diperlukan. Sebagai pengembangan selanjutnya, dapat dipertimbangkan untuk memperluas cakupan pelatihan ke wilayah-wilayah lain dan melibatkan lebih banyak guru ekonomi SMA. Hal ini akan membuka peluang untuk mengintegrasikan lebih banyak elemen design thinking dalam kurikulum dan pendekatan pengajaran sehari-hari.

Selain itu, penggunaan teknologi pendidikan dapat memperkaya pengalaman guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Dengan terus mengembangkan metode dan alat pembelajaran yang inovatif, SMA Se-Malang Raya dapat terus meningkatkan kualitas pendidikan mereka dan menciptakan lingkungan belajar yang lebih efektif dan inovatif bagi semua pihak yang terlibat.

DAFTAR PUSTAKA

- Furqon, M. (2020). Pendidikan Multikultural Dalam Dunia Pendidikan Di Indonesia. *Jurnal Pendidikan Nusantara*, 1(1), 1–12.
- Isnaeni, N., & Hildayah, D. (2020). Media Pembelajaran dalam Pembentukan Interaksi Belajar Siswa. *Jurnal Syntax Transformation*, 1(5), 148–156. https://doi.org/10.46799/jurnal_syntax_transformation.v1i5.69
- Khairani, P., Khadavi, M., & Salsyabillah, M. (2023). Pembelajaran Berbasis Game: Manfaat, Tantangan, dan Strategi Implementasi dalam Konteks Pendidikan Tinggi Pada Akademi Keuangan Perbankan Nusantara (AKUBANK). *Jurnal Pendidikan Penggerak*, 1(1), 1–6.
- Man, S. & others. (2020). Analisis Peranan Pendidikan Dan Pelatihan Dalam Peningkatan Kinerja Pegawai. *Akuntanika*, 6(1), 38–45.
- Mantiri, J. (2019). Peran Pendidikan dalam Menciptakan Sumber Daya Manusia Berkualitas di Provinsi Sulawesi Utara. *Jurnal Civic Education: Media Kajian Pancasila Dan Kewarganegaraan*, 3(1), 20–26.
- Muhson, A. (2010). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS TEKNOLOGI INFORMASI. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 8(2). <https://doi.org/10.21831/jpai.v8i2.949>
- Pohan, N. (2017). Pelaksanaan pembimbingan belajar aspek kognitif, afektif dan psikomotorik siswa di Madrasah Ibtidaiyah Swasta Amal Shaleh Medan. *At-Tazakki: Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan Islam dan Humaniora*, 1(2), 15–28.

- Sadikin, H., Nugrahani, F., & Suwanto, S. (2022). Penerapan Metode Mind Mapping melalui Keterampilan Menulis Puisi dalam Interaksi Belajar Mengajar di Kelas IV SDV. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 4(5), 7140–7156.
- Saputra, H. (2019). Evaluasi program pelatihan desain pembelajaran bagi dosen Universitas Terbuka. *Jurnal Semarak*, 2(2), 110–123.
- Sari, R. M., Nugroho, I. M., & MH, T. (2022). Perancangan UI/UX Aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris Usia Sekolah Dasar Dengan Metode Design Thinking. *Inf. Manag. Educ. Prof*, 6(2), 121–130.
- Sinaga, A., Alam, A. P., Daud, A., Br. Barus, R. A., & Amri, S. (2021). Analisis Peningkatan Kinerja Karyawan Melalui Pelatihan dan Pengembangan pada Bank Muamalat Cabang Medan Balai Kota. *El-Mal: Jurnal Kajian Ekonomi & Bisnis Islam*, 2(2), 233–251. <https://doi.org/10.47467/elmal.v2i2.571>
- Susilawati, N. (2021). Merdeka Belajar dan Kampus Merdeka Dalam Pandangan Filsafat Pendidikan Humanisme. *Jurnal Sikola: Jurnal Kajian Pendidikan dan Pembelajaran*, 2(3), 203–219. <https://doi.org/10.24036/sikola.v2i3.108>
- Yasin, I. (2022). Guru Profesional, Mutu Pendidikan dan Tantangan Pembelajaran. *Ainara Journal (Jurnal Pengabdian dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan)*, 3(1), 61–66. <https://doi.org/10.54371/ainj.v3i1.118>
- Zamzami, A. F., & Arini, A. (2023). Implementasi Metode Debat dalam Meningkatkan Keaktifan Siswa Pada Mata Pelajaran Fiqih. *Nusantara: Indonesian Journal of Islamic Studies*, 3(2), 163–178.

Halaman Ini Dikосongkan