

Pelatihan Pembuatan Media *Eco Board Game* Untuk Meningkatkan Kompetensi Pedagogik Guru Biologi Implementasi Kurikulum Merdeka

Elga Araina^{1*}, Ennike Gusti Rahmi², Ririn Fahrina³, Shanty Savitri⁴, Rahmadyah Kusuma Putri⁵, Rio Eka Desi Puwandari Hartanti⁶, Rahmawati⁷, Yulianti Limbong⁸

^{1,2,3,4,5,6,7,8}Pendidikan Biologi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Palangka Raya, Palangka Raya, Indonesia

elga.araina@fkip.upr.ac.id

Received October 2025; Revised October 2025; Accepted October 2025

ABSTRAK

Masih terbatasnya kemampuan guru dalam mengembangkan media pembelajaran yang interaktif dan sesuai dengan prinsip Kurikulum Merdeka. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan meningkatkan kompetensi pedagogik guru biologi MGMP Kabupaten Pulang Pisau melalui pelatihan pengembangan media *Eco Board Game* sebagai pendukung implementasi Kurikulum Mandiri. Metode pelaksanaan meliputi sosialisasi, demonstrasi, dan simulasi pembuatan serta penerapan *Eco Board Game* dalam proses pembelajaran. Kegiatan diikuti oleh 13 guru Biologi SMA. Data diperoleh melalui observasi, wawancara, dan evaluasi kegiatan. Hasil menunjukkan bahwa peserta mampu memahami konsep pengembangan media pembelajaran berbasis permainan. Peserta juga memberikan respon positif terhadap kemudahan penerapan media ini di kelas. Hasil evaluasi menunjukkan respon positif peserta: 76,92% sangat setuju dan 23,07% setuju terhadap kualitas materi; 69,23% sangat setuju dan 30,86% setuju terhadap penggunaan media; serta 76,92% sangat setuju dan 23,07% setuju terhadap manfaat dan motivasi pelatihan. Kesimpulannya, pelatihan *Eco Board Game* efektif dalam meningkatkan kompetensi pedagogik guru Biologi, khususnya dalam penerapan pendekatan pembelajaran yang menyenangkan, kontekstual, dan sesuai dengan prinsip Kurikulum Merdeka.

Kata Kunci: Eco Board Game, Kompetensi Pedagogik, Kurikulum Merdeka.

ABSTRACT

Teachers still have a limited ability to develop interactive learning media that align with the principles of the Merdeka Curriculum. This community service activity aims to enhance the pedagogical competence of biology teachers in the Pulang Pisau District MGMP through training in the development of eco-board game media to support the implementation of the Independent Curriculum. The implementation methods include socialization, demonstration, and simulation of the creation and application of Eco Board Games in the learning process. The activity was attended by 13 high school biology teachers. Data were obtained through observation, interviews, and activity evaluation. The results showed that participants were able to understand the concept of developing game-based learning media. Participants also responded positively to the ease of applying this media in the classroom. The evaluation results showed positive responses from participants: 76.92% strongly agreed and 23.07% agreed with the quality of the material; 69.23% strongly agreed and 30.86% agreed with the use of the media; and 76.92% strongly agreed and 23.07% agreed with the benefits and motivation of the training. In conclusion, the Eco Board Game training was effective in improving the pedagogical competence of Biology teachers, particularly in the application of a fun, contextual learning approach that aligns with the principles of the Merdeka Curriculum.

Keywords: Eco Board Game, Pedagogical Competence, Independent Curriculum.

Corresponding Author: Elga Araina, Universitas Palangka Raya, Email: elga.araina@fkip.upr.ac.id

Copyright © 2025: Elga Araina, Ennike Gusti Rahmi, Ririn Fahrina, Shanty Savitri, Rahmadiyah Kusuma Putri, Rio Eka Desi Puwandari Hartanti, Rahmawati, Yulianti Limbong

How to Cite: Araina, E., Rahmi, G. E., Fahrina, R., Savitri, S., Putri, K. R., Hartanti, P. D. E. R., Limbong, Y. R. (2025). Pelatihan Pembuatan Media Eco Board Game Untuk Meningkatkan Kompetensi Pedagogik Guru Biologi Implementasi Kurikulum Merdeka. *Community Education Engagement Journal*, 7 (1), 100-109



DOI: <https://doi.org/10.25299/ceej.v7i1.25126>

PENDAHULUAN

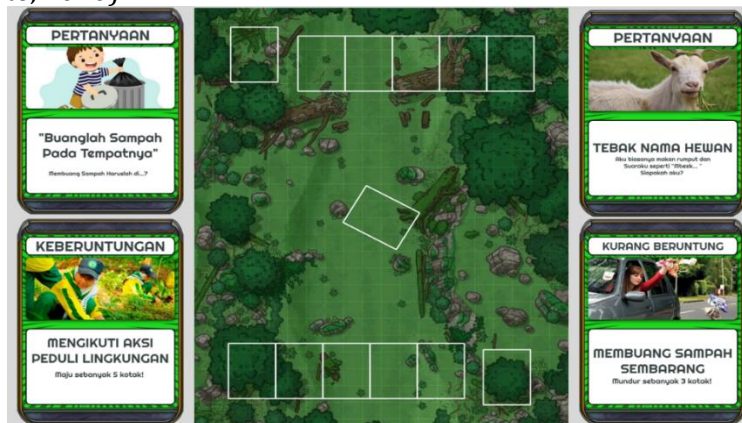
Sekolah merupakan lembaga pendidikan formal yang memiliki peranan penting dalam membantu peserta didik mengembangkan potensi, bakat, serta kemampuan yang dimilikinya. Di dalam sekolah, salah satu kegiatan utama yang dilaksanakan adalah proses pembelajaran yang melibatkan interaksi antara guru dan peserta didik. Dalam pelaksanaannya, guru menetapkan indikator capaian pembelajaran yang menjadi acuan keberhasilan kegiatan belajar. Untuk mencapai indikator tersebut, guru perlu menggunakan media pembelajaran yang tepat. Media pembelajaran berfungsi sebagai sarana bantu dalam menyalurkan pesan pembelajaran agar tujuan yang diharapkan dapat tercapai dengan efektif (Bahri, 2002). Selain itu, media juga memiliki peran penting dalam komunikasi pendidikan, yakni sebagai perantara penyampaian pesan antara guru dan siswa (Kemp, J.E. dan Dayton, 1985).

Seiring dengan kemajuan teknologi yang berkembang sangat pesat, dunia pendidikan mengalami berbagai perubahan yang menuntut penyesuaian. Namun demikian, tidak semua pendidik mampu beradaptasi secara optimal terhadap perubahan tersebut. Banyak guru yang masih mengalami kesulitan dalam memahami dan memanfaatkan media pembelajaran yang inovatif serta relevan dengan karakteristik peserta didik di era modern. Kondisi ini menunjukkan adanya kesenjangan antara tuntutan profesionalisme guru dengan kemampuan aktual mereka dalam menerapkan teknologi dan inovasi dalam pembelajaran. Padahal, kemampuan untuk menciptakan dan mengimplementasikan media pembelajaran yang kreatif merupakan bagian penting dari kompetensi pedagogik guru yang menjadi salah satu indikator profesionalitas tenaga pendidik (Soewarni, 2004).

Berdasarkan permasalahan tersebut, diperlukan sebuah kegiatan yang dapat memberikan solusi konkret untuk membantu guru meningkatkan kemampuan mereka dalam mengembangkan media pembelajaran yang menarik dan kontekstual. Salah satu pendekatan yang dapat diterapkan adalah pembelajaran berbasis permainan (*Game based learning*). Pendekatan ini memungkinkan peserta didik belajar melalui pengalaman yang menyenangkan, meningkatkan keterlibatan aktif, serta menumbuhkan motivasi belajar (Sadiman, 2014 dan (Hariyanto, 2015). Dalam konteks mata pelajaran Biologi, pendekatan permainan dapat digunakan untuk memperkuat pemahaman konsep serta melatih kemampuan berpikir analitis siswa terhadap isu-isu lingkungan.

Sebagai bentuk inovasi dari pendekatan tersebut, dikembangkan "Eco Board Game", yaitu media pembelajaran berupa permainan papan edukatif yang dirancang dengan konsep ramah lingkungan (*Eco friendly*). Media ini mengintegrasikan materi biologi dengan tema ekologi dan keberlanjutan lingkungan, seperti ekosistem, kerusakan lingkungan, dan upaya konservasi alam. Desain Eco Board Game memadukan unsur permainan papan, kartu, serta ular tangga yang berisi informasi edukatif dan disajikan dengan tampilan visual menarik serta mudah dipahami siswa. Melalui media ini, siswa tidak hanya memahami materi biologi, tetapi juga memperoleh kesadaran ekologis dan nilai-nilai pelestarian lingkungan (Darmadi, 2017);(Wahyuari, 2012). *Eco Board Game* didesain dengan warna dan gambar yang menarik serta informasi mudah dipahami anak-anak, sehingga dapat mudah untuk dimainkan. Board

game memiliki keunggulan, yaitu dapat merangsang pemainnya untuk, memecahkan masalah dan langsung belajar serta bereaksi dari permainan tersebut (Limantara, D., Waluyanto, H., & Zacky, 2015). Selain itu, belajar melalui kegiatan bermain eco board game dapat menumbuhkan motivasi anak-anak sehingga mereka belajar lebih banyak hal (Terananda, N. Z., Mariono, A., & Arianto, 2020).



Gambar 1. Eco Board Game

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan di Kabupaten Pulang Pisau yang memiliki 18 SMA Negeri dan 1 SMA Swasta. Sasaran kegiatan adalah MGMP Biologi Kabupaten Pulang Pisau, sebagai wadah strategis untuk meningkatkan profesionalisme dan kompetensi guru Biologi. Pelatihan ini berfokus pada pembuatan dan penerapan media pembelajaran Eco Board Game yang kreatif, inovatif, dan kontekstual dengan kebutuhan pembelajaran abad ke-21. Adapun kebaruan kegiatan ini dibandingkan dengan pelatihan sejenis terletak pada beberapa aspek, yaitu:

1. Adanya integrasi antara *Game based learning* dan *Eco literacy*, yaitu pembelajaran melalui permainan yang menanamkan nilai kesadaran lingkungan.
2. Media yang dikembangkan tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu mengajar, tetapi juga sebagai media refleksi terhadap nilai-nilai ekologi dan keberlanjutan.
3. Pelatihan mendorong guru untuk menciptakan media pembelajaran secara mandiri, bukan hanya menggunakan media yang sudah tersedia, sehingga meningkatkan kreativitas dan kompetensi pedagogik guru.

Dengan demikian, tujuan dari kegiatan ini adalah untuk:

1. Meningkatkan kemampuan pedagogik guru Biologi dalam mengembangkan media pembelajaran yang inovatif dan menarik.
2. Membekali guru agar mampu mengintegrasikan nilai-nilai ekologi dan keberlanjutan dalam pembelajaran Biologi.
3. Menghasilkan produk media pembelajaran Eco Board Game yang interaktif, menyenangkan, serta relevan dengan kebutuhan peserta didik di era modern.

METODE PELAKSANAAN

Kegiatan pengabdian masyarakat ini diselenggarakan di SMAN 1 Pulang Pisau yang diikuti oleh 13 guru anggota MGMP Biologi. Kegiatan berlangsung selama tiga hari, dari Senin hingga Rabu, 28–30 Juli 2025. Pelaksanaan kegiatan menggunakan pendekatan partisipatif dan praktis. Pelaksanaan kegiatan terbagi menjadi beberapa tahap, yaitu:

1. Persiapan /perencanaan

Survei dan wawancara

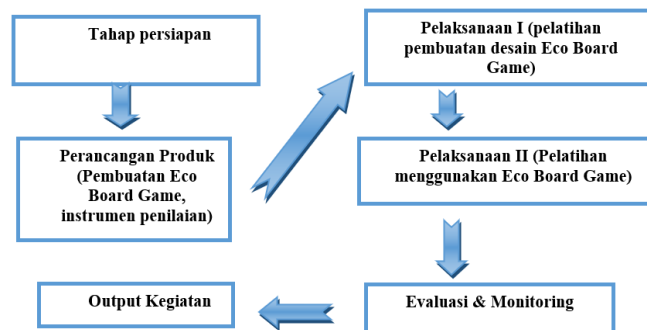
- a. Tim PKM melakukan observasi dan wawancara dengan ketua MGMP Biologi Kabupaten Pulang Pisau
- b. Pemilihan Desain untuk pembuatan Eco Board Game pada anak-anak tingkat SMA.
- c. Pembuatan Instrumen penilaian untuk mengetahui tingkat pemahaman guru-guru MGMP Biologi Kabupaten Pulang Pisau dalam pembuatan Eco Board Game.

2. Pelaksanaan Kegiatan

- a. Pembuatan Desain Eco Board Game
Pembuatan Desain Permainan Eco Board Game untuk anak-anak tingkat SMA menggunakan Canva dilakukan oleh guru-guru MGMP Biologi Kabupaten Pulang Pisau.
- b. Sosialisasi dan simulasi permainan Eco Board Game oleh guru-guru MGMP Biologi Kabupaten Pulang Pisau.
Memberikan pelatihan permainan Eco Board Game pada guru-guru MGMP Biologi Kabupaten Pulang Pisau sehingga nantinya permainan ini bisa diaplikasikan pada kegiatan pembelajaran di sekolah.
- c. Output kegiatan
Dalam pengabdian ini selain guru-guru MGMP Biologi Kabupaten Pulang Pisau yang terampil dalam pelaksanaan Eco Board Game, yang paling utama output dalam kegiatan pengabdian ini yaitu produk Eco Board Game.

3. Evaluasi dan Monitoring Keberlanjutan Program

Setelah pelaksanaan pengabdian, Tim pengabdian akan melakukan evaluasi kegiatan bertujuan untuk mengetahui apakah hasil pengabdian ini sesuai dengan target yang diharapkan. Evaluasi kegiatan meliputi evaluasi pelaksanaan tahapan-tahapan kegiatan, manfaat dari permainan Eco Board Game, evaluasi kemajuan luaran yang akan dicapai, dan evaluasi produk yang sudah dibuat. Pelaporan: Tim membuat laporan kegiatan yang berisi pembahasan analisa ketercapaian tujuan pelatihan berdasarkan hasil produk dan rekomendasi dalam pelaksanaan kegiatan.



Gambar 2. Metode Pelaksanaan Program PKM

Indikator Keberhasilan

Indikator keberhasilan kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini meliputi:

- a. Guru-guru MGMP Biologi Kabupaten Pulang Pisau memiliki wawasan tentang membuat media pembelajaran yang kreatif dan berbasis lingkungan.
- b. Tersedianya produk Eco Board Game yang dapat digunakan dalam pembelajaran anak-anak tingkat SMA
- c. Terkumpulnya data hasil evaluasi peserta pelatihan serta mitra.

Evaluasi

Evaluasi yang dilakukan untuk mengukur keberhasilan kegiatan ini adalah:

- a. Evaluasi awal: Menyebarkan Kuesioner kepada guru-guru MGMP Biologi Kabupaten Pulang Pisau sebelum memulai sosialisasi dan simulasi untuk menilai pengetahuan awal tentang media pembelajaran berupa Eco Board Game.
- b. Evaluasi proses: hasil respon guru-guru MGMP Biologi Kabupaten Pulang Pisau, terkait keseluruhan sosialisasi, simulasi, dan fasilitas penyelenggaraan pengabdian.
- c. Evaluasi akhir: Menyebarkan Kuesioner kepada guru-guru MGMP Biologi Kabupaten Pulang Pisau setelah diadakan sosialisasi dan simulasi untuk menilai sejauh mana pemahaman guru-guru MGMP Biologi Kabupaten Pulang Pisau tentang wawasan pembuatan Eco Board Game. Sosialisasi ini berhasil jika guru-guru MGMP Biologi Kabupaten Pulang Pisau memiliki pemahaman yang meningkat setelah diberi sosialisasi dan simulasi penggunaan permainan Eco Board game.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Pelaksanaan Kegiatan

Pelaksanaan pengabdian Media Pembelajaran Eco Board Game Untuk Meningkatkan Kompetensi Pedagogik Guru MGMP Biologi dalam Implementasi Kurikulum Merdeka dengan jumlah peserta 13 orang. Kegiatan dilakukan dengan cara sosialisasi dan simulasi pembuatan dan cara penggunaan permainan Eco Board Game pada Guru-guru MGMP Biologi SMA Kabupaten Pulang Pisau. Rangkaian kegiatan dimulai dengan acara pembukaan dan sambutan yang disampaikan oleh Ketua Tim PKM serta Ketua MGMP Biologi Kabupaten Pulang Pisau. Setelah sesi pembukaan, kegiatan berlanjut pada inti pelatihan, yang mencakup penyampaian materi mengenai konsep dasar, manfaat, serta penerapan media pembelajaran berbasis permainan edukatif. Tahap berikutnya ialah sosialisasi sekaligus simulasi pembuatan *Eco Board Game*. Para peserta dilatih mendesain media pembelajaran tersebut, lalu melakukan uji coba penerapan media dalam pembelajaran biologi di sekolah. Rangkaian kegiatan kemudian ditutup dengan sesi evaluasi dan refleksi bersama untuk meninjau efektivitas serta potensi penerapan media hasil pelatihan.



Gambar 3a. Pembukaan



Gambar 3b. Sambutan



Gambar 3c. Penyampaian Materi



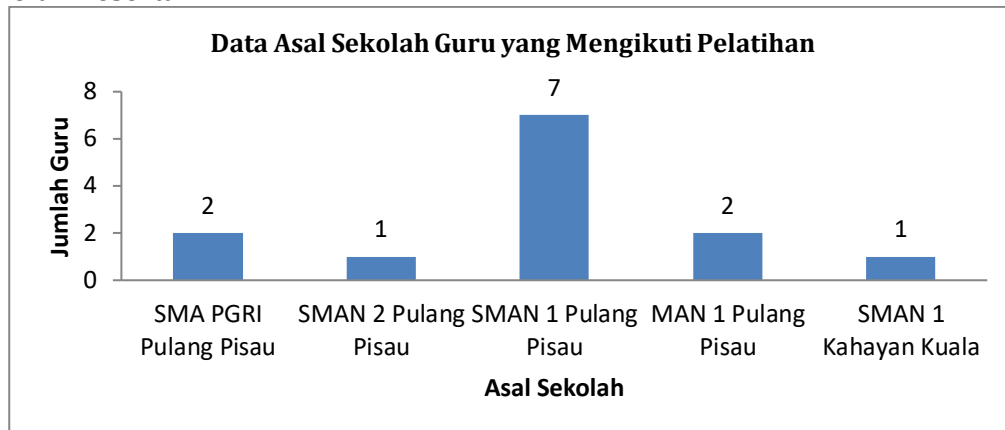
Gambar 4a. Pembuatan Eco Board Game



Gambar 4b. Evaluasi

2. Hasil Kuesioner dan Analisis

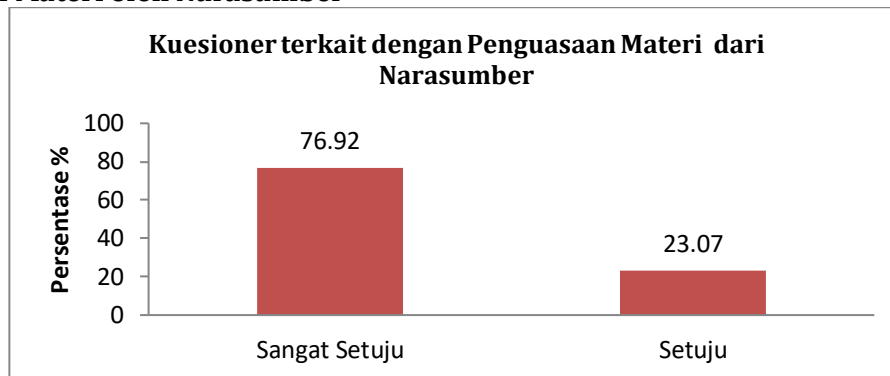
a. Asal Sekolah Peserta



Gambar 5. Data Asal Sekolah Guru Yang Mengikuti Kegiatan Pelatihan

Lima sekolah di Kabupaten Pulang Pisau menjadi representasi dalam kegiatan ini, yaitu SMAN 1 Pulang Pisau (7 guru), SMA PGRI Pulang Pisau (2 guru), SMAN 2 Pulang Pisau (1 guru), MAN 1 Pulang Pisau (2 guru), dan SMAN 1 Kahayan Kuala (1 guru). Keragaman asal sekolah peserta menunjukkan bahwa kegiatan pengabdian ini berhasil menjangkau lebih luas jaringan guru biologi di daerah tersebut, sehingga berpotensi memperluas dampak implementasi hasil pelatihan di berbagai satuan pendidikan.

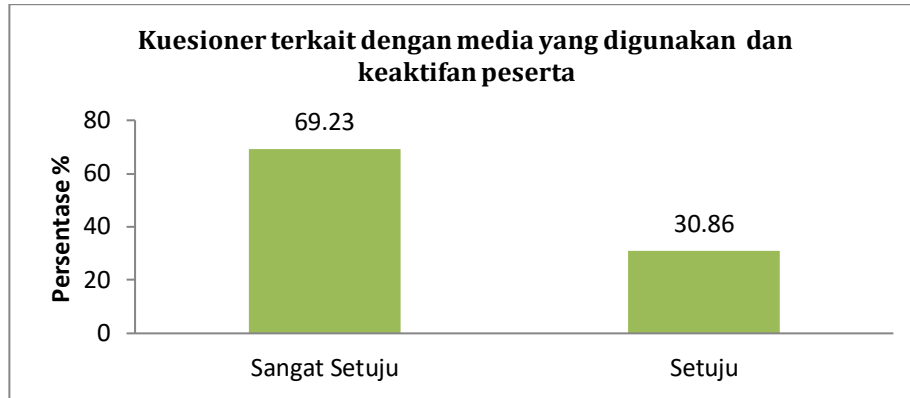
b. Penguasaan Materi oleh Narasumber



Gambar 6. Hasil Kuesioner terkait Penguasaan Materi dari Narasumber

Sebagian besar peserta menilai narasumber menguasai materi dengan sangat baik 76,92% menyatakan sangat setuju dan 23,07% setuju. Hal ini menandakan bahwa topik yang disampaikan relevan dengan kebutuhan guru dan dikemas secara menarik. Kejelasan penjelasan narasumber mengenai konsep *Eco Board Game* membantu peserta memahami hubungan antara media pembelajaran, konten iologi, serta peningkatan kompetensi pedagogik. Temuan ini sejalan dengan pandangan yang menyebutkan bahwa efektivitas pelatihan guru sangat bergantung pada kemampuan fasilitator dalam memodelkan pembelajaran secara konkret dan aplikatif Romdhon, J., *et.al.* 2024).

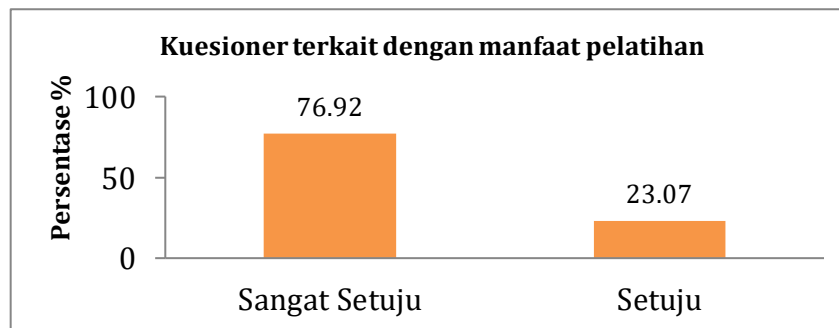
c. Media dan Keaktifan Peserta



Gambar 7. Hasil Kuesioner Dengan Media Yang Digunakan Dan Keaktifan Peserta

Data menunjukkan 69,23% peserta sangat setuju dan 30,86% setuju bahwa media yang digunakan menarik serta mendorong partisipasi aktif selama kegiatan. Aktivitas praktik langsung dalam merancang *Eco Board Game* membuat peserta terlibat secara kolaboratif, baik sebagai pembelajar maupun sebagai perancang media. Keterlibatan ini mendukung teori konstruktivisme (Romdhon, J., *et.al.* 2024) yang menekankan pentingnya *learning by doing* bahwa pengetahuan menjadi lebih bermakna ketika diperoleh melalui pengalaman langsung. Dengan demikian, kegiatan ini mampu menumbuhkan kemampuan pedagogik guru, terutama dalam hal pengembangan strategi pembelajaran inovatif dan pengelolaan kelas berbasis aktivitas.

d. Manfaat Pelatihan



Gambar 8. Manfaat Pelatihan

Sebanyak 76,92% peserta sangat setuju dan 23,07% setuju bahwa pelatihan memberikan manfaat nyata terhadap peningkatan motivasi dan keterampilan mereka dalam mengembangkan media pembelajaran. Temuan ini menegaskan bahwa kegiatan tidak hanya memperkaya pengetahuan, tetapi juga menumbuhkan sikap reflektif serta kreativitas guru. Media *Eco Board Game* dinilai mampu meningkatkan minat belajar siswa, memperkuat interaksi kelas, dan memudahkan pemahaman konsep biologi yang bersifat abstrak. Hasil ini mendukung pendapat (Al-Khaya *et.al.*, 2024) yang menyatakan bahwa *game-based learning* mampu mengintegrasikan unsur kognitif, afektif, dan sosial sehingga meningkatkan motivasi belajar. Guru peserta pelatihan pun menyadari potensi besar media permainan edukatif sebagai jembatan antara teori biologi dan pengalaman belajar yang menyenangkan.

3. Analisis Kompetensi Pedagogik

Kompetensi pedagogik guru diukur secara operasional melalui tiga aspek, yaitu:

- a. Kemampuan merancang media inovatif, dilihat dari hasil rancangan *Eco Board Game*.
- b. Kemampuan mengelola pembelajaran berbasis permainan, diamati saat proses simulasi berlangsung.
- c. Kemampuan reflektif mengevaluasi efektivitas media, dianalisis dari hasil kuesioner dan diskusi akhir.

Evaluasi menunjukkan adanya peningkatan pada ketiga aspek tersebut. Guru mampu menyesuaikan konsep permainan dengan materi biologi dan karakteristik siswa sesuai prinsip Kurikulum Merdeka. Hasil ini mengindikasikan bahwa pelatihan berperan penting dalam mengasah kreativitas, inovasi, serta pemanfaatan teknologi sederhana untuk mendukung efektivitas pembelajaran.

4. Refleksi dan Kendala Pelaksanaan

Selama pelaksanaan, beberapa tantangan ditemukan, antara lain:

- a. Sebagian guru belum terbiasa menggunakan aplikasi sehingga memerlukan bimbingan intensif.
- b. Keterbatasan waktu menyebabkan beberapa peserta belum dapat menyelesaikan desain *Eco Board Game* secara maksimal.

Namun demikian, antusiasme peserta tergolong tinggi. Mereka aktif berdiskusi, saling memberi masukan, dan berkomitmen menerapkan media ini di sekolah masing-masing. Refleksi akhir menunjukkan adanya potensi keberlanjutan kegiatan, dengan rencana MGMP Biologi Pulang Pisau untuk mengadakan pelatihan lanjutan guna mengembangkan media serupa pada materi biologi lainnya.

5. Implikasi dan Rekomendasi

Kegiatan ini membuktikan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis permainan edukatif seperti *Eco Board Game* dapat menjadi strategi efektif dalam mendukung pelaksanaan Kurikulum Merdeka. Guru tidak hanya memperoleh keterampilan teknis dalam membuat media, tetapi juga mengalami perubahan paradigma menuju pembelajaran yang lebih kontekstual, aktif, dan berpusat pada peserta didik. Untuk pengembangan ke depan, disarankan agar kegiatan serupa diperluas ke mata pelajaran lain dan disertai pendampingan berkelanjutan agar penerapan media di sekolah dapat dimonitor dan dioptimalkan.

KESIMPULAN

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat dengan tema “Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran *Eco Board Game* untuk Meningkatkan Kompetensi Pedagogik Guru MGMP Biologi Kabupaten Pulang Pisau dalam Implementasi Kurikulum Merdeka” telah terlaksana dengan baik dan memperoleh hasil yang positif. Melalui tahapan kegiatan yang meliputi pembukaan, penyampaian materi, sosialisasi, simulasi pembuatan, dan penggunaan *Eco Board Game*, serta evaluasi dan penutupan, peserta menunjukkan antusiasme dan partisipasi aktif selama kegiatan berlangsung. Berdasarkan hasil kuesioner, pelatihan ini mendapat respon positif dari seluruh peserta. Sebesar 76,92% peserta menyatakan *sangat setuju* bahwa materi yang disampaikan menarik dan mudah dipahami, serta 69,23% peserta *sangat setuju* bahwa media pelatihan efektif dan mendorong keaktifan selama kegiatan. Selain itu, sebanyak 76,92% peserta *sangat setuju* bahwa pelatihan ini memberikan manfaat yang signifikan, terutama dalam meningkatkan motivasi dan kompetensi pedagogik mereka dalam merancang media

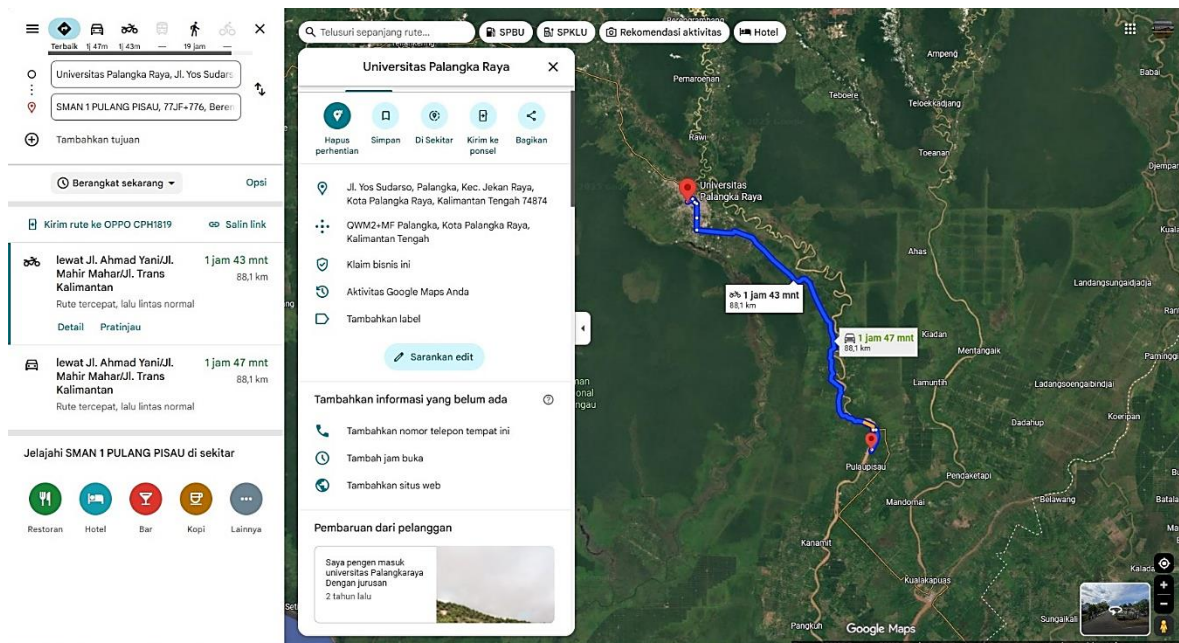
pembelajaran yang kreatif dan kontekstual sesuai dengan prinsip Kurikulum Merdeka. Dengan demikian, kegiatan pelatihan *Eco Board Game* ini dapat disimpulkan berhasil meningkatkan pemahaman, keterampilan, dan motivasi guru Biologi MGMP Pulang Pisau dalam mengembangkan media pembelajaran inovatif yang mendukung pembelajaran aktif dan berpusat pada peserta didik.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Palangka Raya yang telah memberikan dukungan pendanaan serta fasilitas dalam pelaksanaan kegiatan *Pelatihan Pembuatan Media Eco Board Game untuk Meningkatkan Kompetensi Pedagogik Guru Biologi Implementasi Kurikulum Merdeka*. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada MGMP Biologi Kabupaten Pulang Pisau sebagai mitra kegiatan yang telah memberikan kesempatan dan kerja sama yang baik selama pelatihan berlangsung. Penghargaan yang tulus penulis berikan kepada para guru peserta pelatihan atas partisipasi aktifnya, serta pihak-pihak lain yang telah membantu dalam aspek teknis, administratif, dan dokumentasi sehingga kegiatan ini dapat terlaksana dengan lancar dan sukses.

PETA LOKASI MITRA SASARAN

Peta lokasi mitra sasaran berisikan gambar peta lokasi mitra yang dilengkapi dengan penjelasan jarak mitra sasaran dengan perguruan tinggi pelaksana. Jenis font Cambria 11, 1 spasi.



SMAN 1 Pulang Pisau berada di Kabupaten Pulang Pisau Provinsi Kalimantan Tengah dan berjarak 88,1 KM dari Universitas Palangka Raya. Berdasarkan penjelasan di Peta, untuk sampai ke SMAN 1 Pulang Pisau dari Universitas Palangka Raya membutuhkan waktu lebih kurang 1 Jam 43 Menit melalui Jl. Ahmad Yani Trans Kalimantan.

DAFTAR PUSTAKA

- Al-Khayat, M. R., Gargash, M. U., & Atiq, A. F. (2024). *The effectiveness of game-based learning in enhancing students' motivation and cognitive skills*. Journal of Education and Teaching Methods.
- Bahri, D. S. (2002). *Strategi Belajar Mengajar*. Rineka Cipta.
- Darmadi. (2017). *Pengembangan Metode pembelajaran Dalam Dinamika Belajar Siswa*. Deepublish.
- Hariyanto, S. &. (2015). *Implementasi Belajar & Pembelajaran*. Remaja Rosdakarya.
- Kemp, J.E. dan Dayton, D. (1985). *Planning and Producing Instructional Media*. Cambridge: Harper & Row Publishers.
- Limantara, D., Waluyanto, H., & Zacky, A. (2015). Perancangan Board Game Untuk Menumbuhkan Nilai Moral Pada Remaja. *Jurnal DKV Adiwarna*, 1(1).
- Romdhon, J., Masrifah, M., Shiyama, N. M., & Suharyati, H. (2024). Applying Constructivist Learning Theory to Enhance Student Learning Outcomes in Elementary Schools. *International Journal of Sustainable Development & Future Society*, 2(2), 62–69.
- Sadiman, A. S. (2014). *Media pendidikan : pengertian, pengembangan dan pemanfaatannya*. PT. Raja Grafindo Persada.
- Soewarni, E. (2004). *Kebijakan Pedoman Pengembangan Profesi*. Rajawali Press.
- Terananda, N. Z., Mariono, A., & Arianto, F. (2020). Efektivitas Media Board Games Digital Pada Materi Degree of Comparison Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Bahasa Inggris Siswa SMP di Surabaya. *Jurnal Educate*, 5(2).
- Wahyuari, S. (2012). *Metode Pembelajaran Inovatif*. Grasindo.