



Politik Asik: Upaya Edukasi Politik menggunakan Media *Board Game*

Mustabsyirotul Ummah Mustofa¹, Rafif Sakti Utama¹, Caroline Paskarina¹, Mudiwati Rahmatunnisa¹, dan Ari Ganjar Herdiansah¹

¹Program Studi Ilmu Politik, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Padjadjaran, Jl. Ir. Soekarno KM 51, Kabupaten Sumedang, Jawa Barat, Indonesia

*Email korespondensi: mustabsyirotul.ummah@unpad.ac.id

ARTICLE INFO

Article history

Received: 06 Feb 2024

Accepted: 02 Mar 2024

Published: 30 Apr 2024

Kata kunci:

Berpikir Kritis;

Board Game;

Pemahaman Politik;

Pendidikan Politik;

Peningkatan

Demokrasi

Keyword:

Board Game;

Critical Thinking;

Democracy

Enhancement;

Political Education;

Political Literacy

ABSTRAK

Background: Perkembangan teknologi yang pesat menuntut penyesuaian dalam pendidikan politik. Program pengabdian masyarakat "Politik Asik" merupakan upaya pendidikan politik yang menggabungkan board game dan media pembelajaran. Pendekatan ini bertujuan untuk meningkatkan literasi politik dan keterampilan berpikir kritis, khususnya di kalangan pemilih muda dan perempuan dalam menyongsong tahun politik 2024. **Metode:** Politik Asik bekerjasama dengan ragam komunitas, PKK, siswa SMA dan perangkat Desa. Dengan model pendidikan politik melalui media boardgame, kepada lima puluh orang peserta dari masing-masing kategori yakni kategori pemuda dan perempuan. **Hasil:** Melalui pengamatan analisis yang dilakukan, hasilnya menunjukkan bahwa program ini berhasil meningkatkan minat dan partisipasi politik peserta, serta mengembangkan literasi politik yang lebih baik dan kemampuan berpikir kritis. Kelebihan program ini adalah kemampuannya menarik perhatian peserta dan menciptakan pengalaman belajar yang interaktif. **Kesimpulan:** Kegiatan pengabdian ini menegaskan pentingnya pengembangan metode pendidikan politik yang inovatif untuk memperkuat partisipasi pemilih muda dan perempuan, yang pada gilirannya mendukung demokrasi yang lebih kuat di Indonesia.

ABSTRACT

Background: The fast development of technology demands adjustments in political education. The "Politik Asik" community service programme is a political education effort that combines board games and learning media. This approach aims to improve political literacy and critical thinking skills, especially among young voters and women in welcoming the 2024 political year. **Method:** Politik Asik collaborates with various communities, PKK, high school students and village officials. With a political education model through board game media, fifty participants from each category, namely the youth and women categories. **Result:** Through analytical observations, the results show that this programme succeeded in increasing participants' political interest and participation, as well as developing better political literacy and critical thinking skills. The strength of the programme is its ability to attract participants' attention and create an interactive learning experience. **Conclusion:** This service activity confirms the importance of developing innovative political education methods to strengthen the participation of young voters and women, which in turn supports a stronger democracy in Indonesia.



PENDAHULUAN

Pendidikan politik memiliki urgensi yang tak terbantahkan dalam membangun masyarakat yang berpartisipasi aktif dalam proses demokrasi dan pemerintahan (Bashori, 2018; Rahman, 2018; Hardian et al., 2021; Rahmah, 2021). Bagi sebuah negara, pendidikan politik adalah tulang punggung yang memungkinkan warganya untuk memahami prinsip-prinsip dasar demokrasi, hak-hak dan kewajiban mereka sebagai warga negara, serta cara-cara mereka dapat berkontribusi dalam membentuk masa depan negara itu. Di tengah perubahan cepat dan kompleksitas isu-isu politik di seluruh dunia, termasuk di Indonesia, pendidikan politik menjadi semakin penting. Negara-negara demokratis seperti Indonesia bergantung pada partisipasi aktif dari warganya untuk memastikan pemerintahan yang adil, transparan, dan berdaya saing. Namun, partisipasi aktif ini hanya dapat dicapai jika warga negara memiliki pemahaman yang kuat tentang sistem politik, isu-isu yang mempengaruhi mereka, dan peran mereka dalam proses politik.

Pendidikan politik juga memiliki peran penting dalam mengatasi berbagai tantangan sosial dan politik yang dihadapi oleh masyarakat (Bashori, 2018; Hardian et al., 2021). Ketidaksetaraan, ketegangan sosial, dan masalah-masalah seperti korupsi, diskriminasi, dan ketidaksetaraan gender adalah beberapa contoh masalah yang dapat diatasi melalui pendidikan politik yang efektif. Pendidikan politik memungkinkan masyarakat untuk memahami akar masalah ini, berpartisipasi dalam perubahan positif, dan membangun negara yang lebih inklusif dan adil. Dalam konteks menyongsong tahun politik 2024 yang kritis, pendidikan politik bukan hanya menjadi pilihan, melainkan suatu keharusan. Demokrasi yang kuat dan berkelanjutan memerlukan warga yang berpengetahuan, terlibat, dan peduli terhadap proses politik. Program "Politik Asik" yang dijelaskan dalam jurnal ini menjadi langkah inovatif yang berusaha menjawab panggilan penting ini, dengan fokus pada pengembangan pemahaman politik dan partisipasi aktif generasi muda dan perempuan, yang merupakan aset berharga dalam memajukan demokrasi di Indonesia.

Menurut hasil survei yang dirilis oleh CSIS pada September 2022, ada tren menarik terkait dengan penggunaan internet dan media sosial di kalangan pemilih muda di Indonesia. Peningkatan akses internet yang signifikan, yang mencapai 19,5 persen antara 2018 dan 2022, menunjukkan bahwa media sosial telah menjadi sumber informasi yang lebih penting bagi pemilih muda (Departemen Politik dan Perubahan Sosial CSIS, 2022). Dalam era informasi digital ini, pemilik media sosial dapat dengan mudah mengakses berita, opini, dan konten politik lainnya. Namun, meskipun akses internet telah meningkat secara signifikan dalam beberapa tahun terakhir, terutama di kalangan pemilih muda, tampaknya masih ada tantangan dalam meningkatkan partisipasi politik mereka.

Meskipun akses internet dan media sosial telah berkembang pesat, survei CSIS (2022) juga mengungkapkan bahwa minat anak muda Indonesia terhadap politik tampaknya masih rendah. Hal ini bisa menjadi dampak dari berbagai faktor, termasuk persepsi mereka tentang politik sebagai sesuatu yang kaku atau kurang relevan dengan kehidupan sehari-hari mereka. Terlebih lagi, dalam lingkungan media sosial yang sering dipenuhi dengan konten hiburan dan tren, pesan politik sering kali terabaikan atau dianggap tidak menarik. Di sisi lain, data dari We Are Social (2023) menunjukkan bahwa jumlah pengguna internet di Indonesia telah meningkat secara dramatis, mencapai 213 juta pengguna pada tahun 2023. Namun, penting untuk dicatat bahwa

meskipun ada peningkatan jumlah pengguna internet, kecenderungan pemilih muda untuk tetap apolitis atau kurang berminat dalam politik masih menjadi tantangan yang signifikan.

Berdasarkan data dari Bandung School of Democracy (BSoD) yang dilakukan pada Desember 2022, dapat diamati pola perilaku pemilih muda di wilayah Bandung Raya yang secara umum mencerminkan tantangan yang serupa dengan konteks nasional. Dari survei BSoD, terungkap bahwa 37,2% anak muda di Bandung mengaku kurang tertarik pada isu politik (Ridwan, 2022). Hasil ini mencerminkan kesenjangan antara akses internet yang semakin meluas, termasuk media sosial, dengan minat pemilih muda terhadap politik. Meskipun akses internet dapat memberikan informasi politik secara luas, tampaknya masih ada kurangnya daya tarik yang cukup kuat untuk menarik perhatian pemilih muda terhadap isu politik. Hal ini bisa terkait dengan persepsi mereka tentang politik yang serius dan kompleks.

Hasil survei tersebut pun mencatat bahwa 59% anak muda di Bandung tidak pernah memanfaatkan media sosial untuk membahas politik (Ridwan, 2022). Meskipun media sosial telah menjadi platform utama untuk berbagi informasi dan pendapat politik, tingkat partisipasi pemilih muda dalam diskusi politik di media sosial nampaknya masih rendah. Hal ini mungkin disebabkan oleh keengganan untuk terlibat dalam percakapan politik yang seringkali penuh dengan konflik dan ketegangan, atau kurangnya kesadaran akan pentingnya kontribusi mereka dalam berdiskusi. Data lain yang menarik adalah sekitar 40% anak muda di Bandung yang tidak pernah membicarakan politik saat berkumpul dengan teman-teman mereka (Ridwan, 2022). Ini mencerminkan tren apatisisme politik di kalangan pemilih muda, di mana politik tampaknya bukan topik yang menarik untuk diperbincangkan dalam interaksi sosial mereka. Ini dapat mengindikasikan bahwa politik belum menjadi bagian integral dari identitas sosial pemilih muda di Kota Bandung.

Data-data tersebut secara konsisten menunjukkan bahwa pemilih muda, baik secara nasional maupun di wilayah Bandung Raya, masih menghadapi tantangan dalam mengatasi apatisisme politik. Kendati akses internet dan media sosial meningkat secara signifikan, minat terhadap politik dalam kalangan pemilih muda tampaknya belum mengikuti tren tersebut. Hal tersebut menjadi tantangan besar dalam upaya pendidikan politik yakni bagaimana mengatasi persepsi masyarakat terhadap isu politik. Isu politik seringkali dianggap sebagai sesuatu yang kaku, kompleks, dan serius, sehingga kurang menarik bagi banyak individu, khususnya kalangan pemilih muda dan perempuan. Persepsi negatif terhadap politik ini dapat menjadi hambatan serius dalam memotivasi partisipasi aktif dalam proses politik dan menciptakan masyarakat yang sadar politik (Alamri et al., 2023).

Di sisi lain, perkembangan teknologi yang sangat cepat dan pesat telah mengubah lanskap pendidikan secara signifikan. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Siregar et al. (2020), Shalikhah (2016), dan Suryani (2020), perkembangan teknologi memaksa ilmu pengetahuan untuk berjalan beriringan. Pesatnya pertumbuhan teknologi telah memberikan dampak positif bagi dunia pendidikan, seperti yang dikemukakan oleh Marhaeni & Fitri (2023). Salah satu manfaat teknologi yang sudah dirasakan dalam dunia pendidikan adalah kemudahan dalam memperoleh informasi atau materi pelajaran secara cepat, sebagaimana disebutkan oleh Salsabila et al. (2021), Jamun (2018), dan Hasibuan (2016).

Media pembelajaran, sebagai sarana yang mendukung pendidikan, telah menjadi bagian penting dalam proses pembelajaran modern. Definisi media pembelajaran mencakup segala sesuatu yang dapat memudahkan untuk mencapai tujuan pembelajaran (Tafonao, 2018; Ekayani, 2020; Nurrita, 2018; Wati, 2021). Dalam konteks ini, media pembelajaran melibatkan berbagai bentuk teknologi dan alat yang digunakan untuk menyajikan materi pelajaran dengan cara yang menarik dan efektif. Dengan pertumbuhan teknologi dan penggunaan media pembelajaran yang semakin meluas, menjembatani kesenjangan antara pendidikan dan perkembangan teknologi menjadi semakin penting. Di sinilah pentingnya mengkaji pendekatan pendidikan politik yang menggunakan teknologi dan media pembelajaran inovatif seperti board game, yang dapat menjadi alat efektif dalam meningkatkan literasi politik dan keterampilan berpikir kritis di kalangan pemilih muda dan perempuan.

Dalam upaya mengatasi tantangan yang ada, Departemen Ilmu Politik FISIP Universitas Padjadjaran (UNPAD) memperkenalkan program "Politik Asik" sebagai bagian dari upaya pengabdian kepada masyarakat (PPM) yang mereka lakukan. "Politik Asik" adalah program pendidikan politik yang inovatif yang menggunakan metode board game sebagai sarana untuk mempresentasikan isu-isu politik dengan cara yang lebih menarik dan interaktif. Tujuan utama dari program ini adalah untuk mengubah persepsi masyarakat terhadap politik, menjadikan isu-isu politik lebih dekat dan relevan dengan kehidupan sehari-hari, serta memotivasi pemilih muda dan perempuan untuk terlibat aktif dalam proses politik.

Melalui program "Politik Asik," Departemen Ilmu Politik FISIP Unpad berharap dapat menciptakan suasana yang lebih riang dan tidak membosankan dalam diskusi politik, sehingga lebih banyak orang, terutama generasi muda dan perempuan, dapat merasa nyaman dan bersemangat untuk belajar dan berpartisipasi dalam kehidupan politik negara ini. Program ini juga bertujuan untuk meningkatkan literasi politik dan keterampilan berpikir kritis dalam menghadapi isu-isu politik yang kompleks, sehingga membantu menghasilkan warga negara yang lebih berpengetahuan dan berdaya dalam mendorong demokrasi yang lebih kuat di Indonesia. Dengan demikian, jurnal ini bertujuan untuk mendeskripsikan program "Politik Asik" sebagai sebuah pendekatan inovatif dalam pendidikan politik, dengan fokus pada peningkatan partisipasi dan pemahaman politik generasi muda dan perempuan dalam rangka mendukung perkembangan demokrasi yang lebih kuat di Indonesia.

METODE

Penggunaan *board game* sebagai metode dalam program "Politik Asik" memiliki keunggulan yang signifikan dalam mencapai tujuan program pengabdian kepada masyarakat, terutama dalam konteks meningkatkan partisipasi pemilih muda dan perempuan serta pemahaman politik mereka. Lokasi dan Kelompok Sasaran di mana "Politik Asik" telah dilaksanakan dalam 5 kali kegiatan berbeda selama kurung waktu November 2022 sampai dengan Oktober 2023 di berbagai lokasi sebagai berikut:

- a. Komunitas Kita Indonesia: Ini adalah salah satu lokasi kegiatan program "Politik Asik" yang mencakup kelompok komunitas yang mungkin terdiri dari berbagai lapisan masyarakat. Kegiatan ini dilaksanakan pada 25 November 2022.

- b. SMAN 12 Bandung: Program ini juga ditujukan kepada siswa dan siswi SMAN 12 Bandung, yang merupakan salah satu sekolah menengah atas di kota tersebut. Kegiatan dilaksanakan pada 8 Maret 2023.
- c. Desa Cileles (Jatinangor, Sumedang): Kegiatan "Politik Asik" juga mencakup desa di luar kota Bandung, yaitu Desa Cileles di wilayah Jatinangor, Sumedang. Kegiatan ini dilaksanakan pada 4 Mei 2023.
- d. Kelompok Ibu PKK Desa Mekarjaya: Program ini juga melibatkan kelompok ibu PKK di Desa Mekarjaya, yang mungkin merupakan kelompok perempuan yang aktif dalam kegiatan sosial di desa tersebut. Kegiatan ini dilaksanakan pada 14 September 2023.
- e. SMAN 25 Bandung: Ini adalah sekolah menengah atas lainnya di Bandung yang menjadi lokasi kegiatan "Politik Asik." Kegiatan ini dilaksanakan pada 15 September 2023.

Struktur kegiatan pada tiap kegiatan "Politik Asik" memiliki struktur yang terdiri dari beberapa sesi:

- a. Sesi Uji Coba Boardgames: Bagian awal dari kegiatan ini melibatkan peserta dalam uji coba board games yang dirancang khusus. Ini adalah pengenalan pertama peserta terhadap metode bermain board game sebagai alat pembelajaran politik yang menarik.
- b. Sesi Diskusi dengan Pemateri: Setelah sesi uji coba, ada sesi diskusi yang dipandu oleh pemateri dari Dosen Program Studi Ilmu Politik FISIP Unpad. Pemateri ini berbagi pengetahuan dan pandangan tentang isu-isu politik yang relevan, memberikan kerangka pemahaman yang lebih mendalam kepada peserta.
- c. Sesi Diskusi Evaluasi Bersama Peserta: Bagian penting dari setiap kegiatan "Politik Asik" adalah sesi evaluasi bersama peserta. Ini menciptakan kesempatan bagi peserta untuk berbicara tentang pengalaman mereka, berbagi pendapat, dan memberikan umpan balik tentang kegiatan tersebut. Hal ini membantu program untuk terus memperbaiki dan menyesuaikan pendekatan mereka sesuai dengan kebutuhan peserta.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Program "Politik Asik" merupakan inisiatif yang dirancang dengan cermat untuk mencapai tujuannya, yaitu meningkatkan partisipasi pemilih muda dan perempuan, serta meningkatkan pemahaman dan literasi politik pemilih muda dan perempuan dalam menyongsong tahun politik 2024 di Indonesia. Adapun hasil pengabdian akan dibahas pada tiap tahapan yang dipaparkan sebagai berikut:

Merancang Program yang Menggabungkan Board Game dan Pendidikan Politik

Program ini merancang sebuah pendekatan yang inovatif dengan memadukan board game dan pendidikan politik. Ini adalah langkah penting karena menciptakan metode yang efektif dan menarik bagi pemilih muda dan perempuan. Pendekatan ini disesuaikan dengan kebutuhan dan kondisi lokal, mengakomodasi preferensi dan ketertarikan mereka terhadap isu-isu politik yang cenderung segmented dan eksklusif terutama bagi kalangan milenial dan generasi Z yang cenderung memandang negatif dinamika politik yang tersaji di media.

Perancangan Board Game yang Sesuai

Dalam fase ini, program "Politik Asik" melibatkan kolaborasi lintas disiplin ilmu, termasuk pendidikan, ilmu politik, dan desain permainan. Board game dirancang dengan cermat untuk menciptakan pengalaman mendalam dalam memahami isu-isu politik yang relevan. Aturan main yang mudah dimengerti dan menarik membantu mengekang minat pemain dalam permainan dan memfasilitasi pembelajaran yang efektif.

Implementasi Program dengan Sesi Edukasi Politik

Program "Politik Asik" diimplementasikan melalui serangkaian sesi edukasi politik yang memanfaatkan board game sebagai alat utama. Pendekatan yang interaktif dan kreatif digunakan untuk mempertajam pemahaman peserta tentang isu-isu politik yang kompleks. Diskusi dan pemahaman isu-isu politik diberikan peran penting dalam program ini, menciptakan lingkungan inklusif dan terbuka untuk berbagi pandangan. Program "Politik Asik" telah diimplementasikan di beberapa lokasi yang berbeda dengan berbagai kelompok sasaran.

Kegiatan "Politik Asik" secara keseluruhan dirancang untuk memberikan pemahaman politik yang lebih baik kepada peserta melalui pendekatan interaktif yang mencakup bermain board game, diskusi dengan pemateri ahli, dan evaluasi yang berkelanjutan. Dengan melibatkan berbagai kelompok sasaran di lokasi yang berbeda, program ini berusaha untuk mencapai partisipasi dan pemahaman politik yang lebih baik di kalangan pemilih muda dan perempuan, yang merupakan langkah penting dalam mendukung demokrasi yang lebih kuat di Indonesia.



Gambar 1. (a) Kegiatan Politik Asik bersama Komunitas Kita Indonesia dalam acara Ruang Kita; (b) Kegiatan Politik Asik di SMAN 12 Bandung

Meningkatkan Literasi Politik dan Berpikir Kritis

Selama program, peserta didorong untuk mengembangkan literasi politik mereka. Mereka diberikan pemahaman yang lebih dalam tentang isu-isu politik yang kompleks dan diberikan keterampilan berpikir kritis untuk mengevaluasi informasi politik yang mereka terima. Tujuannya adalah menciptakan pemilih yang lebih cerdas dan kritis yang dapat membuat keputusan politik yang informan.

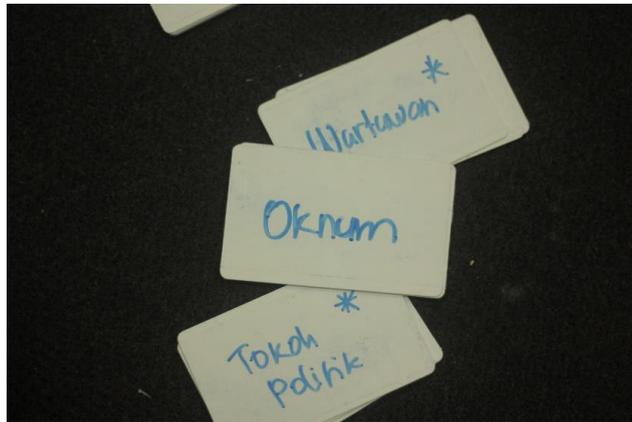
Adapun permainan yang dimainkan dalam kegiatan program "Politik Asik" memiliki peran penting dalam meningkatkan literasi politik dan kemampuan berpikir kritis peserta. Berikut adalah penjelasan tentang bagaimana permainan tersebut berkontribusi pada peningkatan pemahaman politik dan keterampilan berpikir kritis peserta, berdasarkan evaluasi melalui diskusi tiap akhir kegiatan dan kuesioner yang diberikan pada peserta:

1) Pengembangan Literasi Politik

Selama program "Politik Asik," peserta didorong untuk mengembangkan literasi politik mereka. Ini dicapai melalui pemberian pemahaman yang lebih dalam tentang isu-isu politik yang kompleks. Permainan-permainan yang dimainkan dirancang sedemikian rupa sehingga mengharuskan peserta untuk memahami dan mengartikan berbagai isu politik yang relevan. Misalnya, dalam permainan "Undercover," peserta harus menebak kata-kata yang berkaitan dengan isu-isu politik, yang memerlukan pemahaman yang baik tentang kosakata politik.

2) Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis

Permainan dalam program "Politik Asik" juga dirancang untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta. Misalnya, permainan "Undercover," "Spyfall," dan "Oknum" memerlukan peserta untuk berpikir secara cepat, menganalisis informasi yang diberikan, dan membuat asumsi yang rasional. Ini membangun keterampilan berpikir kritis mereka dalam mengevaluasi situasi dan mengambil keputusan. Permainan kuis cepat tepat dan permainan impersonate tokoh politik juga menguji pemahaman peserta tentang isu-isu politik saat ini dan kemampuan mereka untuk merespons dengan cepat dan tepat.



Gambar 2. Card untuk Board game Politik Asik

3) Minat dan Keterlibatan Peserta

Diskusi pada setiap akhir kegiatan menunjukkan bahwa peserta program "Politik Asik" sangat menikmati permainan yang mereka mainkan. Peserta meminta agar kegiatan berlangsung lebih lama dan bahkan ingin kembali mengikuti kegiatan serupa yang menunjukkan adanya minat terhadap kegiatan. Ini mencerminkan bahwa permainan berhasil menciptakan pengalaman yang menarik dan menyenangkan, yang pada gilirannya meningkatkan keterlibatan peserta dalam pembelajaran politik.

4) Peningkatan Kualitas Jawaban Peserta

Selama program, terlihat adanya peningkatan dalam kualitas jawaban peserta selama mereka mengikuti permainan. Hal ini mencerminkan kemajuan mereka dalam pemahaman isu-isu politik dan kemampuan berpikir kritis. Permainan yang dirancang untuk merangsang pikiran dan mendorong diskusi aktif antara peserta memungkinkan mereka untuk secara bertahap mengasah kemampuan mereka dalam merespons isu-isu politik dengan lebih baik.



Gambar 3. Contoh Alat Peraga Board Game Politik Asik

Secara keseluruhan, permainan-permainan dalam program "Politik Asik" berhasil menciptakan lingkungan yang mendukung pengembangan literasi politik dan keterampilan berpikir kritis peserta. Dengan cara yang interaktif dan menyenangkan, peserta tidak hanya belajar tentang politik, tetapi juga merasa terlibat dalam proses pembelajaran. Ini adalah langkah yang positif dalam menciptakan pemilih yang lebih cerdas, kritis, dan informan, yang pada gilirannya akan mendukung partisipasi aktif dalam proses politik dan meningkatkan pemahaman politik di kalangan generasi muda dan perempuan di Indonesia.

Evaluasi dengan Mengumpulkan Umpan Balik

Setelah program selesai, dilakukan pengumpulan umpan balik dari peserta. Evaluasi ini membantu mengukur efektivitas program dalam meningkatkan pemahaman peserta tentang isu-isu politik dan tingkat partisipasi mereka dalam proses demokrasi. Hasil evaluasi ini digunakan untuk perbaikan berkelanjutan dan penyesuaian program di masa depan. Refleksi atas kegiatan program "Politik Asik" yang menggunakan metode board game dalam pendidikan politik adalah suatu hal yang penting untuk mengidentifikasi keunggulan dan kelemahan dari pendekatan ini, serta sejauh mana tingkat kesulitan pelaksanaan kegiatan ini.

Berikut penjelasan dengan merujuk pada evaluasi yang dilakukan melalui pengisian kuesioner dan diskusi dengan peserta di setiap akhir kegiatan uji coba:

1) Menarik Perhatian dan Mengurangi Apatisme Politik

Sebagaimana dibahas sebelumnya, pemilih muda sering kali kurang tertarik pada isu politik dan dapat cenderung apolitis. Board game memiliki daya tarik intrinsik yang dapat membuat pemain merasa tertarik dan terlibat dalam permainan. Ini menciptakan lingkungan yang santai dan tidak mengintimidasi, yang kontras dengan persepsi politik sebagai sesuatu yang kaku dan kompleks. Dengan demikian, board game membantu mengurangi apatisme politik dengan menghadirkan isu-isu politik dalam format yang lebih menarik.

2) Pembelajaran yang Aktif dan Interaktif

Board game memungkinkan pembelajaran yang aktif dan interaktif. Peserta tidak hanya mendengarkan kuliah atau membaca materi, tetapi mereka langsung terlibat dalam bermain dan mengambil keputusan. Hal ini memungkinkan mereka untuk merasakan dampak dari keputusan politik dan mendapatkan pemahaman yang lebih mendalam tentang isu-isu politik. Board game juga mendorong diskusi dan pertukaran pandangan antara peserta, mempromosikan pemahaman yang lebih baik melalui berbagi pengalaman.

3) Membuat Isu-isu Politik Lebih Relevan dan Mudah Dimengerti

Board game dirancang dengan cermat untuk menciptakan pengalaman yang mendalam dalam memahami isu-isu politik yang relevan. Aturan main yang mudah dimengerti membantu peserta untuk lebih mudah memahami konsep-konsep politik yang mungkin sulit dijelaskan dalam bentuk lain. Dengan bermain board game, pemilih muda dan perempuan dapat melihat bagaimana keputusan politik memengaruhi hasil permainan, yang menciptakan hubungan langsung antara isu politik dan kehidupan sehari-hari mereka.

4) Mendorong Keterlibatan Aktif

Program "Politik Asik" menggunakan board game sebagai alat utama untuk mengaktifkan partisipasi pemilih muda dan perempuan dalam diskusi politik. Bermain board game menciptakan suasana yang santai dan bersifat inklusif, memungkinkan peserta untuk berbicara, berdebat, dan berbagi ide-ide mereka dengan lebih percaya diri. Ini memotivasi mereka untuk berpartisipasi aktif dalam sesi-sesi edukasi politik dan, pada akhirnya, dalam proses politik yang lebih luas.

5) Pengembangan Literasi Politik dan Keterampilan Berpikir Kritis

Board game tidak hanya menyampaikan informasi politik, tetapi juga mendorong pemahaman mendalam dan pengembangan keterampilan berpikir kritis. Peserta dipaksa untuk mempertimbangkan berbagai faktor, strategi, dan implikasi dari setiap tindakan mereka dalam permainan. Hal ini membantu mereka mengembangkan literasi politik yang kuat dan kemampuan untuk mengevaluasi informasi politik dengan cermat.

Apabila membahas keunggulan pendidikan politik dengan metode board game sebagaimana diterapkan dalam "Politik Asik," pendekatan board game mampu menarik perhatian peserta terutama pemilih muda dan perempuan yang cenderung apolitis. Permainan menciptakan lingkungan yang santai dan menyenangkan, yang berkontribusi pada pengurangan apatisisme politik. Metode ini pun memungkinkan pembelajaran yang aktif dan interaktif. Peserta tidak hanya mendengarkan, tetapi juga terlibat langsung dalam bermain dan berdiskusi. Pendekatan ini mempromosikan keterlibatan aktif dan pemahaman yang lebih baik. Permainan mengharuskan peserta untuk memahami isu-isu politik yang kompleks dan berpikir kritis dalam mengambil keputusan. Ini memungkinkan pengembangan literasi politik yang kuat dan keterampilan berpikir kritis. Dengan tumbuhnya minat dan keterlibatan peserta dalam kegiatan "Politik Asik." Peserta ingin kegiatan berlangsung lebih lama dan ingin mengikuti lagi, yang mencerminkan efektivitas permainan dalam menciptakan pengalaman yang positif.

Di sisi lain, "Politik Asik" pun tidak luput dari kelemahan yakni meskipun board game dapat membantu pemahaman isu-isu politik tertentu, pendekatan ini memiliki keterbatasan dalam menyajikan materi yang lebih mendalam. Untuk isu-isu yang sangat kompleks, permainan mungkin tidak mencakup semua aspek yang diperlukan. Tidak dapat dipungkiri bahwa penggunaan board game pun memerlukan sumber daya dan waktu yang cukup untuk perancangan, produksi, dan pelaksanaan. Hal ini dapat membatasi jangkauan program, terutama jika ingin mencapai jumlah peserta yang lebih besar atau tersebar di berbagai lokasi.

Selain itu yang menjadi catatan lain mengenai tingkat kesulitan tertentu dalam pelaksanaan "Politik Asik" adalah tahap merancang board game yang sesuai dan efektif memerlukan waktu

dan pengetahuan yang cukup. Ini melibatkan kolaborasi lintas disiplin ilmu, seperti pendidikan, ilmu politik, dan desain permainan. Pelaksanaan program ini pun memerlukan sumber daya dalam hal waktu, dana, dan fasilitas. Menyediakan board game, pemateri, dan tempat yang sesuai adalah tantangan yang perlu diatasi. Oleh karena itu, untuk menjaga efektivitas program, perlu dilakukan evaluasi berkelanjutan dan perbaikan berdasarkan umpan balik peserta. Ini memerlukan komitmen dan waktu dari tim penyelenggara.

Metode board game dalam pendidikan politik seperti yang dilakukan dalam program "Politik Asik" memiliki keunggulan signifikan dalam menarik perhatian dan meningkatkan keterlibatan pemilih muda dan perempuan. Namun, perlu diingat bahwa metode ini mungkin tidak mencakup semua aspek politik yang kompleks. Tingkat kesulitan dalam pelaksanaan tergantung pada sumber daya yang tersedia dan komitmen dalam pemilihan dan perancangan board game yang efektif. Dengan komitmen yang tepat, pendekatan ini dapat menjadi alat yang efektif dalam meningkatkan partisipasi dan pemahaman politik di kalangan pemilih muda dan perempuan di Indonesia.

KESIMPULAN

Pendidikan politik dengan metode board game, seperti yang dilakukan dalam program "Politik Asik," telah memberikan hasil yang signifikan dalam upaya meningkatkan partisipasi dan pemahaman politik di kalangan pemilih muda dan perempuan di Indonesia. Adapun, kelebihan dari pendidikan politik dengan metode board game termasuk kemampuannya untuk menarik perhatian pemilih muda dan perempuan, menyajikan materi secara interaktif dan kreatif, dan mendorong pengembangan literasi politik dan keterampilan berpikir kritis. Namun, ada juga beberapa kelemahan, seperti keterbatasan dalam menyajikan materi yang mendalam dan keterbatasan jangkauan akibat sumber daya yang diperlukan. Dalam rangka menciptakan pemilih yang lebih cerdas, dan kritis, pendidikan politik dengan metode board game memiliki potensi besar. Dengan pengembangan yang tepat, metode ini dapat menjadi alat yang efektif dalam mendukung demokrasi yang lebih kuat di Indonesia. Program "Politik Asik" adalah langkah awal yang positif menuju pencapaian tujuan ini, dan pengembangan selanjutnya dapat membawa manfaat lebih besar bagi pemahaman politik dan partisipasi pemilih muda dan perempuan di masa depan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Departemen Ilmu Politik dan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Unpad yang telah memberi dukungan finansial terhadap program pengabdian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Alamri, J., Bena, M., Katili, Y., & Tabo, S. (2023). Pendidikan Politik Generasi Muda Melalui Instrumen Media Sosial. *Governance and Politics*, 3(1).
- Ardita, C. R., Salsabila, U. H., Syarofah, A., Pahlevie, M. S., & Risam, M. R. N. (2021). Peran Teknologi Pendidikan pada Pembelajaran PAI di Masa Pandemi Covid-19. *Lisyabab: Jurnal Studi Islam Dan Sosial*, 2(2). <https://doi.org/10.58326/jurnallisyabab.v2i2.89>

- Bashori, K. (2018). Pendidikan Politik di Era Disrupsi. *Sukma: Jurnal Pendidikan*, 2(2), 287–310. <https://doi.org/10.32533/02207.2018>
- Departemen Politik dan Perubahan Sosial CSIS. (2022). *Pemilih Muda dan Pemilu 2024: Dinamika dan Preferensi Sosial Politik Pascapandemi*.
- Ekayani, N. L. P. (2020). Pentingnya penggunaan media pembelajaran untuk meningkatkan prestasi belajar siswa. artikel Jurusan PGSD, fakultas ilmu pendidikan Universitas *Jurnal Fakultas Pendidikan Ganesha Singaraja*, 2(1).
- Hardian, M., Hidayah, Y., Suryaningsih, A., & Ardian Feriandi, Y. (2021). Gagasan Pendidikan Politik Bagi Generasi Muda (Sebuah Kajian Literatur). *Briliant: Jurnal Riset Dan Konseptual*, 6(3), 552. <https://doi.org/10.28926/briliant.v6i3.653>
- Hasibuan, N. (2016). Pengembangan Pendidikan Islam Dengan Implikasi Teknologi Pendidikan. *Fitrah: Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman*, 1(2). <https://doi.org/10.24952/fitrah.v1i2.313>
- Jamun, Y. M. (2018). Dampak Teknologi Terhadap Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan Missio*, 10(1). <https://doi.org/10.36928/jpkm.v10i1.54>
- Marhaeni, N. H., Fitri, I. A., & Fariha, N. F. (2023). Pelatihan Pembuatan Game Edukasi WordWall Bagi Guru SMA Dharma Amiluhur Yogyakarta. *Dinamisia: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 7(4), 988–997. <https://doi.org/10.31849/dinamisia.v7i4.14772>
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Misykat: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah*, 3(1). <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>
- Rahmah, S. (2021). Pendidikan Politik Bagi Perempuan. *Saree: Research in Gender Studies*, 3(1), 79–100.
- Rahman, A. (2018). Konsep Dasar Pendidikan Politik bagi Pemilih Pemula melalui Pendidikan Kewarganegaraan. *Jupiis: Jurnal Pendidikan Ilmu-Ilmu Sosial*, 10(1), 44. <https://doi.org/10.24114/jupiis.v10i1.8385>
- Ridwan, M. F. (2022, December 27). *Survei: Anak Muda di Bandung Tidak Tertarik Politik Praktis*. *Republika.Co.Id*. <https://news.republika.co.id/berita/rnia1y459/survei-anak-muda-di-bandung-tidak-tertarik-politik-praktis>
- Shalikhah, N. D. (2016). Pemanfaatan Aplikasi Lectora Inspire Sebagai Media Pembelajaran Interaktif. *Cakrawala: Jurnal Studi Islam*, 11(1). <https://doi.org/10.31603/cakrawala.v11i1.105>
- Siregar, N., Sahirah, R., & Harahap, A. A. (2020). Konsep Kampus Merdeka Belajar di Era Revolusi Industri 4.0. *Fitrah: Journal of Islamic Education*, 1(1). <https://doi.org/10.53802/fitrah.v1i1.13>
- Suryani, A., & Indah, R. N. (2020). Pemanfaatan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Sebagai Media Transformasi Perpustakaan. *PRoListik Jurnal Ilmu Komunikasi*, 5(2).
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2). <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>
- Wati, A. (2021). Pengembangan Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(1). <https://doi.org/10.33487/mgr.v2i1.1728>
- We Are Social. (2023). *The Changing World of Digital In 2023*. We Are Social Indonesia. <https://wearesocial.com/id/blog/2023/01/the-changing-world-of-digital-in-2023-2/>