

LAPORAN AKHIR  
PENGABDIAN MASYARAKAT YANG DIAJUKAN KE  
LEMBAGA PENELITIAN DAN PENGABDIAN MASYARAKAT



**IMPLEMENTASI BOARD GAME  
UNTUK MELATIH PROBLEM SOLVING PADA ANAK SD**

Disusun oleh:

**Ketua Tim**

NINAWATI, Dr., Dra., M.M. (0312106101)

**Anggota:**

Rusydian Ramadhan (705220214)  
Audrey Valencia Susanto (705220322)  
Daniel Franando Dcj (705220123)  
Nabhan Rabbani (705220450)  
Albetrado Tutto Eldiyano (705220056)

PRODI PSIKOLOGI  
FAKULTAS PSIKOLOGI  
UNIVERSITAS TARUMANAGARA  
JAKARTA  
MEI 2025

**Halaman Pengesahan  
Laporan Pengabdian Masyarakat**

1. Judul PKM : Implementasi board game untuk melatih problem solving pada anak SD
2. Nama Mitra PKM : SDS Binneka Tunggal Ika
3. Dosen Pelaksana
  - A. Nama dan Gelar : Ninawati, Dr.,Dra. M.M
  - B. NIDN/NIK : 0312106101/ 10795004
  - C. Jabatan/Gol : Lektor Kepala/ IVB
  - D. Program Studi : Psikologi
  - E. Fakultas : Psikologi
  - F. Bidang Keahlian : Sosial Budaya
  - G. Alamat Kantor : Letjen S. Parman no 1, Jakarta Barat
  - H. Nomor HP/Tlp/Email : 081932408561/ [ninawati@fpsi.untar.ac.id](mailto:ninawati@fpsi.untar.ac.id)
4. Mahasiswa yang Terlibat
  - A. Jumlah Anggota : 5 orang
  - B. Nama & NIM Mahasiswa 1 : Rusydian Ramadhan (705220214)
  - C. Nama & NIM Mahasiswa 2 : Audrey Valencia Susanto (705220322)
  - D. Nama & NIM Mahasiswa 3 : Daniel Franando Dcj (705220123)
  - E. Nama & NIM Mahasiswa 4 : Nabhan Rabbani (705220450)
  - F. Nama & NIM Mahasiswa 5 : Albetrado Totto Eldiyano (705220056)
5. Lokasi Kegiatan Mitra : Jakarta
  - A. Wilayah Mitra : Tambora
  - B. Kabupaten/Kota : Jakarta Barat
  - C. Provinsi : DKI Jakarta
6. Metode Pelaksanaan : Luring/Daring (pilih)
7. Luaran yang dihasilkan : artikel jurnal
8. Jangka Waktu Pelaksanaan : Mei 2025
9. Biaya yang diusulkan : Rp. 5.000.000

Jakarta, 17 Juni 2025

Menyetujui,  
Ketua LPPM



Dr. Hetty Karunia Tunjungsari, S.E., M.Si  
NIDN/ NIK: 0316017903/10103030

Ketua Tim

*ninawati*

Ninawati, Dr.,Dra., M.M  
NIDN/NIK: 10312106101/ 0795004

## **BAB I Pendahuluan**

### **A. Analisis Situasi**

Proses belajar mengajar memiliki beberapa metode yang masing-masing memiliki kelebihan dan kekurangannya. Penyelenggaraan pendidikan terikat dengan berbagai peraturan dan perijinan yang harus dipenuhi oleh pihak penyelenggara dalam hal ini adalah sekolah. Sistem pembelajaran di Indonesia hingga saat ini masih didominasi oleh metode konvensional yang berfokus pada transfer pengetahuan dari pengajar kepada peserta didik melalui pendekatan yang terpusat pada pengajar atau guru. Metode ini sering kali melibatkan ceramah, pemberian tugas, dan penilaian dalam bentuk tes atau ujian. Dalam pendekatan ini, siswa cenderung menjadi pasif sebagai penerima informasi, tanpa banyak ruang untuk berpikir kritis atau kreatif. Menurut Purwoto metode pembelajaran konvensional juga dikenal sebagai metode tradisional, yang telah digunakan secara turun-temurun dan menempatkan guru sebagai pusat pembelajaran (Djamarah, 1996; Sumendap, 2022).

Meskipun memiliki kelebihan seperti kemudahan dalam pengelolaan kelas dan penyampaian materi secara langsung, metode ini memiliki kelemahan signifikan. Salah satunya adalah kurangnya keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar, yang dapat menghambat pengembangan keterampilan berpikir kritis dan kreatif. Sebaliknya konsep *problem based learning* yakni desain pengajaran yang bermaksud untuk pengembangan kemampuan siswa dengan cara tanya jawab, analisis, dan pemecahan masalah secara individu ataupun kelompok untuk menumbuhkan kepercayaan diri siswa dalam mengutarakan gagasan mereka (Tsabita et al. 2024; Wardani 2023; Hotimah 2020).

Untuk itu kegiatan belajar sambil bermain dapat dipakai untuk mengungkapkan permasalahan masing-masing peserta didik. Sekaligus juga peserta didik dapat melatih diri mengungkapkan permasalahannya dan mencari jalan keluarnya secara mandiri.

### **B. Masalah Mitra dan Solusinya**

Melaksanakan Pendidikan yang baik memerlukan sumber daya yang mumpuni. Sumber daya yang berupa manusia, dalam hal ini tenaga pendidik atau para guru, dan juga sumber daya lainnya termasuk pendanaan. Berbagai tuntutan proses belajar mengajar membuat sekolah tidak memiliki waktu untuk melakukan hal-hal yang terkait dengan permainan yang melibatkan peserta didik secara aktif. Selain masalah tenaga pengajar dengan berbagai tugas dan kegiatan pembelajaran, juga masalah materi permainan yang perlu dicari terus menerus. Kegiatan rutinitas dalam proses belajar mengajar telah menyita waktu dan tenaga para guru untuk mempersiapkan hal-hal lainnya di luar prosedur dan proses yang telah dijalani sehari-hari.

Untuk mengatasi keterbatasan tersebut, maka dilakukanlah program Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) dari pihak Universitas Tarumanagara yang melibatkan mahasiswa dari mata kuliah Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) program Studi Independen. Hubungan yang terjalin dengan baik antara alumni dari sekolah tersebut membuat kegiatan ini dapat terlaksana dengan baik.

## **Bab II Pelaksanaan**

### **A. Deskripsi Kegiatan , dan C. Luaran)**

Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) berupa seminar yang bertajuk “*Problem Solving Melalui Permainan*” dilaksanakan tanggal 15 Mei 2025, hari Kamis, pukul 10.00-12.30 WIB. Pada awalnya waktu yang disediakan pukul 10.00-11.30 namun pada akhir acara diteruskan dengan tanya jawab dan diskusi sehingga acara baru berakhir pukul 12.00. Peserta yang menghadiri seminar ini berjumlah 27 orang, terdiri dari 17 orang siswa laki-laki dan 12 orang siswa perempuan. Semua peserta adalah siswa kelas 6 Sekolah Dasar.

### **B. Metode Pelaksanaan**

Acara seminar ini dilakukan sambil bermain dengan melibatkan seluruh siswa. Berbagai pertanyaan jika berhasil dijawab dengan benar oleh siswa, diberikan hadiah-hadiah kecil seperti alat tulis dan gantungan kunci. Pada akhir acara semua siswa mendapatkan bingkisan berisi makanan ringan dan minuman.

### **C. Luaran**

Dari kegiatan ini dibuat artikel ilmiah yang diterbitkan pada jurnal dengan akreditasi SINTA 5. Selain itu telah terbit artikel populer yang dimuat di Publicanews.

## **Bab III Kesimpulan**

Dari kegiatan yang telah dilaksanakan, dapat dikatakan bahwa pembelajaran melalui metode bermain sangat efektif, paling tidak sangat menyenangkan bagi peserta didik. Namun permainan yang digunakan harus tetap relevan dengan materi yang ingin disampaikan. Pada dasarnya, anak-anak memiliki batasan dalam hal konsentrasi belajar, maka dibutuhkan pendekatan kreatif seperti ini agar proses belajar menjadi lebih menyenangkan dan bermakna.

## Daftar Pustaka

- Ishak, A.P., Afifah, R.N., Kamelia, S.Q. (2021). Strategi belajar sambil bermain sebagai metode pembelajaran terhadap anak pada masa pandemi di Desa Leuwigoong. *Proceeding UIN Sunan Gunung Djati Bandung, Vol I No. 87* (Desember 2021)
- Isnanto, B. A. (2023, February 10). Problem Solving Adalah: Manfaat, Proses, Contoh, dan Tips Meningkatkan. *Detikbali*. <https://www.detik.com/bali/berita/d-6561992/problem-solving-adalah-manfaat-proses-contoh-dan-tips-meningkatkannya>
- Reeve, E. M. (2016). 21st Century Skills Needed by Students in Technical and Vocational Education and Training (TVET). *Asian International Journal of Social Sciences*, 16, 62-74.
- Safitri, W. C. D. (2020). Pengembangan Media *Board Game* Untuk Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran)*, 6(2), 181–190.
- Washfiyah, S. (2023). Penerapan metode belajar sambil bermain sebagai media untuk menumbuhkan dan meningkatkan fungsi-fungsi kognitif, psikomotorik dan afektif di kelas IA MIN 1 Yogyakarta. *Jurnal Hasil Penelitian dan Pengembangan, vol 1 no 4*, (Oktober 2023). Hlm 260-264. <https://jurnalcentekia.id/index.php/jhpp/>

## Lampiran

1. Surat tugas.
2. Materi paparan (PPT).
3. Foto kegiatan.
4. Surat keterangan PKM
5. Bukti luaran\*

## Luaran

1. LoA dan artikel jurnal
2. Artikel populer
3. Laporan Prototype untuk upload SINTA
4. Sertifikat HKI

## SURAT TUGAS

Nomor: 145-R/UNTAR/Pengabdian/V/2025

Rektor Universitas Tarumanagara, dengan ini menugaskan kepada saudara:

NINAWATI, Dr. Dra., M.M.

Untuk melaksanakan kegiatan pengabdian kepada masyarakat dengan data sebagai berikut:

Judul : Implementasi Board Game untuk Melatih Problem Solving pada Anak SD  
Mitra : SDS Bhinneka Tunggal Ika  
Periode : Genap 2024-2025/ 15 Mei 2025  
URL Repository : <https://lintar.untar.ac.id/ltrdosen/lapBKD/srttgspxm.aspx>

Demikian Surat Tugas ini dibuat, untuk dilaksanakan dengan sebaik-baiknya dan melaporkan hasil penugasan tersebut kepada Rektor Universitas Tarumanagara

21 Mei 2025

Rektor



**Prof. Dr. Amad Sudiro, S.H., M.H., M.Kn., M.M.**

Print Security : 3df34e92ea2e8f88f6ad7c27f7073270

Disclaimer: Surat ini dicetak dari Sistem Layanan Informasi Terpadu Universitas Tarumanagara dan dinyatakan sah secara hukum.

### Lembaga

- Pembelajaran
- Kemahasiswaan dan Alumni
- Penelitian & Pengabdian Kepada Masyarakat
- Penjaminan Mutu dan Sumber Daya
- Sistem Informasi dan Database

### Fakultas

- Ekonomi dan Bisnis
- Hukum
- Teknik
- Kedokteran
- Psikologi
- Teknologi Informasi
- Seni Rupa dan Desain
- Ilmu Komunikasi
- Program Pascasarjana

**PERJANJIAN**  
**PELAKSANAAN KEGIATAN PENGABDIAN MASYARAKAT**  
**PROGRAM PKM100 PLUS 2025 – Periode 1**  
**Nomor: PKM100Plus-2025-1-070-SPK-KLPPM/UNTAR/V/2025**

1. Pada hari Selasa tanggal 13 bulan Mei Tahun 2025, yang bertanda tangan di bawah ini:

I Nama : Dr. Hetty Karunia Tunjungsari, S.E., M.Si.  
Jabatan : Kepala Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat  
Universitas Tarumanagara

Selanjutnya disebut sebagai **Pihak Pertama.**

II Nama : Dr. Dra. Ninawati, M.M  
  
NIDN/NIDK : 0312106101  
Fakultas : Fakultas Psikologi

Bertindak untuk diri sendiri dan Anggota Tim Pengusul:

1. Nama : Rusydian Ramadhan  
NIM : 705220214  
2. Nama : Daniel Franando Dcj  
NIM : 705220123  
3. Nama : Audrey Valencia Susanto  
NIM : 705220322

Selanjutnya disebut sebagai **Pihak Kedua.**

2. Pihak Pertama menugaskan Pihak Kedua untuk melaksanakan kegiatan pengabdian masyarakat atas nama Universitas Tarumanagara dengan:

Judul kegiatan : Implementasi Board Game untuk Melatih Problem Solving pada Anak SD

Nama mitra : SD Bhinneka Tunggal Ika

Tanggal kegiatan : 16 Mei 2025

dengan biaya Rp5,000,000 (Lima Juta Rupiah) dibebankan kepada anggaran Universitas Tarumanagara.

3. Lingkup pekerjaan dalam tugas ini adalah kegiatan sesuai dengan yang tertera dalam usulan Kegiatan Pengabdian Masyarakat yang diajukan oleh Pihak Kedua, dan telah disetujui oleh Pihak Pertama yang merupakan bagian yang tidak terpisahkan dalam surat tugas ini.

4. Pihak Kedua wajib menyerahkan laporan kegiatan dan luaran kegiatan selambat-lambatnya tanggal 31 Juli 2025, sesuai prosedur dan peraturan yang berlaku dengan format sesuai ketentuan.

Pihak Pertama



Dr. Hetty Karunia Tunjungsari, S.E., M.Si.

Pihak Kedua



Dr. Dra. Ninawati, M.M

**OFFICE**  
Jl. Letjen S. Parman No 1, Jakarta Barat 11440

**PHONE**  
+62 21-5671 747 (Hunting)  
+62 21-5695 8723 (Admission)

**EMAIL**  
humas@untar.ac.id

**WEBSITE**  
untar.ac.id

  
Untar Jakarta

# Problem Solving? Bisa Kok Lewat Board Game!



**UNTAR**  
Universitas Tarumanagara



UNTAR untuk INDONESIA & DUNIA

# Apa itu Problem Solving?

- Dilansir dari buku Proses Belajar Mengajar (2013) oleh Oemar Hamalik, Problem solving adalah proses mental dan intelektual untuk menemukan dan memecahkan masalah berdasarkan data dan informasi yang akurat, guna menghasilkan kesimpulan yang tepat. Tujuannya adalah mencari jalan keluar dari suatu masalah dengan cara yang baik dan efektif. Contohnya, jika lupa membawa pensil ke sekolah, solusinya bisa dengan meminjam.

## Kenapa Problem Solving Penting?

- Membuat kamu jadi lebih **mandiri**
- Mengajarkan cara **berpikir jernih**
- Membantu kamu **tidak cepat marah atau panik**
- Kamu bisa membantu orang lain juga!



# Langkah-langkah Problem Solving

## 1. Pahami masalahnya

- Tanyakan: "Apa yang terjadi?" atau "Apa yang salah?"
- Contoh: Kamu tidak bisa membuka tempat pensilmu. Masalahnya adalah ritsletingnya macet.

## 2. Cari beberapa solusi

- Pikirkan beberapa cara untuk mengatasi masalah.
- Contoh: Kamu bisa mencoba membuka pelan-pelan, minta bantuan teman, atau laporkan ke guru.

## 3. Pilih solusi terbaik

- Pilih yang paling aman dan bisa berhasil.
- Contoh: Meminta bantuan guru karena kamu takut ritsletingnya rusak.



# Langkah-langkah Problem Solving

## 4. Coba solusinya

- Lakukan cara yang kamu pilih.

## 5. Lihat hasilnya

- Tanyakan: "Berhasil atau tidak?" Jika belum berhasil, coba solusi lain.



# Contoh Sederhana

**Masalah:** Temanmu tidak mau berbicara padamu.

**Langkah problem solving:**

1. Pahami masalah → "Apa yang membuat dia marah?"
2. Cari solusi → "Minta maaf, ajak bicara baik-baik"
3. Pilih yang terbaik → "Ajak bicara dan minta maaf"
4. Coba → Kamu bilang, "Maaf ya kalau aku salah"
5. Lihat hasil → Temanmu tersenyum dan mau bicara lagi!





# Problem Solving dan Board Game

- Saat kamu bermain **board game** seperti *Ular Tangga*, *Monopoli*, atau *Ludo*, sebenarnya kamu sedang **belajar memecahkan masalah** juga, lho!

Board game bisa mengajarkan kamu:

- Berpikir sebelum bertindak
- Menentukan strategi
- Menerima kekalahan dan mencoba lagi
- Menyelesaikan tantangan secara adil



**UNTAR**  
Universitas Tarumanagara



UNTAR untuk INDONESIA & DUNIA




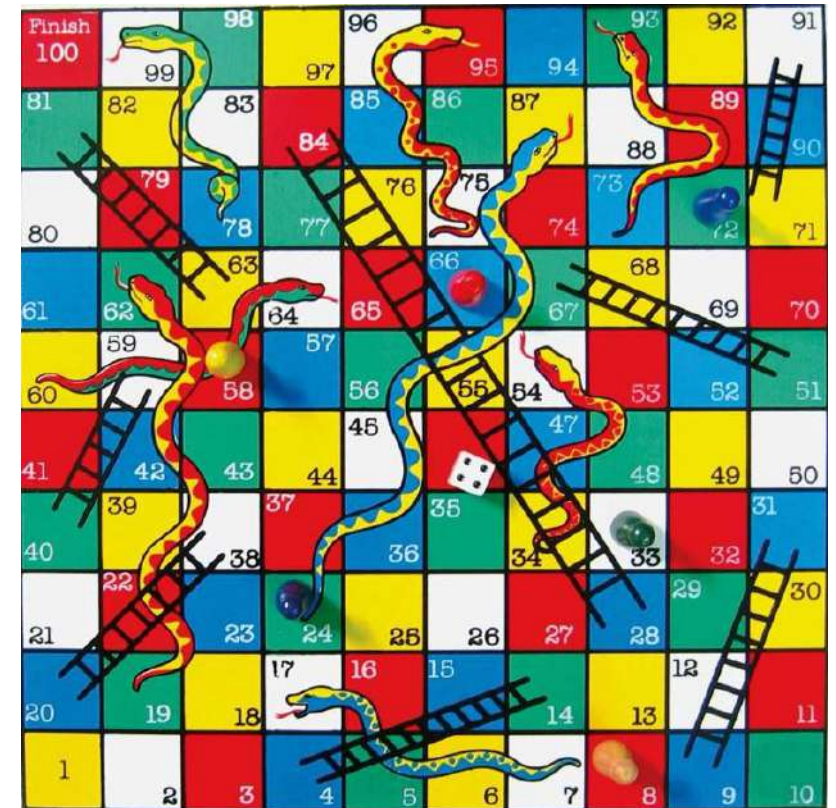
# Contoh Solving dalam Board Game: Problem

## Ular Tangga:

**Masalah:** Kamu hampir menang, tapi malah kena ular dan turun ke bawah.

## Solusi:

- Tetap tenang
  - Lanjut bermain dengan semangat
  - Coba lagi di giliran berikutnya
-  Kamu belajar **mengelola emosi** dan **pantang menyerah**.






# Contoh Solving dalam Board Game: Problem

 Monopoli:

**Masalah:** Uangmu habis dan kamu tidak bisa membeli rumah.

**Solusi:**

- Berhenti membeli dulu
- Tunggu giliran untuk mendapatkan uang
- Buat strategi agar tidak bangkrut
-  Kamu belajar mengatur keuangan dan berpikir jangka panjang.



**UNTAR**  
Universitas Tarumanagara



UNTAR untuk INDONESIA & DUNIA

# Manfaat Board Game untuk Problem Solving

- Belajar mengambil keputusan
- Belajar kerja sama dan berkomunikasi
- Melatih logika dan kesabaran
- Menyelesaikan masalah dengan cara yang menyenangkan



**UNTAR**  
Universitas Tarumanagara



UNTAR untuk INDONESIA & DUNIA

Foto PKM SD Bhinneka Tunggal Ika, Kel 12, 15 Mei 2025

