

PEDOMAN TEKNIS
INOVASI ARTOPOLY GAMES
(PERMAINAN PAPAN MONOPOLY SENI BUDAYA)



DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN

TAHUN 2025

DAFTAR ISI

I.	MAKSUD DAN TUJUAN.....	2
II.	SASARAN.....	2
III.	RUANG LINGKUP.....	2
IV.	URAIAN TUGAS.....	2
V.	ALUR PELAKSANAAN.....	3
VI.	PERANGKAT KERAS DAN PERANGKAT LUNAK.....	3
VII.	HAL-HAL YANG HARUS DISIAPKAN.....	3
VIII.	PEDOMAN PELAKSANAAN.....	3
IX.	PENUTUP.....	4

I. MAKSUD DAN TUJUAN

Maksud dari inovasi Artopoly Games adalah untuk mengembangkan media pembelajaran yang kreatif, menyenangkan, dan interaktif guna mengatasi kejenuhan siswa dalam proses pembelajaran Seni Budaya, serta menciptakan suasana belajar yang aktif dan bermakna.

Tujuan dari inovasi ini adalah untuk:

- Meningkatkan minat dan partisipasi siswa dalam pembelajaran Seni Budaya.
- Menyediakan media pembelajaran yang menyenangkan dan kontekstual.
- Mengembangkan kemampuan berpikir kritis, kerjasama tim, dan strategi.
- Mendorong implementasi metode pembelajaran berbasis permainan.
- Memfasilitasi pembelajaran aktif yang relevan dengan kehidupan siswa.

II. SASARAN

Sasaran utama dari implementasi Artopoly Games adalah:

- Peserta didik SMPN 4 Awayan, khususnya siswa kelas VII hingga IX.
- Guru Seni Budaya sebagai fasilitator pembelajaran yang menggunakan media permainan.
- Sekolah-sekolah lain yang berpotensi mengadopsi media ini di Kabupaten Balangan dan sekitarnya.

III. RUANG LINGKUP

1. Materi pembelajaran Seni Budaya, khususnya seni rupa, musik, tari, dan teater.
2. Media pembelajaran berbasis permainan papan dengan konten edukatif.
3. Penggunaan metode game-based learning dan pembelajaran kolaboratif.
4. Pengembangan konten permainan yang dapat disesuaikan untuk mata pelajaran lain.
5. Implementasi awal di SMPN 4 Awayan, dengan potensi perluasan ke sekolah lain.

IV. URAIAN TUGAS

- Kepala Sekolah: Memberikan dukungan dan kebijakan terkait penerapan inovasi.
- Guru Seni Budaya: Menyusun soal, memandu permainan, menilai keterlibatan siswa.
- Tim Pengembang Artopoly Games: Mendesain papan permainan, kartu soal, dan aturan main.
- Siswa: Berpartisipasi aktif dalam permainan sebagai bentuk proses pembelajaran.
- Operator Sekolah/IT (bila diperlukan): Menyediakan bantuan teknis jika media dikembangkan ke versi digital atau multimedia.

V. ALUR PELAKSANAAN

1. Identifikasi permasalahan pembelajaran Seni Budaya di kelas.
2. Sosialisasi konsep Artopoly Games kepada guru dan siswa.
3. Pembuatan media permainan: papan, kartu soal, dan panduan bermain.
4. Pelaksanaan uji coba di kelas dengan skenario pembelajaran berbasis permainan.
5. Evaluasi kegiatan dan perbaikan konten/aturan bila diperlukan.
6. Pengembangan versi lintas mata pelajaran atau pengaplikasian ke kelas lain.
7. Dokumentasi dan pelaporan hasil penerapan inovasi.

VI. PERANGKAT KERAS DAN PERANGKAT LUNAK

Perangkat Keras:

- Papan permainan (board game) Artopoly.
- Kartu soal (berisi pertanyaan seni dan pengetahuan umum).
- Dadu, pion, dan penanda wilayah.
- Alat tulis, timer, dan lembar penilaian.

Perangkat Lunak (opsional, bila dikembangkan ke versi digital):

- PowerPoint atau aplikasi kuis (Kahoot/Quizizz).
- Komputer/laptop, proyektor, atau tablet untuk mendukung visualisasi.

VII. HAL-HAL YANG PERLU DISIAPKAN

- Materi pembelajaran Seni Budaya sesuai kurikulum.
- Desain papan permainan dan kartu soal yang menarik.
- Panduan aturan permainan.
- Waktu khusus dalam RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran) untuk pelaksanaan permainan.
- Komitmen dan kesiapan guru untuk mengelola proses permainan di kelas.
- Ruang kelas yang mendukung aktivitas kelompok dan interaksi antar siswa.

VIII. PEDOMAN PELAKSANAAN

- Guru membagi siswa ke dalam beberapa kelompok kecil.
- Setiap kelompok memilih pion dan mengambil posisi di papan permainan.
- Giliran bermain ditentukan secara bergiliran (menggunakan dadu).
- Setiap langkah mengarahkan siswa ke kotak tertentu yang berisi tantangan soal.
- Siswa menjawab soal untuk mendapatkan poin dan wilayah.
- Pemenang ditentukan berdasarkan akumulasi wilayah yang dikuasai dan jumlah jawaban benar.
- Setelah permainan, guru memberikan refleksi dan penguatan materi yang telah dipelajari.

IX. PENUTUP

Inovasi Artopoly Games merupakan wujud upaya pembaharuan metode pembelajaran Seni Budaya yang lebih menyenangkan, aktif, dan relevan dengan karakteristik siswa masa kini. Melalui pendekatan berbasis permainan, diharapkan siswa tidak hanya memahami materi seni secara teori, tetapi juga mengembangkan kemampuan berpikir kritis, kerjasama, dan kreativitas. Inovasi ini dapat terus dikembangkan dan diadaptasi untuk mendukung proses pembelajaran lintas mata pelajaran di berbagai sekolah, sehingga berkontribusi pada peningkatan kualitas pendidikan di daerah.