



Pengembangan Boardgame Edukatif *Indonesia Creative Quartets* untuk Pengenalan Industri Kreatif Indonesia di Panti Asuhan Tunas Melati Bandung

Hanif Azhar^{1,*}, Uruqul Nadhif Dzaky¹, Martiyadi Nurhidayat¹, Shasha Marina Aufa Noerkholiq¹

¹Universitas Telkom, Bandung, Indonesia

Informasi Artikel

Sejarah Artikel:
Submit: 08 Juli 2026
Revisi: 12 Agustus 2026
Diterima: 17 Agustus 2026
Diterbitkan: 30 Agustus 2026

Kata Kunci

Boardgame Edukatif, Industri Kreatif,
Learning Through Play, Pengabdian Kepada
Masyarakat, *Indonesia Creative Quartets*

Correspondence

E-mail: hanifazhar@telkomuniversity.ac.id*

A B S T R A K

Anak-anak yang tinggal di panti asuhan memiliki akses yang terbatas terhadap media pembelajaran yang memperkenalkan kekayaan budaya dan industri kreatif Indonesia secara interaktif. Di Panti Sosial Asuhan Anak Tunas Melati Kota Bandung, kegiatan literasi masih didominasi oleh pembelajaran akademik, sementara media edukasi mengenai industri kreatif belum tersedia secara memadai. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan mengembangkan dan mengimplementasikan *Indonesia Creative Quartets* (ICQ), yaitu *boardgame* edukatif berbasis kartu kuartet, sebagai media pembelajaran literasi industri kreatif. Metode pelaksanaan meliputi identifikasi kebutuhan mitra, pengembangan media, penyampaian materi, implementasi permainan, observasi, dan evaluasi melalui kuesioner kepuasan. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa peserta berpartisipasi aktif, antusias mengikuti permainan, serta mampu mengenali berbagai subsektor industri kreatif dan produk budaya Indonesia. Mitra juga memberikan respons positif terhadap ICQ sebagai media pembelajaran yang menarik, interaktif, dan mudah digunakan. Temuan ini menunjukkan bahwa ICQ berpotensi mendukung penguatan literasi industri kreatif melalui pendekatan *learning through play*.

Abstract

Children living in orphanages often have limited access to interactive learning media that introduce Indonesia's cultural diversity and creative industries. At Tunas Melati Orphanage in Bandung, literacy activities primarily focus on academic learning, while educational media related to creative industries remain limited. This community service program aimed to develop and implement *Indonesia Creative Quartets* (ICQ), a quartet card-based educational board game, as a learning medium for promoting creative industry literacy. The program involved partner needs identification, board game development, introductory sessions on Indonesia's creative industries, collaborative gameplay, participant observation, and evaluation through a satisfaction questionnaire. The findings indicate that participants actively engaged in the activities, showed high enthusiasm during gameplay, and were able to recognize various creative industry subsectors and Indonesian cultural products. The partner institution also responded positively to ICQ as an engaging, interactive, and easy-to-use learning medium. These findings suggest that ICQ has the potential to strengthen creative industry literacy through a *learning through play* approach.

This is an open access article under the CC-BY-SA license



1. Pendahuluan

Industri kreatif telah menjadi salah satu sektor strategis dalam pembangunan ekonomi berbasis pengetahuan karena mengintegrasikan kreativitas, budaya, inovasi, dan nilai ekonomi. Dalam

konteks global, ekonomi kreatif dipandang sebagai sektor yang mampu menciptakan lapangan kerja, memperkuat identitas budaya, serta mendorong pembangunan berkelanjutan [1][2]. Di Indonesia, potensi industri kreatif semakin penting karena ditopang oleh keberagaman budaya, kuliner, kriya, fesyen, musik, seni pertunjukan, desain, arsitektur, dan berbagai ekspresi budaya daerah yang tersebar di seluruh provinsi [3]. Industri kreatif juga dapat dibaca sebagai ekosistem yang menghubungkan kreativitas, nilai budaya, desain, dan potensi ekonomi masyarakat [12].

Namun, pengenalan industri kreatif kepada anak-anak masih menghadapi tantangan. Materi mengenai ekonomi kreatif umumnya belum disampaikan melalui media yang interaktif, kontekstual, dan dekat dengan pengalaman anak. Padahal, pendidikan masa depan menuntut proses belajar yang tidak hanya berorientasi pada pengetahuan, tetapi juga pada pengembangan kreativitas, kolaborasi, komunikasi, dan kemampuan memecahkan masalah [1][14]. Dalam konteks ini, pembelajaran perlu dirancang sebagai pengalaman yang aktif dan bermakna, bukan sekadar penyampaian informasi satu arah. Gagasan pembelajaran berbasis pengalaman menekankan bahwa pengetahuan lebih mudah terbentuk ketika peserta terlibat langsung dalam aktivitas, mengalami proses, lalu merefleksikan pengalaman tersebut [5].

Salah satu pendekatan yang relevan untuk menjawab kebutuhan tersebut adalah *game-based learning*. Pendekatan ini memanfaatkan unsur permainan untuk membangun motivasi, keterlibatan, pemahaman konsep, dan pengalaman belajar yang menyenangkan [4]. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa permainan edukatif dapat meningkatkan motivasi belajar dan keterlibatan peserta karena peserta tidak hanya menerima informasi, tetapi juga berinteraksi dengan aturan, tujuan, tantangan, dan umpan balik selama proses bermain [8][9]. Temuan lain juga menunjukkan bahwa desain permainan dapat berkontribusi terhadap peningkatan kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah melalui aktivitas yang menuntut strategi, pengambilan keputusan, serta keterlibatan aktif peserta [11].

Dalam implementasinya, *boardgame* memiliki keunggulan tersendiri sebagai media pembelajaran karena tidak bergantung pada perangkat digital, mudah digunakan, dan mendorong interaksi sosial secara langsung. Boardgame memungkinkan peserta untuk berdiskusi, bernegosiasi, mengingat informasi, menyusun strategi, serta bekerja sama dengan pemain lain. Interaksi tersebut sejalan dengan teori konstruktivisme sosial yang menekankan bahwa pengetahuan terbentuk melalui hubungan sosial, bahasa, dan aktivitas kolaboratif [6]. Selain itu, pendekatan *learning through play* menunjukkan bahwa aktivitas bermain dapat menjadi sarana untuk membangun kemampuan kognitif, sosial, emosional, dan kreatif anak [7]. Karena itu, *boardgame* edukatif relevan digunakan dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat, terutama untuk kelompok anak yang membutuhkan pengalaman belajar yang lebih partisipatif.

Berbagai implementasi *boardgame* edukatif pada beberapa bidang pembelajaran juga menunjukkan hasil yang konsisten dalam meningkatkan kualitas proses belajar. Kickmeier-Rust dan Albert melaporkan bahwa media permainan yang dirancang secara adaptif mampu meningkatkan pengalaman belajar melalui interaksi yang lebih personal dan keterlibatan peserta selama proses pembelajaran [10]. Sementara itu, Romero dan Barma menunjukkan bahwa penggunaan permainan edukatif pada lingkungan pendidikan mampu meningkatkan motivasi, partisipasi, dan kemampuan peserta didik dalam memahami materi melalui aktivitas kolaboratif dibandingkan pembelajaran konvensional [12]. Pada konteks yang lebih luas, pengembangan ekonomi kreatif juga memerlukan strategi pembelajaran yang mampu menumbuhkan kreativitas, inovasi, dan kemampuan berpikir desain (*design thinking*) sebagai bekal menghadapi perubahan sosial dan ekonomi berbasis kreativitas [13]. Temuan-temuan tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis permainan memiliki potensi yang besar untuk diterapkan tidak hanya pada mata pelajaran formal, tetapi juga pada upaya pengenalan industri kreatif sebagai bagian dari pendidikan budaya dan kewirausahaan sejak usia dini.

Meskipun *boardgame* edukatif telah banyak digunakan dalam berbagai bidang pembelajaran, media yang secara khusus memperkenalkan industri kreatif Indonesia masih terbatas. Sebagian besar media pengenalan budaya masih berbentuk buku, poster, atau presentasi visual yang kurang mendorong interaksi aktif. Di sisi lain, Indonesia memiliki kekayaan industri kreatif daerah yang sangat luas dan berpotensi dikembangkan menjadi media edukasi. Pengembangan media semacam ini perlu menggunakan pendekatan desain yang sistematis agar sesuai dengan kebutuhan pengguna. Prinsip *design thinking* dan *human-centered design* dapat membantu proses perancangan media edukatif melalui tahap identifikasi kebutuhan, ideasi, *prototyping*, dan pengujian kepada pengguna [13].

Berdasarkan kesenjangan tersebut, kegiatan pengabdian ini mengembangkan *Indonesia Creative Quartets* (ICQ), yaitu *boardgame* edukatif berbasis kartu kuartet untuk memperkenalkan industri kreatif Indonesia kepada anak-anak. ICQ dirancang dengan menampilkan ikon-ikon industri kreatif dari berbagai provinsi di Indonesia, seperti kuliner, kriya, fesyen, musik, seni pertunjukan, arsitektur, film, dan produk budaya lainnya. Mekanisme kuartet dipilih karena sederhana, mudah dipahami, dan mendorong pemain untuk bertanya, mengingat, mengelompokkan informasi, serta melengkapi satu set kartu berdasarkan provinsi. Dengan demikian, ICQ tidak hanya berfungsi sebagai permainan, tetapi juga sebagai media literasi budaya dan ekonomi kreatif.

Kegiatan ini dilaksanakan di Panti Sosial Asuhan Tunas Melati Kota Bandung dengan melibatkan anak-anak sebagai peserta utama. Kelompok sasaran ini dipilih karena anak-anak di lingkungan panti membutuhkan akses terhadap media pembelajaran yang menarik, inklusif, dan mampu memperluas wawasan mengenai potensi bangsa. Melalui ICQ, peserta diajak belajar mengenai keragaman industri kreatif Indonesia melalui aktivitas bermain secara berkelompok, diskusi, dan refleksi. Pelaksanaan kegiatan juga menjadi bagian dari upaya pemberdayaan melalui penyediaan media pembelajaran yang dapat digunakan kembali oleh mitra setelah kegiatan selesai.

Tujuan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah mengembangkan dan mengimplementasikan *Indonesia Creative Quartets* (ICQ) sebagai media pembelajaran berbasis *game-based learning* untuk memperkenalkan industri kreatif Indonesia kepada anak-anak di Panti Sosial Asuhan Tunas Melati Kota Bandung. Selain itu, kegiatan ini juga bertujuan mengevaluasi respons mitra terhadap pemanfaatan ICQ sebagai media edukatif yang interaktif, kontekstual, dan berkelanjutan.

Berdasarkan hasil observasi awal dan diskusi dengan pengurus Panti Sosial Asuhan Tunas Melati, diketahui bahwa kegiatan pembelajaran di panti lebih banyak berfokus pada pendampingan akademik formal dan penguatan karakter. Media pembelajaran yang memperkenalkan kekayaan budaya serta industri kreatif Indonesia masih sangat terbatas. Sebagian besar anak mengenal budaya populer melalui media digital, namun belum memiliki pengetahuan yang memadai mengenai keberagaman subsektor industri kreatif Indonesia. Kondisi tersebut menjadi dasar pemilihan mitra sekaligus landasan pengembangan *Indonesia Creative Quartets* (ICQ) sebagai media pembelajaran yang kontekstual dan menyenangkan.

2. Metode Pelaksanaan

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan pada 2 Juli 2026 di Panti Sosial Asuhan Tunas Melati, Kota Bandung. Kelompok sasaran kegiatan adalah anak-anak panti dengan jumlah sekitar 25 peserta. Program ini menggunakan pendekatan *learning through play*, yaitu pembelajaran melalui aktivitas bermain yang memungkinkan peserta belajar secara aktif, kolaboratif, dan menyenangkan [4][7].

Pelaksanaan kegiatan dilakukan melalui empat tahap utama. Tahap pertama adalah perancangan media pembelajaran *Indonesia Creative Quartets* (ICQ). Pada tahap ini tim menyusun konten kartu berdasarkan ikon industri kreatif dari berbagai provinsi di Indonesia, menentukan mekanisme

permainan kartu kuartet, merancang ilustrasi visual, serta menyiapkan *prototipe* permainan. Tahap ini mengacu pada prinsip *design thinking* yang menekankan proses perancangan berbasis kebutuhan pengguna [13]. Tahap kedua adalah persiapan kegiatan bersama mitra. Tim melakukan koordinasi dengan pengurus Panti Sosial Asuhan Tunas Melati terkait jadwal, jumlah peserta, teknis pelaksanaan, dan kebutuhan kegiatan. Tahap ini dilakukan agar pelaksanaan program sesuai dengan kondisi mitra dan karakteristik peserta.

Tahap ketiga adalah implementasi *boardgame*. Kegiatan diawali dengan pengenalan singkat mengenai industri kreatif Indonesia, kemudian dilanjutkan dengan penjelasan aturan permainan. Peserta dibagi ke dalam beberapa kelompok kecil untuk memainkan *Indonesia Creative Quartets* (ICQ). Selama permainan, peserta saling bertanya, bertukar kartu, menyusun strategi, dan mengenali berbagai subsektor industri kreatif dari berbagai daerah. Aktivitas ini sejalan dengan karakter *game-based learning* yang mendorong partisipasi, interaksi sosial, dan pemahaman konsep melalui pengalaman bermain [8][9].

Tahap keempat adalah evaluasi kegiatan. Observasi dilakukan oleh dua anggota tim menggunakan lembar observasi sederhana yang mencatat partisipasi peserta, interaksi antarpeserta, pemahaman aturan permainan, dan keterlibatan selama diskusi reflektif. Data dikumpulkan melalui observasi selama pelaksanaan, dokumentasi kegiatan, dan kuesioner kepuasan mitra. Data observasi dianalisis secara deskriptif untuk melihat partisipasi peserta dan dinamika pembelajaran selama permainan. Data kuesioner dianalisis menggunakan persentase untuk mengetahui respons mitra terhadap relevansi kegiatan, kualitas pelaksanaan, manfaat program, dan potensi keberlanjutan. Hasil evaluasi kemudian disajikan dalam bentuk narasi, tabel, dan persentase sederhana.

Tabel 1. Indikator Evaluasi Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat

No	Kategori	Indikator	Skala Penilaian
1	Kesesuaian materi	Materi pengenalan industri kreatif sesuai dengan kebutuhan peserta	SS-S-TS-ST
2	Penyampaian materi	Materi disampaikan dengan jelas dan mudah dipahami	SS-S-TS-ST
3	Kualitas media pembelajaran	<i>Indonesia Creative Quartets</i> (ICQ) menarik, mudah digunakan, dan membantu proses belajar	SS-S-TS-ST
4	Pelaksanaan kegiatan	Kegiatan berlangsung dengan baik, interaktif, dan menyenangkan	SS-S-TS-ST
5	Manfaat kegiatan	Kegiatan menambah wawasan mengenai industri kreatif Indonesia	SS-S-TS-ST
6	Keberlanjutan program	Boardgame layak digunakan kembali sebagai media pembelajaran di lingkungan mitra	SS-S-TS-ST

Instrumen evaluasi menggunakan kuesioner kepuasan mitra yang disusun berdasarkan enam aspek utama, yaitu kesesuaian materi, penyampaian materi, kualitas media pembelajaran, pelaksanaan kegiatan, manfaat kegiatan, dan potensi keberlanjutan program sebagaimana ditunjukkan pada Tabel 1. Setiap indikator dinilai menggunakan skala Likert empat tingkat, yaitu Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Tidak Setuju (TS), dan Sangat Tidak Setuju (STS). Instrumen ini digunakan untuk memperoleh gambaran mengenai tingkat penerimaan mitra terhadap pelaksanaan program dan media pembelajaran yang dikembangkan.

3. Hasil dan Pembahasan

3.1. Identifikasi Permasalahan dan Perancangan *Indonesia Creative Quartets* (ICQ)

Salah satu tantangan dalam memperkenalkan industri kreatif Indonesia kepada anak-anak adalah keterbatasan media pembelajaran yang mampu menyajikan materi secara interaktif, kontekstual, dan menyenangkan. Sebagian besar media edukasi mengenai budaya maupun industri kreatif masih disampaikan melalui buku, poster, atau presentasi visual yang cenderung bersifat satu arah. Pendekatan tersebut kurang memberikan ruang bagi peserta untuk membangun pengalaman belajar melalui eksplorasi dan interaksi secara langsung. Padahal, pembelajaran yang melibatkan

aktivitas bermain terbukti mampu meningkatkan keterlibatan peserta, memperkuat retensi pengetahuan, serta mengembangkan kemampuan komunikasi dan kolaborasi [4][7][8].

Berdasarkan kondisi tersebut, tim pengabdian mengembangkan *Indonesia Creative Quartets* (ICQ) sebagai media pembelajaran berbasis *boardgame* yang memperkenalkan industri kreatif Indonesia melalui mekanisme permainan kartu kuartet. Pemilihan kartu kuartet didasarkan pada pertimbangan bahwa permainan ini telah dikenal luas oleh masyarakat Indonesia, memiliki aturan yang sederhana, mudah dimainkan oleh berbagai kelompok usia, serta mampu mendorong interaksi antar pemain. Selain itu, format kartu memiliki keunggulan dari sisi mobilitas, biaya produksi yang relatif rendah, serta memungkinkan pengembangan konten secara bertahap pada edisi-edisi berikutnya.

Tahap awal pengembangan ICQ diawali dengan proses identifikasi konten yang merepresentasikan industri kreatif dari berbagai provinsi di Indonesia. Setiap provinsi kemudian dipilih empat ikon yang berasal dari subsektor berbeda, seperti kuliner, kriya, fesyen, musik, seni pertunjukan, arsitektur, maupun produk budaya lainnya. Pemilihan ikon mempertimbangkan tingkat keterkenalan objek, representasi budaya daerah, nilai edukatif, serta kemudahan visualisasi sehingga setiap kartu tidak hanya berfungsi sebagai media permainan, tetapi juga menjadi media pengenalan identitas kreatif daerah. Pendekatan tersebut sejalan dengan konsep ekonomi kreatif yang memanfaatkan kreativitas dan kekayaan budaya sebagai sumber nilai tambah bagi masyarakat [2][3][12].

Selain pengembangan konten, perhatian utama juga diberikan pada aspek visual permainan. Seluruh ilustrasi dirancang menggunakan gaya *papercraft* dengan dominasi warna pastel untuk menghasilkan tampilan yang ramah anak, mudah dikenali, dan memiliki identitas visual yang konsisten. Pendekatan ini dipilih karena visual memiliki peran penting dalam menarik perhatian peserta sekaligus membantu proses pengenalan objek budaya melalui pengalaman belajar yang menyenangkan. Di samping kartu permainan, tim juga mengembangkan identitas merek (*branding*), sistem kode kartu, kemasan (*packaging*), serta panduan permainan (*rulebook*) sehingga ICQ tidak hanya berfungsi sebagai media pembelajaran, tetapi juga memiliki kualitas sebagai produk desain yang siap dikembangkan lebih lanjut.

Pengembangan ICQ menerapkan prinsip *design thinking* yang berorientasi pada kebutuhan pengguna. Proses dimulai dari identifikasi permasalahan, eksplorasi kebutuhan mitra, penyusunan konsep permainan, pembuatan *prototipe*, hingga uji implementasi kepada pengguna. Pendekatan tersebut memungkinkan produk dikembangkan secara iteratif berdasarkan umpan balik yang diperoleh selama proses pengabdian sehingga media yang dihasilkan menjadi lebih relevan dengan karakteristik pengguna [13]. Dengan demikian, inovasi yang dihasilkan tidak hanya berupa *boardgame* edukatif, tetapi juga sebuah media pembelajaran yang mengintegrasikan desain, budaya, dan industri kreatif ke dalam pengalaman belajar yang aktif dan kolaboratif.

Hasil dari tahap perancangan adalah *prototipe Indonesia Creative Quartets* (ICQ) – Western Archipelago Edition, yang memuat representasi berbagai provinsi di wilayah Sumatera, Jawa, dan Bali. Prototipe ini menjadi dasar implementasi kegiatan pengabdian sekaligus tahap awal pengembangan ICQ menuju cakupan seluruh provinsi di Indonesia.



Gambar 1. Prototipe ICQ beserta kemasan produk

3.2. Implementasi Boardgame pada Anak Panti Asuhan

Tahap implementasi dilakukan pada 2 Juli 2026 di Panti Sosial Asuhan Tunas Melati, Kota Bandung, dengan melibatkan sekitar 25 anak sebagai peserta. Sebelum permainan dimulai, peserta memperoleh pengenalan singkat mengenai konsep industri kreatif Indonesia beserta berbagai subsektor yang menjadi bagian dari ekonomi kreatif nasional. Penyampaian materi dilakukan secara komunikatif dengan bahasa yang sederhana agar peserta memiliki pemahaman awal mengenai berbagai ikon budaya yang akan dijumpai selama permainan.

Selanjutnya, peserta dibagi ke dalam beberapa kelompok kecil dan mulai memainkan *Indonesia Creative Quartets* (ICQ) sesuai aturan permainan yang telah dijelaskan sebelumnya. Mekanisme permainan dilakukan melalui proses saling bertanya, bertukar kartu, dan melengkapi satu kelompok kartu (*quartet*) berdasarkan provinsi yang sama. Selama permainan berlangsung, peserta secara aktif berdiskusi mengenai berbagai ikon daerah, mencoba mengingat informasi pada kartu, serta saling membantu dalam mengenali asal daerah maupun subsektor industri kreatif yang ditampilkan. Aktivitas tersebut menciptakan suasana belajar yang interaktif dan mendorong keterlibatan seluruh peserta, sebagaimana karakteristik pembelajaran berbasis permainan yang menempatkan peserta sebagai pusat aktivitas belajar [4][8][9].

Implementasi ICQ juga menunjukkan bahwa *boardgame* mampu memfasilitasi interaksi sosial secara alami. Peserta tidak hanya berfokus pada kompetisi untuk memperoleh kartu, tetapi juga saling berbagi informasi mengenai budaya daerah, makanan khas, kesenian, maupun produk kreatif yang terdapat pada setiap kartu. Proses tersebut memperlihatkan bahwa permainan dapat menjadi media untuk membangun komunikasi, kerja sama, dan rasa ingin tahu terhadap keberagaman budaya Indonesia. Temuan ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa *boardgame* edukatif mampu meningkatkan motivasi belajar, partisipasi, dan kemampuan kolaboratif peserta melalui aktivitas yang menyenangkan [10][12].



Gambar 2. Peserta memainkan ICQ secara berkelompok

Setelah seluruh sesi permainan selesai, kegiatan dilanjutkan dengan diskusi reflektif bersama peserta. Pada sesi ini peserta diminta menyampaikan kartu yang paling menarik, pengalaman selama bermain, serta informasi baru yang mereka peroleh mengenai industri kreatif Indonesia. Sebagian besar peserta mampu menyebutkan berbagai ikon budaya dari provinsi yang berbeda dan menunjukkan ketertarikan untuk mengenal daerah lain melalui kartu permainan. Antusiasme tersebut menjadi indikator bahwa mekanisme permainan berhasil menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dibandingkan penyampaian materi secara konvensional.

Sebagai bentuk keberlanjutan program, tim pengabdian menyerahkan satu set *prototipe Indonesia Creative Quartets* (ICQ) kepada Panti Sosial Asuhan Tunas Melati agar dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran secara mandiri pada kegiatan pembinaan berikutnya. Penyerahan ini menjadi bagian dari strategi pemberdayaan mitra sehingga manfaat program tidak berhenti pada saat kegiatan berlangsung, tetapi dapat terus digunakan sebagai media edukasi mengenai industri kreatif Indonesia.



Gambar 3. Penyerahan *prototipe* ICQ kepada mitra

3.3. Hasil Evaluasi Kegiatan

Sebagai bagian dari evaluasi kegiatan, tim pelaksana melakukan survei kepuasan kepada seluruh peserta setelah kegiatan berakhir. Evaluasi ini bertujuan untuk memperoleh gambaran mengenai tingkat penerimaan peserta terhadap materi, media pembelajaran, pelaksanaan kegiatan, serta manfaat penggunaan *Indonesia Creative Quartets* (ICQ) sebagai media pengenalan industri kreatif Indonesia. Instrumen evaluasi menggunakan skala *Likert* empat tingkat, yaitu Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Tidak Setuju (TS), dan Sangat Tidak Setuju (STS).

Berdasarkan hasil evaluasi, peserta memberikan respons yang sangat positif terhadap pelaksanaan kegiatan. Secara keseluruhan, 97,89% respon berada pada kategori Sangat Setuju, sedangkan 2,11% berada pada kategori Setuju. Tidak terdapat responden yang memilih kategori Tidak Setuju (TS) maupun Sangat Tidak Setuju (STS). Ringkasan hasil evaluasi ditunjukkan pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil evaluasi kepuasan peserta terhadap pelaksanaan kegiatan

No	Kategori	SS (%)	S (%)	TS (%)	STS (%)
1	Kesesuaian materi	100	0	0	0
2	Penyampaian materi	96.84	3.16	0	0
3	Kualitas media pembelajaran	100	0	0	0
4	Pelaksanaan kegiatan	97.37	2.63	0	0
5	Manfaat kegiatan	98.42	1.58	0	0
6	Keberlanjutan program	94.74	5.26	0	0
	Rata-rata	97.89	2.11	0	0

Hasil evaluasi menunjukkan bahwa peserta memberikan apresiasi yang sangat baik terhadap seluruh aspek kegiatan. Aspek kesesuaian materi dan kualitas media pembelajaran memperoleh tingkat persetujuan tertinggi, yang menunjukkan bahwa materi yang disampaikan telah sesuai

dengan kebutuhan peserta serta media *Indonesia Creative Quartets* (ICQ) dinilai menarik dan mudah digunakan sebagai sarana pembelajaran. Temuan ini mengindikasikan bahwa penggunaan media permainan mampu meningkatkan keterlibatan peserta selama proses pembelajaran, sejalan dengan konsep *Game-Based Learning* yang menempatkan pengalaman bermain sebagai bagian dari proses konstruksi pengetahuan [4].

Selain itu, aspek pelaksanaan kegiatan dan manfaat kegiatan juga memperoleh penilaian yang sangat tinggi. Selama implementasi, peserta menunjukkan antusiasme dalam mengikuti permainan, berdiskusi mengenai berbagai subsektor industri kreatif, serta saling bertukar pengetahuan mengenai budaya dari berbagai daerah di Indonesia. Kondisi tersebut memperlihatkan bahwa media permainan tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan, tetapi juga mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, kolaboratif, dan menyenangkan [5].

Meskipun demikian, terdapat sebagian kecil responden yang memberikan penilaian Setuju pada beberapa aspek, khususnya terkait keberlanjutan penggunaan ICQ. Hal ini menjadi masukan yang penting bagi tim pengembang untuk terus menyempurnakan media, baik melalui penambahan variasi kartu, penyempurnaan aturan permainan, maupun pengembangan seri ICQ yang dapat digunakan pada berbagai kelompok usia dan konteks pembelajaran.

Secara keseluruhan, hasil evaluasi menunjukkan bahwa kegiatan pengabdian kepada masyarakat melalui pemanfaatan *Indonesia Creative Quartets* (ICQ) memperoleh tingkat penerimaan yang sangat baik dari peserta. Tingginya tingkat kepuasan menunjukkan bahwa media yang dikembangkan memiliki potensi untuk digunakan sebagai alternatif pembelajaran industri kreatif yang lebih interaktif, kontekstual, dan menyenangkan. Namun demikian, hasil evaluasi ini menggambarkan tingkat kepuasan dan penerimaan peserta terhadap kegiatan, sehingga belum dapat diinterpretasikan sebagai bukti peningkatan pengetahuan atau efektivitas pembelajaran. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya dapat mengembangkan desain evaluasi yang melibatkan *pre-test* dan *post-test* untuk mengukur peningkatan literasi industri kreatif secara lebih objektif.

3.4. Pembahasan

Hasil implementasi *Indonesia Creative Quartets* (ICQ) menunjukkan bahwa *boardgame* edukatif mampu menjadi media pembelajaran yang efektif dalam memperkenalkan industri kreatif Indonesia kepada anak-anak. Keberhasilan tersebut tidak hanya ditunjukkan oleh tingginya tingkat kepuasan mitra, tetapi juga terlihat dari meningkatnya keterlibatan peserta selama proses pembelajaran berlangsung. Peserta tidak hanya mengikuti permainan sebagai aktivitas rekreatif, tetapi juga secara aktif berdiskusi mengenai berbagai budaya daerah, mengenali subsektor industri kreatif, serta saling bertukar informasi selama permainan berlangsung. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa proses belajar terjadi melalui interaksi sosial dan pengalaman langsung yang diperoleh peserta selama bermain.

Temuan ini sejalan dengan konsep *game-based learning* yang menempatkan permainan sebagai media untuk membangun pengalaman belajar secara aktif. Menurut Plass et al. [4], pembelajaran berbasis permainan mampu meningkatkan motivasi intrinsik peserta karena aktivitas belajar dikemas dalam bentuk tantangan yang mendorong eksplorasi, interaksi, dan umpan balik secara langsung. Kondisi serupa juga terlihat pada implementasi ICQ, di mana peserta menunjukkan rasa ingin tahu yang tinggi terhadap berbagai kartu yang dimiliki maupun kartu milik kelompok lain. Proses saling bertanya dan melengkapi kelompok kartu secara tidak langsung mendorong peserta untuk mengingat informasi mengenai provinsi dan subsektor industri kreatif yang terdapat pada setiap kartu.

Selain meningkatkan motivasi belajar, mekanisme permainan juga memberikan ruang bagi berkembangnya keterampilan sosial peserta. Selama permainan berlangsung, peserta harus berkomunikasi dengan pemain lain, menyusun strategi, bekerja sama dalam kelompok, serta

mengambil keputusan sederhana untuk memperoleh kartu yang dibutuhkan. Aktivitas tersebut sejalan dengan pandangan konstruktivisme sosial yang menempatkan interaksi sebagai bagian penting dalam proses pembentukan pengetahuan [6]. Dengan demikian, pembelajaran tidak hanya menghasilkan pengetahuan baru mengenai industri kreatif Indonesia, tetapi juga mengembangkan kemampuan komunikasi dan kolaborasi peserta.

Keunggulan lain dari ICQ terletak pada pendekatan visual yang digunakan. Seluruh ilustrasi dirancang menggunakan gaya papercraft dengan warna pastel sehingga menghasilkan tampilan yang sederhana, menarik, dan mudah dikenali oleh anak-anak. Pendekatan visual tersebut mendukung proses pengenalan berbagai ikon industri kreatif Indonesia melalui representasi yang lebih komunikatif dibandingkan penggunaan teks semata. Kombinasi antara ilustrasi, warna, dan mekanisme permainan menciptakan pengalaman belajar multisensorik yang membantu peserta mengingat informasi secara lebih baik.

Dari perspektif desain, pengembangan ICQ tidak hanya berorientasi pada penyampaian materi, tetapi juga menerapkan prinsip *design thinking* dalam menghasilkan media pembelajaran yang berpusat pada pengguna. Proses identifikasi kebutuhan, penyusunan konsep permainan, pembuatan *prototipe*, hingga implementasi dilakukan secara bertahap untuk memastikan bahwa *boardgame* yang dikembangkan sesuai dengan karakteristik pengguna sasaran [13]. Pendekatan ini menunjukkan bahwa desain memiliki peran penting sebagai instrumen inovasi sosial (*design for social innovation*) yang mampu menjawab kebutuhan masyarakat melalui produk yang fungsional sekaligus edukatif [12].

Meskipun hasil implementasi menunjukkan respons yang sangat positif, penelitian ini masih memiliki beberapa keterbatasan. Evaluasi yang dilakukan berfokus pada tingkat kepuasan mitra dan observasi selama kegiatan sehingga belum mengukur peningkatan pengetahuan peserta secara kuantitatif melalui desain eksperimen, seperti *pre-test* dan *post-test*. Selain itu, implementasi masih menggunakan *Western Archipelago Edition* yang mencakup wilayah Sumatera, Jawa, dan Bali sehingga cakupan materi belum merepresentasikan seluruh provinsi di Indonesia.

Oleh karena itu, pengembangan selanjutnya diarahkan pada penyempurnaan konten hingga mencakup seluruh 38 provinsi di Indonesia, pengembangan edisi tematik berdasarkan subsektor industri kreatif, serta pengujian efektivitas *boardgame* menggunakan metode eksperimen pada berbagai jenjang pendidikan. Dengan demikian, *Indonesia Creative Quartets* (ICQ) tidak hanya berpotensi menjadi media pengabdian kepada masyarakat, tetapi juga dapat dikembangkan sebagai media pembelajaran nasional sekaligus produk industri kreatif berbasis desain yang memiliki nilai edukatif, sosial, dan komersial.

3.5. Kendala Pelaksanaan dan Pembelajaran

Meskipun kegiatan pengabdian kepada masyarakat berjalan dengan baik dan memperoleh respons yang sangat positif dari peserta, selama proses implementasi terdapat beberapa kendala yang menjadi bahan evaluasi bagi tim pelaksana. Kendala tersebut terutama berkaitan dengan proses adaptasi peserta terhadap mekanisme permainan, pengelolaan waktu, serta kebutuhan penyempurnaan media pembelajaran.

Pada awal kegiatan, sebagian peserta memerlukan waktu untuk memahami aturan permainan *Indonesia Creative Quartets* (ICQ), khususnya mekanisme meminta kartu, menyusun *quartet*, dan memahami hubungan antar kartu dalam satu kategori. Untuk mengatasi hal tersebut, fasilitator memberikan demonstrasi singkat sebelum permainan dimulai serta mendampingi peserta selama putaran pertama. Setelah melalui satu putaran permainan, sebagian besar peserta telah mampu memainkan permainan secara mandiri dan aktif berdiskusi dengan pemain lainnya.

Kendala lain berkaitan dengan keterbatasan waktu pelaksanaan. Antusiasme peserta dalam berdiskusi mengenai berbagai produk budaya dan subsektor industri kreatif menyebabkan waktu permainan berlangsung lebih lama dari yang direncanakan. Di satu sisi, kondisi ini menunjukkan tingginya keterlibatan peserta dalam proses pembelajaran, namun di sisi lain mengurangi alokasi waktu untuk sesi refleksi dan diskusi penutup. Oleh karena itu, implementasi selanjutnya disarankan memberikan waktu yang lebih proporsional antara aktivitas bermain dan sesi refleksi agar pengalaman belajar dapat dimaknai secara lebih mendalam.

Selain itu, implementasi awal ini juga memberikan beberapa masukan bagi pengembangan media ICQ. Beberapa peserta mengusulkan penambahan variasi kartu, perluasan cakupan daerah dan produk kreatif, serta pengembangan tingkat kesulitan permainan agar dapat disesuaikan dengan karakteristik pengguna yang berbeda. Masukan tersebut menjadi dasar bagi penyempurnaan desain ICQ pada pengembangan berikutnya sehingga media pembelajaran ini dapat digunakan secara lebih luas pada berbagai jenjang pendidikan maupun kegiatan literasi budaya.

Secara keseluruhan, berbagai kendala yang ditemukan selama pelaksanaan tidak menghambat jalannya kegiatan, tetapi justru menjadi sumber pembelajaran yang berharga dalam proses penyempurnaan media maupun strategi implementasi. Temuan ini menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis permainan merupakan proses yang bersifat iteratif, di mana setiap implementasi memberikan umpan balik yang dapat digunakan untuk meningkatkan kualitas desain maupun pengalaman belajar peserta. Temuan-temuan tersebut menjadi dasar bagi penyempurnaan *Indonesia Creative Quartets (ICQ)* pada implementasi berikutnya, baik dari aspek desain permainan, mekanisme fasilitasi, maupun strategi pembelajaran.

4. Kesimpulan

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat melalui pemanfaatan *Indonesia Creative Quartets (ICQ)* berhasil memperkenalkan konsep industri kreatif Indonesia kepada anak-anak di Panti Sosial Asuhan Tunas Melati melalui pendekatan pembelajaran berbasis permainan yang interaktif dan partisipatif. Implementasi ICQ mendorong peserta untuk mengenal berbagai subsektor industri kreatif Indonesia, berdiskusi mengenai kekayaan budaya daerah, serta membangun pengalaman belajar yang aktif dan kolaboratif. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa peserta memberikan respons yang sangat positif terhadap pelaksanaan kegiatan, dengan tingkat kepuasan rata-rata sebesar 97,89% pada kategori Sangat Setuju dan 2,11% pada kategori Setuju. Temuan ini menunjukkan bahwa ICQ diterima dengan baik sebagai media edukasi yang menarik, kontekstual, dan relevan bagi peserta. Namun demikian, evaluasi pada kegiatan ini masih berfokus pada tingkat kepuasan peserta sehingga belum mengukur peningkatan pengetahuan maupun literasi industri kreatif secara kuantitatif. Selain menghasilkan pengalaman belajar yang menyenangkan, kegiatan ini juga menghasilkan luaran berupa *prototipe Indonesia Creative Quartets (ICQ)* beserta panduan penggunaannya yang diserahkan kepada mitra sebagai media pembelajaran berkelanjutan. Dengan demikian, manfaat kegiatan tidak berhenti pada pelaksanaan pengabdian, tetapi memiliki potensi untuk direplikasi pada berbagai komunitas maupun lembaga pendidikan. Pengembangan selanjutnya dapat diarahkan pada penyempurnaan konten permainan, perluasan cakupan hingga seluruh provinsi di Indonesia, serta pengujian efektivitas ICQ menggunakan desain evaluasi yang lebih komprehensif seperti *pre-test-post-test*, sehingga dampaknya terhadap peningkatan literasi industri kreatif dapat diukur secara lebih objektif.

Ucapan Terimakasih

Penulis menyampaikan apresiasi dan terima kasih kepada Direktorat Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (PPM) Telkom University atas dukungan pendanaan melalui Program Hibah Pengabdian kepada Masyarakat Internal Tahun 2026 sehingga kegiatan ini dapat terlaksana dengan baik. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Panti Sosial Asuhan Tunas Melati Kota Bandung atas kerja sama, dukungan, dan partisipasi aktif selama pelaksanaan kegiatan.

Daftar Pustaka

- [1] UNESCO, *Reimagining Our Futures Together: A New Social Contract for Education*. Paris, France: UNESCO Publishing, 2021. [Online]. Available: <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf00000379707>
- [2] United Nations Conference on Trade and Development (UNCTAD), *Creative Economy Outlook 2024*. Geneva, Switzerland: United Nations, 2024. [Online]. Available: <https://unctad.org/publication/creative-economy-outlook-2024>
- [3] Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif Republik Indonesia, *Statistik Ekonomi Kreatif Indonesia 2024*. Jakarta, Indonesia, 2024. [Online]. Available: <https://kemenparekraf.go.id>
- [4] J. L. Plass, R. E. Mayer, and B. D. Homer, Eds., *Handbook of Game-Based Learning*. Cambridge, MA, USA: MIT Press, 2020.
- [5] D. A. Kolb, *Experiential Learning: Experience as the Source of Learning and Development*, 2nd ed. Upper Saddle River, NJ, USA: Pearson Education, 2015.
- [6] L. S. Vygotsky, *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Cambridge, MA, USA: Harvard University Press, 1978.
- [7] J. M. Zosh et al., *Learning Through Play: A Review of the Evidence*. Billund, Denmark: LEGO Foundation, 2018. [Online]. Available: <https://learningthroughplay.com>
- [8] Y. Li, H. Zhang, X. Chen, and Y. Wang, "The impact of digital educational games on students' motivation for learning: The mediating effect of learning engagement and the moderating effect of the digital environment," *PLOS ONE*, vol. 19, no. 1, Art. no. e0294350, Jan. 2024, <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0294350>.
- [9] S. Y. Cheung and K. Y. Ng, "Application of educational games to enhance student learning: A systematic review," *Frontiers in Education*, vol. 6, 2021, <https://doi.org/10.3389/feduc.2021.623793>.
- [10] M. D. Kickmeier-Rust and D. Albert, "Educationally adaptive digital games: An effective learning approach," *Education Sciences*, vol. 11, no. 8, pp. 1-19, 2021, <https://doi.org/10.3390/educsci11080418>.
- [11] J. R. Clark, E. E. Tanner-Smith, and S. S. Killingsworth, "Digital games, design, and learning: A systematic review and meta-analysis," *Review of Educational Research*, vol. 86, no. 1, pp. 79-122, 2016, <https://doi.org/10.3102/0034654315582065>.
- [12] H. Azhar, A. S. P. Putri, and A. A. P. Basha, *Circular Design dan Industri Kreatif*. Surabaya, Indonesia: PT Pustaka Saga Jawadwipa, 2024.
- [13] H. Azhar, A. S. P. Putri, A. A. P. Basha, F. M. Al-Anshary, and D. W. Soewardikun, *Strategi Implementasi Design Thinking untuk Inovasi Sirkular*. Surabaya, Indonesia: PT Pustaka Saga Jawadwipa, 2024.
- [14] Organisation for Economic Co-operation and Development (OECD), *OECD Learning Compass 2030*. Paris, France: OECD Publishing, 2020. [Online]. Available: <https://www.oecd.org/education/2030-project/>