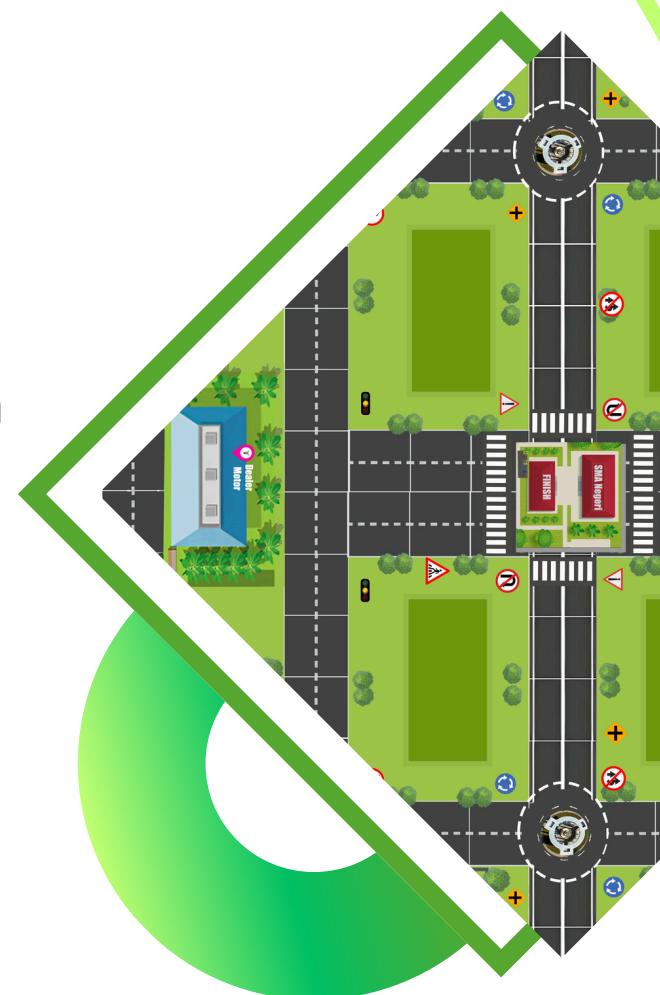


# **BUKU PEDOMAN**

## **MEDIA BOGA SERI BERBASIS *WEBSITE***

### **UNTUK MENINGKATKAN PRINSIP SAFETY RIDING**

Disusun Oleh :  
**Ratu Suci Sholikhah Wati**  
**S2 Pendidikan Pancasila dan**  
**Kewarganegaraan**



## KATA PENGANTAR

Buku pedoman permainan ini dirancang dan dibuat agar memudahkan siswa dalam memahami tata cara bermain BOGA SERI (*Board Game Safety Riding*) sehingga dapat meminimalisir terjadinya kesalahan. Buku pedoman permainan berisi penjelasan tentang BOGA SERI meliputi pengertian, komponen BOGA SERI, langkah-langkah bermainnya secara rinci dan detail, cara mengakses website serta fiturnya.

Buku pedoman ini dapat tercipta atas bantuan dari berbagai pihak yang tidak dapat disebutkan satu-satu namanya. Penulis menyadari bahwa di dalam buku pedoman ini masih terdapat kekurangan, oleh karena itu penulis memohon kritik dan saran dari para pembaca. Semoga buku pedoman ini dapat bermanfaat serta dimanfaatkan dengan sebaik-baiknya.

Malang, Mei 2025  
Penulis

Ratu Suci Sholikhah Wati

# DAFTAR ISI

<b>KATA PENGANTAR .....</b>	<b>2</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>3</b>
<b>PENDAHULUAN</b>	
<b>Pendahuluan .....</b>	<b>4</b>
<b>Tujuan Penggunaan Media .....</b>	<b>5</b>
<b>Spesifikasi Media .....</b>	<b>5</b>
<b>Komponen Media .....</b>	<b>5</b>
<b>Langkah-langkah Penggunaan Media .....</b>	<b>11</b>
<b>AKSES WEBSITE</b>	
<b>Panduan Tools Pada Dashboard.....</b>	<b>12</b>
<b>AKSES FITUR</b>	
<b>Panduan Akses Buku Pedoman.....</b>	<b>13</b>
<b>Panduan Akses Materi.....</b>	<b>14</b>
<b>Panduan Akses Video Simulasi Permainan.....</b>	<b>14</b>
<b>Panduan Akses Kartu Tilang.....</b>	<b>15</b>
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>16</b>

## PENDAHULUAN

Media pembelajaran berbentuk permainan (*board game*) adalah sarana yang digunakan pendidik untuk menunjang proses pembelajaran di kelas sehingga siswa dapat memahami materi dengan baik. Selain itu, media ini dapat melatih kemampuan berstrategi dan menguji pengetahuan siswa secara menyenangkan serta menantang. Pengembangan media permainan (*board game*) dipilih karena media ini memiliki keunggulan tersendiri dibandingkan dengan permainan digital yakni sarana pembentukan karakter peduli pada siswa. Karakter tersebut sangat ditekankan pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

Mata pelajaran Pendidikan Pancasila memiliki banyak materi yang dibahas dari tingkat SD, SMP, dan SMA. Salah satu materi yang ada di dalamnya adalah materi membangun budaya taat hukum pada kelas X. Materi tersebut sangat dekat dengan kehidupan siswa, karena dalam kehidupan mereka tidak terlepas dengan hukum atau aturan yang berlaku dilingkungan sekolah maupun masyarakat. Peraturan di lingkungan masyarakat yang berkaitan dengan siswa salah satunya tentang lalu lintas. Peraturan tersebut sering dilanggar oleh siswa yang mengakibatkan terjadinya kecelakaan lalu lintas bahkan kematian. Oleh karena itu, untuk mencegah terjadinya fenomena tersebut maka prinsip *safety riding* perlu disampaikan secara rinci dan jelas pada siswa.

Media BOGA SERI (*Board Game Safety Riding*) berbasis website merupakan media pembelajaran yang menyajikan pengetahuan mengenai keselamatan dalam berkendara (*safety riding*) dengan lebih sederhana, menyenangkan, menarik serta interaktif. Media ini dapat dimainkan dan diakses peserta didik secara mandiri atau berkelompok sehingga dapat meningkatkan pemahaman mereka tentang prinsip *safety riding*.

Berdasarkan urain tersebut, maka diperlukan penyusunan buku pedoman. Buku pedoman ini disusun dengan tujuan untuk memberikan arahan teknis kepada pengguna media permainan BOGA SERI berbasis website yang dikembangkan oleh pengembang baik mahasiswa atau dosen terkait penggunaan media untuk mendukung proses pembelajaran berbasis teknologi dan informasi di lingkungan SMA Negeri 2 Tuban khususnya pada kelas X pada materi membangun budaya taat hukum.

## **TUJUAN PENGGUNAAN MEDIA**

Media BOGA SERI (*Board Game Safety Riding*) berbasis website sebagai media pembelajaran yang menyajikan pengetahuan mengenai keselamatan dalam berkendara dengan lebih sederhana, menyenangkan, menarik dan interaktif. Tujuan dari adanya permainan ini adalah meningkatkan pemahaman peserta didik mengenai cara berkendara dan meningkatkan kesadaran dalam berkendara secara aman, karena memahami saja tidak cukup sehingga diperlukan adanya kesadaran diri untuk bertindak (praktik).

## **SPESIFIKASI MEDIA**

### **Nama Media**

BOGA SERI (*Board Game Safety Riding*) berbasis website

### **Bentuk Media**

Sebuah permainan papan berbasis website yang digunakan untuk jenjang SMA khususnya kelas X serta berisi materi membangun budaya taat hukum, dimana implementasinya pada peraturan lalu lintas. Sehingga menyajikan pengetahuan tentang prinsip *safety riding*.

### **Mata Pelajaran**

Pendidikan Pancasila

### **Materi pada Media**

Materi yang ada pada media yaitu, (1) membangun budaya taat hukum yang meliputi: pengertian hukum, tujuan dan fungsi hukum, sumber hukum, substansi penegakan hukum, pembagian hukum, dan perilaku taat hukum. (2) *safety riding* yang meliputi: pengertian, syarat-syarat dan cara merealisasikan *safety riding* serta macam-macam rambu lalu lintas yang mendukung prinsip *safety riding*. (3) UU No. 22 Tahun 2009 tentang Lalu Lintas dan Angkutan Jalan.

## **KOMPONEN MEDIA**

BOGA SERI (*Board Game Safety Riding*) adalah media pembelajaran berbentuk permainan yang dilengkapi oleh buku pedoman, bola lampu lalu lintas, dadu kecepatan, kartu kelengkapan berkendara, kartu keterangan pelanggaran, kartu rambu-rambu lalu lintas, kartu tilang, papan ilustrasi jalan raya, pion hakim, pion jaksa, pion pengendara, dan pion polisi. Berikut adalah rinciannya:

## **1. Buku pedoman permainan**

Buku pedoman permainan dirancang dan dibuat agar memudahkan siswa dalam memahami tata cara bermain BOGA SERI sehingga dapat meminimalisir terjadinya kesalahan. Buku pedoman permainan berisi penjelasan tentang BOGA SERI meliputi pengertian, komponen BOGA SERI, langkah-langkah bermainnya secara rinci dan detail, cara mengakses website serta fiturnya. Buku pedoman permainan ini, tersedia pada website yang telah dibuat. Hal ini bertujuan untuk memudahkan peserta didik dalam mengakses serta mempelajarinya secara mandiri.

## **2. Bola Lampu Lalu Lintas**

Bola lampu lalu lintas dibuat dengan tujuan memberikan informasi kepada pion pengendara mengenai waktu untuk berhenti, bersiap-siap atau melaju saat di jalan. Bola lampu lalu lintas akan lemparkan atau dikeluarkan ketika pion pengendara akan sampai di pertigaan atau perempatan jalan yang terdapat simbol lampu lalu lintas, jika bola yang keluar warna merah maka pion pengendara harus berhenti apabila tidak maka dianggap melanggar lalu lintas dan mendapatkan kartu tilang.

## **3. Dadu Kecepatan**

Dadu kecepatan dibuat dengan tujuan untuk menjalankan pion pengendara. Dalam dadu tersebut terdapat 6 sisi yang masing-masing berisi tingkat kecepatan. Misalnya: 10km/jam, 20km/jam, 30km/jam, 40km/jam, 50km/jam dan 60km/jam. Ketika mendapatkan kecepatan 20km/jam dan 30km/jam maka pion pengendara wajib mengambil kartu rambu lalu lintas. Selanjutnya, ketika mendapatkan 50km/jam dan 60km/jam pion pengendara wajib mengambil kartu kelengkapan berkendara.

## **4. Kartu Kelengkapan Berkendara**

Kartu kelengkapan berkendara dibuat dengan tujuan sebagai penanda keadaan komponen kelengkapan kendaraan yang digunakan oleh pion pengendara. Kartu kelengkapan berkendara terdiri dari beberapa gambar kelengkapan kendaraan misalnya: STNK, SIM, spion, lampu sein, lampu headlamp, lampu tail light, kenalpot sesuai standar, ban sesuai standar, plat nomor dan helm. Jika tidak terdapat salah satu dari kelengkapan tersebut maka dimungkinkan pion pengendara akan ditilang saat berada pada tempat razia.

## **5. Kartu Keterangan Pelanggaran**

Kartu keterangan pelanggaran dirancang dan dibuat seperti kartu *flashcard* dengan tujuan memberikan penjelasan kepada pion pengendara terkait pelanggaran yang telah dilakukan. Sisi depan berisi informasi seputar pelanggaran yang dilakukan sesuai UU tentang Lalu Lintas dan Angkutan Jalan. Sementara, sisi belakang terdapat tampilan background putih dengan gambar logo. Kartu keterangan pelanggaran nantinya akan dipegang oleh pion hakim yang didampingi oleh pion jaksa.

## **6. Kartu Rambu-rambu Lalu Lintas**

Kartu rambu-rambu lalu lintas dirancang dan dibuat seperti kartu *flashcard*. Sisi depan terdapat gambar rambu lalu lintas beserta penjelasannya yang ditutup oleh kertas putih. Sementara, sisi belakang terdapat tampilan *background* putih dengan gambar logo yang nantinya akan menjadi sisi atas ketika kartu tersebut ditumpuk. Kartu rambu lalu lintas digunakan untuk menguji pengetahuan peserta didik di akhir permainan.

## **7. Kartu Tilang**

Kartu tilang dirancang dan dibuat seperti kartu *flashcard*. Kartu tersebut digunakan untuk memberikan sanksi ketika pion pengendara melanggar peraturan atau kelengkapan berkendaranya tidak memenuhi syarat dan ditilang oleh polisi. Kartu tilang berisi pertanyaan tentang analisis persoalan seputar lalu lintas. Dalam kartu tilang ini peserta didik diajak untuk berpikir secara mendalam agar dapat menjawab pertanyaan dikartu tilang sesuai dengan kemampuannya. Kartu tilang juga berisi perintah yang harus dilakukan jika pion pengendara melanggar peraturan. Kartu ini bersifat rahasia sehingga peserta didik tidak boleh mengaksesnya secara bebas. Oleh karena itu, kartu ini akan tersedia pada website yang telah dibuat. Nantinya, kartu ini dapat dilihat ketika peserta didik diberikan *barcode* oleh pion polisi yang letaknya di sisi depan kartu.

## **8. Papan Ilustrasi Jalan Raya**

Papan ilustrasi jalan raya dirancang dan dibuat sesuai dengan kondisi jalan raya sesungguhnya yang dilengkapi oleh marka dan lampu jalan. Hal ini bertujuan agar pemain mengetahui jalur yang dilewati pion pengendara dan dapat menjalankannya dengan baik serta benar pada saat permainan sehingga bisa sampai pada tempat finish. Papan jalan raya juga akan dilengkapi dengan gambar-gambar bangunan, rambu lalu lintas dan keterangannya.

## **9. Pion Hakim**

Pion hakim dibuat dengan tujuan memberikan keterangan terkait hukuman/sanksi/denda yang didapatkan kepada pion pengendara ketika ditilang. Biasanya pion hakim akan menjelaskan kepada pion pengendara bahwa hukuman yang didapatkan selaras dengan aturan pasal dan ayat sekian sesuai yang terdapat pada kartu keterangan pelanggaran. Jadi, pion pengendara harus menerima dan melaksanakan hukuman tersebut. Pion hakim akan muncul bersama dengan pion polisi dan jaksa. Pion hakim berbentuk bricks dengan kemampuan berdiri dan memegang gavel (palu sidang).

## **10. Pion Jaksa**

Pion jaksa dibuat dengan tujuan memberikan informasi kepada pion pengendara ketika pion tersebut ditilang. Dengan kata lain, pion jaksa bertugas memberikan informasi terkait alasan pion pengendara ditilang oleh pion polisi. Pion jaksa akan muncul bersama dengan pion polisi dan hakim. Pion polisi berbentuk *bricks* dengan kemampuan berdiri dan memegang tongkat.

## **11. Pion Pengendara**

Pion pengendara dibuat dengan tujuan sebagai penanda pengemudi dan kendaraan yang akan dimainkan oleh masing-masing pemain. Pion pengendara berbentuk *bricks* yang berupa ilustrasi orang mengendarai sepeda motor dan memiliki warna serta gambar yang berbeda agar mudah dibedakan. Pion pengendara berjumlah 4 disesuaikan dengan jumlah kelompok yang bermain.

## **12. Pion Polisi**

Pion polisi dibuat dengan tujuan memberikan informasi kepada pion pengendara mengenai keberadaan polisi (ada atau tidak polisi) di jalan. Jika pion pengendara melanggar rambu-rambu lalu lintas atau lampu lalu lintas dan kelengkapan berkendaranya tidak memenuhi syarat maka pion polisi akan diletakkan di sisi jalan. Selanjutnya, pion pengendara akan ditilang dan mendapat sanksi yang ada dalam kartu tilang. Pion polisi berbentuk *bricks* dengan kemampuan berdiri dan memegang senjata.

## Gambar Komponen BOGA SERI



Buku Pedoman Permainan



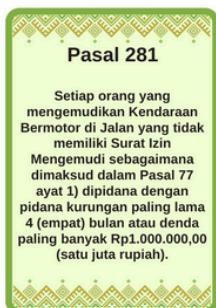
Bola Lampu Lalu Lintas



Dadu Kecepatan



Kartu Kelengkapan Berkendara



Kartu Keterangan Pelanggaran



Kartu Rambu-rambu Lalu Lintas



Kartu Tilang



Papan Ilustrasi Jalan Raya



Pion Polisi



Pion Hakim



Pion Jaksa



Pion Pengendara

## **LANGKAH-LANGKAH PENGGUNAAN MEDIA**

Permainan BOGA SERI dapat dilakukan dengan tahapan sebagai berikut:

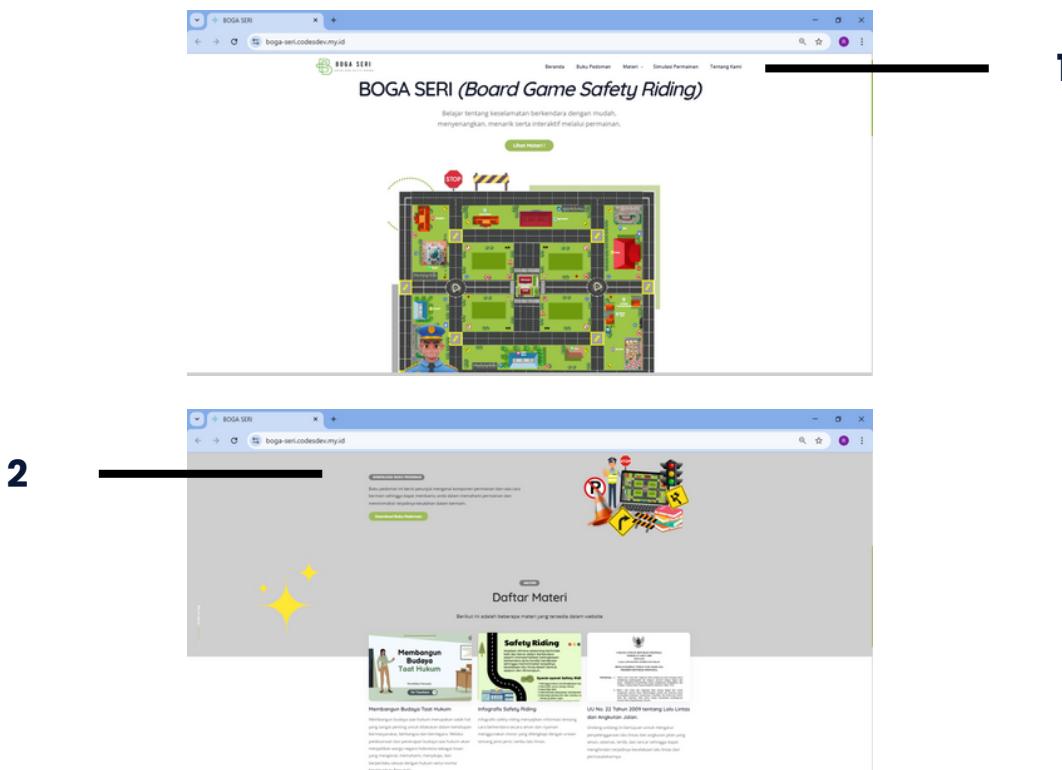
- 1.Siswa bersama dengan guru membaca dan memahami buku pedoman permainan yang tersedia secara online.
- 2.Siswa bersama dengan guru meletakan komponen-komponen permainan.
- 3.Guru membagi kelas menjadi 8 kelompok yang terdiri dari 5 siswa. Nantinya 8 kelompok tersebut akan bermain 2 sesi yakni sesi pertama untuk kelompok 1-4 dan sesi 2 untuk kelompok 5-8.
- 4.Pada masing-masing kelompok terdapat 1 siswa yang bertindak sebagai ketua kelompok dan mewakili dalam permainan. Selain itu, terdapat 1 siswa yang melempar dadu dan bola lampu lalu lintas untuk temannya yang bermain. Selanjutnya, terdapat 3 siswa yang bertindak sebagai polisi, jaksa, dan hakim (masing-masing 1 siswa).
- 5.Siswa yang mewakili dalam permainan mengambil nomor undian yang disesuaikan dengan nomor pion pengendara dan urutan melempar dadu.
- 6.Permainan dimulai ketika siswa yang bertugas melempar dadu, melemparkan dadu untuk temannya.
- 7.Siswa yang memegang kendali terhadap pion pengendara diperbolehkan menggerakkan pionnya dari tempat start melewati kotak jalan raya hingga menuju tempat finish yang disesuaikan dengan perolehan angka pada dadu
- 8.Pion pengendara digerakkan sesuai mata dadu yang didapatkan. Misalnya, pion pengendara mendapatkan kecepatan 40 km/jam berarti pion tersebut melaju 4 kotak ke arah atas, bawah, depan, kiri, dan kanan (menuju ke tempat finish) yang terpenting harus pas.
- 9.Setiap pelemparan dadu akan mendapatkan kartu rambu-rambu lalu lintas jika memperoleh kecepatan 20km/jam dan 30km/jam. Sedangkan, ketika lemparan tersebut mendapatkan kecepatan 50km/jam dan 60km/jam pion pengendara akan mendapatkan kartu kelengkapan berkendara.

10. Pion pengendara harus mematuhi rambu-rambu lalu lintas yang terdapat di Sisi kotak jalan raya. Apabila pion pengendara melanggar peraturan atau kartu kelengkapan berkendaranya kurang, maka akan mendapatkan sanksi berupa kartu tilang yang diberikan oleh pion polisi dengan bantuan pion jaksa dan hakim yang memberikan penjelasan mengenai alasan ditilang serta pasal atau ayat yang dilanggar sesuai kartu keterangan pelanggaran.
11. Ketika pion pengendara melewati kotak jalan raya yang terdapat gambar lampu lalu lintas, maka siswa yang bertugas melempar bola lampu harus melemparkannya. Jika mendapat warna merah maka, pion pengendara harus berhenti. Lalu, jika mendapat warna kuning maka pion pengendara harus berhati-hati. Sedangkan, jika mendapat warna hijau maka pion pengendara diperbolehkan melaju.
12. Pion pengendara yang berhasil mencapai tempat finish dan memperoleh poin yang banyak adalah pemenangnya serta akan mendapatkan hadiah/reward.
13. Namun sebelum itu, mereka harus dapat mengidentifikasi kartu rambu-rambu lalu lintas yang didapatkannya dan menjawab pertanyaan dari kartu tilang (apabila mendapatkannya).
14. Permainan dilanjutkan pada sesi 2 dengan urutan atau langkah permainan yang sama.

# AKSES WEBSITE

## Panduan Tools pada Dashboard

Dashboard (halaman awal) adalah halaman website yang muncul pertama kali ketika anda selesai melakukan proses membuka alamat atau link website. Berikut ini merupakan tampilan dan penjelasan terkait Dashboard Page.



Pada halaman ini, terdiri dari beberapa bagian seperti gambar tersebut. Bagian-bagian itu meliputi Navigation Bar atas dan Main Course Overview.

### 1. Navigation Bar

Bagian ini terletak pada sisi kanan atas dashboard yang berisi beberapa sub yaitu, beranda, buku pedoman, materi, simulasi permainan dan tentang kami.

### 2. Course Preview

Bagian ini terletak pada sisi tengah dashboard yang berisi uraian singkat mengenai permainan, buku pedoman permainan, materi yang disajikan, video simulasi permainan dan pengembang media.

# AKSES FITUR

## Panduan Akses Buku Pedoman

Media pembelajaran dengan bentuk permainan berbasis website ini bebas diakses oleh peserta didik. Berikut merupakan langkah-langkah untuk mengakses media pembelajaran yang telah dikembangkan:

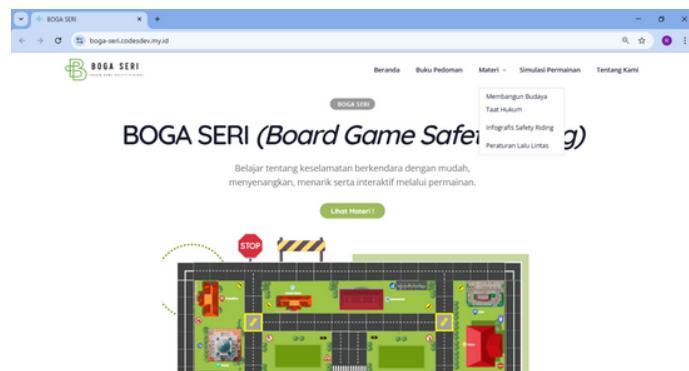
1. Buka alamat media pembelajaran yang telah dikembangkan yakni <https://boga-seri.codesdev.my.id/>
2. Kemudian, anda akan masuk ke halaman awal (Dashboard), pada sisi kanan atas anda akan melihat Navigation Bar dan pada sisi tengah anda akan melihat Main Course Overview.



3. Jika anda berniat untuk mengakses buku pedoman, maka klik bagian navigation bar yang bertuliskan sub buku pedoman. Selain cara itu, anda dapat mengakses buku pedoman dengan melakukan scroll ke bawah klik download buku pedoman.

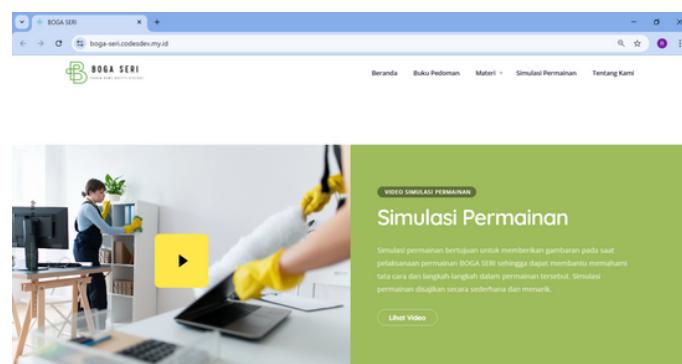
## Panduan Akses Materi

4. Selanjutnya, ketika anda ingin mempelajari materi dapat menekan klik pada bagian navigation bar yang bertuliskan materi dan pilih jenisnya atau anda juga dapat melakukan scroll ke bawah dan memilih materi mana yang akan anda pelajari atau buka.



## Panduan Akses Video Simulasi Permainan

5. Apabila anda merasa belum memahami langkah-langkah permainan, anda dapat melihat video simulasi permainan yang terdapat dalam website. Cara melihat video tersebut yakni dengan menekan klik pada bagian navigation bar yang bertuliskan simulai permainan dan anda akan menemukan link youtube, kemudian dapat menekan klik. Adapun cara lain yakni, scroll ke bawah klik tulisan lihat video.



## AKSES FITUR

6. Terakhir, ketika anda ingin mencoba mengakses kartu tilang maka dapat menscan barcode terlebih dahulu. Kemudian, akan muncul pertanyaan pada website seperti gambar dibawah ini.



7. Jika anda telah memahami semua yang berkaitan dengan permainan BOGA SERI, selanjutnya anda bisa mempraktikan permainan ini secara bersama-sama dengan teman.

## DAFTAR PUSTAKA

- Elianta, P., Prestiliano, J., & Setiawan, T. A. 2018. Perancangan board game sebagai media pembelajaran keselamatan berkendara untuk remaja dengan mekanik dice rolling. *International Journal of Natural Science and Engineering*, 2(3), 80–91.
- Fajarizka, A., & Rizkiantono, R. E. 2016. Perancangan Board Game Hanacaraka Sebagai Media Bantu Pembelajaran Bahasa Jawa Untuk Siswa Kelas 3 dan 4 SD. *Jurnal Sains dan Seni ITS*, 5(2).
- Himmamie Y, Adi S, Ratih S., P. 2019. Pengembangan Permainan Papan (Board Game) Edukatif Sebagai Media Promosi Kesehatan Gigi dan Mulut pada Anak Usia Sekolah. 1(2), 164–75.
- Pramono,A., Pujiyanto, &Arimbawa, A. 2019.Desain Tematik GameEdukasi Untuk Peningkatan NilaiKepedulian dan KetekunanPada Karakter AnakDengan Model Asinkron. *Journal of Art, Design, Art Education And Culture Studies (JADECS)*, 4(1), 48–55.