Wacana : Jurnal Bahasa, Seni, dan Pengajaran
October 2025, Vol. 9 issue 2 page 144-155
10.29407/jbsp.v9i2.3
email: jurnal.wacana@unpkdr.ac.id
p-ISSN: 2085-2053 | e-ISSN: 2722-1490

Pendekatan Konstruktivis Vygotsky dalam Penggunaan *Boardgame Codenames* dalam Pembelajaran Ekstrakurikuler Seni Rupa

Vygotsky's Constructivist Approach in The Use of The Board Game Codenames in Extracurricular Art Education

Ikrar Bahastika[1*], Retnayu Prasetyanti Sekti[2], Trisakti[3]
Master of Arts Education Program, Faculty of Language and Arts, Universitas Negeri Surabaya, Surabaya, Indonesia[1,2,3]
*Corresponding author: ikrarbahastika@gmail.com

History: Submitted: May 21, 2025 **Revised:** June 14, 2025 **Accepted:** June 21, 2025 **Published:** October 6, 2025

Abstrak
Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan penerapan dan efektivitas media *Boardgame Codenames* yang dimodifikasi dalam pembelajaran seni rupa pada ekstrakurikuler "Krisna Rupa" di SMAN 1 Situbondo. Metode yang digunakan adalah deskriptif kualitatif dengan subjek siswa dan guru pembina. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi, lalu dianalisis menggunakan pendekatan Creswell. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *Codenames* efektif dalam mengenalkan istilah seni rupa Nusantara melalui penggantian kata menjadi istilah seperti batik, wayang, dan patung Asmat. Proses permainan mendorong siswa untuk berdiskusi dan memahami konteks budaya di balik istilah yang digunakan, dengan guru sebagai fasilitator. Penerapan ini meningkatkan partisipasi, kerja sama, dan minat siswa terhadap seni rupa tradisional. Pendekatan konstruktivisme Vygotsky, khususnya dalam aspek ZPD, *Scaffolding*, dan interaksi sosial, terlihat mendukung proses belajar. Evaluasi melalui Quizizz menunjukkan 84% siswa mendapat nilai di atas 75, mencerminkan pemahaman yang baik terhadap materi. Dengan demikian, *Boardgame Codenames* terbukti sebagai media pembelajaran yang inovatif, kontekstual, dan menyenangkan dalam meningkatkan pemahaman seni rupa Nusantara di lingkungan ekstrakurikuler.
Kata Kunci: *Boardgame*, *Codenames*, pembelajaran, konstruktivisme, seni rupa

Abstract
This study aims to describe the application and effectiveness of *Codenames* board game media that modified in learning fine arts at the extracurricular "Krisna Rupa" at SMAN 1 Situbondo. The method used is descriptive qualitative with the subjects of students and supervising teachers. Data were collected through observation, interviews, and documentation, then analysed using Creswell's approach. The results showed that *Codenames* was effective in introducing Nusantara fine art terms through word replacement into terms such as batik, wayang, and Asmat sculpture. The game process encouraged students to discuss and understand the cultural context behind the terms used, with the teacher as a facilitator. This application increased students' participation, cooperation, and interest in traditional fine arts. Vygotsky's constructivism approach, particularly in the aspects of ZPD, *Scaffolding*, and social interaction, was seen to support the learning process. Evaluation through Quizizz showed 84% of students scored above 75, reflecting a good understanding of the material. Thus, the *Codenames* board game is proven as an innovative, contextual, and fun learning media in improving the understanding of Nusantara fine arts in an extracurricular environment.
Keywords: Boardgame, Codenames, constructivism, fine art, learning

PENDAHULUAN

Pendidikan seni rupa membantu meningkatkan kepekaan sosial generasi muda, seni rupa mengajarkan orang untuk memahami keragaman budaya dan menghargai perbedaan (Kurniawan, 2025). Pendekatan pendidikan ini diterapkan melalui seni yang lebih menekankan proses daripada hasil. Tidak ada tujuan pendidikan seni di sekolah umum untuk mendidik siswa menjadi seniman yang mahir dalam menggambar, melukis, atau mematung. Sebaliknya, tujuan pendidikan seni di sekolah umum adalah untuk memfasilitasi ekspresi, kreasi, berekreasi, dan apresiasi (Triyanto, 2015). Dalam lingkup sekolah, pembelajaran seni tidak hanya berlangsung di ruang kelas formal (intrakurikuler), namun juga dikembangkan melalui kegiatan ekstrakurikuler yang bersifat sukarela, fleksibel, dan berbasis minat siswa (Masnawati dkk., 2023). Salah satu cara yang efektif untuk membentuk karakter siswa adalah mengambil bagian dalam kegiatan ekstrakurikuler (Rohanah dkk., 2020).

Salah satu contohnya adalah ekstrakurikuler "Krisna Rupa" di SMAN 1 Situbondo, yang menjadi wadah pengembangan potensi dan ekspresi seni rupa siswa secara lebih bebas dan eksploratif. Ekstrakurikuler Krisna Rupa diadakan sejak tahun 2017. Ekstrakurikuler Krisna Rupa

Licensed under Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License
Copyright 2025 Ikrar Bahastika, Retnayu Prasetyanti Sekti, Trisakti

merupakan ekstrakurikuler yang berfokus pada bidang seni rupa. Pembina Krisna Rupa saat ini adalah bapak Dimas Reza Lukmansyah, S. Pd. selaku guru seni budaya SMAN 1 Situbondo. Saat ini, 53 siswa dari kelas 10 dan 11 SMAN 1 Situbondo adalah anggota aktif Krisna Rupa. Ekstrakurikuler Seni Rupa Krisna Rupa SMAN 1 Situbondo menawarkan kesempatan bagi siswa untuk mengeksplorasi dan mengembangkan keterampilan mereka dalam seni visual melalui berbagai kegiatan seperti melukis, menggambar, dan keterampilan kreatif lainnya. Peserta ekstrakurikuler belajar tentang bentuk, warna, dan teknik seni rupa, yang memberi mereka kesempatan untuk menyampaikan ide dan emosi mereka melalui karya seni. Kegiatan ekstrakurikuler ini memberikan pengalaman yang luar biasa.

Menurut Asrori (2016), kegiatan belajar mengajar adalah jenis aktivitas pendidikan yang meningkatkan interaksi saling berpengaruh antara guru dan siswa. Sebelum proses pembelajaran dimulai, interaksi tersebut diarahkan pada pencapaian tujuan yang telah ditetapkan sebelumnya. Namun, dalam praktiknya, pembelajaran seni rupa di kegiatan ekstrakurikuler sering menghadapi tantangan, seperti rendahnya partisipasi siswa, terbatasnya media pembelajaran, serta metode penyampaian materi yang cenderung konvensional dan kurang inovatif. Hal ini dapat mengakibatkan kejenuhan serta kurangnya antusiasme siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Salah satu faktor utama yang menyebabkan siswa tidak memperhatikan penjelasan guru adalah materi dan metode pembelajaran yang monoton dan kurang menarik (Magdalena dkk., 2020). Siswa yang mengalami kejenuhan dalam pembelajaran akibat materi dan metode yang monoton, sehingga mereka kurang memperhatikan penjelasan guru, padahal keberhasilan belajar tidak hanya ditentukan oleh kemampuan otak, tetapi juga oleh sikap, kebiasaan, keterampilan belajar, serta faktor eksternal lainnya (Susanti dkk., 2024). Selama ini, pembelajaran di ekstrakurikuler Krisna Rupa banyak menggunakan pendekatan teori kognitif, di mana siswa didorong untuk memahami dan mempelajari konsep seni rupa melalui proses berpikir terstruktur, serta teori behaviorisme, melalui proses meniru karya dan teknik yang diperagakan oleh guru. Untuk mengatasi berbagai keterbatasan tersebut, diperlukan pendekatan dan media pembelajaran yang mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, menyenangkan, serta melibatkan siswa secara aktif.

Dalam proses pembelajaran, media memiliki peranan penting sebagai alat bantu yang menjembatani antara materi pelajaran dan peserta didik. Media adalah salah satu alat komunikasi yang dapat mengirimkan pesan atau informasi (Yasbati, 2019). Penggunaan media pembelajaran dalam pendidikan dapat memiliki efek psikologis pada pembelajaran, menumbuhkan minat dan keinginan baru, dan meningkatkan motivasi (Wulandari, 2023). Media pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu pembelajaran yang memudahkan siswa untuk belajar dan mendalami topik dengan baik. Oleh karena itu, pemanfaatan media harus menjadi komponen penting dari setiap kegiatan pembelajaran (Anditiasari dkk., 2021). Media pembelajaran memiliki peran penting dalam meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa, karena mampu menyajikan materi secara menarik, interaktif, dan sistematis, serta menjadi solusi atas keterbatasan penyampaian verbal oleh guru, sehingga membantu siswa belajar secara mandiri maupun berkelompok (Rahmayantis & Puspitoningrum, 2019). Pilihan dan penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat membantu pembelajaran berjalan dengan lebih baik dan mencapai hasil yang lebih baik (Rosita, 2024). Salah satu inovasi tersebut adalah penggunaan *Boardgame* sebagai media alternatif, yang tidak hanya menyajikan pembelajaran dalam bentuk yang menyenangkan, tetapi juga mendorong siswa untuk berinteraksi, berkolaborasi, serta membangun pengetahuan mereka sendiri melalui pengalaman bermain. Pendekatan ini sangat relevan dengan prinsip konstruktivisme, yang menekankan bahwa belajar adalah proses aktif membangun makna berdasarkan pengalaman nyata.

Materi seni rupa Nusantara dipilih sebagai konten utama dalam modifikasi *Boardgame Codenames* karena mencerminkan kekayaan dan keragaman budaya Indonesia yang dapat dikenalkan secara kontekstual kepada siswa. Dalam konteks pembelajaran seni rupa, materi ini tidak hanya menyajikan bentuk-bentuk karya visual seperti kain tenun, patung, atau ukiran, tetapi juga memuat nilai-nilai budaya dan kearifan lokal yang melekat dalam setiap objek seni. Pemahaman tentang masyarakat tidak hanya merupakan kebudayaan yang terintegrasi dalam suatu suku bangsa; masyarakat Indonesia juga terdiri dari berbagai macam kebudayaan lokal yang independen, yang dapat digunakan sebagai contoh untuk setiap wilayahnya. Kearifan lokal terkait dengan bahasa lokal dan merupakan bagian dari budaya Masyarakat (Astuti & Sabardila, 2024). Dengan menghadirkan istilah-istilah seni rupa tradisional dalam permainan *Codenames*, siswa diajak untuk menjelajahi keragaman budaya Indonesia secara interaktif, sekaligus memperkuat pemahaman mereka terhadap warisan budaya lokal yang beragam namun saling melengkapi.Pemahaman tentang masyarakat tidak hanya merupakan kebudayaan yang terintegrasi dalam suatu suku bangsa; masyarakat Indonesia juga terdiri dari berbagai macam kebudayaan lokal yang independen, yang dapat digunakan sebagai contoh untuk setiap wilayahnya. Kearifan lokal terkait dengan bahasa lokal dan merupakan bagian dari budaya masyarakat.

Dalam konteks pembelajaran seni rupa Nusantara, *Codenames* dapat diadaptasi dengan memasukkan kata-kata kunci yang berkaitan dengan istilah seni rupa. Dengan demikian, permainan ini tidak hanya menjadi media yang menyenangkan, tetapi juga efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi melalui pengalaman belajar yang aktif dan berbasis kolaborasi. Penggunaan *Codenames* sebagai media pembelajaran juga selaras dengan teori konstruktivisme, yang menekankan pentingnya keterlibatan aktif siswa dalam membangun pengetahuan melalui pengalaman nyata dan interaksi sosial.

Pendekatan konstruktivisme dalam pendidikan berfokus pada bagaimana siswa memperoleh pengetahuan melalui interaksi dengan lingkungan mereka dan pengalaman yang mereka alami (Voon & Amran, 2021). Teori konstruktivisme sosial yang dikembangkan oleh Lev Vygotsky menjadi dasar penting dalam penggunaan media *Boardgame* sebagai alat pembelajaran. Pendekatan konstruktivis menekankan bahwa siswa harus terlibat dalam pembuatan dan penemuan materi selama proses pembelajaran (Ilham, 2023). Vygotsky mendukung pendekatan kolaboratif dalam pembelajaran karena dia menekankan betapa pentingnya interaksi sosial dan lingkungan dalam perkembangan bahasa (Habsy dkk., 2023). Vygotsky memperkenalkan konsep Zona Perkembangan Proksimal (ZPD), ZPD mencakup area antara kemampuan seseorang yang dapat dicapai secara mandiri dan kemampuan yang dapat dicapai melalui bantuan orang lain, seperti guru, teman sejawat, atau sumber belajar lainnya (Damanik dkk., 2025). Dalam konteks pembelajaran seni rupa dengan *Boardgame*, interaksi antar siswa saat bermain menciptakan lingkungan belajar yang kaya akan percakapan, kerja sama, dan pemecahan masalah bersama. Melalui dinamika bermain, siswa tidak hanya belajar dari pengalaman pribadi, tetapi juga saling membimbing dan memperkaya pemahaman satu sama lain. Dengan demikian, penggunaan *Boardgame* sebagai media pembelajaran seni rupa mendukung pendekatan konstruktivisme sosial Vygotsky, di mana aspek sosial dalam pembelajaran menjadi kunci utama dalam membangun makna dan meningkatkan capaian belajar siswa.

Salah satu solusi inovatif yang dapat digunakan adalah media pembelajaran *Boardgame*. *Boardgame* adalah permainan yang terdiri dari komponen utama seperti kartu, papan, dadu, dan token. Permainan ini dapat dimainkan baik secara individual maupun dengan lebih dari satu orang, bahkan hingga belasan hingga puluhan orang (Wirawan, 2024). Dalam konteks pembelajaran seni

rupa, *Boardgame* dapat diadaptasi untuk memuat materi, konsep, dan praktik seni dalam bentuk yang menyenangkan dan mudah dipahami. Media ini sejalan dengan pendekatan konstruktivisme, di mana siswa ditempatkan sebagai subjek aktif dalam membangun pemahaman melalui pengalaman, interaksi sosial, dan pemecahan masalah. Dalam suasana bermain yang terstruktur, siswa secara tidak langsung belajar sambil mengalami, berdiskusi, mengasosiasikan pengetahuan baru dengan pengalaman sebelumnya, dan merefleksikan hasil pembelajaran mereka sendiri.

Pembelajaran seni rupa di sekolah khususnya SMAN 1 Situbondo masih menghadapi tantangan rendahnya partisipasi dan keterlibatan siswa akibat penggunaan metode konvensional dan kurangnya media yang menarik. Di sisi lain, materi seni rupa Nusantara memiliki potensi besar untuk memperkuat pemahaman budaya lokal jika disampaikan secara kontekstual dan interaktif. Oleh karena itu, dibutuhkan inovasi media pembelajaran yang mampu meningkatkan minat dan pemahaman siswa, salah satunya melalui *Boardgame* berbasis pendekatan konstruktivisme. Penelitian ini penting dilakukan untuk menjawab kebutuhan tersebut dan mengevaluasi efektivitas media *Boardgame* sebagai media pembelajaran seni rupa yang menyenangkan, kolaboratif, dan bermakna.

Penelitian "Perancangan *Boardgame* Tambo Alam Minangkabau Sebagai Media Informasi Bagi Remaja" yang menurut Siregar & Ariesta (2025), berfokus pada pengembangan *Boardgame* sebagai media informasi budaya tanpa mengkaji proses pembelajaran secara langsung atau mengevaluasi hasil belajar siswa. Sementara itu, penelitian ini menghadirkan kebaruan dengan tidak hanya mengadaptasi *Boardgame Codenames* menggunakan konten seni rupa Nusantara, tetapi juga mengimplementasikannya dalam pembelajaran aktif di kegiatan ekstrakurikuler berbasis konstruktivisme sosial. Penelitian ini menilai efektivitas media melalui tahapan pre-test, pembelajaran berbasis permainan, dan post-test, sehingga mampu memberikan gambaran menyeluruh tentang pengaruh *Boardgame* terhadap pemahaman siswa. Dengan demikian, kebaruan penelitian ini terletak pada integrasi antara pengembangan media, penerapan dalam konteks pembelajaran seni rupa, dan evaluasi dampak pembelajaran secara empiris, yang belum dilakukan pada penelitian sebelumnya.

Penelitian "Pelatihan Teater Melalui *Boardgame*s Teater Rakyat Kondobuleng" menurut Ramli (2024), menggunakan *Boardgame* sebagai media pelatihan untuk menanamkan nilai-nilai lokal melalui kegiatan teater. Persamaannya dengan penelitian ini terletak pada penggunaan *Boardgame* sebagai sarana meningkatkan keterlibatan siswa dalam seni. Namun, penelitian tersebut tidak menilai dampak secara kuantitatif dan hanya berfokus pada pelatihan teater. Sebaliknya, penelitian ini menghadirkan kebaruan melalui penerapan *Boardgame Codenames* yang dimodifikasi dengan konten seni rupa Nusantara, serta mengukur efektivitasnya dalam meningkatkan pemahaman siswa melalui pendekatan konstruktivisme sosial dan evaluasi pre-test dan post-test. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya bersifat aplikatif, tetapi juga analitis dan evaluatif.

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan dan menganalisis penggunaan *Boardgame* sebagai media pembelajaran dalam kegiatan ekstrakurikuler seni rupa di SMAN 1 Situbondo, khususnya dalam program "Krisna Rupa". Fokus utama penelitian meliputi proses implementasi media *Boardgame* dalam pembelajaran, respon siswa terhadap penggunaan media tersebut, serta efektivitasnya dalam meningkatkan minat, partisipasi, dan pemahaman siswa terhadap materi seni rupa.

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan media pembelajaran berbasis pendekatan konstruktivisme, khususnya di bidang seni rupa. Sedangkan secara praktis, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi rujukan bagi

pendidik, pembina ekstrakurikuler, serta pengembang kurikulum untuk menciptakan pembelajaran seni yang lebih kreatif, partisipatif, dan menyenangkan. Selain itu, sekolah juga dapat menjadikan hasil penelitian ini sebagai bahan pertimbangan dalam mengembangkan model ekstrakurikuler yang tidak hanya produktif, namun juga bermakna bagi pengembangan potensi peserta didik.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan mixed method pendekatan yang menggabungkan metode kuantitatif dan kualitatif dalam penelitian untuk mendapatkan pemahaman yang lebih komprehensif tentang suatu fenomena (Justan & Aziz, 2024). Penggunaan model mixed method untuk memperoleh pemahaman yang komprehensif mengenai penerapan dan efektivitas media *Boardgame Codenames* dalam pembelajaran seni rupa di ekstrakurikuler "Krisna Rupa" SMAN 1 Situbondo. Pendekatan kualitatif digunakan untuk mendeskripsikan proses implementasi pembelajaran, respons siswa, serta interaksi yang terjadi selama kegiatan berlangsung. Adapun pendekatan kuantitatif digunakan untuk mengukur efektivitas media pembelajaran melalui analisis hasil pre-test dan post-test siswa.

Subjek penelitian terdiri dari siswa anggota ekstrakurikuler dan guru pembina seni rupa. Teknik pengumpulan data meliputi observasi partisipatif, wawancara mendalam, dokumentasi kegiatan, serta tes objektif. Data kualitatif dianalisis dengan model Creswell (Creswell, 2015), yang mencakup tahap pengorganisasian data, pengkodean, hingga interpretasi makna. Sementara itu, data kuantitatif dianalisis secara deskriptif untuk membandingkan hasil pre-test dan post-test. Pendekatan ini memungkinkan peneliti menilai tidak hanya bagaimana media *Boardgame* diterapkan, tetapi juga sejauh mana efektivitasnya dalam meningkatkan pemahaman dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran seni rupa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Media Pembelajaran: *Boardgame Codenames*

Penyesuaian Konten *Codenames* dengan Materi Seni Rupa Nusantara

Dalam kegiatan pembelajaran seni rupa di ekstrakurikuler *Krisna Rupa*, *Boardgame Codenames* dimodifikasi dengan fokus pada satu kategori utama, yaitu Macam-Macam Seni Rupa Nusantara. Penyesuaian ini dilakukan dengan mengganti kata-kata asli dalam permainan dengan istilah-istilah yang berkaitan dengan seni rupa tradisional Indonesia. Melalui modifikasi ini, *Codenames* tidak hanya berfungsi sebagai media permainan, tetapi juga sebagai sarana pembelajaran yang mendalam mengenai kerajinan, seni visual, dan budaya Indonesia.

Dengan pendekatan konstruktivis Vygotsky, permainan ini mengajak siswa untuk bekerja sama dalam memahami dan mengasosiasikan berbagai konsep seni rupa Nusantara. Diskusi antar siswa selama permainan memperkaya pemahaman mereka terhadap istilah seni rupa tradisional yang beragam, serta menghubungkan istilah tersebut dengan konteks budaya dan sejarah masing-masing.

Bentuk Modifikasi atau Adaptasi terhadap Konteks Seni Rupa

Boardgame Codenames diadaptasi dengan mengganti kata-kata yang umumnya ditemukan dalam versi asli permainan dengan istilah-istilah yang spesifik dan relevan dengan seni rupa Nusantara. Semua kata yang digunakan dalam permainan ini mengacu pada berbagai bentuk seni tradisional Indonesia, termasuk kerajinan tangan, kain tenun, patung, topeng, dan lain-lain. Pemilihan istilah

ini bertujuan untuk mengenalkan siswa pada keragaman seni rupa Indonesia, sekaligus meningkatkan kesadaran mereka terhadap nilai-nilai budaya yang terkandung di dalamnya.

Setiap kata yang ada dalam permainan merupakan representasi dari seni rupa Nusantara yang memiliki makna mendalam. Selama permainan, siswa diajak untuk mempelajari lebih dalam tentang konteks dan filosofi di balik setiap kata yang mereka temui, dengan pembimbingan dari guru. Selain itu, mereka juga didorong untuk saling berdiskusi mengenai makna dan asal-usul kata yang mereka pilih.

Daftar Istilah Seni Rupa Nusantara dalam *Boardgame Codenames*

Table 1. Daftar Seni Rupa

No.	Istilah	Jenis Seni Rupa
1.	Anyaman Rotan	Kerajinan tangan
2.	Batik Kawung	Kain batik/motif tradisional
3.	Batik Parang	Kain batik/motif tradisional
4.	Gerabah Kasongan	Seni kriya (tembikar/gerabah)
5.	Kain Tapis	Kain tenun hias sulam emas
6.	Keris	Senjata simbolik/spiritual
7.	Patung Asmat	Seni patung spiritual
8.	Perisai Dayak	Kerajinan kayu/simbol keberanian
9.	Songket	Kain tenun benang emas
10	Tenun	Kain tradisional
11.	Topeng Malangan	Seni pertunjukan/topeng kayu
12.	Ulos	Kain adat suku Batak
13.	Ukiran Jepara	Seni ukir kayu
14.	Wayang Golek	Seni pertunjukan boneka kayu
15.	Wayang Kulit	Seni pertunjukan bayangan

Penerapan dalam Permainan

Dalam permainan *Codenames* yang telah disesuaikan ini, seluruh kata di papan permainan adalah istilah seni rupa Nusantara yang telah disebutkan di atas. Siswa dibagi menjadi dua tim, dan masing-masing tim memiliki seorang "pemimpin tim" yang bertugas memberikan petunjuk satu kata untuk membantu anggota tim mereka menebak istilah yang sesuai. Setelah tim berhasil menebak kata yang tepat, diskusi mengenai makna dan asal-usul seni rupa dari kata tersebut diadakan, agar siswa lebih mendalami nilai dan konteks budaya yang ada.

Contoh:

- Petunjuk: “Kain Tradisional” → bisa mengarah ke: Batik Kawung, Songket, Kain Tapis, Tenun
- Petunjuk: “Simbol Kehormatan” → bisa mengarah ke: Keris, Perisai Dayak, Patung Asmat

Permainan ini tidak hanya mengasah kemampuan berpikir kritis siswa, tetapi juga meningkatkan pemahaman mereka terhadap keberagaman seni rupa tradisional Indonesia, serta mendalami nilai-nilai budaya yang terkandung dalam setiap objek atau karya seni yang mereka pelajari.

Deskripsi Pelaksanaan Kegiatan

Ekstrakurikuler Krisna Rupa di SMAN 1 Situbondo merupakan wadah bagi siswa untuk mengembangkan minat dan bakat di bidang seni rupa secara lebih bebas dan kreatif di luar jam pelajaran formal. Dalam kegiatan ini, siswa diajak untuk tidak hanya berlatih membuat karya seni, tetapi juga memahami konsep-konsep dasar seni rupa seperti unsur visual, prinsip desain, teknik, dan sejarah seni secara menyenangkan dan kontekstual.

Untuk meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa terhadap materi seni rupa, kegiatan ini mengintegrasikan media pembelajaran inovatif berupa *Boardgame Codenames* yang dimodifikasi. Media ini dipilih karena sesuai dengan pendekatan konstruktivisme Vygotsky, yang menekankan pentingnya interaksi sosial dan peran zona perkembangan proksimal (ZPD) dalam membangun pengetahuan. Diharapkan, dengan bermain secara berkelompok, siswa dapat saling membimbing, berdiskusi, dan membangun makna bersama terkait materi seni rupa.

Penelitian ini bertempat di salah satu ruang kelas SMAN 1 Situbondo. Kegiatan diikuti oleh 25 siswa dari kelas X dan XI yang terlibat aktif sebagai peserta. Para siswa memiliki latar belakang kemampuan yang bervariasi, baik dalam aspek praktik maupun pemahaman teori seni rupa.Adapun pelaksanaan kegiatan terbagi menjadi tiga tahap:

Tahap Pra-Kegiatan

Gambar 1. Penerapan *Boardgame Codenames* (sumber: dokumentasi peneliti)

Kegiatan diawali dengan pemberian pretest untuk mengukur pemahaman awal siswa terhadap konsep-konsep seni rupa Nusantara, seperti unsur, prinsip, teknik, dan contoh karya. Setelah itu, guru menjelaskan konsep seni rupa yang relevan dengan materi pembelajaran, sekaligus memperkenalkan cara bermain *Boardgame Codenames* versi seni rupa. Kata-kata yang digunakan dalam permainan dimodifikasi dari istilah seni rupa seperti "garis," "warna primer," "batik," "tekstur," dan nama-nama seniman Indonesia. Siswa kemudian dibagi menjadi beberapa kelompok kecil, masing-masing terdiri dari delapan orang, guna memfasilitasi interaksi, kerja sama, dan diskusi kelompok yang lebih efektif.

Tahap Pelaksanaan (Inti)

Gambar 2. Siswa bermain *Boardgame Codenames* (sumber: dokumentasi peneliti)

Siswa bermain *Boardgame Codenames* secara berkelompok. Salah satu siswa berperan sebagai pemberi kode, sementara anggota lainnya menebak kata yang dimaksud berdasarkan petunjuk yang diberikan. Permainan mendorong mereka untuk mengaitkan istilah seni rupa dengan pengalaman dan pengetahuan sebelumnya, sekaligus berdiskusi agar dapat mengambil keputusan bersama. Dalam proses ini, guru mengamati dan memberikan *Scaffolding* saat dibutuhkan, tanpa mengintervensi secara langsung agar proses belajar mandiri tetap terjaga.

Tahap Pasca-Kegiatan:

Setelah sesi permainan selesai, guru mengajak siswa untuk melakukan refleksi dan diskusi bersama. Kata-kata yang muncul dalam permainan dibahas kembali untuk memperkuat pemahaman siswa terhadap konsep-konsep seni rupa yang telah dimainkan. Kegiatan ini juga menjadi ruang bagi siswa untuk berbagi pengalaman belajar dan strategi yang digunakan selama permainan.

Sebagai tindak lanjut pembelajaran, siswa diberikan tugas evaluasi berupa kuis interaktif melalui platform Quizizz. Pertanyaan dalam kuis dirancang mengacu pada materi seni rupa yang telah muncul dalam permainan *Codenames*, seperti unsur seni rupa, teknik, jenis karya seni, hingga pengenalan tokoh seni. Penggunaan Quizizz bertujuan untuk menilai pemahaman siswa secara individual dalam suasana yang tetap menyenangkan dan kompetitif.

Dengan adanya sesi refleksi dan evaluasi digital ini, guru dapat mengetahui sejauh mana efektivitas media *Boardgame* dalam membangun pemahaman siswa, serta merancang perbaikan pembelajaran untuk pertemuan selanjutnya.

Aktivitas Belajar Berdasarkan Teori Konstruktivis Vygotsky

Pada penelitian ini, teori konstruktivisme Vygotsky memberikan landasan untuk memahami bagaimana proses pembelajaran seni rupa dengan menggunakan *Boardgame Codenames* dapat memperkaya pengalaman belajar siswa. Berdasarkan teori Vygotsky, pembelajaran yang efektif terjadi dalam konteks interaksi sosial yang membangun pengetahuan secara bersama. Dalam kegiatan ini, penerapan konsep-konsep utama dari teori Vygotsky seperti Zona Proksimal Perkembangan (ZPD), *Scaffolding*, bahasa sebagai alat berpikir, dan pembelajaran sosial sangat relevan.

Zona Proksimal Perkembangan (ZPD)

ZPD adalah perbedaan antara tingkat perkembangan anak saat ini dalam memecahkan masalah secara mandiri dan tingkat perkembangan yang dapat dicapai dengan bantuan atau kerja sama (Insani, 2025). Dalam kegiatan pembelajaran seni rupa menggunakan *Boardgame Codenames*, siswa yang lebih terampil dalam seni rupa atau yang lebih berpengalaman dapat berkolaborasi dengan teman-temannya yang membutuhkan dukungan. Interaksi ini menciptakan ruang bagi siswa untuk memperluas pemahaman mereka, menghubungkan konsep-konsep seni rupa dengan pengalaman yang lebih praktis melalui diskusi dan permainan.

Guru berperan sebagai fasilitator yang mendukung siswa dalam mencapai pemahaman yang lebih mendalam tentang konsep-konsep seni rupa. Dalam hal ini, guru memantau dan mengarahkan diskusi antarsiswa untuk memastikan mereka berada dalam ZPD mereka mendorong siswa untuk berpikir lebih kritis dan mendorong mereka ke tingkat penguasaan yang lebih tinggi.

Scaffolding

Scaffolding adalah bantuan eksternal yang diberikan kepada seorang anak oleh seseorang yang lebih kompeten dengan tujuan melatih perkembangan kognitif anak dengan membantu mereka

menyelesaikan tugas yang memiliki tingkat kesulitan yang lebih tinggi dari kemampuan mereka (Meteorina, 2023). Selama bermain *Codenames*, *Scaffolding* terlihat dalam bentuk dukungan langsung dari guru maupun teman sekelas. Guru memberikan petunjuk atau klarifikasi mengenai konsep-konsep seni rupa yang mungkin belum sepenuhnya dipahami siswa. Selain itu, siswa yang lebih berpengalaman membantu teman mereka dengan memberikan penjelasan atau petunjuk tambahan dalam permainan, sehingga memungkinkan mereka untuk belajar bersama-sama.

Contoh *Scaffolding* dalam permainan ini adalah ketika seorang siswa yang lebih mengerti tentang seni rupa Nusantara memberikan penjelasan mengenai makna atau filosofi di balik motif-motif seperti Batik Kawung atau Patung Asmat, membantu siswa lain untuk memahami konsep tersebut lebih dalam. Secara bertahap, siswa menjadi lebih percaya diri dan mampu memainkan game tersebut tanpa terlalu bergantung pada bantuan orang lain.

Bahasa dan Pemikiran

Vygotsky menekankan pentingnya bahasa dalam perkembangan kognitif, di mana bahasa bukan hanya sekadar alat untuk berkomunikasi, tetapi juga sebagai alat untuk berpikir dan membentuk konsep (Chairul, 2017). Dalam permainan *Boardgame Codenames*, bahasa berperan sebagai medium utama yang digunakan siswa untuk mengungkapkan dan mendiskusikan konsep-konsep seni rupa. Dialog, tanya jawab, dan diskusi yang terjadi selama permainan mendorong siswa untuk berpikir lebih mendalam mengenai makna, teknik, dan simbol di balik berbagai bentuk seni.

Misalnya, ketika siswa menggunakan kata-kata seperti "Batik Parang" atau "Wayang Kulit" dalam permainan, mereka tidak hanya memikirkan kata-kata itu sebagai petunjuk dalam permainan, tetapi juga merefleksikan nilai-nilai dan makna yang terkandung dalam setiap elemen seni tersebut. Diskusi ini memfasilitasi perkembangan bahasa mereka dalam konteks seni rupa dan memperkaya pemahaman mereka terhadap konsep-konsep tersebut.

Konsep Sosiokultural

Konsep sosiokultural Vygotsky menegaskan bahwa faktor sosial dan budaya sangat berpengaruh terhadap perkembangan dan pembelajaran anak, di mana orang tua berperan besar sebagai sumber pengetahuan dan pengalaman sekaligus pencipta lingkungan sosial-budaya yang memengaruhi perkembangan serta prestasi akademik anak (Fathoni, 2023). Dalam konteks penggunaan *Boardgame Codenames*, siswa membangun pemahaman tentang seni rupa melalui kolaborasi dan diskusi kelompok. Selama permainan, siswa tidak hanya belajar dari informasi yang mereka terima dari guru, tetapi juga dari pemikiran dan perspektif teman sekelas mereka.

Kolaborasi dalam tim memungkinkan siswa untuk saling berbagi pengetahuan, mengklarifikasi konsep, dan membangun makna bersama. Sebagai contoh, dalam permainan *Codenames*, satu kelompok mungkin akan mendiskusikan apa yang dimaksud dengan "Keris" atau "Anyaman Rotan", dan dalam proses ini, siswa lain memberikan pemahaman tambahan yang menghubungkan objek tersebut dengan aspek budaya atau sejarah. Pembelajaran sosial ini mendukung siswa untuk memperoleh pemahaman yang lebih dalam tentang seni rupa, dan lebih jauh lagi, membantu mereka mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan kolaboratif yang penting untuk pendidikan seni.

Dengan demikian, dalam proses pembelajaran seni rupa menggunakan *Boardgame Codenames*, teori konstruktivisme Vygotsky sangat relevan dan membantu menciptakan pengalaman belajar yang berbasis pada interaksi sosial dan kolaborasi antar siswa, mendukung mereka dalam mencapai pemahaman yang lebih mendalam tentang seni rupa Nusantara.

Efektivitas Penerapan *Boardgame Codenames*

Peningkatan Partisipasi dan Keterlibatan Siswa Selama Proses Belajar

Selama pelaksanaan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan *Boardgame Codenames* dalam ekstrakurikuler Krisna Rupa, terjadi peningkatan yang signifikan dalam tingkat partisipasi dan keterlibatan siswa. Sebelumnya, sebagian besar siswa cenderung pasif dalam kegiatan pembelajaran seni rupa, tetapi dengan pendekatan berbasis permainan, mereka menjadi lebih antusias dan aktif berpartisipasi. Siswa yang awalnya merasa kesulitan untuk terlibat dalam diskusi tentang seni rupa Nusantara mulai menunjukkan minat yang lebih besar terhadap materi yang diajarkan. Keaktifan ini tercermin dalam antusiasme mereka untuk menyelesaikan tantangan dalam permainan, bekerja sama dengan anggota tim, serta berbagi pengetahuan mereka tentang berbagai istilah seni rupa Nusantara.

Selain itu, suasana yang lebih santai dan interaktif dalam permainan membuat siswa merasa lebih nyaman untuk bertanya dan mendiskusikan istilah yang belum mereka pahami. Guru berperan sebagai fasilitator yang memberikan bimbingan dalam setiap sesi permainan, membantu siswa memahami makna kata-kata yang muncul dan menghubungkannya dengan konsep seni rupa yang lebih luas. Hasilnya, keterlibatan siswa dalam pembelajaran meningkat secara signifikan, menciptakan lingkungan belajar yang lebih kolaboratif dan menyenangkan.

Peningkatan Pemahaman Konseptual Siswa

Penggunaan *Boardgame Codenames* dalam pembelajaran tidak hanya menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, tetapi juga berdampak nyata terhadap peningkatan pemahaman siswa terhadap konsep-konsep seni rupa Nusantara. Sebelum permainan dimulai, siswa mengikuti pretest untuk mengukur pengetahuan awal mereka, yang menunjukkan bahwa hanya 7 dari 25 siswa (28%) yang mencapai skor di atas 75. Hasil ini mengindikasikan perlunya pendekatan pembelajaran yang lebih interaktif dan kontekstual.

Selama permainan, siswa aktif menggunakan bahasa sebagai alat untuk memberi petunjuk dan menjelaskan istilah, sesuai dengan teori Vygotsky mengenai peran bahasa dan interaksi sosial dalam pembentukan kognisi. Diskusi antarsiswa tentang istilah seperti "tekstur," "warna primer," dan "garis lengkung" mendorong terjadinya *Scaffolding*, di mana siswa saling membantu membangun pemahaman yang lebih dalam. Setelah sesi permainan, guru memfasilitasi refleksi bersama untuk memperkuat keterkaitan antara istilah permainan dan konsep seni rupa yang dipelajari.

Sebagai bentuk evaluasi akhir, siswa mengikuti post-test melalui platform digital *Quizizz*. Hasil pretest dan post-test dibandingkan dalam tabel 2.

Tabel 2. Perbandingan Hasil Pretest dan Post-test

Nilai	Jumlah Siswa (Pretest)	Persentase (Pretest)	Jumlah Siswa (Post-test)	Persentase (Post-test)
≥ 75	7 siswa	28%	21 siswa	84%
< 75	18 siswa	72%	4 siswa	16%
Total	**25 siswa**	**100%**	**25 siswa**	**100%**

Peningkatan hasil ini menunjukkan bahwa metode pembelajaran berbasis permainan, jika dipadukan dengan refleksi terarah dan evaluasi digital, mampu meningkatkan pemahaman siswa secara signifikan. *Codenames* terbukti tidak hanya meningkatkan partisipasi aktif siswa, tetapi juga mendorong internalisasi konsep secara bermakna dan tahan lama dalam konteks pembelajaran seni rupa.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil implementasi dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa modifikasi *Boardgame Codenames* menjadi media pembelajaran "Macam-macam Seni Rupa Nusantara" terbukti efektif dalam konteks ekstrakurikuler Krisna Rupa di SMAN 1 Situbondo. Pertama, penyesuaian kosakata permainan ke istilah seni rupa tradisional (mis. Anyaman Rotan, Batik Parang, Keris) menjadikan permainan sarana kontekstual untuk mengenalkan keragaman seni visual Indonesia sekaligus menumbuhkan kesadaran budaya siswa. Kedua, proses belajar yang dirancang mengikuti konstruktivisme sosial Vygotsky—meliputi Zona Perkembangan Proksimal, *Scaffolding*, dialog antarteman, dan kerja tim—menciptakan interaksi sosial kaya makna yang memperdalam pemahaman konsep. Ketiga, data kuantitatif menunjukkan peningkatan signifikan: siswa yang meraih skor ≥ 75 naik dari 28 % (pretest) menjadi 84 % (post-test), menandakan internalisasi konsep yang lebih kuat setelah penggunaan media permainan dan refleksi terarah. Keempat, secara kualitatif terjadi lonjakan partisipasi; siswa lebih antusias berdiskusi, saling memberi petunjuk, dan nyaman mengajukan pertanyaan—menunjukkan bahwa suasana belajar menjadi lebih kolaboratif, menyenangkan, dan menantang pemikiran kritis. Dengan demikian, *Boardgame Codenames* yang dimodifikasi tidak hanya mengatasi kejenuhan metode konvensional, tetapi juga berfungsi sebagai media inovatif yang memadukan aspek kognitif, sosial, dan budaya untuk meningkatkan minat, keterlibatan, serta pemahaman konseptual siswa terhadap seni rupa Nusantara.

DAFTAR PUSTAKA

Anditiasari, N., Pujiastu, E., & Susilo, B. E. (2021). Systematic literature review: pengaruh motivasi terhadap kemampuan berpikir kreatif matematis siswa. *Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika* , *12*(2), 236–248.

Asrori, M. (2016). Pengertian, Tujuan Dan Ruang Lingkup Strategi Pembelajaran. *MADRASAH*. https://doi.org/10.18860/jt.v6i2.3301

Astuti, A. D., & Sabardila, A. (2024). Pelestarian Kesenian Reog di Desa Desen Brangkal Karanganom Klaten Sebagai Seni Pertunjukkan. *Wacana : Jurnal Bahasa, Seni, Dan Pengajaran*, *8*(1), 66–78. https://doi.org/10.29407/jbsp.v8i1.21723

Chairul, A. (2017). Buku Terlengkap Teori-Teori Pendidikan Klasik Hingga Kontemporer. In *Yogyakarta: IRCiSoD*.

Creswell, J. W. (2015). Penelitian Kualitatif & Desain Riset. In *Mycological Research*.

Damanik, N., Malau, O. L., Sinaga, S., & David, R. (2025). *Implementasi Pendekatan Zone of Proximal Development (ZPD) dalam Mengatasi Kesulitan pada Materi Struktur Aljabar Pendahuluan*. 55–64.

Fathoni, T. (2023). Mengintegrasikan Konsep Vygotsky dalam Pendidikan Islam: Upaya Orang Tua dalam Memaksimalkan Potensi Anak. *Muaddib: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, *1*(1), 31–38. https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/

Habsy, B. A., Rachmawati, A. P., Wiyono, R. F. W. F., & Rakhmanita, A. (2023). Penerapan perkembangan kognitif Jean Piaget dan perkembangan bahasa Vygotsky dalam pembelajaran. *TSAQOFAH Jurnal Penelitian Guru Indonesia*.

Ilham, M. F. A. T. L. (2023). Implementasi Teori Belajar Perspektif Psikologi Konstruktivisme Dalam Pendidikan Anak Sekolah Dasar. *Multilingual* , *3*(3), 380–391.

Insani, H. N. (2025). *Strategi Efektif untuk Meningkatkan Keterampilan Berbahasa pada Anak Usia Dini Pemalu Melalui Pendekatan Teori Zona Perkembangan Proksimal (ZPD) Vygotsky Hilda*. *2*, 1–14.

Justan, R., & Aziz, A. (2024). Penelitian Kombinasi (Mixed Methods). *Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, *3*(2), 253–263.

Kurniawan, W. (2025). *Peran Seni Rupa dalam Pembentukan Karakter Kreatif dan Inovatif pada Generasi Muda : Sebuah Tinjauan Literatur*. *1*(2).

Magdalena, I., Fauziah, S., Sari, P. W., & Berliana, N. (2020). Analisis Faktor Siswa Tidak Memperhatikan Penjelasan Guru. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, *2*(2), 283–295. https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/nusantara

Masnawati, E., Darmawan, D., & Masfufah, M. (2023). Peran Ekstrakurikuler dalam Membentuk Karakter Siswa. *PPIMAN : Pusat Publikasi Ilmu Manajemen*, *1*(4 SE-Articles), 305–318. https://ejournal-nipamof.id/index.php/PPIMAN/article/view/347

Meteorina, D. (2023). *Efektivitas Teori Scaffolding Vygotsky Dalam Mengajar Siswa Kelas 1 Sd Di Desa Sumber Jaya Dessy Meteorina*. *1*(1), 34–38.

Rahmayantis, M. D., & Puspitoningrum, E. (2019). Multimedia Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Menyimak Dongeng Bahasa Jawa untuk SMP Kelas VII. *Wacana : Jurnal Bahasa, Seni, Dan Pengajaran*, *3*(1), 46–58. https://doi.org/10.29407/jbsp.v3i1.18363

Ramli, A. (2024). Pelatihan Teater Melalui Board GamesTeater Rakyat Kondobuleng bagi Siswa SMANegeri 2 Majene Sulawesi Barat. *Jurnal Ragam Pengabdian*.

Rohanah, R., Rahmawati, I., & Agustini, F. (2020). Development of Student Character Through the Implementation of Extracurricular Activities. *International Journal of Elementary Education*.

Rosita, F. Y. (2024). *Pengembangan Media Pembelajaran DUGIBO untuk Mengasah Keterampilan Membaca Siswa Kelas 5 MI Ma ' arif Kadipaten Ponorogo*. *8*(2), 93–104.

Siregar, F., & Ariesta, O. (2025). *Jurnal Penelitian Nusantara Perancangan Board Game " Tambo Alam Minangkabau " Sebagai Media Informasi Bagi Remaja Menulis : Jurnal Penelitian Nusantara*. *1*, 240–248.

Susanti, S., Aminah, F., Assa'idah, I. M., Auliah, M. W., & Angelika, T. (2024). *PEDAGOGIK*. *2*(2), 86–93.

Voon, S. H., & Amran, M. S. (2021). Pengaplikasian Teori Pembelajaran Konstruktivisme Dalam Pembelajaran Matematik. *Sains Insani*, *6*(2). https://doi.org/10.33102/sainsinsani.vol6no2.285

Wirawan, A. (2024). *Yuk bikin Boardgame edukasi: Panduan perancangan Boardgame edukasi yang mudah & menyenangkan!* Mekanisma Inspira Nagara.

Wulandari, A. P. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*.

Yasbati, G. G. (2019). Alat permainan edukatif untuk anak usia dini (Teori dan konsep dasar). *CV Ksatria Siliwangi*. Tasikmalaya.