

Eskalasi Pemahaman Budaya Indonesia Untuk Pembelajaran Anak Usia Sekolah Dengan Permainan Papan

Irene¹, Cindy Yustisia Tanda²

^{1,2}Universitas Widya Kartika Surabaya

E-mail: ¹irenelixiang88@gmail.com, ²yustisiacindy@gmail.com,

Abstract

The development of Globalization era produce the younger generation who tend to behave in a modern and practical habit? The purpose of this study is to increase the knowledge of the younger generation in preserving Indonesian culture by using interesting method (board game media) the implementation is formed by making board game with interesting designs and systems also preparing relevant question to Indonesian cultural knowledge. The result of this Nusantara Board game can help the teaching and learning process and increase the knowledge of junior and senior high school children to understand about Indonesian culture

Keywords : Board game; Indonesian culture; Cultural game; Learning game;

Abstrak

Perkembangan jaman dan era globalisasi menghasilkan generasi muda yang cenderung berperilaku modern dan praktis. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan pengetahuan generasi muda dalam melestraikan budaya Indonesia dengan menggunakan media permainan papan yang menarik. Aplikasi media pembelajaran ini dibentuk dengan membuat papan permainan dengan desain dan sistem yang menarik serta mempersiapkan pertanyaan yang relevan untuk pengetahuan kebudayaan Indonesia. Hasil dari permainan Papan Nusantara ini dapat membantu proses belajar mengajar dan meningkatkan pengetahuan anak sekolah menengah pertama dan atas untuk memahami budaya Indonesia.

Keywords : Permainan papan; Kebudayaan Indonesia; Permainan kebudayaan; Permainan pembelajaran;

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi dan ilmu pengetahuan yang sangat pesat di Era Globalisasi memberi dampak yang beragam bagi kehidupan manusia. Manusia dapat dengan mudah berinteraksi satu sama lain, dan dapat melakukan segala aktivitas dengan cepat, sehingga banyak hal-hal yang kini dilakukan dengan *simple* dan *modern*. Namun akibat dari perkembangan yang sangat pesat ini, banyak masyarakat khususnya di Indonesia juga mulai melupakan budaya dan adat yang telah diwariskan oleh para leluhur dan beralih kepada kebudayaan modern. Banyak dari calon penerus bangsa yang kurang mengenal budaya Indonesia dan minim pengetahuan akan warisan budaya negerinya sendiri.

Nasution. E (2015) Indonesia merupakan suatu negara multikultural yang memiliki berbagai macam budaya, budaya Indonesia sendiri adalah seluruh kebudayaan nasional, kebudayaan lokal, dan kebudayaan asing yang telah ada di Indonesia sebelum Indonesia merdeka. Menurut pernyataan Koentjaraningrat yaitu: “yang khas dan bermutu dari suku bangsa mana pun asalnya, asal bisa mengidentifikasi diri dan menimbulkan rasa bangga, itulah kebudayaan nasional”. Pernyataan ini merujuk pada puncak-puncak kebudayaan daerah dan kebudayaan suku bangsa yang bisa menimbulkan rasa bangga bagi orang Indonesia jika ditampilkan untuk mewakili identitas bersama adalah Kebudayaan Nasional.

Nahak Hildigardis M. I (2019) Salah satu faktor yang menyebabkan budaya lokal dilupakan dimasa sekarang adalah kurangnya generasi penerus yang memiliki minat untuk belajar dan mewarisi kebudayaannya sendiri. Dari sekian banyak kebudayaan di Indonesia mulai dari rumah adat, upacara adat, masakan, kesenian, dari berbagai daerah sebagai contoh: rumah bolon dari Sumatera Utara, sasando dari pulau Rote, Nusa Tenggara Timur, gudeg dari Yogyakarta semuanya memiliki ciri khas dan keunikan masing-masing yang perlu dijaga dan dilestarikan sebagai suatu kekayaan nusantara agar keasliannya tidak terkikis oleh derasnya arus globalisasi.

Luthfi Oktaviani (2020) Pendidikan formal di sekolah merupakan salah satu bentuk pendidikan yang umumnya dialami oleh manusia. Utamanya dalam perannya sebagai warga negara dalam kehidupan berbangsa dan bernegara. Sesuai tujuan Pendidikan yang tercantum dalam UU No. 20 Tahun 2003 pasal 3 Tentang Sistem Pendidikan Nasional, harapannya siswa dapat tumbuh menjadi manusia yang warga negara yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang

Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Melihat kondisi tersebut membuat penulis memiliki inovasi untuk menanamkan budaya bangsa kepada generasi muda melalui media yang seru, interaktif dan dapat digunakan oleh anak-anak jaman sekarang yaitu sebuah permainan papan. Permainan ini nantinya akan didesain sedemikian rupa agar dapat menarik perhatian anak muda dan tetap dapat memberikan edukasi bagi anak muda mengenai budaya Indonesia.

Permainan papan nusantara ini sangat perlu dikembangkan agar generasi muda dapat berkembang dan memiliki pengetahuan yang baik tentang budaya di Indonesia. Permainan papan ini juga merupakan media edukasi yang baik dan sangat mudah untuk dipahami oleh generasi muda, cara pembelajaran yang unik ini menyebabkan permainan ini memiliki keunggulannya sendiri. Dengan melakukan metode pembelajaran yang menyenangkan akan membuat siswa tersebut lebih mudah mengetahui dan memahami secara mendalam tentang budaya di Indonesia, tidak seperti buku yang hanya dibaca saja dan kedepannya siswa tersebut akan melupakan pelajaran dalam buku tersebut.

Permainan papan nusantara ini diharapkan dapat membangkitkan minat generasi muda dalam memahami dan mendalami budaya Indonesia, yang makin lama makin terkikis seiring berjalannya jaman. Dan permainan papan nusantara ini diharapkan juga dapat membuat siswa tersebut memahami dengan baik sehingga tidak melupakannya seperti saat pembelajaran disekolah yang hanya dengan buku yang hanya dihafalkan saja. Permainan papan ini sangat cocok diterapkan pada sekolah menengah pertama dan sekolah menengah atas.

2. KERANGKA TEORI

2.1. Gambar dan Tabel

Digital content mengalami perkembangan yang pesat dalam dekade ini, terlebih saat pandemic ini dimana digital content mengalami pertumbuhan penggunaan yang massif. Sehingga tidak heran keberadaan digital content seperti Game malah menunjukkan potensi penjualan yang positif atau cenderung meningkat dibandingkan dengan sektor nyata seperti pariwisata. Kebutuhan akan digital content semakin meningkat seiring dengan bergesernya norma dan kebiasaan baru yang memacu manusia untuk beradaptasi.

Usaha yang dibangun ini juga merupakan digital content yang berupa paket aplikasi berjenis Games dan pendidikan khususnya terkait kebudayaan Indonesia. Kebutuhan digital content yang menunjang Pembelajaran Jarak Jauh, khususnya untuk anak usia sekolah sangat diperlukan. Selain memberikan dampak positif bagi pembelajar atau anak tersebut sehingga tidak bosan dan dapat beraktifitas, dari segi pengajar juga sangat terbantu dengan hal ini, karena mampu memiliki media baru yang tidak monoton dan lebih menarik sehingga mudah untuk disampaikan kepada peserta didiknya. Adapun contoh gambaran aplikasi pembelajaran yang serupa seperti dibawah ini



Gambar 1. Ragam aplikasi permainan sebagai media pembelajaran

2.2. Peluang Pasar

Baik dalam era pandemic ataupun setelahnya maka paradigma dunia dalam pembelajaran mengalami banyak revolusi dan perubahan khususnya dalam pemanfaatan media. Di Indonesia kebutuhan akan konten digital khususnya media pembelajaran secara formal di sekolah sangat minim. Sejalan dengan yang dicanangkan dan disampaikan oleh

KEMENDIKBUD, terkait inovasi pembelajaran dan media kreatif untuk mendukung Pembelajaran Jarak Jauh. Maka peluang pasar untuk media ini sangat terbuka luas. Sebagai gambaran umum, di Jawa Timur kebutuhan untuk mempelajari Bahasa Daerah ada hampir diseluruh sekolah tingkat dasar, terlebih media pembelajaran yang dinamis sehingga Guru dapat mengakses dan mengubah konten sesuai dengan personalisasi kelas minim.

Dalam integrasi dan kemajuan kedepannya media pembelajaran menjadi sebuah faktor kunci dalam kompetisi dan daya saing sekolah dalam penyerapan materi pembelajarannya. Sehingga dalam waktu kedepan potensi pasarnya luas.

2.3. Strategi Pemasaran

Strategi marketing yang digunakan menggunakan pendekatan *Digital Marketing*. Secara singkat *digital marketing* adalah strategi pemasaran dimana kita merencanakan, membuat, dan mendistribusikan konten yang mampu menarik audiens yang tepat sasaran, kemudian mendorong mereka menjadi customer. Perbedaan mendasar dengan strategi marketing yang tradisional adalah dalam *engagement* dengan user. Dalam pemasaran tradisional, biasanya mereka mempromosikan apa yang mereka jual – produk/jasa – melalui media iklan. Harapannya supaya yang melihat iklan langsung beli, namun hal tersebut kurang efektif untuk masyarakat saat ini. Berbeda dengan *digital marketing* dimana masyarakat akan dapat merasakan manfaat dan dapat mencoba dahulu kemudian baru mereka akan terbiasa dan terbantu. Adapun strategi penetrasi pemasaran dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 2. Digital Marketing yang akan dilakukan

Sebagai penetrasi awal pengguna baik siswa maupun guru dapat mengunduh dan menggunakan aplikasi ini secara gratis hanya dengan mendaftar saja. Dalam aplikasi tersebut juga meminta pengguna untuk membagikan ke akun social media mereka sehingga makin luas pemasarannya. Kemudian aplikasi untuk melakukan update konten secara personal atau personalisasi media, pengguna diminta untuk mengupgrade aplikasi itu menjadi akun premium baik premium Guru maupun Premium siswa.

2.4. Pustaka Rujukan

Menurut (Bagja dan Yuliana, 2019) menyatakan bahwa “model pembelajaran adalah salah satu cara yang dipergunakan guru dalam menyampaikan materi kepada siswa dengan maksud untuk mencapai tujuan belajar yang disepakati”. Mewujudkan peserta didik yang diharapkan, maka sangat penting bagi guru untuk meningkatkan perubahan kemampuan inovasi dalam proses pembelajaran yang dapat menciptakan pembelajaran yang bermakna dan menyenangkan (Ananda, 2018).

Menurut (Sudjana, 2009) menyatakan bahwa tujuan media dalam pembelajaran adalah dapat menimbulkan motivasi siswa. Penggunaan media pembelajaran akan membangkitkan keinginan dan minat yang baru, serta membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar dan akan memberikan pengaruh yang positif. Media pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan semangat belajar siswa dan memotivasi siswa lebih baik lagi saat pembelajaran berlangsung.

Permainan dapat digunakan sebagai media dalam belajar siswa. Permainan sebagai media bertujuan untuk membantu siswa dalam belajar secara mandiri dan menciptakan suasana rekreatif bagi siswa, sehingga belajar lebih menarik (Priatmoko, 2012).

Pembelajaran dengan menggunakan metode permainan mempunyai beberapa kelebihan, yaitu permainan adalah sesuatu yang menyenangkan untuk dilakukan, sesuatu yang menghibur dan menarik (Sadiman, 2006).

3. METODOLOGI

3.1 Alur Pelaksanaan

Metode Pembuatan Permainan Papan Nusantara:

1. Mendesain Papan Permainan, Kami mendesain papan permainan menggunakan aplikasi Canva.
2. Mendesain Kartu Permainan, Kami mendesain kartu permainan dengan aplikasi Canva. Kartu permainan berisikan pertanyaan dan hukuman untuk pemain. Hukuman karena tidak bisa menjawab sudah tertera pada setiap kartu pertanyaan.
3. Mendesain Kemasan dan Cover Kemasan, Kami mendesain kemasan dan cover kemasan juga menggunakan aplikasi Canva dan beberapa aplikasi pembantu lainnya.
4. Mencetak Kartu, Papan, dan Kemasan, Kami mencetak kartu permainan di salah satu tempat printer terdekat di Surabaya.
5. Membeli Perlengkapan Permainan, Kami membeli perlengkapan permainan seperti dadu dan bidik pada market place dan dikirim kepada alamat rumah kami dengan tepat waktu.
6. Menyusun Kemasan, Kami Menyusun kemasan menggunakan gunting dan lem UHU, sesuai dengan pola yang sudah dibuat.
7. Memasukan Papan Permainan, Kartu Permainan, dan Perlengkapan Permainan ke Dalam Kemasan yang Sudah Dibuat, Kemudian Permainan Papan Nusantara Siap Untuk Dipasarkan.



Gambar 3. Alur Metode Pembuatan Papan Nusantara

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari permainan Papan Nusantara ini dapat membantu proses belajar mengajar dan meningkatkan pengetahuan anak sekolah menengah pertama dan atas untuk memahami budaya Indonesia.

Keunggulan dari permainan ini sebagai berikut:

1. Permainan ini dapat dimainkan bersama-sama sehingga para pemain tidak merasa bosan melainkan bertambah ilmu mengenai kebudayaan Indonesia.

2. Permainan ini memiliki desain dan warna yang menarik untuk generasi muda.
3. Permainan ini akan diproduksi dengan harga yang sesuai untuk permainan papan pada umumnya dan cenderung ekonomis.

Kelemahan dari permainan ini sebagai berikut:

1. Pelaksanaan permainan harus dilakukan secara tatap muka langsung sehingga menyulitkan untuk dimainkan disaat kondisi pandemi.

Sistem permainan papan nusantara umum digunakan pada papan permainan lainnya

Hasil Desain Papan Permainan:



Gambar 4. Hasil Desain Papan Permainan uk (50 cm x 50 cm)

Hasil Desain Kartu Permainan Pertanyaan dan Hukuman:



Gambar 5. Hasil Desain Kartu Permainan Pertanyaan dan Hukuman uk (6 cm x 4 cm)

Hasil Desain Cover Kartu Permainan Pertanyaan dan Hukuman:



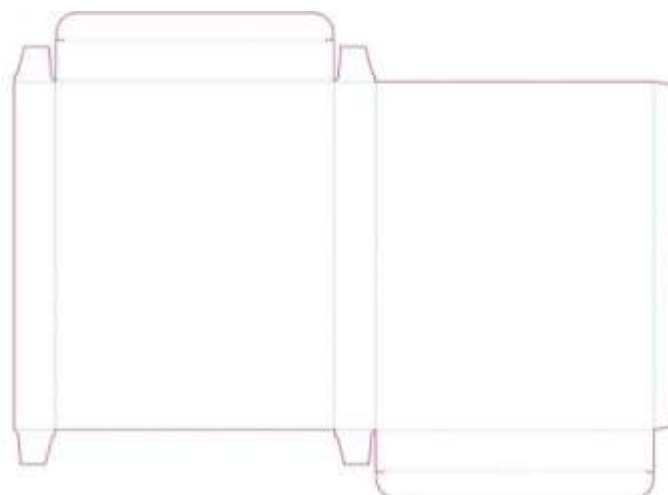
Gambar 6. Hasil Desain Cover Kartu Permainan Pertanyaan dan Hukuman uk (6 cm x 4 cm)

Hasil Desain Kartu Jawaban Pertanyaan:



Gambar 7. Hasil Desain Kartu Jawaban Pertanyaan uk (6 cm x 4 cm)

Hasil Desain Kemasan Papan Nusantara:



Gambar 8. Hasil Desain Kemasan Papan Nusantara uk (25 cm x 20 cm x 3 cm)

Hasil Desain Kemasan dan Cover Kemasan:



Gambar 9. Hasil Desain Cover Kemasan Papan Nusantara il (30 cm x 25 cm)

5. KESIMPULAN

Kebudayaan nusantara merupakan warisan yang patut untuk dilestarikan dan dijaga oleh seluruh penerus bangsa. Permainan Papan Nusantara ini dapat membantu generasi muda untuk mengenal kebudayaan di Indonesia dengan cara yang lebih menarik dan menyenangkan, serta dapat menjadi media pembelajaran untuk meningkatkan ketertarikan generasi penerus untuk belajar dan melestarikan budaya Indonesia. Sistem permainan diolah dengan menggunakan dadu dan dimainkan secara bergiliran kemudian pemain dapat menjawab pertanyaan dari kartu yang telah dipersiapkan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Kuasa atas berkat dan rahmatnya sehingga kami dapat menyelesaikan penyusunan proposal ini. Dalam proses penyusunan proposal ini tentunya banyak pihak yang membantu kami sehingga kami dapat menyusun proposal ini dengan baik. Kami ingin mengucapkan banyak Terima Kasih kepada pihak yang telah membantu kami dalam penyusunan proposal ini, diantaranya Ucapan Terima Kasih kepada:

1. Pak Yulius, sebagai dosen kami yang baik dan sabar dalam membimbing kami dalam proses penyusunan proposal ini.
2. Ibu Melvie Paramitha, sebagai dosen kami yang telah memberi kami informasi dan pelajaran yang berguna dalam menyusun proposal ini.
3. Ibu dan Ayah kami, sebagai orang tua yang selalu memberikan dukungan dan memberi kami semangat dalam membuat proposal ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Lidinillah, D. A. M. (2012). Educational Design Research: a Theoretical Framework for Action. Tasikmalaya: Universitas Pendidikan Indonesia - Kampus Tasikmalaya.
- Luthfi Oktaviani, Devia, (2020). "PENGEMBANGAN MEDIA PUTAR NUSANTARA PADA MATERI KERAGAMAN PAKAIAN ADAT DI INDONESIA UNTUK KELAS IV SD".

- Nahak Hildigardis M. I. (2019). “*Upaya Melestarikan Budaya Indonesia di Era Globalisasi*”, Jurnal Sosiologi Nusantara, vol. 5 no.1, pp. 165 – 175.
- Sendjaja, S. Djuarsa, (1994). Teori Komunikasi, Jakarta, Universitas Terbuka
- Nasution. E, (2015, Januari-Desember). “*Penguatan Tiga Pilar Pendidikan di Era Globalisasi*”, E-Jurnal Dialektika, vol. 9, No. 2, pp. 85-95.
- Arsyad, A. (2016). Media pembelajaran. Jakarta; PT. Rajagrafindo Persada.
- Koendjaraningrat, (2015). Pengantar Ilmu Antropologi, Sejarah Teori Antropologi, Jakarta, Rineka Cipta.
- Liliweri. Alo, (2007). Makna Budaya dalam Komunikasi Antar Budaya, Yogyakarta, LkiS.
- Mulyana, Deddy, (2005). Ilmu Komunikasi Suatu Pengantar, Bandung, Remaja Rosdakarya
- Ranjabar. Jacobus, (2006). Sistem Sosial Budaya Indonesia, Suatu Pengantar, Bandung, Ghalia Indonesia.
- Rudy, S. & Hisbiyatul, H. (2017). Media Pembelajaran. Jember: Penerbit Pustaka Abadi
- Sapriya. (2009). Pendidikan IPS. Bandung: Rosda Karya.
- Wiki Pedia, Budaya Indonesia Website: https://id.wikipedia.org/wiki/Budaya_Indonesia, diakses tanggal 7 Maret.
-