



DESAIN GAME EDUKASI BONGKAR PASANG

Kristina Damayanti, Charorosey Liean Levinsun, & Ana Rowanti
Mahasiswa PGSD FKIP Universitas Jember

INFO ARTIKEL

Penerimaan Abstrak:

5 September-14 Oktober
2018

Pengiriman Full Paper:

22 Oktober-15 November
2018

Publikasi Paper:

28 Desember 2018

Kata Kunci: *Desain, Game
Edukasi, Bongkar Pasang*

ABSTRAK

Seiring dengan perkembangan zaman, banyak siswa yang kurang mengetahui budaya yang ada di daerahnya. Hal ini menyebabkan luntarnya budaya daerah salah satunya yaitu permainan tradisional Bongkar Pasang. Bongkar Pasang merupakan salah satu permainan tradisional yang banyak digemari oleh anak-anak terutamanya pada anak perempuan. Kurangnya minat terhadap permainan ini disebabkan anak lebih menyukai permainan modern seperti game online. Penelitian ini bertujuan untuk mendesain game edukasi Bongkar Pasang pada pembelajaran IPS, melalui penelitian ini diharapkan dapat mengenalkan budaya adat Jawa seperti pakaian adat, makanan daerah dan rumah adat. Jenis penelitian ini termasuk penelitian deskriptif kualitatif. Desain model yang digunakan dalam penelitian ini yaitu dengan menggunakan model produk tiga dimensi. Hasil penelitian dari penelitian ini ialah pembuatan desain bongkar pasang yang bertemakan adat daerah ini terdiri dari pakaian adat dan makanan daerah.

PENDAHULUAN

Seiring dengan perkembangan zaman tentunya diikuti dengan perkembangan teknologi dan ilmu pengetahuan yang semakin pesat pula. Adanya perkembangan IPTEK yang semakin pesat menjadikan semua aktivitas berbasis online, mulai dari belanja online, pembayaran tagihan listrik online, game online dan sebagainya. Game online banyak diminati terutamanya pada anak-anak, sehingga menjadikan anak-anak pada zaman modern seperti saat ini kurang tertarik pada permainan tradisional, salah satunya seperti bongkar Pasang.

Bongkar Pasang merupakan salah satu permainan tradisional. Permainan ini sudah jarang sekali dimainkan oleh anak-anak terutamanya pada anak perempuan. Salah satu fakto yang menyebabkan kurangnya minat anak terhadap permainan bongkar pasang ini ialah lebih memilih dengan permainan modern seperti game online. Orang tua di zaman modern seperti saat ini menganggap dengan bermain game online anak tidak berpanas-panas bermain di luar rumah. Hal tersebut yang menyebabkan kurang minatnya terhadap permainan Bongkar Pasang.

Permainan Bongkar Pada saat ini kurang diminati oleh anak-anak. Hal ini terjadi secara terus-menerus maka permainan Bongkar Pasang ini akan punah. Anak-anak di zaman modern banyak yang kurang tahu akan permainan tradisional yang satu ini. Oleh karena itu Bongkar Pasang ini harus dilestarikan kembali. sebagai peneliti mempunyai sebuah solusi yang berikan untuk melestarikan kembali permainan Bongkar Pasang ini. Penerapan pelestarian ini seperti pada pembuatan Desain Game Edukasi Bongkar Pasang pada Siswa Kelas III di MI Darul Muhyiddin Mumbulsari Jember.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif. Djarm'an Satori (2011: 23) mengungkapkan bahwa penelitian kualitatif dilakukan karena peneliti ingin mengeksplor fenomena-fenomena yang tidak dapat dikuantifikasikan yang bersifat deskriptif seperti proses suatu langkah kerja, formula suatu resep, pengertian-pengertian suatu konsep yang beragam, karakteristik suatu barang dan jasa, gambar-gambar, gaya-gaya, tata cara suatu budaya, model fisik suatu artifak dan lain sebagainya.

Selain itu, Sugiono (2012: 9) juga mengemukakan penelitian kualitatif sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat postpositivisme, digunakan untuk meneliti pada kondisi objek alamiah, dimana peneliti adalah sebagai instrumen kunci, teknik pengumpulan data dengan triangulasi, analisis data bersifat induktif atau kualitatif, dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna daripada generalisasi.

Menurut Nana Syaodih Sukmadinata (2011: 73), penelitian deskriptif kualitatif ditujukan untuk mendeskripsikan dan menggambarkan fenomena-fenomena yang ada, baik bersifat alamiah maupun rekayasa manusia, yang lebih memperhatikan mengenai karakteristik, kualitas, keterkaitan antar kegiatan. Selain itu, Penelitian deskriptif tidak memberikan perlakuan, manipulasi atau perubahan pada variabel- variabel yang diteliti, melainkan menggambarkan suatu kondisi yang apa adanya. Satu-satunya

perlakuan yang diberikan hanyalah penelitian itu sendiri, yang dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi.

Berdasarkan pengertian dari para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa penelitian deskriptif kualitatif merupakan rangkaian kegiatan untuk memperoleh data atau fakta yang bersifat apa adanya dan hasilnya menekankan makna.

Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di MI Darul Muhyiddin Mumbulsari Jember

Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Januari sampai Maret 2019

Subjek Penelitian

Sugiono (2009: 216) mengemukakan bahwa sampel dalam penelitian kualitatif bukan dinamakan responden, tetapi sebagai nara sumber, atau partisipan, informan, teman dan guru dalam penelitian. Selain itu, sampel juga bukan disebut sampel statistik, tetapi sampel teoritis, karena tujuan penelitian kualitatif adalah untuk menghasilkan teori. Penentuan sampel dalam penelitian kualitatif dilakukan saat peneliti mulai memasuki lapangan dan selama penelitian berlangsung. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas III MI Darul Muhyiddin Mumbulsari Jember dengan jumlah 30 siswa

Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini yaitu:

1. Observasi yang bertujuan untuk mendapatkan data yang lebih lengkap mengenai media yang digunakan dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).
2. Pemberian angket kepada siswa. Pemberian angket untuk para siswa guna mengetahui ketertarikan pembelajaran menggunakan bongkar pasang.

Instrumen Penelitian

Penelitian kualitatif yang diuji adalah datanya. Selain itu, temuan atau data dapat dinyatakan valid apabila tidak ada perbedaan antara yang dilaporkan peneliti dengan apa yang sesungguhnya terjadi pada obyek yang diteliti (Sugiyono, 2009: 365). Instrument dalam penelitian ini adalah observasi dan pemberian angket. Instrument yang dibuat guna mengetahui seberapa tertariknya siswa terhadap pembelajaran IPS dengan menggunakan media bongkar pasang.

Teknik Analisis Data

Menurut Sugiyono (2009: 335-336), analisis data merupakan proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, observasi, dan dokumentasi, dengan cara mengorganisasikan data ke dalam kategori, menjabarkan ke dalam unit-unit, melakukan sintesa, menyusun ke dalam pola, memilih mana yang penting dan yang akan di pelajari, dan membuat kesimpulan sehingga mudah dipahami oleh diri sendiri dan orang lain. Analisis data dalam penelitian kualitatif dilakukan sejak sebelum memasuki lapangan, selama di lapangan dan setelah selesai di lapangan.

Pemeriksaan Keabsahan Data

Pelaksanaan teknik pemeriksaan keabsahan data dalam penelitian ini didasarkan pada kriterium tertentu. Menurut Lexy J. Moleong (2009: 324), untuk menetapkan keabsahan data diperlukan teknik pemeriksaan yang didasarkan pada sejumlah kriteria

tertentu. Ada empat kriteria yang digunakan, yaitu kredibilitas (derajat kepercayaan), keteralihan (transferability), kebergantungan (dependability), dan kepastian (conformability).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Permainan atau *game* adalah suatu cara belajar yang dilakukan secara berkelompok maupun individual dengan menggunakan strategi-strategi yang rasional (Leyton-Brown & Shoham, 2008). Pendidikan atau edukasi adalah sebuah proses yang digunakan sebagai usaha untuk menyeimbangkan diri dengan kondisi luar (Muhammad Saroni, 2011). Jadi, *game* edukasi adalah cara belajar yang dilakukan oleh sekelompok atau seorang anak saja guna mencapai sebuah tujuan yang hendak dicapai. *Game* edukasi juga harus bisa memotivasi dan menimbulkan efek kecanduan anak untuk terus memainkannya.

Game edukasi yang didesain adalah bongkar pasang bertemakan adat daerah yang terdiri dari pakaian adat dan makanan daerah. Pakaian adat yang merupakan pakaian resmi khas daerah. Pakaian adat mewakili masyarakat dan adat suatu daerah dan membedakannya dengan adat daerah lain (Tim Penulis, 2009). Indonesia memiliki 34 provinsi yang tersebar dari Sabang sampai Merauke. Tiap provinsi memiliki pakaian adat masing-masing. Berikut daftar pakaian adat Indonesia antara lain :

1. Aceh

Pakaian adat Aceh adalah Ulee Balang. Pakaian adat pria disebut Linto Baru sedangkan pakaian adat wanitanya adalah Daro Baro.

2. Sumatera Utara

Mayoritas Provinsi Sumatera Utara terdiri dari suku Batak. Pakaian adat suku Batak adalah kain Ulos.

3. Riau

Pakaian adat Riau adalah pakaian tradisional Melayu.

4. Sumatera Barat

Pakaian adat Sumatera Barat adalah pakaian Bundo Kandung.

5. Kepulauan Riau

Pakaian adat Kepulauan Riau disebut Kebaya Labuh dan Teluk Belanga.

6. Bangka Belitung

Pakaian adat Bangka Belitung adalah Paksian.

7. Jambi

Pakaian adat Jambi disebut pakaian tradisional Melayu.

8. Bengkulu

Pakaian adat Bengkulu adalah pakaian adat Melayu Bengkulu yang terdiri dari baju lengan panjang wanita yang berwarna merah lengkap dengan sulaman emas yang berbentuk bulat.

1. Sumatera Selatan

Pakaian adat Sumatera Selatan disebut Aesan Geda dan Aesan Pasangko. Kedua pakaian adat Sumatera Selatan ini melambangkan keagungan.

2. Lampung

Pakaian adat Lampung disebut kain Tapis.

3. Banten

Pakaian adat Banten disebut baju Panganten. Baju Panganten ini terdiri dari atasan putih dikombinasikan dengan bawahan batik untuk laki-laki maupun wanitanya.

4. DKI Jakarta

Pakaian adat DKI Jakarta disebut dengan pakaian adat Betawi.

5. Jawa Barat

Pakaian adat Jawa Barat disebut dengan pakaian Sukapura.

6. Jawa Tengah

Pakaian adat Jawa Tengah terdiri dari kebaya dengan motif batik tulis dan Jawi Jangkep.

7. DIY

Pakaian adat Yogyakarta laki-laki menggunakan balngkon, kain batik dan baju Sorjan. Pakaian adat wanita menggunakan kain batik dan kebaya.

8. Jawa Timur

Pakaian adat Jawa Timur laki-laki menggunakan kaos bergaris merah putih dan celana longgar yang biasa disebut dengan Pesaan atau baju khas dari Madura. Pakaian adat wanita menggunakan kebaya.

9. Kalimantan Barat

Pakaian adat Kalimantan Barat disebut King Bibinge dan King Baba yang merupakan pakaian yang berasal dari suku Dayak.

10. Kalimantan Tengah

Pakaian adat Kalimantan Tengah adalah baju Sangkarut.

11. Kalimantan Selatan

Pakaian adat Kalimantan Selatan adalah Babaju Kubaya Panjang.

12. Kalimantan Timur

Pakaian adat Kalimantan Timur disebut Ta'a dan Sapei Sapaq.

13. Kalimantan Utara

Pakaian adat Kalimantan Utara disebut Ta'a dan Sapei Sapaq. Pakaian adat yang digunakan sama dengan Provinsi Kalimantan Timur karena Kalimantan Utara merupakan pecahan provinsi Kalimantan Timur.

1. Sulawesi Barat

Pakaian adat Sulawesi Barat adalah Lipa Saqbe Mandar (Sarung Sutra Mandar). Sarung Sutra Mandar adalah kain tenun dengan corak khas daerah.

2. Gorontalo

Pakaian adat Gorontalo adalah Biliu dan Mukuta. Biliu digunakan oleh pengantin wanita sedangkan Mukuta digunakan oleh pengantin laki-laki.

3. Sulawesi Selatan

Pakaian adat Sulawesi Selatan adalah baju Bodo. Baju ini hanya dipakai saat upacara adat atau pertunjukan tarian adat.

4. Sulawesi Tengah

Pakaian adat Sulawesi Tengah adalah pakaian Nggembe.

5. Sulawesi Tenggara

Pakaian adat Sulawesi Tenggara adalah Babu Nggawi dan Babu Nggawi Langgai.

6. Sulawesi Utara

Pakaian adat Sulawesi Utara adalah Laku Tepu.

7. Maluku

Pakaian adat Maluku adalah baju Cele atau kain Salele.

8. Maluku Utara

Pakaian adat Maluku Utara disebut Manteren Lamo dan Kimun Gia.

9. Bali

Pakaian adat Bali adalah pakaian adat Bali.

10. Nusa Tenggara Barat

Pakaian adat Nusa Tenggara Barat disebut pakaian adat Lombok.

11. Nusa Tenggara Timur

Pakaian adat Nusa Tenggara Timur adalah pakaian adat suku Rote. Keunikan pakaian adat Nusa Tenggara Timur ini adalah desain Ti'I Langga.

12. Papua Barat

Pakaian adat Papua Barat disebut pakaian adat Ewer.

13. Papua

Pakaian adat Papua adalah koteka dan rok rumbai.

Menurut Prof. Murdijati Gardjito, Guru Besar Teknologi Pangan dari UGM, makanan tradisional adalah “makanan yang diolah dari bahan pangan hasil produksi setempat, dengan proses yang telah dikuasai masyarakat dan hasilnya adalah produk yang citarasa, bentuk dan cara makannya dikenal, digemari, dirindukan, bahkan menjadi penciri kelompok masyarakat tertentu. Berikut contoh makanan daerah yang ada di Indonesia antara lain :

1. Soto Ayam khas Lamongan

Salah satu soto yang banyak digemari oleh semua klan adalah soto khas Lamongan. Ciri khas dari soto ini adalah berasal dari rempah rempah jawa yang begitu sedap aroma dan rasanya seperti, jahe, merica, ketumbar dan kemiri serta kunyit untuk memberikan warna kuning pada kuahnya. Soto ini menggunakan ayam kampung sehingga menambah kenikmatan citarasa. Soto ini disantap ditemani kol, taoge, soun, telur rebus, kecap, sambal rawit seledri dan bawang goreng.

2. Sate Ayam dan Kambing Madura

Salah satu sate yang banyak digemari adalah dari Madura. Ciri khas sate Madura adalah potongan dagingnya lebih kecil yang disajikan dilengkapi dengan saus kacang yang kental dan lembut, kecap dan sambal cabai rawit serta bawang merah mentah yang menggugah selera.

Pembuatan desain *game* edukasi bongkar pasang ini dilakukan dengan mengumpulkan gambar pakaian adat dan makanan daerah yang bernuansa kartun. Gambar yang diperoleh 6 pakaian adat untuk laki-laki dan wanita dan 3 gambar makanan daerah. Langkah berikutnya adalah melakukan proses editing gambar bongkar

pasang yang awalnya tokoh kartun anak beserta pakaian pesta dan makanan modern menjadi pakaian adat dan makanan daerah.



Gambar 1. Desain Bongkar Pasang Adat Daerah

PENUTUP

Simpulan

Seiring dengan perkembangan zaman, menyebabkan kurangnya pengetahuan peserta didik mengenai budaya yang ada di daerah seperti adat daerah dan permainan tradisional yang hampir terlupakan di banyak kalangan. Permainan edukasi bongkar pasang bertemakan adat daerah yang terdiri dari pakaian adat dan makanan daerah untuk pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial ini diharapkan peserta didik dapat mengenal budaya adat Jawa seperti pakaian adat, rumah adat, dan makanan daerah, sehingga dengan permainan ini budaya Jawa tetap dikenal dan dilestarikan.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh dari data-data di lapangan, pada dasarnya penelitian ini berjalan dengan baik. Namun, dalam proses penelitian juga terdapat kekeliruan atau kesalahan. Oleh karena itu, peneliti ingin mengemukakan beberapa saran yang mudah-mudahan bermanfaat bagi kemajuan pendidikan pada umumnya. Adapun saran yang peneliti ajukan adalah sebagai berikut:

1. Hendaknya pada penelitian selanjutnya dapat memperdalam kembali mengenai hal-hal apa saja yang ingin dicapai dalam memperkenalkan permainan edukasi bongkar pasang ini.
2. Hendaknya para peneliti selanjutnya lebih mengembangkan permainan edukasi bongkar pasang yang dapat menarik peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Aufmerk, A., & Aufmerk-, V. (2005). Psychologie y g für Ingenieure g Auditive und visuelle Aufmerksamkeit Wirkung von Aufmerksamkeit, 1–44.
- Leyton-Brown, K. dan Shoham, Y. 2008. Essentials of Games Theory. United States of America: Morgan & Claypool.

Muhammad Saroni. 2011. *Orang miskin bukan orang bodoh*. Yogyakarta: Bahtera Buku.

Tierny, J., Vandeborre, J., & Daoudi, M. (2008). [No Title]. *The Visual Computer*, 24(3), 155–172.