

Gerakan Peningkatan Pengetahuan Budaya Berbasis Permainan Board Game Bagi Anak Sekolah Dasar Di Rumah Belajar Bintang Kecil Kota Samarinda

Miranda Wulandari, Syifa Aprita Sari, Ramadhan Dian Saputra, Rizky Hari Nugroho Mustangin*

Universitas Mulawarman, Samarinda, Indonesia

*e-mail korespondensi: mustangin1992@gmail.com

Abstract

Indonesia is a country with various kinds of cultures in it, each region in Indonesia has its own culture that gives the impression that Indonesia is a country rich in culture. But currently the culture in Indonesia is less known, this is the same as students at Rumah Belajar Bintang Kecil (RBBK) Samarinda who are more familiar with songs or dances from social media. Therefore, this community service focuses on increasing cultural knowledge by using board game media. The purpose of this program is to increase knowledge to school-age students at RBBK Samarinda. This community service process is carried out with several stages including the licensing stage, preparation stage, and implementation stage. In the implementation of this activity also use cultural books and watch cultural videos. This activity began by providing an introduction to tutors at RBBK Samarinda and the implementation of learning for RBBK students. RBBK students who were participants in learning activities seemed enthusiastic as seen from their participation in participating in learning.

Keywords: Cultural Literacy; Education; Learning Media; Board Game; Elementary School Children

Abstrak

Indonesia merupakan negara dengan berbagai macam kebudayaan yang ada di dalamnya, setiap daerah di Indonesia memiliki budaya sendiri yang memberikan kesan bahwa Indonesia adalah negara kaya akan budaya. Namun saat ini budaya yang ada di Indonesia kurang dikenal, hal ini sama dengan anak didik di Rumah Belajar Bintang Kecil (RBBK) Samarinda yang lebih mengenal lagu – lagu atau tarian dari sosial media. Oleh karena itu pengabdian kepada masyarakat ini fokus pada peningkatan pengetahuan budaya dengan menggunakan media board game. Tujuan dari program ini adalah peningkatan pengetahuan kepada anak didik usia sekolah di RBBK Samarinda. Proses pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan dengan beberapa tahapan diantaranya adalah tahapan perizinan, tahapan persiapan, dan tahapan pelaksanaan. Pada pelaksanaan kegiatan ini juga menggunakan buku budaya dan menonton video budaya. Kegiatan ini diawali dengan memberikan pengenalan kepada tutor di RBBK Samarinda dan pelaksanaan pembelajaran pada anak didik RBBK. Anak didik RBBK yang menjadi peserta kegiatan pembelajaran tampak antusias dilihat dari partisipasi dalam mengikuti pembelajaran.

Kata Kunci: Literasi Budaya; Pendidikan; Media Pembelajaran; Board Game; Anak Sekolah Dasar

Accepted: 2023-09-11

Published: 2023-10-05

PENDAHULUAN

Indonesia merupakan negara dikenal dengan berbagai aneka ragam kebudayaan yang ada. Setiap daerah di Indonesia memiliki kebudayaan masing – masing dan menjadikan negara Indonesia sebagai negara multi budaya. Indonesia merupakan negara yang memiliki ratusan suku dan budaya yang berbeda-beda sehingga menjadi warna tersendiri di setiap daerah (Norhidayat, 2023). Setiap suku yang ada di Indonesia memiliki budaya, hal ini menunjukkan bahwa Indonesia kaya akan budaya (Akbar & Mustangin, 2022). Budaya yang ada di setiap daerah di Indonesia merupakan kekayaan karya cipta yang dimiliki oleh bangsa Indonesia. Oleh karena itu, budaya yang beraneka ragam wajib dilestarikan oleh setiap generasi di Indonesia (Budiman et al., 2019). Karena budaya yang ada saat ini juga merupakan warisan dari para generasi sebelumnya.

Keanekaragaman yang ada di Indonesia menjadi salah satu bukti bahwa Indonesia merupakan negara yang kaya akan kebudayaan. Keanekaragaman budaya ini perlu dilestarikan

oleh setiap generasi dan setiap generasi harus memiliki kecintaan terhadap kebudayaan Indonesia. Namun, seiringnya modernisasi yang ada saat ini banyak generasi muda yang tidak mengenal ragam budaya milik Indonesia. Kesadaran masyarakat terhadap budaya sendiri masih minim, masyarakat lebih memilih budaya asing karena dianggap sesuai dengan perkembangan zaman (Nahak, 2019). Generasi muda tidak peduli akan eksistensi budaya bangsa sendiri, hal ini ditunjukkan dengan kurangnya pengetahuan akan budaya sendiri seperti lebih mengenal tarian modern daripada tarian tradisional Indonesia (Ernawam, 2017). Kondisi ini akan menjadikan budaya yang ada di Indonesia akan hilang dan menyebabkan hilangnya ciri khas suatu daerah yang berdampak pada hilangnya ciri khas negara Indonesia sebagai negara dengan ragam budaya.

Berdasarkan hal diatas, budaya yang ada di Indonesia merupakan salah satu identitas bangsa Indonesia. Sehingga menjadi hal penting untuk dilestarikan agar kebudayaan tersebut ada dari generasi ke generasi. Berkaitan dengan hal tersebut diperlukan upaya dalam meningkatkan pengetahuan terhadap kebudayaan negara sendiri. Upaya tersebut dapat dilaksanakan dengan jalan pendidikan. Pendidikan sendiri merupakan upaya untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan bagi masyarakat. Pendidikan dilaksanakan untuk mengembangkan kepribadian yang baik (Triwinarti, 2020). Pendidikan sebagai upaya pembelajaran dalam rangka menumbuhkan kembangkan kepribadian cinta budaya sendiri. Hal ini sesuai dengan alasan kurangnya pengetahuan akan budaya sendiri terjadi karena kurangnya pembelajaran terhadap budaya sendiri (Ernawam, 2017). Pelaksanaan pendidikan untuk pembelajaran merupakan solusi dalam meningkatkan pengetahuan tentang budaya pada generasi muda.

Upaya peningkatan pengetahuan budaya dilaksanakan untuk meningkatkan pengetahuan budaya pada anak usia sekolah dasar di Rumah Belajar Bintang Kecil (RBBK) di Kota Samarinda. Upaya ini dilatarbelakangi karena kurangnya pengetahuan akan budaya pada anak – anak tersebut. Hal ini didasarkan pada hasil studi penjejakian yang dilaksanakan oleh tim pengabdian kepada masyarakat dan diketahui bahwa anak – anak di RBBK lebih mengetahui lagu atau tarian yang viral di tiktok daripada tarian dan lagu khas dari Negara Indonesia. Hasil penjejakian juga diketahui bahwa kurangnya pembelajaran terkait dengan budaya menyebabkan kurangnya pengetahuan budaya pada anak. Sehingga dilaksanakan program pengabdian kepada masyarakat untuk mengenalkan budaya pada anak.

Proses pengenalan budaya ini dilaksanakan dengan berbasis pada permainan modifikasi. Adanya permainan akan meningkatkan kesenangan sehingga penggunaan permainan dalam pembelajaran akan mempermudah proses pembelajaran karena dengan adanya permainan akan meningkatkan minat anak mempelajari sesuatu (Ivana, 2023). Permainan juga memiliki fungsi seperti fungsi kognitif, sosial dan fungsi emosi (Habibi, 2020). Metode permainan untuk pembelajaran dapat meningkatkan minat anak dalam mempelajari materi terutama materi berkaitan dengan budaya. Berdasarkan hal tersebut, maka pengabdian kepada masyarakat ini difokuskan untuk peningkatan pengetahuan anak usia sekolah dasar terkait dengan budaya dengan menggunakan metode permainan.

METODE

Pelaksanaan program pengabdian ini dilaksanakan untuk memberikan pengetahuan tentang budaya kepada anak usia sekolah dasar yang menjadi peserta didik di Rumah Belajar Bintang Kecil (RBBK) Kota Samarinda. Prosesnya dilaksanakan dengan memberikan penyuluhan melalui metode permainan. Pelaksanaan dilaksanakan di lokasi mitra yaitu di Rumah Belajar Bintang Kecil (RBBK) Kota Samarinda. Pelaksanaan kegiatan dilaksanakan secara bertahap yaitu dimulai dari tahapan persiapan sampai tahapan implementasi kegiatan yaitu pada Bulan Juli Sampai Agustus. Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat sendiri dilaksanakan pada akhir bulan agustus.

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini untuk peningkatan pengetahuan terkait dengan budaya Indonesia. Oleh karena itu terdapat alat dan bahan yang digunakan dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat. Alat yang digunakan terkait dengan pelaksanaan penyuluhan berupa Alat Permainan dan LCD Proyektor. Sedangkan bahan yang digunakan berkaitan dengan bahan ajar berupa buku pedoman penggunaan permainan dan buku literasi.

Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan untuk membekali peserta didik usia sekolah yang ada di Rumah Belajar Bintang Kecil di Kota Samarinda terkait dengan pengetahuan budaya Indonesia. Pada pelaksanaannya, kegiatan pengabdian kepada masyarakat dilaksanakan dengan tahapan pelaksanaan kegiatan. Adapun tahapan pelaksanaan kegiatan yang dimaksud dijabarkan sebagai berikut:

1. Tahapan Persizinan

Pada pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini, tahapan awal yaitu mengurus perizinan. Hal ini dilaksanakan dengan berkoordinasi bersama dengan pimpinan Rumah Belajar Bintang Kecil Kota Samarinda. Selain itu, pada tahapan ini juga dilaksanakan penentuan kesepakatan waktu pelaksanaan kegiatan agar pelaksanaan kegiatan sesuai dengan jadwal yang ada di RBBK Samarinda.

2. Tahapan Persiapan

Pada tahapan persiapan ini dilaksanakan untuk menyiapkan keperluan yang dapat mendukung pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat. Tahapan persiapan ini dilaksanakan dengan menyiapkan permainan, buku panduan permainan, dan buku literasi budaya.

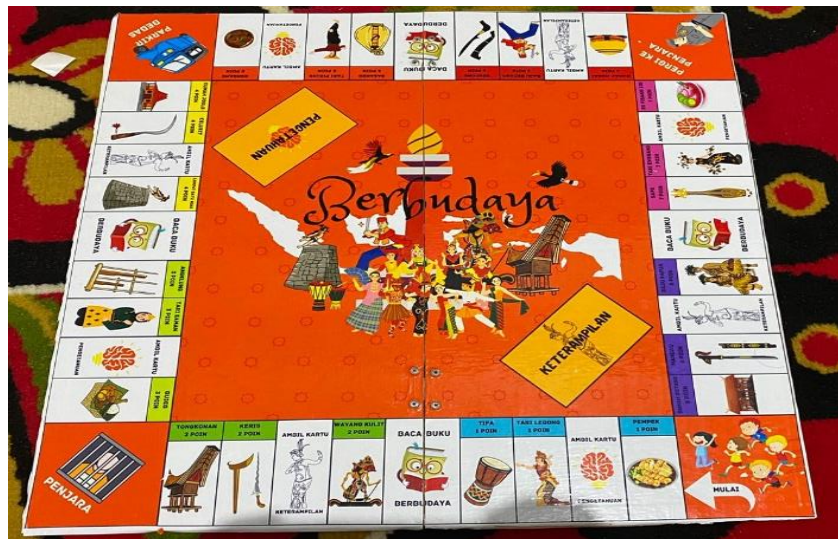
3. Tahapan Pelaksanaan

Tahapan pelaksanaan kegiatan ini merupakan tahapan inti untuk pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini. Tahapan pelaksanaan ini dilaksanakan dengan melaksanakan penyuluhan dengan menggunakan pendekatan permainan kepada peserta didik usia sekolah dasar yang menjadi peserta didik di RKBK Kota Samarinda. Pada tahapan pelaksanaan kegiatan ini termasuk pelaksanaan evaluasi hasil penyuluhan dengan menggunakan pendekatan permainan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Program pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan dengan tujuan untuk meningkatkan pengetahuan kepada anak usia sekolah tentang budaya khususnya Budaya Indonesia. Budaya yang dimaksud berkaitan dengan tarian tradisional, rumah adat, makanan daerah dan lain sebagainya. Hal ini dilaksanakan sebagai gerakan literasi budaya untuk meningkatkan kepekaan budaya Indonesia sebagai kekayaan Indonesia.

Proses kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan dengan menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran yang digunakan adalah dengan *board game* yang memuat unsur kebudayaan. Media pembelajaran *board game* yang digunakan dalam pelaksanaan pembelajaran dan dapat meningkatkan minat dalam pembelajaran karena memiliki kemenarikan tampilan, disajikan dengan ringkas dan terdapat gambar serta dimainkan dalam kelompok yang akan menambah antusiasme dan menyenangkan (Nurfaizah et al., 2021; Putri & Anggapuspa, 2023). Pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berupa *Board Game* akan meningkatkan antusiasme dalam belajar. Pada kesempatan ini juga terdapat tantangan seperti membaca buku budaya dan menonton budaya serta menjelaskan isi budaya yang dilaksanakan. Sehingga dalam kegiatan pembelajaran budaya ini tetap mengedepankan unsur membaca buku dan juga melihat video yang mengandung unsur budaya.



Pada pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan dalam beberapa kegiatan. Pada awal program dilaksanakan pengenalan media permainan *board game* yang telah dibuat bagi tutor di RBBK Samarinda, hal ini dimaksudkan agar program ini berkelanjutan sehingga tutor sebagai pengajar utama harus mengetahui bagaimana pelaksanaan kegiatan literasi budaya ini.

Kegiatan pelaksanaan inti yaitu pelaksanaan pembelajaran budaya yang dilaksanakan dengan sasaran anak usia sekolah yang menjadi anak didik RBBK samarinda. Proses ini juga melibatkan para tutor yang telah terlatih untuk turut dalam pembelajaran. Pada pembukaan dilaksanakan dengan sambutan dari Ketua RBBK dan Ketua Tim Program Kreativitas Mahasiswa (PKM) Pengabdian Kepada Masyarakat. Pelaksanaan kegiatan ini dilaksanakan pada Pukul 15.00 WITA sesuai dengan waktu mulai pembelajaran di RBBK Samarinda. Jadi pelaksanaan kegiatan pembelajaran dilaksanakan secara fleksibel. Hal ini sesuai dengan sistem pendidikan nonformal yang dilaksanakan secara fleksibel (Kefi et al., 2022; Lestari et al., 2022; Lukman, 2021; Mustangin

et al., 2021). Proses pembelajaran juga disesuaikan dengan kesiapan RBBK dan anak didik di RBBK Samarinda yang menjadi peserta kegiatan pembelajaran budaya ini.



Gambar 3. Pembelajaran Budaya dengan Anak Didik RBBK

Kegiatan selanjutnya yaitu kegiatan utama yaitu pembelajaran budaya dengan media permainan *board game*. Permainan ini dimainkan oleh 2 sampai 4 orang dengan masing-masing poin awal sebesar 15 poin yang dimulai dengan melemparkan dadu antar pemain, pemain yang mendapatkan angka dadu tertinggi makan akan menjadi pembuka dalam jalannya permainan. Permainan diawali di petak "MULAI" setelah itu, pion masing masing pemain dijalankan sesuai angka dadu ke petak mengikuti anak panah. Pemain harus terlebih dahulu memutari seluruh petak yang ada hingga melewati petak "MULAI" yang kemudian akan mendapatkan 5 poin tiap 1 putarannya. Setelah melewati 1 putaran maka apabila pemain stop di sebuah petak, pemain berhak membeli properti jika petak itu belum ada pemiliknya. Namun, pemain juga berhak untuk tidak membeli properti tersebut, pemain bisa hanya berdiam di area tersebut. Pemain bisa memiliki sebuah petak menggunakan poin untuk mendapatkan kartu properti sesuai dengan angka yang tertera di dalam petak. Apabila pemain mendapati area lawannya yang telah memiliki properti, maka pemain wajib membayar kepada pemilik sesuai dengan angka yang tertera di petak tersebut. Permainan dilanjutkan secara bergiliran, jika pemain melemparkan dadu dengan angka kembar, pemain tersebut berhak untuk bermain lagi. Namun, jika mendapatkan angka dadu kembar sebanyak tiga kali maka pemain tersebut mendapatkan hukuman berupa masuk ke petak penjara yang dimana jika ingin keluar dari petak penjara harus mendapatkan angka dadu kembar. Jika pemain berhenti di petak "Baca Buku Berbudaya", maka pemain wajib membaca satu pengetahuan terkait budaya didalam buku tersebut. Jika pemain berhenti pada petak "Pengetahuan" ataupun "Keterampilan" maka pemain harus mengambil kartu tersebut untuk menjawab ataupun mengikuti arahan yang terdapat di dalam kartu tersebut. Pemain akan mendapatkan tambahan 10 poin jika dapat menjawab atau mengikuti arahan didalam kartu, sedangkan jika tidak bisa mengikutinya poin pemain akan dikurangi sejumlah 5 poin.



Gambar 4. Aktivitas Pembelajaran Budaya

Hasil kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan dengan memberikan pengetahuan tentang budaya kepada generasi muda khususnya anak usia sekolah yang menjadi anak didik di RBBK Samarinda. Pada pelaksanaan kegiatan pembelajaran peserta kegiatan sangat antusias dilihat dari keterlibatan saat pelaksanaan kegiatan pembelajaran.

KESIMPULAN

Pengabdian kepada masyarakat ini adalah implementasi dari Program Kreativitas Mahasiswa (PKM) Pengabdian Masyarakat. Pada implementasi ini dilaksanakan pembelajaran untuk meningkatkan pengetahuan tentang budaya bagi anak usia sekolah. Pada pembelajaran yang dilaksanakan menggunakan media pembelajaran berupa *board game* dan terdapat aktivitas belajar budaya seperti membaca buku budaya dan menonton video budaya. Penggunaan *board game* sebagai media pembelajaran ini adalah untuk meningkatkan minat anak dalam mempelajari budaya. Terlebih dunia anak adalah dunia bermain sehingga pada pelaksanaan kegiatan ini dilaksanakan kegiatan belajar sambil bermain. Pelaksanaan kegiatan yang dilaksanakan penuh dengan antusiasme dari anak didik RBBK hal ini dilihat dari partisipasi saat melaksanakan kegiatan.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, M. F., & Mustangin, M. (2022). Transfer of Knowledge: Bukti Eksistensi Adat Bekudung Betiung Suku Dayak Ga'ai Kampung Tumbit Dayak Kabupaten Berau. *SOSIOLOGI: Jurnal Kajian Ilmu Sosial Dan Budaya*, 24(1), 26–38. <https://doi.org/10.23960/sosiologi.v24i1.240>
- Budiman, E., Wati, M., & Norhidayat, N. (2019). The 5R Adaptation Framework for Cultural Heritage Management Information System of The Dayak Tribe Borneo. *Journal of Physics: Conference Series*, 1341(4), 1–11. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1341/4/042016>
- Ernawam, D. (2017). Pengaruh Globalisasi terhadap Eksistensi Kebudayaan Daerah di Indonesia. *Jurnal Kajian Lemhannas RI*, 32(1), 1–54.
- Habibi, H. (2020). Peningkatan Kesadaran Hukum Remaja Melalui Drama Permainan. *BERNAS: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(4), 370–374. <https://doi.org/10.31949/jb.v1i4.440>
- Ivana, I. (2023). Peningkatan Minat Belajar dengan Metode Permainan dalam Belajar Bahasa Mandarin. *Jurnal Cahaya Mandalika*, 4(2), 397–402.
- Kefi, K. J., Saraka, S., Lukman, A. I., & Mustangin, M. (2022). Pendidikan Nonformal dalam Pengembangan Pupuk Organik untuk Kesehatan Lingkungan bagi Masyarakat Binaan CSR Fuel Terminal Pertamina Samarinda. *Jurnal Wahana Pendidikan*, 9(2), 171–178.

- Lestari, I. A., Singal, A. R., Wahyuni, S., Mustangin, M., & Lukman, A. I. (2022). Pemberdayaan Berbasis Pendidikan Keterampilan Membatik Untuk Peningkatan Kapasitas Perempuan di LKP At -Tigna. *Jurnal Sosialisasi: Jurnal Hasil Pemikiran, Penelitian, Dan Pengembangan Keilmuan Sosiologi Pendidikan*, 9(3), 1–10.
- Lukman, A. I. (2021). Pemberdayaan Masyarakat melalui Pendidikan Nonformal di PKBM Tiara Dezzy Samarinda. *DIKLUS: Jurnal Pendidikan Luar Sekolah*, 5(2), 180–190. <https://doi.org/10.21831/diklus.v5i2.43669>
- Mustangin, M., Iqbal, M., & Buhari, M. R. (2021). Proses Perencanaan Pendidikan Nonformal untuk Peningkatan Kapasitas Teknologi Pelaku UMKM. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 5(3), 414. <https://doi.org/10.23887/jppp.v5i3.38927>
- Nahak, H. M. . (2019). Upaya Melestarikan Budaya Indonesia Di Era Globalisasi. *Jurnal Sosiologi Nusantara*, 5(1), 65–76. <https://doi.org/10.33369/jsn.5.1.65-76>
- Norhidayat. (2023). Pemanfaatan Situs Kampung Tenun Samarinda sebagai Sumber Pembelajaran Sejarah pada Kurikulum Merdeka di Kalimantan Timur. *Prabayaksa: Journal of History Education*, 3(1), 16–26.
- Nurfaizah, N., Maksum, A., & Wardhani, P. A. (2021). Pengembangan Board Game untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV SD. *Jurnal PGSD: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 14(2), 122–132. <https://doi.org/10.33369/pgsd.14.2.122-132>
- Putri, I. A., & Anggapuspa, M. L. (2023). Perancangan Board Game Sebagai Media Pembelajaran Rukun Islam Untuk Anak Usia 9-12 Tahun. *Jurnal Barik*, 4(2), 227–241. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/JDKV/article/view/50760%0Ahttps://ejournal.unesa.ac.id/index.php/JDKV/article/download/50760/41592>
- Triwinarti, H. (2020). Komunikasi Pelaksanaan Program Kesetaraan Paket C Di Pusat Kegiatan Belajar Masyarakat (PKBM) Tiara Dezzy Samarinda. *Kompetensi*, 13(1), 16–23. <https://doi.org/10.36277/kompetensi.v13i1.32>