

MENUMBUHKAN KARAKTER CINTA BUDAYA SISWA SD MELALUI VIDEO GAMES MARBEL BUDAYA NUSANTARA

Oleh

Eka Nindes Rezki Burki¹, Fitriana Anggraini², Maysiska Ruci³, Arita Marini⁴
^{1,2,3,4}Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan,
Universitas Negeri Jakarta, Indonesia
E-mail: ¹fitrianaarani812@gmail.com, ²aritamarini@unj.ac.id

Article History:

Received: 07-12-2022

Revised: 17-12-2022

Accepted: 24-01-2023

Keywords:

Culture Love Character,
Video Games

Abstract: The character of love for culture is a character that must be grown in children as early as possible. The elementary school level is the right time to cultivate the character of loving culture through character education in learning. By understanding the character of love for culture, it will make a person protect the culture of his own people with awareness from within himself. However, in reality, in order to foster the character of love for culture, elementary school students experience various challenges. One of them is the character of elementary school students who prefer to play rather than study. Because of these problems, this research has the goal of examining the effectiveness of cultivating the character of love for culture in elementary school students through Marbel Budaya Nusantara video games. By introducing the archipelago's cultural heritage, it can be used as a means to foster the character of loving culture. A sense of love for culture will grow along with seeing the diversity of the archipelago's cultural heritage. By applying learning while playing, it is hoped that elementary school students will more easily accept this character education

PENDAHULUAN

Belakangan Berawal dari pesatnya perkembangan teknologi yang kian canggih membawa pengaruh besar di segala bidang kehidupan di dunia, termasuk salah satunya berdampak bagi kehidupan bangsa

Indonesia terutama di bidang pendidikan. Pesatnya perkembangan teknologi tersebut dapat memberikan dampak positif dan negatif di bidang pendidikan, terutama pada kalangan siswa Sekolah Dasar. Adapun dampak positif yang dapat dirasakan yaitu (1) kemudahan dalam mengakses informasi, (2) kemudahan dalam berkreasi dan berinovasi, serta (3) mudah dan cepat dalam berkomunikasi secara online. Selain dampak positif, adapula dampak negatif dari pesatnya perkembangan teknologi yaitu (1) kemajuan teknologi membuat siswa terbiasa dengan budaya instan, (2) siswa mampu mengakses segala informasi tanpa memilah informasi yang bermanfaat, (3) berpeluang terjadinya cyber bullying, (4) pengaruh budaya baru bagi kehidupan pelajar dapat menggeser budaya lokal. Itulah pengaruh positif juga negatif dari perkembangan teknologi bagi siswa terutama

siswa Sekolah Dasar.

METODE PENELITIAN

Metode adalah suatu cara yang dilakukan untuk dapat menyelesaikan masalah pada objek yang hendak diteliti. Penelitian ini merupakan jenis penelitian kuantitatif dengan teknik yaitu analisis deskriptif berdasarkan studi literatur. Dalam studi literatur akan ada kegiatan pengumpulan data dari berbagai sumber pustaka, kemudian diteliti dan dilakukan pencatatan, lalu diterapkan pengelolaan pada data - data penelitian yang didapatkan. (Pilendia, 2020). Beberapa data yang sudah terkumpul, kemudian dianalisis hingga dapat menghasilkan sebuah fakta kejadian yang kemudian dituliskan berbentuk pernyataan yang bersumber dari data penelitian yang sebelumnya. Pada penelitian terdapat beberapa tahapan pendeskripsian sebuah data yaitu dengan adanya pengumpulan data yang berasal dari berbagai buku, artikel penelitian, dan sumber lainnya yang berhubungan dengan media video games Marbel Budaya Nusantara, karakter cinta budaya, dan menumbuhkan karakter cinta budaya siswa SD melalui video game. Dari berbagai teori tersebut akan menjadi pendukung bagi topik pada penelitian ini, kemudian semua data akan diolah serta dikaitkan dengan berbagai teori yang sesuai. Sehingga, dapat menciptakan sebuah konsep pada penelitian ini.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Menumbuhkan Karakter Cinta Budaya Siswa SD

Karakter adalah perilaku seseorang yang terbentuk secara alami dalam merespon kejadian dengan bermoral, yang dihasilkan dalam bentuk tindakan yang nyata melalui sikap jujur, baik, bertanggung jawab, menghormati orang lain, dan nilai- nilai perilaku yang mulia lainnya. Karakter cinta tanah air merupakan suatu sikap mulia seorang bangsa dalam mematuhi atau meneladani tanah air. Karakter ini adalah nilai yang ada dalam pendidikan karakter. Dilakukannya penanaman nilai karakter cinta tanah air dilakukan sebab bangsa ini membutuhkan generasi yang memiliki karakter lebih baik lagi dimasa yang akan datang. Untuk menanamkan karakter cinta tanah air ini dapat dimulai dengan mengetahui, memahami, juga menghargai budaya lokal yang ada dilingkungan sekitarnya.

Pada dasarnya rasa cinta tanah air sudah seharusnya diajarkan dan ditanamkan sejak dini kepada anak yang mana mereka merupakan generasi penerus bangsa yang diharapkan dapat mengimplementasikan sikap juga perilaku yang bermanfaat bagi dirinya dan masyarakat. Serta menghindari tindakan – tindakan penyimpangan sosial yang dapat merusak nilai moral dan nilai kebudayaan bangsa Indonesia. Dengan adanya nilai – nilai kebudayaan ini menunjukkan kecintaan kita kepada bangsa dan negara. Akan tetapi, karakter yang diharapkan masih belum dapat sepenuhnya diterapkan oleh siswa. Adanya dampak globalisasi yang sangat cepat dan pesat menjadikan merosotnya moral dan lunturnya karakter yang dimiliki oleh warga negara (Arif, 2018). Sebab adanya kejadian ini tentu saja memicu adanya permasalahan karakter.

Hubungannya dengan pendidikan karakter adalah sekolah mempunyai andil yang sangat pening didalam membentuk karakter siswa, sebab pada saat disekolah siswa mengalami proses pendidikan, pembelajaran, interaksi, dan komunikasi dengan komponen sekolah lainnya. Sekolah juga sebagai wadah untuk perbaikan dari kesalahan siswa, yaitu dari peringatan dan bimbingan yang diberikan, sehingga melalui proses ini pada akhirnya

terbentuknya individu yang berkarakter. Salah satu karakter yang dikembangkan disekolah yaitu cinta tanah air yang dalam prakteknya disekolah dibimbing secara terpadu melalui kegiatan ekstrakurikuler dan juga kegiatan pembiasaan.

Video Games Marbel Budaya Nusantara

Video game merupakan salah satu permainan yang berbasis elektronik yang mengaitkan interaksi antara pengguna sehingga membentuk timbal balik secara visual melalui perangkat video. Dalam video game biasanya melibatkan pemain berinteraksi dengan alat yang mengendalikan dalam video game tersebut. Pembelajaran online adalah proses belajar yang menggunakan jaringan internet (Waryanto, 2006).[9] Peran orang tua di lingkungan keluarga dan peran guru di sekolah harus mampu membiasakan siswa menggunakan internet secara positif. Pendampingan orang tua juga guru dalam penggunaan internet oleh remaja atau siswa berpengaruh signifikan terhadap penyimpangan penggunaan internet (Kominfo, 2014).

Aplikasi Marbel Budaya Nusantara merupakan sebuah game online yang memunculkan berbagai ciri khas budaya lokal. Indonesia merupakan negara multikultural yang mempunyai berbagai macam suku, budaya dan adat istiadat yang merupakan identitas nasional yang dapat dirunut dari budaya/tradisi yang dimiliki oleh suatu suku bangsa tertentu. Setiap daerah memiliki budaya daerahnya masing-masing yang tercermin dalam berbagai bidang kehidupan sosial di seluruh nusantara. Dalam Aplikasi Marbel Budaya Nusantara menyajikan;

- 1) Belajar mengenal Rumah Adat
- 2) Belajar mengenal Pakaian Adat
- 3) Belajar mengenal Tarian Daerah
- 4) Belajar mengenal Alat Musik Daerah
- 5) Belajar mengenal Senjata Tradisional Daerah

Budaya bangsa yang beragam harus dipertahankan (Awaliya, dkk., 2018) dan diperkenalkan kepada anak-anak sedini mungkin. Dengan demikian, diharapkan mereka lebih menghargai budaya bangsa sehingga mampu melestarikan budaya tersebut dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, perlu digali budaya yang mampu mengasah motorik dan minat siswa terhadap keragaman budaya yang ada di nusantara. Dengan Marbel, siswa dapat belajar banyak hal dengan metode yang menyenangkan. Terdapat materi pembelajaran yang dapat membantu siswa belajar berbagai hal seperti huruf, buah, angka, hewan, sayur, transportasi, dan lainnya. Belajar sambil bermain berpotensi lebih menyenangkan, aktif, dan dapat mengembangkan komponen visual dan verbal siswa (Dewi, 2018.). Sisi menarik dari marbel adalah game yang mengandung edukasi dengan kesan menyenangkan. Didalamnya terdapat beberapa permainan yang akan melatih keterampilan mereka yang dilengkapi dengan animasi dan gambar yang menarik, music orisinal, dan panduan narasi untuk siswa yang belum fasih membaca.

Penerapan Video Game Marbel Budaya Nusantara dalam Menumbuhkan Karakter Cinta Budaya Siswa SD

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan melalui studi Pustaka, video game marbel budaya Nusantara cukup membantu menumbuhkan karakter cinta budaya pada siswa sekolah dasar. Kesesuaian antara tujuan dan sasaran aplikasi video game marbel budaya Nusantara menghasilkan ketepatangunaan untuk dijadikan sarana pembelajaran. Video game ini dapat dijadikan media pembelajaran oleh guru, dalam rangka Pendidikan

karakter.

Menumbuhkan karakter cinta budaya pada usia sekolah dasar merupakan hal yang sangat penting, tetapi tidak mudah untuk dilakukan. Sangat penting karena penanaman karakter cinta budaya harus dilakukan sejak dini, di masa golden age anak. Pada masa tersebut, anak akan lebih mudah menerima dan menyerap apa yang dilihat, didengar, serta dilakukan oleh dirinya sendiri. Oleh karena itu, penanaman karakter, khususnya karakter cinta budaya sebagai pedoman hidup berbangsa dan bernegara, penting ditanamkan sejak usia dini. Namun, hal tersebut bukan hal yang mudah untuk dilakukan karena pada usia sekolah dasar perlu cara yang tepat untuk menumbuhkan karakter cinta budaya. Berbeda dengan usia SMP dan SMA, pada usia sekolah dasar membutuhkan cara penyampaian pesan cinta budaya yang lebih menarik bagi mereka. Kesalahan dalam memilih cara untuk menumbuhkan karakter cinta budaya akan berdampak pada penerimaan anak. Salah satunya dengan cara permainan berbasis video game seperti video game marbel budaya Nusantara. Dengan permainan tersebut. Siswa akan lebih mudah menerima Pendidikan karakter tersebut karena cara penyampaian belajar sambil bermain.

Dengan mengenalkan warisan budaya Nusantara, dapat dijadikan sarana untuk menumbuhkan karakter cinta budaya. Rasa cinta budaya akan tumbuh seiring dengan melihatnya keanekaragaman warisan budaya Nusantara. Saat ini adalah era digital, ada banyak metode untuk mengenalkan warisan budaya Nusantara, yaitu dengan teknologi, salah satunya adalah melalui game. Dengan metode Game-based Learning dapat menjadi cara yang efektif dan menyenangkan untuk siswa.

Penerapan Game-based Learning pada budaya Nusantara dapat dilihat langsung pada video game Marbel Budaya Nusantara yang dibuat oleh Educa Studio. Video game ini dirancang untuk menunjang proses pengenalan juga pembelajaran mengenai budaya Nusantara bagi siswa atau anak-anak. Melalui game tersebut siswa dapat mengetahui dan belajar mengenai budaya nusantara seperti, pakaian daerah, tarian daerah, musik tradisional, rumah adat dan lain sebagainya. Game ini ditujukan bagi anak – anak sehingga rancangan dan isi dari game ini disesuaikan dengan ciri khas anak-anak, dengan sistem seperti game yang terkesan praktis ini akan lebih memudahkan siswa untuk menggunakannya.

KESIMPULAN

Dengan mengenalkan warisan budaya Nusantara, dapat dijadikan sarana untuk menumbuhkan karakter cinta budaya. Marbel budaya nusantara merupakan aplikasi yang tepat untuk mengenalkan budaya yang ada di Indonesia dengan tepat kepada anak SD. Karena, aplikasi marbel budaya nusantara memiliki fitur dan juga materi yang sudah dirangkum yaitu, belajar mengenal rumah adat, pakaian adat, tarian daerah, musik daerah dan senjata tradisional daerah yang mudah dipahami oleh anak. . Dengan permainan tersebut. Siswa akan lebih mudah menerima Pendidikan karakter tersebut karena cara penyampaian belajar sambil bermain.

Video game ini dirancang untuk menunjang proses pengenalan juga pembelajaran mengenai budaya Nusantara bagi siswa atau anak-anak. Melalui game tersebut siswa dapat mengetahui dan belajar mengenai budaya nusantara seperti, pakaian daerah, tarian daerah, musik tradisional, rumah adat dan lain sebagainya. Game ini ditujukan bagi anak – anak

sehingga rancangan dan isi dari game ini disesuaikan dengan ciri khas anak-anak, dengan sistem seperti game yang terkesan praktis ini akan lebih memudahkan siswa untuk menggunakannya.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Arif, M. (2018). Revitalisasi Pendidikan Cinta Tanah Air di Pondok Pesantren Darul Ihsan Meganti Gresik. *Jurnal Iqra: Kajian Ilmu Pendidikan*, 3(2), 277–296.
- [2] Dewi, C.K. (2018). Pengembangan alat evaluasi menggunakan Aplikasi Kahoot pada pembelajaran Matematika Kelas X. Diss. UIN Raden Intan Lampung
- [3] Gamelab.Indonesia. (2019). GameBased Learning Untuk Mengenalkan Warisan Budaya Nusantara. Artikel: <https://www.gamelab.id/news/71game-based-learninguntukmengenalkan-warisan-budayanusantara> . Diakses pada 7 November 2022
- [4] Kominfo. (2014). Riset Kominfo dan UNICEF Mengenai Perilaku Anak dan Remaja dalam Menggunakan Internet . Siaran Pers No.17/PIH/Kementerian Komunikasi dan Informatika (kominfo.go.id).
- [5] Maulidah Hayati, Rina, Atmazaki, Rozimela, Yenni. 2021. Marbel Application for Multicultural Based Language Learning During the Covid-19 Pandemic, 184.
- [6] Pertama, Putra. 2022. Marbel Budaya Nusantara : Sarana Asyik Belajar
- [7] Budaya Lewat Game. <https://www.babad.id/budaya/pr3643538962/marbel-budayanusantarasarana-asyik-belajarbudaya-lewat-game?page=3> . Di akses pada 7 November 2022.
- [8] Suyitno, Imam. (2012). Pengembangan Pendidikan Karakter dan Budaya Bangsa Berwawasan Kearifan Lokal. *Jurnal Pendidikan Karakter*, Tahun II No.1.
- [9] Waliya, N. A.,Afiya,B. M., Agung, A.(2018). Garudaku: inovasi pelestarian budaya nusantara berbasis cultural maps menujuIndonesia emas 2045. *Jurnal Pena: Penelitian dan Penalaran*, 5(2).
- [10] Waryanto, N.H. (2006). Online learning sebagai salah satu inovasi pembelajaran. *Jurnal Matematika*, 2(1).

HALAMAN INI SENGAJA DIKOSONGKAN