

Mono Ori: Modifikasi Permainan Monopoli Berbasis Rekreasi dan Edukasi di Desa Kaibon

Fikri Aulia*, Chantika Putri Ana, Muzaid Syamsul Mu'Arif, Amalia Firmansyah, Fristyatama Adji Widhya
Universitas Negeri Malang; Jl. Semarang No. 5 Kota Malang, telp/fax (0341) 3301130
Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Malang

Corresponding email: fikri.aulia.fip@um.ac.id

Abstrak

Kebijakan pembelajaran dalam jaringan (daring) sebagai dampak dari adanya pandemi Covid-19 menuai problematika salah satunya di bidang pendidikan terutama untuk anak sekolah jenjang taman kanak-kanak (TK) hingga sekolah dasar (SD). Tidak bertemunya antara guru dengan siswa secara langsung dapat menjadi salah satu faktor rendahnya tingkat pengetahuan dan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran, pengetahuan umum maupun kearifan lokal. Anak-anak memiliki kecenderungan menyukai hal-hal yang bersifat menarik atau tindakan bermain. Oleh karena itu, sudah seyogyanya diperlukan media edukasi atau media informasi seputar pengetahuan umum maupun kearifan lokal melalui media permainan interaktif bagi anak-anak sebagai upaya meningkatkan pengetahuan dan/atau pemahaman anak. Kegiatan pengabdian ini dilakukan melalui tahap identifikasi, pembuatan media, dan uji coba serta evaluasi. Dalam penerapannya, media permainan Mono Ori (Modifikasi Permainan Monopoli Berbasis Rekreasi dan Edukasi) ini, dapat menjadi sarana bermain atau rekreasi bagi anak serta menambah wawasan mereka melalui plot-plot pertanyaan yang tersaji pada permainan. Sajian pertanyaan meliputi tiga topik, yakni materi pelajaran, pengetahuan umum, dan kearifan lokal yang disesuaikan dengan kemampuan rata-rata anak-anak TK hingga SD. Dengan adanya Mono Ori ini diharapkan dapat meningkatkan wawasan anak-anak di Desa Kaibon melalui media permainan, sehingga dapat menjadi salah satu alternatif untuk mengurangi problematika pendidikan di masa pandemi Covid-19.

Kata kunci— Pembelajaran daring, Media edukasi, Wawasan anak, Kearifan lokal, Pandemi Covid-19

Abstract

The online learning policy as an impact of the Covid-19 pandemic has caused several problems, one of which is in the education area, especially for kindergarten (TK) to primary school (SD) children. The lack of direct meetings between teachers and students can be a factor in the low level of students' knowledge and understanding of subject matter, general knowledge, and local wisdom. Children tend to like interesting things or the act of playing. Therefore, educational media or information media about general knowledge and local wisdom should be needed through interactive game media for children as an effort to increase children's knowledge and/or understanding. This service activity is carried out through identification, media creation, and testing, and evaluation. In its application, the Mono Ori game media (Modification of Recreation and Education-Based Monopoly Game) can be a means of playing or recreation for children and increasing their knowledge through the questions presented in the game. The questions cover three topics, namely subject matter, general knowledge, and local wisdom, that are adapted to the average abilities of kindergarten to primary school children. With the Mono Ori game, it hopes can increase the insight of children in Kaibon Village through the media game, so that it can be an alternative to reduce educational problems during the Covid-19 pandemic.

Keywords— Online learning, Educational media, children's insights, Local wisdom, the Covid-19 pandemic

1. PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan bagian proses dari Pendidikan sebagai upaya mencerdaskan dan mengembangkan potensi dan bakat siswa. Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 tahun 2003 pasal 1 menyatakan pendidikan ialah usaha sadar serta terencana untuk menghidupkan

suasana belajar dan pembelajaran untuk siswa agar aktif mengembangkan potensi diri yang meliputi kekuatan spiritual keagamaan, kecerdasan kepribadian, akhlak mulia dan masyarakat, bangsa, dan negara. Pendidikan merupakan bimbingan pemberian dari orang tua atau orang dewasa kepada anak yang bertujuan agar anak bisa mandiri dalam melaksanakan tugas hidupnya (Wijayanti, 2021).

Metode pembelajaran dalam jaringan (daring) efektif digunakan pada waktu tertentu seperti guru yang berhalangan hadir langsung ke sekolah serta efektif dilaksanakan saat pandemi seperti saat ini. Metode pembelajaran daring yang efektif misalnya adanya umpan balik, menggabungkan kolaborasi kegiatan belajar mandiri, serta personalisasi pembelajaran yang berdasarkan kebutuhan siswa menggunakan permainan dan simulasi (Isman, 2017). Pembelajaran daring kombinasi dibuat untuk mengatasi siswa yang memiliki keterbatasan dalam memenuhi hak pendidikan yang tidak dapat hadir secara langsung di sekolah. Pelaksanaan daring kombinasi di laksanakan tidak di batasi ruang dan waktu, sehingga siswa dapat melaksanakan pembelajaran tanpa datang secara langsung ke sekolah.

Adanya pandemi Covid-19 menyebabkan aktivitas pendidikan mulai dari tingkat dasar dan menengah hingga tingkat perguruan tinggi tidak dapat melakukan pendidikan secara langsung, sehingga dilakukan pembelajaran secara daring. Namun dalam suatu metode pasti memiliki kekurangan. Terdapat beberapa kekurangan dalam menggunakan metode pembelajaran daring adalah kurangnya pemahaman siswa dalam proses pembelajaran jarak jauh akibat tidak bertatap muka secara langsung dan guru sulit memantau perkembangan belajar siswa (Taradisa, 2020), selain itu menyebabkan tidak tercapainya tujuan pembelajaran dan media pembelajaran daring tidak maksimal digunakan (Sari dkk., 2021).

Dengan adanya kekurangan dalam metode pembelajaran daring, kekreativitasan pendidik perlu ditingkatkan. Sebagai salah satu contoh seorang pendidik dapat membuat sebuah permainan yang dapat diubah untuk dijadikan metode pembelajaran. Selain penyajian materi, cara guru dalam mengajar juga diperlukan untuk mengatasi tantangan perkembangan zaman. Perubahan cara mengajar dapat dilihat dengan perubahan pendekatan pembelajaran tradisional yang menekankan proses yang bersifat hafalan menjadi pembelajaran kontekstual. Selain itu media pembelajaran juga dapat membantu siswa dalam belajar karena siswa tertarik (Hartini dkk., 2017; Wulandari dkk., 2020).

Dalam keadaan pandemi seperti ini seorang pendidik dapat menggunakan metode mengubah permainan sehari-hari anak untuk dijadikan metode pembelajaran sehingga dapat membantu pendidik untuk menyampaikan materi secara baik. Salah satu alternatifnya adalah pembuatan media permainan hasil modifikasi dari permainan monopoli yang dinilai efektif (Rohman, 2015), mengingat anak-anak suka bermain, perlu dibuat media permainan yang dapat membuat anak belajar secara tidak langsung (Rohman & Mulyanto, 2010).

Menurut Safitri dkk. (2013), pengembangan media harus sesuai dengan minat, kebutuhan, dan kondisi dengan kebutuhan siswa. Salah satu langkah seorang pendidik adalah dengan melakukan pengembangan media metode pembelajaran yang memiliki konsep belajar dan bermain agar motivasi siswa meningkat yaitu melalui media permainan monopoli. Monopoli merupakan papan permainan anak yang dimainkan dua orang atau lebih (Permatasari, 2019). Metode pembelajaran monopoli perlu di kembangkan karena memiliki keunggulan terutama dalam pembelajaran daring ini di bandingkan metode lain yaitu (1) permainan yang menyenangkan untuk dilakukan anak dan menghibur anak, (2) media pembelajaran melalui permainan juga dapat membuat partisipasi aktif siswa, (3) permainan dapat membuat reaksi timbal balik secara langsung, (4) media permainan bersikap luwes, (5) Media Permainan dapat dibuat dengan mudah dan diperbanyak. Dengan perkembangan teknologi secara pesat hal tersebut berdampak pada permainan *offline* mulai tergeser dengan permainan *online*, sehingga hal tersebut juga berdampak pada berkurangnya interaksi sosial pada lingkungan anak.

Peran keluarga juga berpengaruh penting terhadap perkembangan pembentukan karakter seorang anak, dengan keadaan pandemi saat ini jalur pendidikan informal menjadi faktor utama tercapainya sebuah kompetensi dalam pembentukan karakter seorang anak (Suratno dkk., 2021). Tapi dengan kesibukan orang tua dalam aktivitas keluarga, kurangnya pemahaman orang tua saat mendidik anak dan pengaruh dari perkembangan teknologi bisa dapat berpengaruh buruk terhadap pencapaian dalam hasil belajar anak. Dengan berkurangnya waktu belajar di sekolah juga berdampak terhadap mutu pencapaian anak dalam memiliki wawasan lebih tentang pendidikan karakter, pengetahuan umum serta nilai-nilai kearifan lokal yang terjadi di masyarakat karena berkurangnya interaksi anak dengan lingkungan sosialnya (Muslich, 2022).

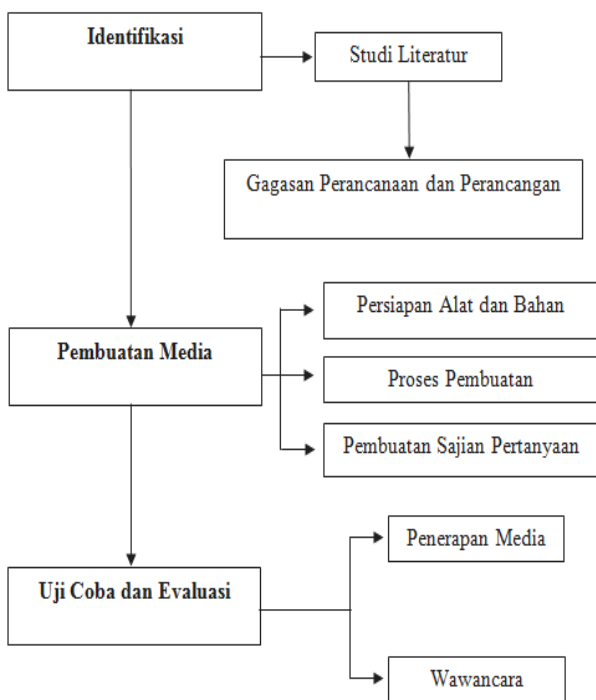
Dengan memodifikasi permainan monopoli yang biasa dimainkan anak dengan mengubah cara bermainnya yang sebelumnya permainan monopoli biasa di ubah dengan menambahkan nilai-nilai pendidikan di dalamnya. Dibuah lah media permainan Mono Ori yang biasanya bagian-bagian petak di analogikan sebagai kota atau negara yang mewakili fungsi tertentu pada permainan monopoli. Dengan memodifikasi permainan tersebut, setiap petak diubah fungsinya, yakni yang sebelumnya seorang pemain membeli petak atau menyewa petak tersebut jika berhenti pada sebuah petak, kini diubah jika seorang pemain berhenti pada petak maka pemain tersebut harus menjawab pertanyaan sesuai dengan pertanyaan yang ada petak tersebut. Pertanyaan yang disajikan memuat tiga topik utama yakni materi

pelajaran, pengetahuan umum, dan kearifan lokal. Dengan media permainan Mono Ori diharapkan dapat menambah wawasannya di masa pembelajaran daring serta juga dapat menanamkan kearifan lokal pada anak di Desa Kaibon.

Dari paparan di atas dan melihat peluang tercapainya kebermanfaatn media Mono Ori sebagai media permainan edukatif di masa pandemi, sehingga diharapkan dapat menjadi alternatif solusi mengurangi problematika di masa pandemi Covid-19 di bidang pendidikan sekaligus sebagai ajang rekreasi bagi anak-anak jenjang TK dan SD di Desa Kaibon.

2. METODE

Metode pelaksanaan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini yaitu dengan cara menerapkan media permainan Mono Ori (Modifikasi Permainan Monopoli Berbasis Rekreasi dan Edukasi) kepada anak-anak tingkat TK/SD/MadrasahIbtidaiyah (MI) Di Desa Kaibon melalui Program Kerja Perlombaan dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat oleh penulis dengan tetap memperhatikan protokol kesehatan. Diharapkan melalui kegiatan ini nantinya mampu meningkatkan wawasan anak usia dini di Desa Kaibon di masa pembelajaran daring.



Gambar 1. Tahapan Pelaksanaan Kegiatan

Tahapan dalam pelaksanaan kegiatan ini ditampilkan pada Gambar 1 yang terdiri dari: (1) tahap identifikasi. Meliputi, analisis permasalahan rata-rata anak usia dini di Desa Kaibon, penentuan bentuk, alat dan bahan, dan banyaknya media yang dibuat, serta identifikasi penentuan tempat uji coba.

(2) tahap pembuatan media. Meliputi, tahap persiapan alat dan bahan, proses pembuatan media, membuat plot-plot atau kategori sajian pertanyaan. (3) tahap uji coba dan evaluasi, dilakukan dengan cara memainkan media permainan yang telah dibuat serta melakukan wawancara kepada beberapa dari sasaran sebagai sampel uji coba untuk mengetahui ketercapaian tujuan pengabdian.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan sesuai dengan tahapan pada metode pelaksanaan kegiatan. Tahap pertama yakni tahap identifikasi, di mana didapatkan hasil pengamatan penulis bahwa rendahnya pengetahuan umum maupun kearifan lokal pada anak usia dini di Desa Kaibon. Salah satu faktor rendahnya wawasan adalah akibat pembelajaran daring di masa pandemi, yang memungkinkan proses pembelajaran kurang berjalan secara efektif. Selain itu, anak-anak juga kurang memahami apa itu kearifan lokal. Kearifan lokal yang ditujukan pada kegiatan pengabdian ini di antaranya yakni anak-anak dapat memahami nilai-nilai budaya yang ada di dalam wilayah tempat tinggalnya, budaya gotong royong saling menghormati dan mempunyai rasa empati.

Di mana pada masa kemajuan teknologi seperti sekarang ini anak-anak usia TK hingga SD tak jarang terkena dampak negatif dari adanya perkembangan teknologi tersebut. Misalnya pada ketergantungan bermain *gadget* yang tidak dapat dibendung sehingga dapat mengurangi minat belajar anak terutama pada tiga topik utama yang dibahas oleh penulis, di antaranya materi pelajaran, pengetahuan umum, dan kearifan lokal. Pada tahap ini juga didukung dengan adanya studi literatur untuk memperkuat hasil pengamatan.



Gambar 2. Proses Pembuatan Media Permainan

Gambar 2 menunjukkan proses perumusan gagasan berupa tujuan dan manfaat yang diharapkan dari pembuatan media permainan Mono Ori, serta dilakukan perancangan media meliputi, penentuan

bentuk dari media permainan Mono Ori yakni berbentuk kotak dan menyerupai *layout* permainan monopoli pada umumnya. Adapun alat dan bahan pembuatan media permainan Mono Ori di antaranya, kertas manila, kardus, kertas origami, lem, selotip, dan gunting. Jumlah media yang dibuat pada pengabdian ini berjumlah 4 biji (lihat Gambar 3).

Sedangkan tempat yang digunakan untuk uji coba adalah Teras Taman Kanak-Kanak (TK) di Dusun Sedor, Desa Kaibon. Tahap selanjutnya adalah pembuatan media permainan Mono Ori dengan sajian pertanyaan yang sudah di sesuaikan dengan kemampuan sasaran. Gambaran media permainan Mono Ori dapat dilihat pada Gambar 3.



Gambar 3. Media Permainan Mono Ori

Tahap selanjutnya adalah uji coba melalui penerapan media, dengan aturan main bahwa pemenang adalah pemain yang tercepat menjawab pertanyaan sebanyak yang ditentukan oleh pendamping. Permainan dimulai dengan meletakkan orang-orangan pada kolom start dan dilanjutkan dengan pelemparan dadu, kemudian menjalankan orang-orangan ke kolom-kolom Mono Ori sebanyak mata dadu yang muncul. Setelah itu, pemain mengambil kertas pertanyaan sesuai warna kolom terakhir yang ditempati. Pendamping membantu membacakan pertanyaan, jika pemain berhasil menjawab pertanyaan, maka poin yang didapatkan 1, jika sebaliknya maka 0.

Tahap berikutnya yakni, tahap wawancara untuk mengetahui ketercapaian tujuan dalam penyusunan media permainan Mono Ori. Hasil sampel responden dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Hasil Wawancara dengan Responden

Indikator	Sampel 1	Sampel 2
Ketercapaian		
Bertambahnya wawasan anak setelah bermain Mono Ori	Mengaku wawasan bertambah dan mampu mendeskripsikan	Mengaku wawasan bertambah namun belum bisa

	ulang materi wawasan baru yang diperoleh, seperti perkalian dan suku budaya.	mendeskripsikan dengan baik wawasan apa saja yang diperoleh setelah bermain.
Menanamkan kearifan lokal pada anak	Mampu menjawab pertanyaan terkait budaya maupun pengetahuan seputar Desa Kaibon.	Mampu menjawab pertanyaan terkait budaya maupun pengetahuan seputar Desa Kaibon.
Mono Ori menjadi media permainan edukatif	Mengaku senang bermain sambil belajar	Mengaku senang dan seru saat bermain Mono Ori

Dari Tabel sampel responden hasil wawancara, terlihat bahwa Mono Ori dapat menjadi media permainan edukatif yang interaktif dan dapat menambah wawasan anak. Mono Ori juga dapat menjadi media untuk menanamkan kearifan lokal pada anak melalui sajian pertanyaan dan penjelasan jawaban dari pendamping. Selain itu, Mono Ori juga menarik minat anak untuk bermain atau rekreasi sembari belajar.

4. SIMPULAN

Dari pemaparan hasil dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa Mono Ori merupakan pengembangan permainan hasil modifikasi permainan monopoli pada umumnya dengan penerapan basis rekreasi dan edukasi. Dengan kata lain, Mono Ori adalah sebuah media permainan edukatif yang dapat meningkatkan pengetahuan anak terhadap materi pelajaran, pengetahuan umum, serta menanamkan kearifan lokal pada anak. Melalui media permainan Mono Ori ada beberapa hal positif yang diperoleh, di antaranya siswa dapat bertambah wawasannya sekaligus dapat meningkatkan minat siswa untuk bermain sembari belajar sehingga dapat sekaligus menjadi media rekreasi bagi anak. Namun, Mono Ori belum sepenuhnya maksimal untuk menjadi metode pembelajaran berbasis permainan yang efektif. Hal ini disebabkan bahwa dalam penerapan media ini belum semua materi atau wawasan mengenai mata pelajaran dapat termuat pada media Mono Ori.

Dengan demikian perlunya untuk mengembangkan Mono Ori secara lebih mendalam dan meluas, sehingga dapat diterapkan secara maksimal. Meskipun permainan Mono Ori hanya memuat tiga topik utama yakni pengetahuan umum, materi pelajaran, dan kearifan lokal, namun sudah dapat digunakan sebagai sarana permainan yang dapat mengandung nilai pendidikan dan dapat

merangsang pertumbuhan otak anak serta dapat dijadikan sebagai sarana belajar sekaligus rekreasi bagi anak. Adapun permainan Mono Ori ini juga dapat mengembangkan ketrampilan dan berpikir pada anak, dapat mengembangkan kemampuan sosial-emosional pada anak, dapat mengembangkan kognisi atau kecerdasan pada anak, memberikan sosialisasi dan berkomunikasi kepada anak terhadap teman sebayanya sehingga dalam bermain menumbuhkan rasa percaya diri dan membentuk citra diri anak yang positif.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Universitas Negeri Malang yang telah memberi dukungan moral dan bantuan dana terhadap program pengabdian masyarakat ini.

DAFTAR RUJUKAN

- Hartini, S., Misbah, Dewantara, D., Oktovian, R. A., & Aisyah, N. (2017). Developing learning media using online prezi into materials about optical equipments. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 6(2), 313–317.
- Muslich, M. (2022). *Pendidikan karakter: menjawab tantangan krisis multidimensional*. Bumi Aksara.
- Permatasari, M. A. (2019). Kemampuan mahasiswa dalam menggunakan media pembelajaran. *Vidya Karya*, 34(1), 60-69.
- Rohman, M. A. (2015). Pengembangan media permainan monopoli dalam pelajaran seni budaya dan keterampilan kelas VI SDN Tanamera I. *Jurnal Seni Rupa*, 3(1).
- Rohman, N., & Mulyanto, B. (2010). Membangun aplikasi game edukatif sebagai media belajar anak-anak. *Jurnal Computech & Bisnis*, 4(1), 53-58.
- Safitri, M., Hartono, Y., & Somakim, S. (2013). Pengembangan media pembelajaran matematika pokok bahasan segitiga menggunakan macromedia flash untuk siswa kelas VII SMP. *Jurnal Pendidikan*, 14(2), 62-72.
- Sari, R. P., Tussyantari, N. B., & Suswandari, M. (2021). Dampak Pembelajaran daring bagi siswa sekolah dasar selama Covid-19. *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 2(1), 9-15.
- Suratno, S., Narmaditya, B. S., & Wibowo, A. (2021). Family economic education, peer groups and students' entrepreneurial intention: the mediating role of economic literacy. *Heliyon*, 7(4), e06692.
- Taradisa, N. (2020). Kendala yang dihadapi guru mengajar daring pada masa pandemi Covid-19 di MIN 5 Banda Aceh. *Kendala yang Dihadapi Guru Mengajar Daring Pada Masa Pandemi Covid-19 di MIN 5 Banda Aceh*, 1-11.
- Wijayanti, A. (2021). Pendidikan karakter anak usia dini di masa pandemi Covid-19. *Jurnal Pendidikan Modern*, 6(3), 130-140.
- Wulandari, Y., Ruhiat, Y., & Nulhakim, L. (2020). Pengembangan media video berbasis powtoon pada mata pelajaran IPA di kelas V. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 8(2), 269-279.