



Kartu Kuartet sebagai Permainan Kartu Edukatif untuk Memperkenalkan Ragam Budaya dari 34 Provinsi di Indonesia pada Siswa Sekolah Dasar

Luluk Aristiani¹, Urfan Nabila²

¹Program Studi S1 Seni Rupa Murni, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Universitas Sebelas Maret

²Program Studi S1 Pendidikan Teknik Mesin, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sebelas Maret

Corresponding author: lulukaristiani_12@student.uns.ac.id

Abstrak. Kartu kuartet merupakan sejenis permainan yang terdiri atas beberapa jumlah kartu bergambar yang dari kartu tersebut tertera keterangan berupa tulisan yang menerangkan gambar tersebut. Kartu kuartet umumnya berjumlah 48 kartu, yang berarti memiliki 12 judul dan masing-masing memiliki 4 buah kartu. Hal ini menjadi suatu media permainan yang edukatif untuk anak sekolah dasar, yang pada umumnya anak-anak sangat suka dengan permainan. Minat baca dan pemahaman anak-anak saat ini menurun karena adanya *game online*. Salah satu dampak dari *game online* ialah lemahnya daya pikir dan kurangnya rasa ketertarikan untuk mengetahui hal baru. Oleh karena itu, dibuatlah kartu edukatif yang memperkenalkan keanekaragaman budaya daerah di Indonesia, salah satunya rumah adat, lagu daerah, senjata tradisional, dan tari daerah pada tiap provinsi di Indonesia. Dengan adanya permainan kartu kuartet ini dapat menyisipkan sebuah edukasi pada anak-anak agar mereka mengenal dan memahami keanekaragaman budaya daerah di Indonesia.

1. Pendahuluan

Indonesia merupakan Negara kepulauan yang memiliki keanekaragaman suku dan budaya pada 34 provinsi yang tersebar diberbagai daerah. Indonesia juga pantas disebut zamrud khatulistiwa. Selain keindahannya, ribuan pulau tersebar dari Sabang sampai Merauke. Semua menyimpan potensi hasil bumi, keelokan flora, dan keragaman fauna. Selain hal tersebut, Indonesia juga menyimpan sejuta pesona keragaman budayanya di 34 provinsi, seperti tari tradisional, rumah adat, senjata tradisional, dan lagu daerah. Terkait keragaman budaya dari masing-masing provinsi tersebut terdapat pada kompetensi dasar tiap kurikulum yang selama ini digunakan oleh sistem pendidikan di Indonesia. Tapi pada hakikatnya mengenalkan budaya Indonesia pada anak usia sekolah dasar dengan penyesuaian kurikulum pada tiap tahunnya masih dinilai kurang. Mereka masih belum mampu menyebutkan nama rumah adat, baju adat, alat musik tradisional, senjata tradisional, dan kerajinan khas dari tiap wilayah provinsi. Padahal keanekaragaman budaya Indonesia dapat dipelajari melalui ensiklopedia yang ada pada perpustakaan sekolah atau buku RPUL (Rangkuman Pengetahuan Umum Lengkap) pada tingkat sekolah dasar [1]. Bagi anak-anak usia sekolah dasar, tentunya tidak bisa lepas dari sebuah permainan, baik permainan *online* maupun permainan *offline*. [2] Permainan secara umum diketahui sebagai penghambat proses pembelajaran pada seorang anak, namun sebenarnya permainan memiliki dampak positif yang dapat dirasakan baik secara langsung maupun tidak yang mampu mendukung proses pembelajaran seorang anak. Dampak-dampak tersebut diantaranya seperti melatih anak berpikir kritis secara cepat, peningkatan fungsi motorik dan koordinasi antar indera, peningkatan kemampuan sosialisasi, serta yang terpenting adalah pengendalian emosi dan penekan tingkat stress yang dapat mengganggu konsentrasi anak dalam proses belajar. Namun selain itu permainan juga termasuk salah satu faktor pengganggu konsentrasi belajar siswa, diantaranya *game online*. Saat ini tingkat kecanduan anak terhadap *game online* di Indonesia berada pada level sangat tinggi. Dampak yang ditimbulkan pun sangat memprihatinkan karena berpengaruh pada prestasi belajar anak

Kartu kuartet merupakan sejenis kartu permainan yang terdiri atas beberapa jumlah kartu bergambar yang telah tertera keterangan berupa tulisan yang menerangkan gambar tersebut. kartu

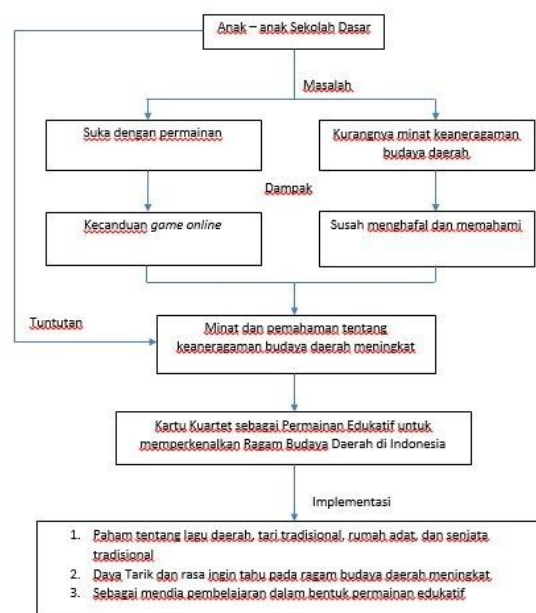
kuartet mempunyai kelebihan dan kekurangan dari bentuk fisiknya. [6] Menyebutkan bahwa kelebihan kartu kuartet mempunyai beberapa kelebihan, yaitu: (1) Praktis karena mudah dibawa kemana-mana dan mudah dimainkan kapan saja; (2) dapat digunakan untuk kelompok besar atau kecil; (3) selain guru, siswa juga dapat secara aktif untuk ikut dilibatkan di dalam penyajiannya; (4) permainan kartu kuartet dapat meningkatkan kemampuan berbicara dan menyimak siswa, karena terjadi interaksi antarsiswa; (5) Dan dapat membantu memudahkan guru dalam upaya menumbuhkan minat dan motivasi siswa untuk belajar. Selain kelebihan dari kartu kuartet yang telah disebutkan diatas, kartu tersebut juga memiliki kekurangan, yaitu permainan ini hanya dapat diikuti dengan jumlah pemain yang tidak banyak, karena jumlah kartu terbatas.

Berdasarkan latar belakang tersebut, oleh karena itu perlu adanya alternatif lain yang lebih efektif untuk mengenalkan keanekaragaman budaya dari 34 provinsi di Indonesia, khususnya rumah adat, senjata tradisional, lagu daerah serta tari tradisional pada siswa sekolah dasar yaitu dengan melalui media interaktif. Salah satu media interaktif yang menarik adalah permainan. Seperti yang telah disebutkan diatas bahwa permainan diketahui sebagai penghambat proses pembelajaran pada seorang anak, oleh karena itu perlu adanya suatu inovasi permainan edukatif untuk mendukung proses pembelajaran pada anak, khususnya pada anak sekolah dasar dalam mempelajari keragaman budaya dari 34 provinsi yang ada di Indonesia. Inovasi tersebut yaitu, kartu kuartet sebagai permainan kartu edukatif untuk memperkenalkan ragam budaya dari 34 provinsi di Indonesia pada siswa sekolah dasar. Permainan kartu kuartet edukatif tersebut diharapkan mampu membantu siswa sekolah dasar dalam mempelajari serta menghafal ragam budaya dari 34 provinsi di Indonesia tersebut.

2. Metode Penulisan

Ulasan ini disusun dengan dengan cara analisis data sekunder yang diperoleh dari studi literatur artikel ilmiah dari Scopus, Science Direct, Google Scholar, maupun database lainnya. Tahapan penyusunan ulasan ini yaitu menentukan pokok bahasan, studi literatur, pengumpulan dan analisis data, dan penyusunan naskah. Kata kunci yang kami gunakan yaitu kartu kuartet, ragam budaya, anak sekolah dasar, permainan.

3. Hasil dan Diskusi



Gambar 1. Kerangka berpikir
Sumber : Dokumentasi Penulis, 2020



Pada umumnya permainan merupakan salah satu faktor penghambat dalam proses perkembangan otak, terutama pada anak, terutama siswa sekolah dasar, salah satunya *game online*. Saat ini tingkat kecanduan anak terhadap *game online* di Indonesia berada pada level sangat tinggi. Dampak yang ditimbulkan pun sangat memprihatinkan karena berpengaruh pada prestasi belajar anak. Pada dasarnya berbagai teori perkembangan dapat disimpulkan bahwa masa anak adalah masa yang identic dengan bermain. [3] Permainan adalah situasi bermain yang terkait dengan beberapa aturan atau tujuan tertentu, yang menghasilkan kegiatan dalam bentuk tindakan bertujuan. Dengan demikian, dapat dipahami bahwa terdapat aktivitas yang diikat dengan aturan untuk mencapai tujuan dalam bermain.

[4] menyatakan bahwa dampak *game online* pada aktivitas otak menyimpulkan dua poin penting yang mengindikasikan bahwa bermain *games* berdampak buruk bagi kesehatan perilaku manusia, diantaranya sebagai berikut: (1) meningkatkan kemampuan *problem solving* pada anak; (2) menstimulasi perkembangan Bahasa dan kemampuan verbal; (3) mengembangkan keterampilan sosial; (4) merupakan wadah mengekspresikan emosi.

Berdasarkan uraian di atas, dapat dipahami bahwa permainan dan aktivitas bermain harus berdampak positif bagi anak. Oleh karena itu, jika bermain menimbulkan bahaya bagi anak, seharusnya dilakukan berbagai tindakan untuk mengatasinya dengan melibatkan berbagai pihak terkait. Salah satu upaya pengganti sarana bermain bagi anak adalah dengan mengganti dengan permainan tradisional. Permainan tradisional adalah permainan anak-anak dari bahan sederhana sesuai aspek budaya dalam kehidupan masyarakat [1]. Selain itu, permainan tradisional juga dikenal dengan permainan rakyat merupakan sebuah kegiatan rekreatif yang tidak hanya bertujuan untuk menghibur diri, tetapi juga sebagai alat untuk memelihara hubungan dan kenyamanan sosial.

[5] Kartu kuartet adalah sejenis permainan yang terdiri atas beberapa jumlah kartu bergambar yang dari kartu tersebut tertera keterangan berupa tulisan yang menerangkan gambar tersebut. Jumlah kartu dalam kartu kuartet ada 48 kartu, berarti memiliki 12 judul, yang masing-masing memiliki 4 buah kartu. Selain sebagai sarana permainan, kartu kuartet dapat dimaksimalkan manfaatnya sebagai salah satu bentuk media pembelajaran yang dikemas secara menarik. Salah satu tujuan yang diangkat adalah memperkenalkan dan memahami ragam budaya di setiap provinsi di Indonesia.

Indonesia memiliki 34 provinsi yang tersebar di setiap pulauanya. Setiap provinsi memiliki ragam budaya dengan ciri khasnya masing-masing. Kelestarian dan keberagaman budaya tersebut harus tetap terjaga, karena merupakan salah satu ciri khas bangsa yang menyatukan keberagaman. Keberagaman tersebut diantaranya tari daerah, rumah adat, senjata tradisional, dan juga lagu daerah. Setiap warga Negara harus mengetahui dan ikut melestarikan budaya daerah sejak dini. Namun sayangnya, anak-anak saat ini sulit dalam menghafal keberagaman di setiap daerah yang begitu banyak. Oleh karena itu, kami membuat inovasi permainan tradisional kartu kuartet dengan mengangkat tema ragam budaya daerah. Sehingga, anak-anak dapat tetap bermain dan juga menghafal budaya daerah secara bersamaan. Dengan demikian akan lebih menarik dan semangat dalam mengenali ragam budaya daerah

Kartu kuartet yang kami design terdiri dari 34 kelompok yang dinamai berdasarkan jumlah provinsi di Indonesia pada tiap satu kelompok kartunya. Pada setiap kartu terdiri dari 4 kategori, diantaranya rumah adat, tarian daerah, lagu daerah, dan senjata tradisional pada tiap provinsi.

Gaya visual yang akan digunakan dalam permainan kartu kuartet ini adalah gaya *simplicity*, dimana gambar-gambar ragam budaya akan hadir dalam rupa yang simple menggunakan bentuk-bentuk dasar serta warna yang sederhana namun tetap terlihat ceria dan meriah. Hal ini disesuaikan dengan selera target audiens yang merupakan anak-anak sekolah dasar dimana gaya desain *simplicity* menjadi pengisi mayoritas kehidupan mereka mulai dari acara TV yang dilihat hingga aksesoris yang dikenakan sehari-hari. Seluruh desain akan menggunakan kombinasi dominasi warna cerah dan warna dasar yang disukai anak-anak [2].



Gambar 2. Desain kartu kuartet rumah adat
 Sumber : Dokumentasi Penulis, 2020

Dalam memainkan kartu ini tidak ada batasan minimum dan maksimum pemain, sehingga setiap anak dapat bermain dengan senang. Cara bermain kartu kuartet sangat mudah, yaitu : (1) campur semua kartu kedalam satu tumpukan dan kocok secara acak (kartu berjumlah $34 \times 4 = 136$ kartu); (2) Berikan empat kartu secara acak ke setiap pemain, sisa kartu dapat ditumpuk di tengah; (3) Permainan dapat dimulai secara bergiliran memutar searah jarum jam atau berlawanan jarum; (4) pemain pertama dapat meminta kartu kepada salah satu pemain; (5) untuk meminta kartu, pemain pertama harus menyebutkan nama kelompok dan nama kartu pada pemain kedua, misal provinsi jawa tengah, yaitu keris; (6) pemain pertama kemudian mengambil satu kartu dari tumpukan kartu jika masih ada; (7) permainan pertama kemudian mengambil satu kartu dari tumpukan kartu jika masih ada; (8) kesempatan bermain berpindah ke pemain kedua; (9) setiap pemain berusaha mengumpulkan empat kartu dalam satu kelompok, misal kelompok bali. Setiap pemain harus mengumpulkan nama-nama rumah adat, tarian daerah, lagu daerah dan senjata tradisonal dari bali, dan setelah itu diletakan di hadapannya lalu pemain tersebut mendapatkan satu poin; (10) permainan berakhir berakhir ketika seorang pemain telah kehabisan kartu dan tida ada kartu sisa yang dikumpulkan; (11) pemain yang mendapatkan poin terbanyak, ia adalah pemenangnya.

4. Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan tersebut dapat disimpulkan bahwa permainan kartu kuartet dapat membantu memperkenalkan ragam budaya daerah pada setiap provinsi di Indonesia, diantaranya rumah adat, tarian daerah, lagu daerah, dan senjata tradisional. Dengan adanya kartu ini, anak-anak dapat lebih mudah menghafal ragam budaya karena pembelajaran tersebut dilakukan dengan media permainan dan juga terdapat gambar pada kartu yang mendukung anak dalam memvisualisasikan ragam budaya di indonesia.

5. Referensi

- [1] Edy Waspada. 2014. Perbedaan pengaruh permainan tradisional dan latihan kecerdasan kinestetik terhadap kemampuan motorik dan kecerdasan emosional, dalam TESIS. Universitas Sebelas Maret.
- [2] Ekawati, P. L., Falani, A. Z., Kom, S., & Kom, M. 2015. Pemanfaatan Teknologi Game Untuk Pembelajaran Mengenal Ragam Budaya Indonesia Berbasis Android. *Jurnal Link*, 22(1), 30-36.
- [3] Misbach, I. 2006. Peran Permainan Tradisional yang Bermuatan Edukatif dalam Menyumbang Pembentukan Karakter dan Identitas Bangsa. Laporan Penelitian. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia. Tidak diterbitkan.
- [4] Renggani, P. 2012. Menetralkan Kecanduan Games.

- [5] Sukamelang. Diakses pada 1 Mei 2011. Kenangan Tanpa Batas. Universitas Pendidikan Indonesia
- [6] Wibowo, T. P. 2014. Perancangan Permainan Kartu Edukatif untuk Memperkenalkan Sejarah dan Pahlawan Kemerdekaan Indonesia Pada Anak Usia 7-9 Tahun. *Jurnal DKV Adiwarna*, 1(4), 12.