

GLOPOLI: INOVASI BOARD GAME 4 DIMENSI PERJALANAN KELILING DUNIA BERBENTUK GLOBE SEBAGAI UPAYA MENINGKATKAN WAWASAN

Fifi Alfiana Rosyidah, Andhanu Surya Ismail, Silvia Roshita Dewi,
M. Lutfi Ramadhani, M. Faizal Lihawa

Institut Teknologi Sepuluh Nopember (ITS)
e-mail: fifi.alfianarosy@gmail.com

Global knowledge can make children have a big imagination about world. And they can have a dream that bigger and higher. But, there isn't a tools that can help children learn more about global knowledge. Glopoli, the innovation of board game 4 dimension travel around the world to improve global knowledge for children is the solution in this paper. With play Glopoli, child can learn about so many countries in the world, the location of the state, the characteristic of state and after playing they dare to dream travel around the world. And then, they make changes from the smallest thing to realize their dream.

Keywords: *Global Knowledge, Glopoli, Dream*

1. PENDAHULUAN

Wawasan global merupakan pengetahuan umum mengenai dunia internasional. Baik letak negara dalam peta dunia maupun kebudayaan yang dimiliki setiap negara di belahan dunia. Dengan memiliki wawasan global, seorang anak kecil dapat membayangkan seberapa besar dunia tempat mereka tinggal. Tidak hanya itu, wawasan global membuat mereka dapat bermimpi lebih luas dan lebih tinggi (Stefania Maggi, 2005). Berdasarkan informasi yang telah dihimpun, sebelumnya telah ada monopoli tiga dimensi yang dapat meningkatkan wawasan internasional anak-anak. Monopoli tersebut berisi pengetahuan seputar bangsa Indonesia yang dimodifikasi sedemikian rupa dalam permainan monopoli. Namun, hingga saat ini belum terdapat media pembelajaran berbasis permainan monopoli tentang edukasi wawasan internasional untuk anak-anak.

Berbeda dengan pengembangan permainan monopoli yang telah ada sebelumnya, Glopoli hadir dalam bentuk yang berbeda yakni bola dunia. Bentuk bulat globe yang disuguhkan dapat membuat anak kecil bisa dengan mudah berimajinasi dan membayangkan, serta dapat mengetahui tempat negara-negara lain berada di atas bumi. Dalam memainkan Glopoli, anak-anak divisualisasikan seolah sedang berjalan-jalan keliling dunia, singgah di berbagai tempat dengan kebudayaan yang berbeda-beda serta dapat

mengetahui ikon dari negara-negara yang terkenal. Sehingga, anak-anak dapat mengenal berbagai macam kebudayaan yang ada di dunia tanpa perlu pergi berkeliling dunia secara langsung. Oleh karena itu, Glopoli merupakan permainan yang cocok untuk meningkatkan wawasan internasional anak.

Tujuan dari kegiatan Program Kreativitas Mahasiswa Pengabdian Masyarakat (PKMM) ini adalah (1) Untuk mengetahui metode yang paling tepat untuk mengenalkan permainan Glopoli sebagai media peningkatan wawasan dunia internasional kepada siswa SD di Buduran. (2) Untuk mengetahui efektifitas Glopoli sebagai sebuah media pembelajaran tentang pengetahuan dunia internasional guna meningkatkan wawasan global siswa SD di Buduran. (3) Untuk mengetahui metode yang dapat diterapkan dalam pengenalan permainan Glopoli agar siswa SD di Buduran dapat meningkatkan wawasan global tanpa meninggalkan wawasan internasional Indonesia.

Target luaran yang diharapkan dari PKMM ini yaitu: (a) Properti permainan Glopoli Board Game 4 Dimensi, (b) Tiga set permainan yang terdiri dari: bola dunia Board Game 4 Dimensi monopoli internasional, kartu kesempatan, kartu dana umum, uang dollar mainan, serta pion tokoh-tokoh Indonesia, (c) CD berisi video tutorial permainan Glopoli Board Game 4 Dimensi, (d) Glopoli Competition, merupakan kompetisi permainan Glopoli yang bertujuan untuk

menambah semangat anak-anak untuk mempelajari wawasan internasional, (e) Duta Besar Cilik, yakni kompetisi sejenis cerdas cermat wawasan internasional.

Dalam kompetisi ini, anak yang paling tahu tentang sebuah negara akan menjadi duta besar negara tersebut sebagai representatif Indonesia. Kegunaan dari PKMM ini antara lain: (a) memberikan pengetahuan mengenai negara-negara di dunia kepada anak-anak Indonesia, (b) memperkaya pengetahuan kebudayaan negara-negara di dunia dengan media pembelajaran bola dunia kebudayaan, (c) memberikan inovasi pembelajaran wawasan Internasional yang menyenangkan dan dilengkapi dengan visualisasi nyata, (d) memberikan inovasi pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial berdasarkan kurikulum Sekolah Dasar, dan (e) mempersiapkan siswa dalam menghadapi globalisasi di berbagai sektor.

Masyarakat yang menjadi sasaran dalam PKMM ini adalah sekolah dasar di wilayah, yakni SD Negeri Sawohan II di kecamatan Buduran, Sidoarjo. Alasan pemilihan sekolah di wilayah tersebut karena sekolah tersebut terdapat di daerah perkampungan yang sangat terpencil, jauh dari peradaban masyarakat lain, lokasi di pinggir sungai, dan terletak di daerah yang susah dijangkau. Untuk menuju ke desa Kepetingan, harus ditempuh dengan perjalanan menuju Sidoarjo selama 1 jam, kemudian perjalanan dilanjutkan dengan menaiki perahu selama kurang lebih 1 jam dengan harga perahu sebesar Rp. 300.000,- sekali jalan (pulang-pergi).

Kondisi sekolah yang sering dilanda banjir akibat pasang air laut membuat sekolah sering diliburkan. Selain itu, guru sekolah dasar ini yang berasal dari luar desa membuat guru harus menyeberang sungai dengan menggunakan perahu

setiap hari. Hal ini berpengaruh pada jam efektif sekolah karena harus mengikuti jadwal keberangkatan kapal. Bahkan sekolah seringkali hanya dilaksanakan beberapa jam saja, yakni mulai jam 8 hingga jam 11 siang.

Adapun siswa yang menjadi sasaran yakni siswa kelas 4,5,6 SD, hal ini dikarenakan mata pelajaran IPS di kelas-kelas tersebut telah neginjak wawasan internasional. Namun, berdasarkan wawancara yang dilakukan terhadap guru pengajar, yakni Bapak Gufron, pembelajaran tentang wawasan internasional hanya terbatas pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) saja dan dilaksanakan selama jam pelajaran di kelas. Dan tidak ada tools pembelajaran yang efektif yang dapat membantu proses pembelajaran wawasan internasional.

2. METODE

Metode yang dilakukan pada program ini berbeda-beda di tiap kegiatan. Adapun rangkuman dari metode yang digunakan disajikan dalam Gambar 1.



Gambar 1. Metode Pelaksanaan

Tabel 1. Metode Pelaksanaan Kegiatan

<i>No</i>	<i>Kegiatan</i>	<i>Metode</i>	<i>Pelaksanaan</i>
1	Pengumpulan Fakta dan Informasi	Observasi dan survei	Tahap observasi dan survei serta pengonsepan permainan Glopoli Board Game 4 Dimensi.
2	Identifikasi Perumusan Masalah dan Studi Literatur	<i>Browsing</i> internet	Mencari informasi dan data-data tentang rendahnya wawasan internasional melalui internet. <i>Browsing</i> dilakukan secara rutin oleh semua anggota tim untuk dibahas pada rapat tim GLOPOLI.
3	Perancangan Teknis dan Pelaksaaan Program	Rapat anggota	Perencanaan konsep kegiatan dilakukan dengan diadakannya rapat anggota secara keseluruhan disertai dengan tugas masing-masing anggota tim untuk kegiatan selanjutnya.
4	Publikasi dan pengenalan wawasan internasional		Publikasi Glopoli Board Game 4 Dimensi oleh tiap anggota ke sekolah sasaran.
5	Pembuatan dan penggandaan Glopoli Board Game 4 Dimensi	Mendesain dan memproduksi Glopoli Board Game 4 Dimensi	
6	<i>Launching</i> Glopoli Board Game 4 Dimensi di sekolah sasaran	Pemberian materi dan simulasi permainan	<i>Launching</i> Glopoli dilakukan bersamaan dengan pemberian tutorial permainan Glopoli.
7	Pemberian Materi dan Simulasi	Pemberian <i>pretest</i> melalui pertanyaan tentang wawasan internasional Indonesia	Pemberian <i>pretest</i> dilakukan sebelum permainan dimulai
		Simulasi Glopoli Board Game 4 Dimensi	Simulasi dan aplikasi permainan dipandu oleh salah satu anggota tim Glopoli.
8	Glopoli Competition		Sebuah kompetisi antar siswa Sekolah Dasar yang telah mengikuti tutorial permainan Glopoli sebelumnya.
9	Pemilihan Duta Besar Cilik Indonesia		Kompetisi sejenis cerdas cermat wawasan internasional.
10	Evaluasi Program Pembelajaran	<i>Posttest</i> dan tebak cepat tepat.	Evaluasi dilakukan pada saat selesai memainkan permainan.

Sumber: Tim Glopoli, 2013.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Program Kreativitas Mahasiswa Pengabdian Masyarakat Glopoli: Inovasi Board Game 4 Dimensi Keliling Dunia dilaksanakan selama tiga kali pertemuan, yakni (a) Pertemuan pertama: Tanggal 19 April 2013 di SD Negeri Sawohan 2 Buduran Sidoarjo, (b) Pertemuan kedua: Tanggal 24 Juni 2013 di SD Negeri Sawohan 2 Buduran Sidoarjo, (c) Pertemuan ketiga: Tanggal 16 Juli 2013 di SD Negeri Sawohan 2 Buduran Sidoarjo,

dan (d) Pertemuan keempat: Tanggal 1 September 2013 di SD Negeri Sawohan 2 Buduran Sidoarjo.

Dari kegiatan yang telah dilaksanakan, dapat diamati bahwa mengenalkan permainan Glopoli merupakan metode yang paling tepat untuk sebagai media peningkatan wawasan dunia internasional kepada siswa SD di Buduran. Lebih lanjut metode permainan Glopoli ini dapat dikembangkan agar siswa SD di Buduran dapat meningkatkan wawasan global tanpa meninggalkan wawasan internasional Indonesia.

Tabel 3. Kurikulum Kegiatan dan Indikator Pencapaian

Pertemuan Ke-	Aktivitas	Indikator
Pertama: 19 April 2013	Pengenalan wawasan internasional	Adanya ketertarikan siswa SDN Sawohan II Buduran terhadap wawasan internasional
Kedua: 24 Juni 2013	Bermain Glopoli versi 1.0 tahap berbentuk papan	Adanya pemahaman siswa terhadap pengetahuan tentang dunia internasional setelah pelaksanaan pertemuan kedua.
Ketiga: 16 Juli 2013	Bermain Glopoli versi 1.1 berbentuk globe, Glopoli Competiton, Galeri Mimpi	Pemahaman siswa terhadap pengetahuan tentang dunia internasional meningkat setelah pelaksanaan pertemuan ketiga. Hal ini dapat ditunjukkan dari peningkatan nilai post test dan pre test. Peningkatan nilai post test dan pre test adalah sebesar 41,8%. Selain itu, siswa juga berani mengungkapkan mimpinya untuk berkeliling dunia di galeri mimpi
Keempat: 1 September 2013	Bermain Glopoli versi 1.1 berbentuk Globe, Glopoli Competiton, Galeri Mimpi, Perubahan Kebiasaan	Pemahaman siswa meningkat secara signifikan jika dibandingkan dengan pertemuan sebelumnya. Mimpi mereka pun lebih variatif dengan mencakup banyak negara di belahan dunia. Kemudian, untuk mencapai mimpinya, anak-anak diajarkan dengan kebiasaan-kebiasaan baik yang melekat di negara yang ingin dikunjungi. Sehingga, mereka dapat merealisasikan mimpinya mulai dari hal terkecil.

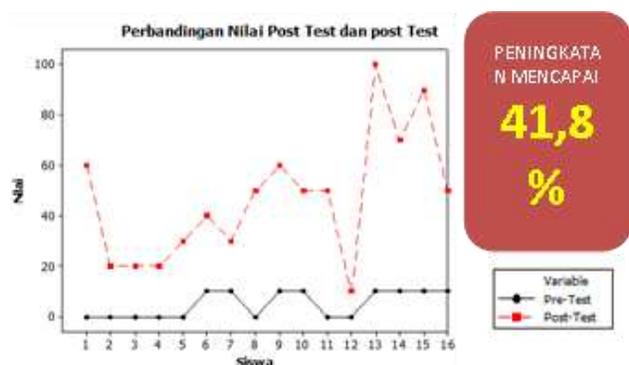
Sumber: Analisis Tim Glopoli, 2013

Efektifitas Glopoli sebagai sebuah media pembelajaran tentang pengetahuan dunia internasional guna meningkatkan wawasan global siswa SD di Buduran. Untuk mengukur efektifitas program *Glopoli: Inovasi Board Game 4 Dimensi Keliling Dunia*, maka dapat dilihat dari ketercapaian luaran yang direncanakan antara lain sebagai berikut: (a) Siswa yang sebelumnya tidak

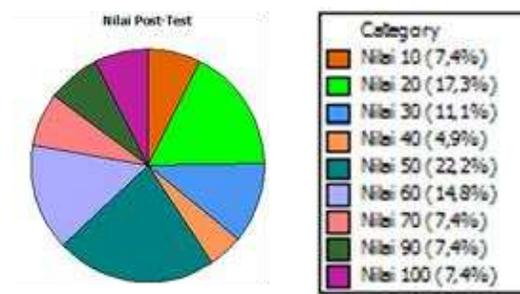
memiliki minat terhadap wawasan internasional, memiliki minat setelah pelaksanaan program. Hal ini dapat ditunjukkan dari hasil presentasi mimpi-mimpi siswa. Semua siswa berani mengungkapkan mimpinya tentang dunia internasional beserta alasan pergi ke negara tersebut, (b) Siswa yang sebelumnya tidak paham tentang wawasan internasional, memahami pengetahuan tentang

dunia internasional setelah pelaksanaan program. Hal ini dapat ditunjukkan dari peningkatan nilai post test dan pre test. Peningkatan nilai post test dan pre test adalah sebesar 41,8%, (c) Siswa yang sebelumnya tidak mengenal negara-negara lain selain Indonesia beserta ciri khas-nya masing-masing, dapat mengenal dengan baik dan dengan

mudah menghafal serta memahaminya. Hal ini dapat ditunjukkan dari peningkatan nilai post test dan pre test dari skala 0-100, nilai mereka awalnya 50,6% tidak bisa menjawab hingga kemudian semuanya bisa menjawab minimal 2 pertanyaan test.



Gambar 2. Peningkatan Nilai Post Test dan Pre Test



Gambar 3. Nilai Post Test

Selama pelaksanaan program, PKMM Glopoli: Inovasi Board Game 4 Dimensi Keliling Dunia telah menuai berbagai prestasi, antara lain peliputan Glopoli: Inovasi Board Game 4 Dimensi Keliling Dunia di berbagai media massa, antara lain ITS online, Jawa Pos, Info Kampus (Informasi Seputar Kampus), Colleger Radio, Okezone.com, KendariNews.com, U+usum, Baybio Institute, Penjejak.com, SindikasiNET, dan Cakrawala Indonesia.

4. KESIMPULAN

Kesimpulan dari pelaksanaan program Glopoli: Inovasi Board Game 4 Dimensi Keliling Dunia ini antara lain:

- a. Glopoli: Inovasi Board Game 4 Dimensi Keliling Dunia merupakan game edukasi sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan wawasan dan pemahaman siswa terhadap budaya pewayangan nasional. Fungsi edukasi pada Glopoli: Inovasi Board Game 4 Dimensi Keliling Dunia ditunjang dengan program-program lain yang mendukung, yakni (1) Permainan Glopoli 4 Dimensi (2) Glopoli Competition (3) Pemilihan Duta Glopoli

- b. Tahapan peningkatan pemahaman siswa untuk mencapai tujuan yang diharapkan dalam program ini yakni siswa sekolah dasar mula-mula (1) memiliki minat terhadap pengetahuan internasional, (2) mengetahui negara-negara selain Indonesia, (3) mengenal ciri khas negara di dunia, (4) memiliki mimpi yang lebih luas untuk keliling dunia.
- c. Indikator pencapaian program wayang card yakni: (1) terjadi peningkatan nilai pretest dan post test hingga 41,8% (2) 100% siswa paham bagaimana cara memainkan Glopoli (3) 100% siswa mampu mendeklarasikan mimpi mereka untuk pergi ke suatu negara beserta alasannya.
- d. Program Glopoli mendapatkan berbagai macam apresiasi dan prestasi, yakni (1) Peliputan Glopoli di berbagai media massa, antara lain: ITS online, Okezone.com, KendariNews.com, U+usum, Baybio Institute, Penjejak.com, SindikasiNET, Info Kampus (Informasi Seputar Kampus).

5. REFERENSI

- Anda, Adre. 2012. Metode Bermain. <http://andasites.blogspot.com/2012/07/metode-bermain.html>. Diakses pada 19 Oktober 2012.
- Maggi, S., et al., School proportion of highly competent children, neighbourhood socioeconomic characteristics, and class composition. *Journal of Education Research*, 2003 (in press).
- Murray L., Hipwell A., Hooper R. (1996). The cognitive development of 5-year-old children of postnatally depressed mothers. *Journal Of Child Psychology And Psychiatry And Allied Disciplines* 37 (8): 927-935.
- Muhibbin, Syah. 2012. Inovasi pembelajaran dengan metode. <http://arabgampang.blogspot.com/2009/07/inovasi-pembelajaran-dengan-metode.html>. Diakses pada tanggal 19 Oktober 2012.