

# Perancangan Permainan Interaktif mengenai Cinta Tanah Air untuk Kalangan Usia 11-17 Tahun

**Sebastian Hadi Santoso<sup>1</sup>, Wibowo<sup>2</sup>, Hendro Aryanto<sup>3</sup>**

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni dan Desain, Universitas Kristen Petra,  
Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya 60236, Indonesia  
Email: sebastian\_follower@yahoo.com

## Abstrak

Perancangan ini dilakukan di samping penelitian untuk mengetahui berbagai penyimpangan masyarakat terhadap Pancasila. Penelitian mencakup Pancasila dan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari, serta data-data tentang permainan interaktif sebagai media pembelajaran. Kalangan remaja dalam kisaran usia 11-17 tahun adalah sasaran utamanya. Hasil penelitian tersebut dijadikan sebagai bahan untuk perancangan permainan interaktif sebagai media pembelajaran di kelas atau sekolah. Perancangan permainan interaktif ini didasarkan pada tujuan untuk mengajarkan Pancasila sebagai ideologi dasar Indonesia kepada kalangan remaja di berbagai sekolah di Indonesia. Sistem permainan ini diambil dari bentuk papan permainan ludo yang dikembangkan supaya menciptakan suasana yang interaktif serta mempelajari Pancasila lebih aplikatif.

**Kata kunci:** Pendidikan, Pancasila, Karakter, Permainan, Interaktif.

## Abstract

**Title:** *The Design of Interactive Game about Patriotism for Teens in 11-17 Years*

*This design is accomplished beside the study for knowing about some deviations of Pancasila. The study take in Pancasila and its application in daily life, and also the datas about interactive game as a learning media. Teens in 11-17 years old are target audiences of the study and the design. The result of the study brings the materials for the design of interactive game as the learning media in classes or schools. This design of interactive game is based on purpose of teaching about Pancasila as Indonesia's basic ideology among teens in all schools of Indonesia. The system of this game is adopted from the game board of Ludo that is modified to make an interactive circumstance and learn more applicatively in Pancasila.*

**Keywords:** *Education, Pancasila, Character, Game, Interactive*

## Pendahuluan

Pancasila adalah ideologi dasar bagi negara Indonesia, maka Pancasila dapat dikatakan sebagai pedoman berbangsa dan bernegara. Nilai Pancasila dapat dilihat dari kelima silanya: Ketuhanan Yang Maha Esa, Kemanusiaan yang adil dan beradab, Persatuan Indonesia, Kerakyatan yang dipimpin oleh hikmat kebijaksanaan dalam permusyawaratan/ perwakilan, serta Keadilan sosial bagi seluruh Indonesia. Pancasila ini sangatlah penting untuk diterapkan dalam kehidupan sehari-hari, terlebih lagi diajarkan kepada generasi muda di Indonesia. Generasi muda di Indonesia ini perlu memahami Pancasila secara utuh supaya dijadikan pedoman kehidupan bersama dalam masyarakat.

Kenyataan di Indonesia sungguh menyedihkan apabila dilihat dari berbagai kasus penyimpangan

terhadap Pancasila. Kasus yang paling menggambarkan adalah kasus pembunuhan yang dilakukan oleh kalangan remaja pada tahun 2012. Faktanya, para remaja melakukan pembunuhan dengan alasan atau motivasi dendam, perampasan harta, dan kasus pengeroyokan. Hal ini membuktikan bahwa para remaja ini tidak menghargai dan menjunjung nilai-nilai kemanusiaan, yang merupakan salah satu inti dari Pancasila.

Generasi di Indonesia ini dapat dikatakan kurang memiliki rasa cinta tanah air dalam kepribadiannya. Rasa cinta tanah air adalah bentuk wujud kebanggaan dan kepedulian yang besar terhadap tanah airnya sendiri (dalam hal ini, tanah air Indonesia). Cinta tanah air ini berlandaskan Pancasila sebagai ideologi negara Indonesia. Dahulunya, Pancasila dimasukkan ke dalam kurikulum pendidikan di Indonesia, namun sekarang pendidikan Pancasila ditiadakan dan

Pancasila dimasukkan ke dalam pendidikan Kewarganegaraan sehingga porsi Pancasila lebih sedikit dalam pengajarannya.

Secara keseluruhannya, hal yang perlu diperhatikan adalah kasus remaja dan perkembangan pribadinya. Menurut Piaget, anak-anak remaja telah memasuki masa dimana mereka mulai berpikir hal-hal yang abstrak, serta memecahkan masalah dengan semua alternatif. Dan terutama, para remaja ini terdorong secara naluri untuk mencari jati diri/ identitas dengan menyerap nilai-nilai moral melalui lingkungan sekitarnya.

Masa remaja ini sangat penting karena ini merupakan masa proses transisi menuju ke arah pribadi yang sehat dan dewasa, pribadi yang memiliki paradigma yang baik dan benar. Nilai-nilai yang membentuk kepribadian sebagian besarnya merupakan faktor eksternal (luar diri) karena telah diserap dari lingkungan sekitarnya. Namun kenyataan di Indonesia ini sangat memprihatinkan terutama kasus-kasus penyimpangan terhadap Pancasila. Hal ini dapat mempengaruhi pola pikiran kalangan remaja di Indonesia ini.

Untuk itu, diperlukan sekolah atau lembaga pendidikan untuk mengantisipasi secara tidak langsung permasalahan moral remaja, terutama yang berkaitan dengan Pancasila sebagai ideologi negara. Kegiatan belajar mengajar dapat mengintegrasikan kegiatan bermain, begitulah menurut Iva Rifa, karena dunia anak adalah dunia bermain. Hal ini dapat meningkatkan minat dan aktivis belajar siswa. Dengan demikian diharapkan permainan interaktif dapat dijadikan peluang untuk menanamkan rasa cinta tanah air berlandaskan Pancasila bagi kalangan remaja.

## Metode Penelitian

Dalam proses perancangan permainan interaktif ini, dibutuhkan data-data mengenai Pancasila, termasuk pendapat dari seorang ahli yang bersangkutan. Di samping itu, dibutuhkan data-data mengenai permainan interaktif sebagai data pendukung untuk membantu merumuskan konsep permainan yang akan dirancang nantinya.

### Metode Pengumpulan Data

Untuk mengumpulkan data-data tersebut dilakukan dengan metode sebagai berikut:

#### 1. Metode Wawancara

Metode ini digunakan untuk menggali lebih dalam mengenai Pancasila dengan melakukan *interview via email* dengan seorang ahli sebagai narasumber.

#### 2. Studi Pustaka/ Literatur

Metode ini dilakukan dengan membaca suatu referensi dan mengambil hal-hal penting yang

dapat membantu proses perancangan permainan interaktif ini. Studi pustaka ini mencakup Pancasila dan nilai-nilainya, serta mengenai permainan interaktif.

#### 3. Metode *Google Searching*

Metode ini digunakan, mengingat *website* pada zaman yang berkembang ini semakin pesat dan mengandung data-data yang *up-to-date*. Meskipun begitu, data-data yang diperoleh melalui metode akan dipilah dan diolah sesuai dengan tujuan penanaman cinta tanah air. Untuk itu, akan diberi pengecualian terhadap data-data yang diperoleh dari *Wikipedia* serta *Blogspot*, karena kedua *website* ini bersifat tidak akurat.

## Metode Analisa Data

Metode yang akan digunakan untuk menganalisis serta mengolah data untuk mendukung proses permainan interaktif, adalah sebagai berikut:

#### 1. Metode Pendekatan 5W + 1H

Metode ini dijabarkan sebagai berikut:

- *What*: Permainan interaktif bentuk apa yang dapat digunakan untuk tujuan pendidikan Pancasila?
- *Who*: Untuk siapakah permainan interaktif ini ditujukan?
- *Where*: Di tempat manakah saja permainan interaktif ini dapat diterapkan?
- *When*: Kapan saat yang tepat untuk menerapkan permainan interaktif tersebut?
- *Why*: Mengapa permainan interaktif ini dapat digunakan untuk tujuan pendidikan Pancasila?
- *How*: Bagaimana menerapkan permainan interaktif dengan tepat dan efektif untuk tujuan pendidikan Pancasila?

#### 2. Metode Analisis SWOT

Analisa SWOT ini dipertanyakan sebagai berikut:

- *Strength*: Keunggulan apa yang akan dimiliki oleh permainan interaktif pada umumnya?
- *Weakness*: Kelemahan apa yang akan dimiliki oleh permainan interaktif pada umumnya?
- *Opportunity*: Peluang apa yang dapat diperoleh dari permainan interaktif untuk tujuan pendidikan Pancasila?
- *Threat*: Hambatan apa yang ditimbulkan oleh permainan interaktif dalam tujuan pendidikan Pancasila?

## Metode Perancangan

Tujuan pendidikan Pancasila adalah mengusahakan para peserta didik untuk memahami tentang Pancasila dan keseluruhannya, guna mendorong mereka untuk memiliki rasa cinta tanah air serta kepedulian terhadap Indonesia. Oleh karena itu, permainan interaktif ini membutuhkan hasil analisis dan pengolahan data seperti yang disebut di atas. Selain itu, permainan interaktif ini akan disesuaikan dengan karakteristik dari *target audience* serta bentuk dari permainan interaktif adalah *board game* yang akan dikembangkan sesuai konteks sebagai media

pembelajaran di dalam kelas. Dengan demikian, permainan interaktif ini melibatkan para murid sebagai pemain dan seorang guru sebagai pendamping serta konteks pembelajaran di dalam kelas.

## Tinjauan tentang Permainan

Anak-anak memiliki naluri untuk melakukan aktivitas bermain, bahkan berlanjut sampai tahap remaja. Aktivitas bermain atau permainan ini dapat dikaitkan dengan konteks sebagai media pembelajaran. Berikutnya, ada dua konteks yang dibicarakan mengenai permainan, yaitu: media pembelajaran serta media interaktif.

### Media Pembelajaran

Permainan dapat dijadikan sebagai media belajar. Bahkan ada beberapa permainan yang cocok untuk dimainkan di dalam konteks pembelajaran di sekolah. Sebagai media pembelajaran, permainan dapat memberikan dampak terhadap perkembangan yang mencakup sebagai berikut:

#### 1. Kemampuan Kognitif

Ada beberapa pengetahuan yang tidak memungkinkan untuk disampaikan di dalam kelas. Untuk itu, permainan dapat memberikan manfaat pengetahuan dan wawasan di dalam aktivitas bermain.

#### 2. Kemampuan Berbahasa

Anak-anak akan terdorong untuk belajar mengenai ketrampilan menyimak dalam hal memahami aturan bermain untuk menyelesaikan atau memenangkan permainan. Selain itu, terdapat pula permainan yang menuntut anak-anak untuk belajar berbahasa.

#### 3. Daya Pikir dan Daya Cipta

Permainan pada khususnya, dapat mendorong anak-anak untuk berlatih mengenai tiga ketrampilan, yaitu: daya konsentrasi, *problem solving* (ketrampilan pemecahan masalah), serta jiwa pemimpin. Ketiga hal ini sangat penting untuk perkembangan anak.

### Media Interaktif

Pada umumnya, permainan dikatakan sebagai media interaktif karena menimbulkan terjadinya interaksi baik antara pemain dengan media maupun antar-pemain. Hal ini didukung oleh karakteristik umum permainan yaitu: menyenangkan, sederhana/ mudah dimainkan, serta informatif secara positif. Sebagai media interaktif, permainan memberikan pengaruh terhadap perkembangan anak, yaitu:

#### 1. Kemampuan Sosial

Interaksi antar pemain yang terjadi dalam permainan ini menuntut anak-anak belajar untuk merespon, memberi, menerima, menolak, berdiskusi, dan sebagainya. Dengan demikian, permainan ini dapat melatih anak untuk mengasah

kemampuan sosial dengan mengekspresikan diri di kelompok sosial (masyarakat).

#### 2. Kemampuan Motorik

Di dalam aktivitas bermain, anak-anak terdorong untuk bergerak baik secara aktif maupun pasif. Hal ini dapat meningkatkan keseimbangan motorik, sehingga berdampak terhadap perkembangan fisik dan mental karena kemampuan motorik yang aktif dapat menjauhi anak dari stress.

#### 3. Kemampuan Afektif

Permainan selalu memiliki aturan bermain yang harus dipatuhi dalam menyelesaikan permainan. Dengan demikian, dapat menjadi awal bagi anak untuk menyadari adanya aturan dan memahami pentingnya aturan. Hal ini dikaitkan dengan manfaat kemampuan sosial untuk mengenal nilai dan norma dengan benar.

Dapat disimpulkan bahwa permainan dapat dijadikan sebagai media pembelajaran interaktif bagi anak-anak. Selain itu, terdapat permainan edukatif yang merupakan permainan yang disesuaikan dengan tujuan pendidikan di sekolah. Dalam konteks media pembelajaran interaktif, permainan perlu memiliki karakteristik, sebagai berikut:

- a. Sesuai dengan tujuan pendidikan
- b. Dilengkapi dengan aturan
- c. Sesuai dengan *target/* sasaran
- d. Menarik dan mudah dimainkan
- e. Menimbulkan hubungan sosial
- f. Didampingi oleh seorang pembimbing

## Tinjauan tentang Pancasila

Pancasila adalah ideologi negara Indonesia, serta merupakan pedoman berbangsa dan bernegara bagi seluruh generasi di Indonesia. Pancasila terdiri dari lima sila, yang setiapnya merupakan suatu asas dengan fungsi tersendiri, namun seluruh asas membentuk satu kesatuan yang sistematis. Dengan kata lain, setiap sila ini tidak dapat berdiri sendiri-sendiri serta tidak saling bertentangan.



Sumber: [ideologipancasila.wordpress.com](http://ideologipancasila.wordpress.com)  
**Gambar 1. Lambang Garuda Indonesia**

Lambang Pancasila adalah Perisai, yang dikalungkan di Garuda Indonesia. Lambang ini berarti pertahanan Indonesia, dengan kata lain Pancasila ini merupakan indeks pertahanan Indonesia dalam kehidupan berbangsa dan bernegara. Berikut ini, dijabarkan kelima masing-masingnya.

#### **Sila Pertama: Ketuhanan Yang Maha Esa**

Sila pertama ini dilambangkan dengan Bintang di latar hitam, yang berarti cahaya bagi setiap manusia. Sila ini menunjukkan nilai pengamalan dari tujuan manusia sebagai makhluk Tuhan Yang Maha Esa. Seluruh kegiatan pelaksanaan dan penyelenggaraan negara, harus didasarkan pada nilai-nilai Ketuhanan Yang Maha Esa. Setiap individu pun dituntut untuk memiliki kepercayaan dan ketakwaan terhadap Pancasila, yang dilanjutkan dengan kerukunan antar umat beragama.

#### **Sila Kedua: Kemanusiaan yang adil dan beradab**

Mata Rantai, yang merupakan simbol bagi sila kedua, secara keseluruhannya menunjukkan bahwa setiap manusia, baik laki-laki maupun perempuan adalah sama dan saling membutuhkan. Sila ini berasal dari hikmat kemanusiaan, dimana prinsipnya adalah mengutamakan kesamaan harkat dan martabat sebagai manusia yang beradab. Sila ini pun mengandung kesadaran sikap moral dan tingkah laku manusia yang didasarkan pada potensi manusia dalam hal norma, nilai, serta kebudayaan (tradisi) sosial.

#### **Sila Ketiga: Persatuan Indonesia**

Sila ketiga ini merupakan sila yang paling tepat untuk mencerminkan cinta tanah air. Hal ini memang merupakan wujud dari sila ketiga, yang dilambangkan dengan Pohon Beringin. Esensinya, meskipun beragam suku bangsa, agama, ras, dan sebagainya, seluruhnya menyatu di bawah nama Indonesia (dalam halnya, Negara Kesatuan Republik Indonesia/ NKRI). Hal ini dimaksudkan bahwa perbedaan tersebut bukanlah untuk dijasdikan konflik atau pertikaian, melainkan alasan untuk menuju pada suatu gabungan yang harmonis. Dengan kata lain, sila ini mengandung nilai nasionalisme, yaitu memegah teguh persatuan dan kesatuan dalam mencapai tujuan bersama.

#### **Sila Keempat: Kerakyatan yang Dipimpin oleh Hikmat Kebijaksanaan dalam Permusyawaratan/ Perwakilan**

Sila keempat ini merupakan prinsip yang digunakan dalam melakukan diskusi. Lambang Banteng, yang merupakan simbol sila ini menyatakan bahwa orang-orang harus berkumpul dalam musyawarah untuk mufakat. Prinsip sila keempat adalah kerakyatan, yang menjunjung harkat dan martabat manusia dalam wilayah NKRI. Intinya adalah nilai demokrasi yang secara mutlak harus dilaksanakan di dalam kehidupan berbangsa dan bernegara yang menyangkut aspek moralitas kenegaraan, aspek politik, serta aspek hukum dan perundang-undangan. Dengan kata lain,

semuanya harus dilaksanaka dengan nusyawarah untuk mufakat.

#### **Sila Kelima: Keadilan Sosial bagi Seluruh Rakyat Indonesia**

Sila terakhir ini pada esensinya merupakan tujuan negara Indonesia, yaitu kemakmuran yang dapat dicapai melalui pemenuhan kebutuhan primer setiap manusia, yaitu kebutuhan pangan dan sandang. Kebutuhan pangan dilambangkan dengan Padi, sedangkan kebutuhan sandang dilambangkan dengan Kapas. Secara keseluruhannya, simbol sila kelima ini adalah Padi dan Kapas. Nilai inti dari sila ini adalah keadilan, yang mencakup hubungan timbal balik antara warga dan negaranya. Hal tersebut dapat diwujudkan dalam hidup bersama untuk mengamalkan tujuan negara dengan berlandaskan suatu prinsip kemerdekaan bagi setiap bangsa, perdamaian abadi serta keadilan dalam kehidupan bersama (keadilan sosial).

Dapat disimpulkan bahwa Pancasila ini merupakan lima dasar yang saling berkaitan membantuk suatu sistem yang harmonis. Pancasila sebagai dasar negara, harus dipertahankan, terutama oleh generasi muda di Indonesia. Pancasila ini merupakan kesepakatan para pendiri bangsa Indonesia. Oleh karena itu, Pancasila ini sangat penting bagi kurikulum pendidikan di Indonesia, yang diajarkan kepada seluruh sekolah. Terlebih lagi, pendidikan Pancasila harus melibatkan pendidikan karakter, dimana pendidikan perlu diterapkan dalam kehidupan sekolah maupun lingkungan keluarga di rumah.

### **Tinjauan tentang Pendidikan Karakter Bangsa**

Pengertian pendidikan karakter mencakup pendidikan nilai, pendidikan budi pekerti, pendidikan moral, pendidikan watak yang bertujuan mengembangkan kemampuan peserta didik untuk memberikan keputusan baik-buruk, menjaga apa yang baik dan mewujudkannya dalam kehidupan sehari-hari dengan sepenuh hati, begitulah menurut Rencana Aksi Nasional Pendidikan Karakter (2010). Pendidikan karakter ini harus berjalan terus serta bertujuan untuk mendidik peserta didik menjadi seseorang yang berdampak positif. Praktik pendidikan karakter ini tidak hanya saja berbasis *hardskill* (ketrampilan teknis) atau IQ (*Intelligence Quotient*) tetapi juga menerapkan *softskill*, yang dijabarkan menjadi EQ (*Emotional Quotient*) dan SQ (*Spiritual Quotient*). Hal ini sangat berdampak bagi pembentukan karakter peserta didik.

Pendidikan Karakter Bangsa pada umumnya bertujuan untuk membangun generasi yang jujur, cerdas, tangguh, dan peduli. Pendidikan karakter diterapkan baik di sekolah maupun di lingkungan

rumah atau lingkungan sosial lainnya (misalnya: organisasi) bagi seluruh kalangan usia, termasuk kalangan remaja. Oleh karena itu, program ini diselenggarakan secara sistematis mengarah kepada tujuan pendidikan nasional, yaitu menghasilkan insan Indonesia yang cerdas dan kompetitif. Strategi implementasi Pendidikan Karakter Bangsa dapat diterapkan bagi peserta didik melalui langkah-langkah sebagai berikut: pembelajaran, budaya sekolah, pengembangan diri, dan kegiatan keseharian di rumah. Fungsi Pendidikan Karakter Bangsa dapat dijabarkan sebagai berikut:

- a. Mengembangkan sifat dasar hati nurani, pikiran, dan perilaku menjadi baik
- b. Membangun dan memperkuat perilaku bangsa yang sudah dikonstruksi
- c. Memajukan peradaban bangsa sesuai dengan nilai-nilai luhur Pancasila

Ruang lingkup Pendidikan Karakter mencakup olah pikir, olah hati, olah raga, serta olah rasa dan karsa. Olah pikir berkaitan dengan kemampuan kognitif, yang dapat diamalkan dengan kemampuan berpikir cepat dan *problem solving* (pemecahan masalah). Olah hati menyangkut masalah penerapan melalui sikap atau tingkah laku, seperti beriman dan bertakwa, jujur, adil, berani mengambil risiko, berjiwa patriotik, tidak mudah menyerah, dan sebagainya. Sedangkan olah raga berkaitan dengan pembiasaan fisik, yaitu kebersihan, teratur, disiplin, kooperatif, serta bersahabat. Dan terakhirnya, olah rasa dan karsa ini meliputi pembentukan karakter yang dapat terjadi dalam pembentukan karakter yang dapat terjadi dalam masyarakat, yaitu: toleran, peduli, gotong royong, bangga terhadap produk Indonesia, dan lain-lain.

Sumber-sumber nilai pendidikan karakter bangsa adalah agama, Pancasila (ideologi), budaya, tujuan Pendidikan Nasional. Sumber-sumber nilai tersebut dipadukan dengan ruang lingkup Pendidikan Karakter, menghasilkan rumusan 18 nilai karakter bangsa, antara lain sebagai berikut:

1. Religius
2. Jujur
3. Toleransi
4. Disiplin
5. Kerja Keras
6. Kreatif
7. Mandiri
8. Demokratis
9. Rasa Ingin Tahu
10. Semangat Kebangsaan
11. Cinta Tanah Air
12. Menghargai Prestasi
13. Bersahabat/ Komunikatif
14. Cinta Damai
15. Gemar Membaca
16. Peduli Lingkungan
17. Peduli Sosial
18. Tanggung Jawab

Hal itu berarti bahwa Pendidikan Karakter Bangsa ini dilaksanakan secara sistematis dan berkelanjutan dengan tujuan untuk membangkitkan serta memperkuat kesadaran dan keyakinan generasi di Indonesia. Terlebih lagi, Indonesia ini tidak mampu membangun masa depan yang lebih baik tanpa membangun dan membentuk karakter generasi Indonesia yang semakin bertambah ini.

## Usulan Pemecahan Masalah

Permainan merupakan media yang baik untuk konteks pembelajaran serta sebagai media interaktif, yang menimbulkan terjadinya interaksi dan menuntut adanya proses belajar di dalam aktivitas bermain. Dengan kata lain, permainan interaktif dapat menjadi solusi serta strategi untuk menanamkan nilai-nilai Pancasila bagi kalangan remaja. Terutama fokusnya adalah menumbuhkan rasa cinta tanah air terhadap kalangan remaja sebagai tindak lanjut dari pemahaman nilai-nilai Pancasila.

Permainan interaktif sebagai media pembelajaran, disarankan untuk diterapkan dalam kegiatan belajar mengajar di kelas, barangkali ini akan menjadi efektif untuk menerapkan nilai-nilai Pancasila pada jam Pendidikan Kewarganegaraan, satu-satunya mata pelajaran yang mengajarkan tentang kejatian diri bangsa Indonesia sekarang ini. Di dalam permainan interaktif, aktivitas melibatkan seluruh anak di kelas sebagai peserta main, serta para guru sebagai pendamping, yang memantau berjalannya permainan itu. Intinya, media permainan interaktif ini dapat digunakan sebagai media pendukung bagi konteks pembelajaran di sekolah, baik di jam intrakurikuler maupun jam ekstrakurikuler.

Jadi, media permainan interaktif yang akan digunakan adalah bentuk *board game*, yang memudahkan dalam konteks pembelajaran di sekolah. Materi-materi yang akan diterapkan dalam permainan interaktif ini adalah nilai-nilai Pancasila, tidak hanya kelima silanya saja tetapi juga keseluruhannya. Bentuk permainan dan materi permainan akan direncanakan dengan tujuan supaya melalui permainan ini, kalangan remaja dapat memahami Pancasila secara utuh dan benar, serta meningkatkan kemungkinan kalangan remaja dapat belajar untuk semakin memiliki cinta tanah air dan memicu motivasi untuk peduli terhadap Indonesia.

## Konsep Pembelajaran

Konteks materi pembelajaran yang akan diterapkan dalam media permainan interaktif ini adalah mengenai Pancasila dan nilai-nilai luhurnya. Konteks ini menjadi kebutuhan bagi kalangan remaja. Tujuannya mengarah kepada pembentukan karakter bangsa bagi

kalangan remaja, yaitu menjadi pribadi yang terdorong untuk memiliki rasa cinta tanah air dan peduli terhadap Indonesia dengan menanamkan nilai-nilai luhur Pancasila kepada kalangan usia 11-17 tahun.

Materi yang akan dibahas dalam permainan interaktif ini adalah Pancasila yang mencakup sebagai berikut: kelima sila Pancasila, nilai pokok dari tiap-tiap sila, wujud pengamalan Pancasila, serta beberapa contoh kasus yang perlu dipecahkan seturut dengan Pancasila. Materi pembelajaran tersebut disesuaikan dengan tingkat intelektual dan karakteristik *target audience*, yaitu kalangan remaja yang sedang menjalani masa studi di SMP (Sekolah Menengah Pertama) dan SMA (Sekolah Menengah Atas) atau sekolah semacamnya, dengan kisaran usia 11-17 tahun. Karakteristik kalangan remaja adalah sebagai berikut:

- Mampu berpikir abstrak
- Menyukai tokoh yang patut diteladani
- Merenungkan diri sendiri, nilai etika, dan isu moral
- Mampu mengekspresikan diri secara konstruktif dan kreatif
- Lebih mandiri
- Mencapai tingkat sosialisasi lebih tinggi

Kebutuhan materi pembelajaran serta karakteristik *target audience* menjadi dasar pembuatan permainan interaktif ini, yang dapat terpenuhi melalui permainan ludo. Permainan ludo biasanya dimainkan oleh 2-4 pemain. Di awal permainan, setiap pemain harus memainkan keempat pion miliknya keluar dari *zona*, dilangkahakan memutar sesuai angkat mata dadu secara bergiliran sampai kotak akhir. Apabila satu pion itu telah sampai ke kotak akhir, maka pion tersebut dinyatakan 'selesai' di permainan. Pemain apabila keempat pion miliknya telah 'selesai' di permainan, maka pemain tersebut dinyatakan memenangkan dan menyelesaikan permainan. Aturan dan peralatan di dalam permainan ludo akan disesuaikan dengan konteks yang disebutkan di atas sebagai berikutnya.

### **Papan Permainan**

Papan permainan mengadopsi jenis permainan ludo dengan beberapa perubahan, yaitu bertambahnya jumlah *zona*. Permainan ludo biasanya memiliki 4 *zona* saja, dikembangkan menjadi 8 *zona*, mengingat di dalam kelas terdiri dari banyak anak. Setiap *zona* dimainkan oleh setiap kelompok yang terdiri dari 2-4 orang, yang harus bekerjasama dan berdiskusi dalam menyelesaikan permainan. Setiap *zona* hanya memiliki satu pion saja, mengingat waktu belajar di dalam kelas dapat dibatasi, terutama jumlah *zona* yang bertambah menjadi 8 *zona*.

### **Dadu Pancasila**

Permainan ludo akan menggunakan 2 buah dadu, masing-masingnya juga dikembangkan sesuai dengan konteks Pancasila, yaitu angka pada mata dadu digantikan dengan simbol sila-silanya. Dalam hal ini, simbol Garuda Indonesia menjadi pengganti simbol angka enam. Tujuannya adalah merangsang anak-anak untuk memahami hakiki sila masing-masing. Cara menggunakan dadu pun disesuaikan dengan konteks pembelajaran, yaitu pada saat memainkan pion keluar dari *zona*-nya. Pada gilirannya, seseorang melemparkan dadunya. Kemudian kedua dadu itu menunjukkan 2 simbol sila. Setiap anggota kelompok yang bersangkutan harus dapat menyebutkan kedua sila yang ditunjukkan pada mata dadu tanpa kesalahan sedikitpun. Jikalau mereka menyebutnya dengan benar dan lengkap, maka pionnya diperbolehkan keluar dari *zona*-nya dan dilangkahakan sesuai jumlah angka silanya. Pengecualian diberikan pada situasi khusus, yaitu apabila salah satu mata dadu menunjukkan simbol Garuda Indonesia (sebagai pengganti angka enam) maka kelompok cukup menyebutkan satu sila saja. Dan hal itu pun berlaku apabila kedua mata dadunya menunjukkan simbol Garuda Indonesia, pionnya diperbolehkan keluar dari *zona*-nya tanpa harus menyebutkan sila-silanya.

### **Set Kartu Permainan**

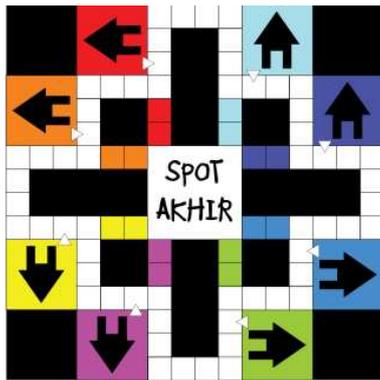
Permainan ludo ini dilengkapi dengan set kartu yang berisi pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan Pancasila. Ini berkaitan dengan pengetahuan dan kemampuan berpikir cepat. Ada 2 jenis, yaitu kartu soal dan kartu kasus. Kartu soal merupakan kartu yang mengajukan pertanyaan seputar materi yang berkaitan dengan pemahaman dengan Pancasila, termasuk masing-masing silanya. Dengan demikian, anak-anak dapat belajar tentang Pancasila. Sedangkan kartu kasus berisi tentang berbagai contoh kasus yang memerlukan pemecahan masalah yang sesuai dengan nilai Pancasila. Tujuannya, supaya anak-anak dapat mengerti contoh kasus yang dapat terjadi dalam kehidupan sehari-hari ini dapat dilaksanakan menurut prinsip Pancasila. Konteks set kartu permainan ini terlihat pada saat gilirannya, pada saat pionnya dimainkan, setiap kelompoknya harus mengambil salah satu dari set kartu. Kemudian kelompok tersebut perlu berdiskusi untuk menjawab pertanyaan atau memecahkan kasus yang diajukan oleh kartu yang diambilnya. Jika jawabannya benar, kelompoknya memperoleh 5 poin. Jikalau jawabannya tidak benar, mereka tidak memperoleh poin. Ini esensi dari sistem permainan yang menggunakan sistem *reward*, dimana mereka mengejar poin lebih banyak.

### **Konsep Perancangan**

Seperti yang dijelaskan, permainan interaktif ini mengadopsi jenis permainan ludo yang dikembangkan seturut dengan konteks pembelajaran mengenai Pancasila, ditambah dengan set kartu permainan

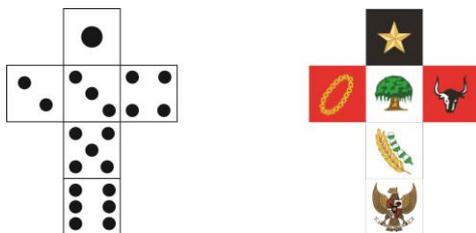
sebagai indeks sistem *reward*, guna melatih anak untuk berpikir kritis serta memahami tentang Pancasila. Berdasarkan kebutuhan tersebut, setidaknya ada 4 peralatan yang akan dibuat, yaitu: papan permainan (1 buah), dadu (2 buah), 1 set kartu permainan (minimal 20 lembar setiap set), serta pion-pion. Kotak penyimpanan dapat menjadi alternatif optional untuk menyimpan semuanya. Selain itu, diperlukan media pendukung untuk mengajarkan cara bermain, yaitu buku panduan.

Rancangan permainan pada utamanya menggunakan desain seperti yang dibawah ini. Seperti yang dijelaskannya, permainan ini terdiri dari 8 *zona*, serta menggunakan satu pion saja.



**Gambar 2. Rancangan permainan inyteraktif**

Dadu akan menggunakan desain simbol sila-sila Pancasila dan simbol Garuda Indonesia. Desain dapat diperlihatkan sebagai berikut



**Gambar 3. Dadu biasa dan dadu Pancasila**

### Konsep Visual

Berikut ini akan dijelaskan mengenai *tone colour*, *design type/* tipografi, serta gaya desain/*design style*.

#### 1. *Tone Colour*

Untuk desain jalur, akan digunakan warna putih sebagai *fill* dan warna hitam sebagai *outline*. Untuk kedelapan *zona*, akan digunakan 8 warna sebagai pemciri *zona*, yang akan diaplikasikan pada *zona*, pion, serta 2 kotak masing-masing terakhir yang menjembatani ke kotak akhir. Warna-warna dalam desain dibuat dengan format CMYK. Warna-warna tersebut mencakup *cyan (tone)*, biru, *magenta tone*, *magenta shade*, kuning *tone*, kuning *shade*, hijau *tone*, hijau *shade*.

Ukuran CMYK masing-masing dapat dijelaskan sebagai berikut:

Putih	: C 0	M 0	Y 0	K 0
Hitam	: C 0	M 0	Y 0	K 100
<i>Cyan (tone)</i>	: C 60	M 0	Y 0	K 0
Biru	: C 100	M 100	Y 0	K 20
<i>Magenta tone</i>	: C 0	M 60	Y 0	K 0
<i>Magenta shade</i>	: C 0	M 100	Y 0	K 20
Kuning <i>tone</i>	: C 0	M 0	Y 60	K 0
Kuning <i>shade</i>	: C 0	M 0	Y 100	K 20
Hijau <i>tone</i>	: C 60	M 0	Y 60	K 0
Hijau <i>shade</i>	: C 100	M 0	Y 100	K 20

#### 2. *Design Type/* Tipografi

Tipografi yang akan digunakan dalam permainan interaktif ini menggunakan *typeface* yang mudah dimengerti oleh kalangan remaja serta enak dibaca sehingga tidak menimbulkan kesan membosankan. Untuk konsep *layout* yang lebih resmi seperti buku panduan, akan digunakan *typeface* yang agak lebih formal supaya tulisan yang berbobot mudah dan nyaman untuk dibaca. Desain tipografi khusus dapat dilihat di bawah ini, yang memiliki karakteristik tipis yang tinggi dan kurang proporsional.



**Gambar 4. Desain tipografi**

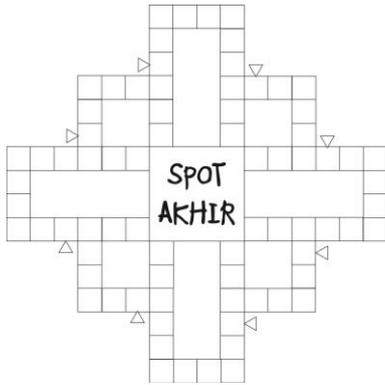
#### 3. Gaya Desain/ *Design Style*

Gaya desain yang akan dipergunakan di dalam desain permainan interaktif ini adalah gaya desain *Art Deco*. Karya-karyanya selalu mencerminkan kesan mewah, *extravaganza*, serta *glamour*. Gaya desain *Art Deco* ini pada konsep desainnya, akan memudahkan proses pendesainan yang dapat menarik perhatian bagi kalangan remaja.

Keseluruhan rancangan konsep dirumuskan berdasarkan konsep ide atau tema. Inti dari permasalahan yang disebutkan di atas, adalah generasi muda sekarang ini tidak memiliki *sense of belonging* terhadap Pancasila. Maksudnya, generasi muda ini kehilangan kepedulian terhadap Pancasila, apalagi sebagai ideologi negara. Jadi konsep ide berasal dari kata "*sense of belonging*", yang mengacu pada solusi/ konsep pemecahan masalah yaitu komunitas/ *community*, dimana mereka merasakan kebersamaan dalam menjalani Indonesia dengan berlandaskan Pancasila sebagai ideologi negara.

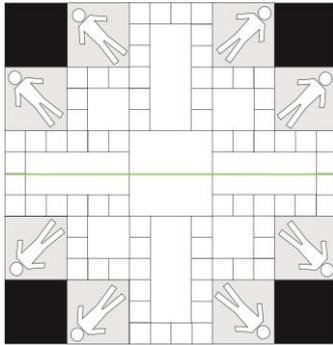
#### *Thumbnail*

Berikut ini yang merupakan *thumbnail* dari beberapa peralatan yang dirancang dalam permainan interaktif, yaitu: papan permainan, pion, dan dadu.

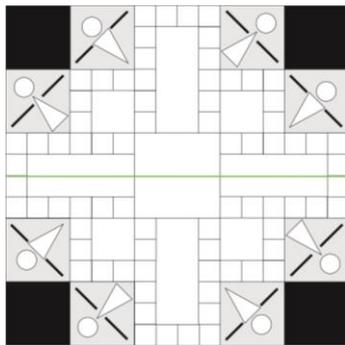


**Gambar 5. Desain utama permainan**

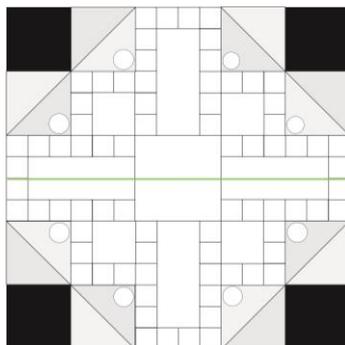
Berikutnya adalah *thumbnail* papan permainan yang berbentuk 2D, dengan ukuran persegi (sama sisi), ditambah dengan 8 *zona*.



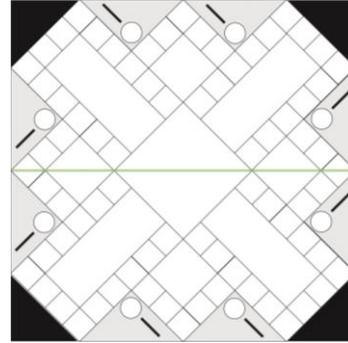
**Gambar 6. Thumbnail papan permainan**



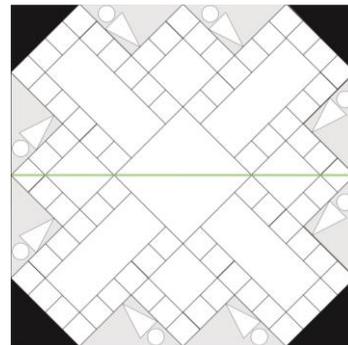
**Gambar 7. Thumbnail papan permainan**



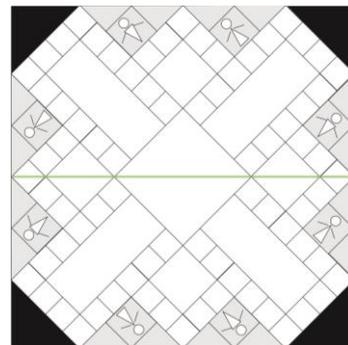
**Gambar 8. Thumbnail papan permainan**



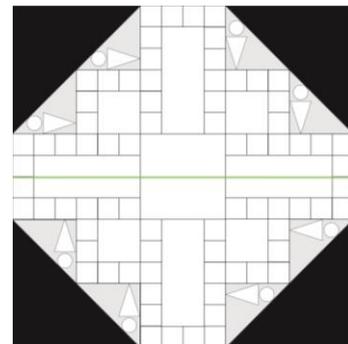
**Gambar 9. Thumbnail papan permainan**



**Gambar 10. Thumbnail papan permainan**

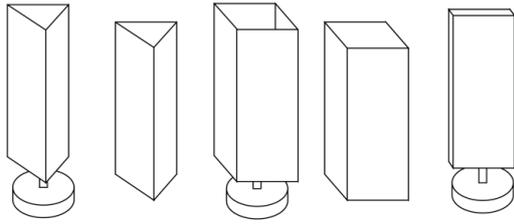


**Gambar 11. Thumbnail papan permainan**

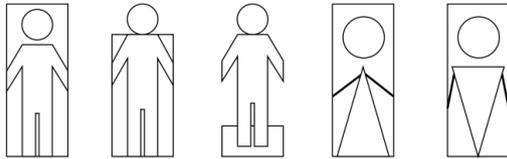


**Gambar 12. Thumbnail papan permainan**

Berikut ini adalah *thumbnail* pion yang dibuat dalam bentuk ruang (3D), supaya pion dapat berdiri tegak di papan permainan saat dimainkan.

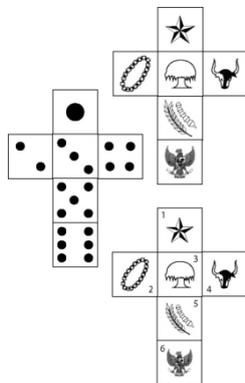


Gambar 13. *Thumbnail* bentuk pion



Gambar 14. *Thumbnail* desain pion

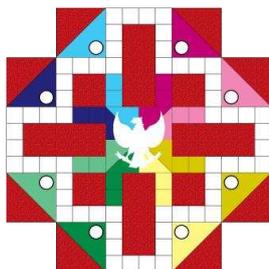
Dan terakhirnya, *thumbnail* mengenai desain dadu yang menggunakan simbol-simbol Pancasila dan simbol Garuda Indonesia sebagai pengganti angka pada mata dadu.



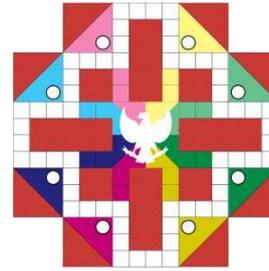
Gambar 15. *Thumbnail* kerangka dadu

**Tight Tissue**

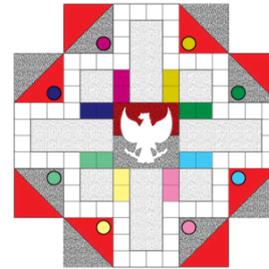
*Thumbnail-thumbnail* di atas dipilih berdasarkan konsepnya dan dikembangkan menjadi *tight tissue* dengan pemberian unsur warna sebagai alternatif dan pengembangan. Berikut ini adalah *tight tissue* papan permainan yang disesuaikan dengan karakteristik gaya desain *Art Deco* dengan aplikasi 8 warna penciri khas *zona* serta ditambah simbol Garuda Indonesia sebagai indeks tujuan Indonesia yang makmur.



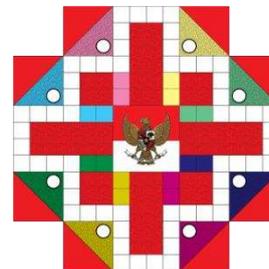
Gambar 16. *Tight tissue* papan permainan



Gambar 17. *Tight tissue* papan permainan

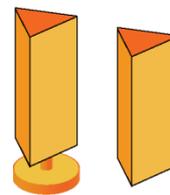


Gambar 18. *Tight tissue* papan permainan



Gambar 19. *Tight tissue* papan permainan

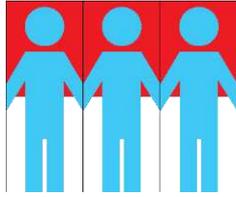
Berikutnya *tight tissue* pion yang dibuat dalam bentuk prisma segitiga tegak, seperti yang dibawah ini. Desain pion akan diberi warna penciri khas *zona*, untuk masing-masing *zona* yang berjumlah 8 buah.



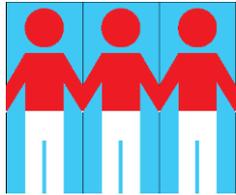
Gambar 20. Bentuk pion



Gambar 21. *Tight tissue* kerangka pion



Gambar 22. *Tight tissue* kerangka pion



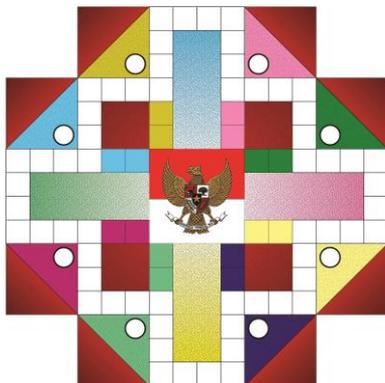
Gambar 23. *Tight tissue* kerangka pion



Gambar 24. *Tight tissue* kerangka dadu

**Final Artwork**

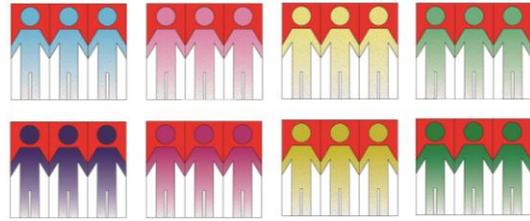
*Tight tissue* dikembangkan dan diberi beberapa perubahan guna meningkatkan keindahan konsep desain masing-masing, serta ditambah dengan desain set kartu permainan dan buku panduan.



Gambar 25. *Final artwork* desain papan



Gambar 26. *Final artwork* desain dadu



Gambar 27. *Final artwork* desain pion



Gambar 28. *Final artwork* kartu permainan



Gambar 29. *Cover* buku panduan



Gambar 30. *Buku panduan* halaman 2-3



Gambar 31. *Buku panduan* halaman 4-5



Gambar 32. Buku panduan halaman 6-7



Gambar 33. Buku panduan halaman 8-9



Gambar 34. Buku panduan halaman 10-11

### Aplikasi pada Media Interaktif

Final artwork dari yang di atas dapat diaplikasikan serta dibuat dengan bahan yang tidak membahayakan serta harganya terjangkau. Berikut ini adalah aplikasi dari semua final artwork, mulai dari papan permainan sampai buku panduan.



Gambar 35. Aplikasi seluruh media

### Papan Permainan

Papan permainan dibuat dengan bahan kayu serta ukurannya adalah 36 x 36 cm. Di setiap sudut dipotong untuk menyisakan tempat kosong untuk penyimpanan pion dan dadu.



Gambar 36. Aplikasi desain papan permainan dan kotaknya

### Dadu Pancasila

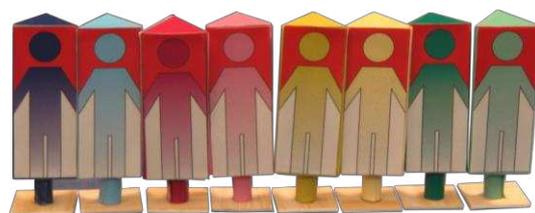
Dadu Pancasila menggunakan bahan kayu dengan sudut-sudutnya agak ditumpulkan sehingga tidak membahayakan, kemudian di atas permukaan, ditempel gambar simbol sila pertama sampai kelima Pancasila serta simbol Garuda Indonesia.



Gambar 37. Aplikasi desain dadu

### Pion

Pion dibuat dalam bentuk 3D, dengan bahan duplex serta dibuat dengan bentuk yang tegak dan stabil supaya tidak mudah jatuh saat dimainkan.



Gambar 38. Aplikasi desain pion

### Set Kartu Permainan

Set kartu dibuat dengan bahan fancy paper, bagian belakangnya berisi pertanyaan, sedangkan bagian belakangnya menggunakan konsep yang sama. Ukurannya 7,5 x 10,5 cm berjumlah 20 kartu sebagai set kartu yang pertama.



**Gambar 39. Aplikasi desain kartu permainan**

### Buku Panduan

Buku ini dibuat dengan 12 halaman, termasuk *cover* depan dan belakangnya. Ukurannya A6 (10,5 x 15 cm). Serta bahannya menggunakan *fancy paper*.



**Gambar 40. Aplikasi desain buku panduan**

### Kesimpulan

Permasalahan moral yang terjadi di antara kalangan remaja di Indonesia ini cukup memerlukan perhatian, terutama yang berkaitan dengan Pancasila. Kalangan remaja ini mengalami masa dimana mereka mulai mencari jati diri melalui penyerapan nilai-nilai di lingkungan sekitar. Namun kasus penyimpangan di Indonesia cukup mengandung resiko bagi pembentukan karakter kalangan remaja ini. Terlebih lagi, Pancasila saat ini berkurang jatahnya dalam kurikulum pendidikan di Indonesia.

Oleh karena itu, digunakan media pendukung yang menarik perhatian anak-anak untuk mau belajar dan memahami tentang Pancasila. Mengingat karakteristik remaja yang menyukai aktivitas bermain serta menghabiskan sebagian besar waktunya di sekolah, maka digunakan strategi media yang tepat dan efektif yaitu permainan interaktif. Media ini dapat dikembangkan untuk menanamkan nilai serta dilaksanakan di dalam konteks pembelajaran di sekolah.

Di dalam media permainan interaktif bentuk *board games*, dikembangkan permainan ludo sesuai dengan tujuan pendidikan Pancasila bagi kalangan remaja. Permainan ini menggunakan papan, pion, dadu (2 buah), dan set kartu yang terdiri dari 20 lembar. Papan permainan diambil dari permainan ludo yang

dikembangkan menjadi 8 warna. Pion dibuat 8 buah, sesuai jumlah warna *zona* masing-masing. Kedua buah dadu menggunakan simbol-simbol sila dan simbol Garuda Indonesia sebagai pengganti angkat pada mata dadu.

Permainan ini dapat dikatakan sebagai strategi untuk menerapkan pendidikan Pancasila di dalam kehidupan sehari-hari, dilihat dari set kartu yang mengandung konten pemahaman dan aplikasi wujud pengamalan Pancasila dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan seluruh penelitian dan proses perancangan yang disebutkan, dapat disimpulkan bahwa media permainan interaktif ini masih menguasai ketertarikan anak-anak terutama kalangan remaja dalam proses belajar mengajar. Dengan demikian, bukan hanya di sekolah tetapi juga di rumah, kalangan remaja dapat belajar nilai-nilai Pancasila lebih aplikatif. Hal ini dapat mempengaruhi pembentukan karakter kalangan remaja di Indonesia. Selain itu, bentuk permainan dan jenis permainan ini tetap saja berkaitan supaya menghasilkan kombinasi yang tepat sesuai dengan tujuan permainan interaktif ini dalam konteks pembelajaran.

### Daftar Pustaka

Achroni, Keen. (2012). *Mengoptimalkan Tumbuh Kembang Anak Melalui Permainan Tradisional*. Yogyakarta: Javalitera.

Adrianti, Rossa. (2011). Arti dari Lambang Sila Pancasila". *Scribd*. Juli 2011. Diunduh 19 Maret 2013 dari <http://www.scribd.com/doc/61778605/Arti-Dari-Lambang-5-Sila-dalam-Pancasila/>

Gusnita, Chazizah. (2012, Juli). 5 Kasus pembunuhan Sadis yang Dilakukan Remaja. Pesan disampaikan dalam <http://news.detik.com/>

Indonesia. (2004). *Undang-Undang Dasar 1945*. Solo: Giri Ilmu.

Institut Keguruan dan Ilmu Pendidikan Malang, Laboratium Pancasila. (1993). *Pendidikan Pancasila di Perguruan Tinggi: Berdasarkan Keputusan Dirjen DIKTI No. 25 / DIKTI / KEP /1985, ed.3*. Malang: IKIP.

Tim Redaksi Salatiga. (2011). Ketika Para Pahlawan Bangkit Kembali". Diunduh 13 Maret 2013 dari <http://segitiga.net/game/board-card/ketika-para-pahlawan-bangkit-kembali>

Koesdiyo, R. Poerwanto. (2007). *Pendidikan Pancasila*. Yogyakarta: Graha Ilmu.

M.S., H. Kaelan. (2003). *Pendidikan Pancasila, ed.7*. Yogyakarta: "PARADIGMA"

Gudang Materi. (2011). Pendidikan Pancasila Dihapuskan, Gantinya Apa? Diunduh 21 November 2012 dari <http://news.gudangmateri.com/2011/05/pendidikan-pancasila-dihapuskan.html>

Rifa, Avi. (2012). *Koleksi Games Edukatif di Dalam dan Luar Sekolah*. Yogyakarta: Flash Books.

Yusuf, H. Syamsu. (2011). *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.