

COMENT (*CHESS OF ENVIRONMENT*): INOVASI MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *EDUGAME* SEBAGAI UPAYA MENANAMKAN KARAKTER CINTA LINGKUNGAN UNTUK ANAK-ANAK KAMPUNG CODE YOGYAKARTA

Okta Lesagia¹, Nuur Aziizah² and Dian Rizka Silvia³

¹Pendidikan Bahasa Inggris, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Yogyakarta, Indonesia.

²Pendidikan Bahasa Inggris, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Yogyakarta, Indonesia.

³Pendidikan Bahasa Inggris, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Yogyakarta, Indonesia.

¹oktalesagia24@gmail.com, ²nuuraziizah23@gmail.com, ³iahndy4emd@gmail.com

Abstract

Nowadays, Indonesia has many environmental problems which increase every year. The problems need to be solved by all Indonesia citizens without exception because everyone has responsibilities to deal with the problems. There are a lot of attempts done by the government to cope with the problems however they do not show obvious and significant changes. One of the environmental problems appears in Kampung Code, Yogyakarta. Kampung Code is located under the Gondolayu Bridge and on the bank of the Code River. One of the problems which appear in Kampung Code is sanitation and the amount of rubbish. According to (www.harianjogja.com, 2017), it is stated that the amount of rubbish produced increase every year. One of the solutions to create a clean and healthy environment is by building children's awareness and educate them about how to take care of their environment in an educative and interesting way. To achieve the solution, the writers propose "COMENT (*Chess of Environment*): Inovasi Media Pembelajaran Berbasis *Edugame* sebagai Upaya Menanamkan Karakter Cinta Lingkungan untuk Anak-Anak Kampung Code Yogyakarta". COMENT is an educative learning media adapted from chess game. It consists of information how to live healthy and clean, questions related to build children's character education about the environmental, and rewards. It is developed by using R&D method. To implement this media, it needs supports from RT/RW, social communities, government, and also children of Kampung Code. This media can train students' creativity, strategy, and their critical thinking to solve environmental problems by playing the media.

Keywords: *Character, COMENT, Environment, Kampung Code, Learning Media*

Pendahuluan

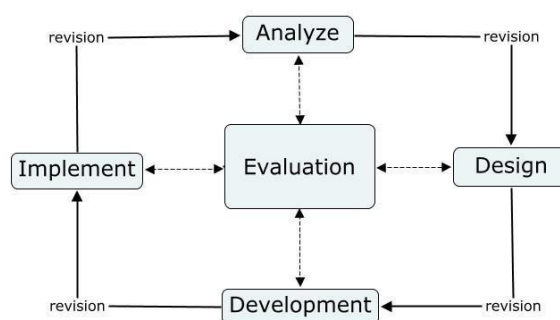
Akhir-akhir ini Indonesia menghadapi permasalahan lingkungan semakin meningkat setiap tahunnya. Masalah tersebut perlu ditangani oleh semua elemen masyarakat tanpa terkecuali. Beragam upaya terus dilakukan untuk mengurangi munculnya masalah lingkungan namun masih belum menunjukkan hasil yang cukup signifikan. Salah satu kawasan yang membutuhkan pembenahan terkait dengan permasalahan lingkungan adalah Kampung Code Yogyakarta. Kampung ini merupakan kampung semi permanen yang berdiri di tepi sungai Code. Permasalahan yang muncul terkait dengan sanitasi dan jumlah sampah yang cukup tinggi di aliran Sungai Code (www.harianjogja.com, 2017). Permasalahan tersebut secara langsung ataupun tidak akan mempengaruhi kualitas lingkungan. Hal tersebut tidak terlepas dari kebiasaan masyarakat sekitar Sungai Code yang memberikan kontribusi terhadap permasalahan lingkungan. Kebiasaan tersebut berkaitan dengan perlunya pendidikan karakter bagi masyarakat Kampung Code terutama bagi anak-anak sebagai generasi muda.

Isu pendidikan karakter merupakan isu yang cukup dominan untuk diperbincangkan saat ini. Hal tersebut juga dikaitkan dengan beragam permasalahan isu pendidikan karakter yang mencuat di publik. Pada dasarnya pendidikan merupakan suatu usaha yang ditekankan dalam beberapa agenda pemerintah antara lain Undang-Undang No 20 Tahun 2003, Nawacita nomor 8, RPJMN 2015-2019, dan persiapan generasi emas (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI, 2015). Minimnya pendidikan karakter menyebabkan maraknya berbagai permasalahan muncul seperti halnya permasalahan lingkungan. Untuk mengatasi permasalahan lingkungan tersebut diperlukan pembentukan karakter berwawasan lingkungan. Karakter berwawasan lingkungan yang diperlukan adalah sikap dan tindakan yang selalu berupaya mencegah kerusakan pada lingkungan alam di sekitarnya, dan mengembangkan upaya-upaya untuk memperbaiki kerusakan alam yang sudah terjadi.

Berdasarkan pemaparan diatas, maka penulis menggagas sebuah media pembelajaran COMENT (*Chess of Environment*). COMENT merupakan media pembelajaran edukatif yang diadaptasi melalui permainan catur dengan konsep yang berupa informasi budaya hidup sehat dan bersih untuk mewujudkan lingkungan bersih dan sehat serta dilengkapi dengan pertanyaan untuk menanamkan karakter cinta lingkungan pada anak-anak serta dilengkapi dengan *rewards*. Selain itu, media pembelajaran ini di kemas secara inovatif dan menarik sehingga anak-anak di Kampung Code diharapkan dapat memiliki karakter cinta lingkungan. Adapun tujuan dari penulisan ini adalah untuk mendeskripsikan perancangan desain, implementasi, aturan main, serta analisis SWOT dari COMENT (*Chess of Environment*).

Metode Penulisan

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*research and development*) dalam bidang pendidikan. Model yang digunakan adalah ADDIE yang merupakan singkatan dari *Analyze, Design, Develop, Implement* dan *Evaluate* (ADDIE) (Branch, 2009). Perancangan media ini meliputi tahap: (1) analisis kebutuhan (2) desain, (3) pengembangan produk, (4) implementasi, (5) evaluasi (revisi).



Gambar 1. Desain Penulisan

Sumber data yang digunakan dalam karya tulis ini berupa hasil observasi dan wawancara serta data-data yang bersumber dari pustaka- pustaka yang ada, baik berupa buku, artikel maupun jurnal yang mempunyai korelasi terhadap pembahasan masalah. Di samping itu beberapa informasi diperoleh dari berbagai sumber media, baik surat kabar maupun media elektronik yang kesemuanya diterapkan dengan interpretasi dalam metode analisis data. Bahan-bahan tersebut dimaksudkan sebagai pendukung dalam menyusun ketajaman analisis. Jenis data yang digunakan dalam karya tulis ini menggunakan data primer dan data sekunder.

Teknik pengumpulan data penelitian ini melalui dua tahap. Tahap yang pertama yaitu observasi dan wawancara, di mana kami sebagai peneliti melakukan pengamatan di Kampung Code serta melakukan wawancara dengan warga untuk mengumpulkan data yang mendukung dalam penelitian ini. Kedua, kami melakukan uji validasi mengenai COMENT (*Chess of Environment*) dengan menyajikan instrumen-instrumen yang akan dinilai oleh ahli media dan ahli materi.

Teknik analisis data dalam penelitian ini adalah teknik analisis kuantitatif. Jenis data yang diambil berupa data kualitatif yang diubah menjadi data kuantitatif dengan skala Likert. Data berupa skor tanggapan dari ahli media dan ahli materi yang diperoleh melalui skala dan dianalisis secara deskriptif kuantitatif.

Hasil dan Pembahasan

A. Perancangan dan Desain COMENT (*Chess of Environment*)

COMENT (*Chess of Environment*) adalah suatu inovasi media pembelajaran yang dirancang seperti permainan catur pada umumnya, namun ada modifikasi tertentu di mana papan catur akan diisi dengan beberapa informasi-informasi mengenai lingkungan sekitar. Bidak yang digunakan merupakan bidak catur pada umumnya yang dimodifikasi menjadi *standing man* yang memakai pakaian tradisional. Selanjutnya, diantara kotak-kotak catur akan diberikan bintang yang mana bintang tersebut berisi suatu pertanyaan seputar lingkungan yang harus dijawab oleh *player* yang menempati kotak berbintang tersebut. Nantinya, ketika *player* yang diberi kesempatan tersebut mendapat pertanyaan maka akan mendapat *reward*. Media ini disusun berdasarkan kebutuhan pemahaman anak-anak seputar pengetahuan umum mengenai lingkungan sekitar khususnya untuk anak-anak Kampung Code. Melalui media ini, anak-anak diharapkan mampu memahami dan mencintai lingkungan agar nantinya pendidikan karakter dapat terimplemetasi.

Adapun beberapa gambaran-gambaran penting yang akan diterapkan dalam media pembelajaran edukatif ini diantaranya:

1. Desain Papan Catur

Pada umumnya papan catur hanya memiliki dua warna yaitu hitam dan putih sebagai bidang pada area permainan serta memiliki bidak yang berwarna hitam dan putih juga. Inovasi media pembelajaran ini memiliki sedikit modifikasi pada bidang papan permainannya sendiri, disini akan disisipkan beberapa informasi mengenai lingkungan, seperti yang terlihat pada gambar dibawah ini. Warna hijau dan putih dipilih karena merupakan representasi dari warna lingkungan.



Gambar 2. Papan COMENT (*Chess of Environment*)

2. Desain Bidak COMENT

Bidak yang ada pada catur memiliki arti dan perannya sendiri-sendiri. Bidak yang digunakan dalam permainan ini yaitu *standing man* yang memakai baju tradisional.



Gambar 3. Bidak COMENT (*Chess of Environment*)

3. Desain Reward

Hadiah atau *reward* pada permainan ini berupa tasoz. *Reward* ini akan didapatkan oleh pemain yang berhasil menjawab pertanyaan ketika bidak caturnya menempati kotak berbintang. Adapun desain tasoz yaitu sebagai berikut :



Gambar 4. Reward Tasoz

Tasoz yang biasanya hanya sebagai koleksi ketika anak-anak membeli makanan ringan kini dapat dijadikan media pembelajaran yang berperan sebagai pendidikan karakter lewat kutipan-kutipan *go green* yang bersifat persuasif yang ada di dalamnya. Secara tidak langsung, anak-anak yang menjadi bermain akan mempelajari kutipan-kutipan tersebut dan bisa mengimplementasikan makna dan arti yang ada pada kutipan-kutipan tersebut.

4. Desain kartu pertanyaan dan perintah pada COMENT

Perbedaan mencolok yang menjadi modifikasi permainan ini adalah adanya tanda bintang pada papan catur yang berfungsi sebagai tanda kesempatan untuk pemain menjawab pertanyaan-pertanyaan dan perintah-perintah seputar lingkungan yang nantinya jika benar maka akan diberikan hadiah berupa tasoz.

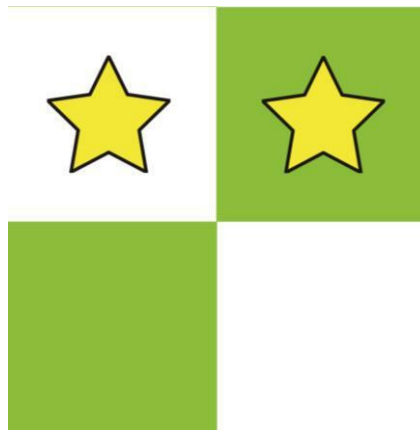


Gambar 5. Contoh perintah

Pertanyaan atau perintah yang ada pada permainan ini berfungsi sebagai *review* untuk para pemain apakah mereka memperhatikan kotak-kotak informasi yang ada pada papan permainan catur atau tidak. Informasi ini juga menjadi sumber ilmu untuk anak-anak.

5. Desain kotak berbintang pada permainan tasoz

Jika bidak pemain menempati kotak berbintang, ia berhak mendapatkan perintah atau pertanyaan serta *reward* tasoz jika ia berhasil melakukan perintah atau menjawab pertanyaan.



Gambar 6. Kotak Berbintang

6. Desain kotak-kotak pada papan COMENT

Desain kotak-kotak pada papan catur memberikan sedikit perbedaan yaitu pada warna dan konten yang ada pada kotaknya. Konten yang dimaksud yaitu beberapa informasi mengenai pengetahuan mengenai lingkungan sekitar.



Gambar 7. Papan COMENT

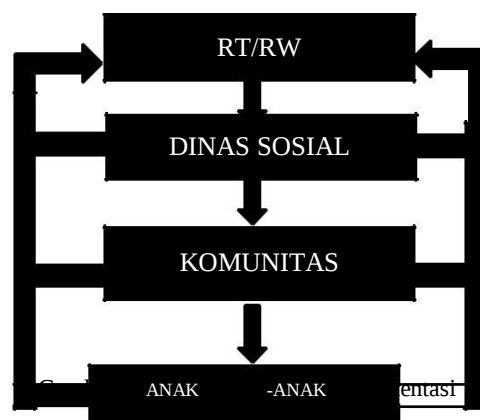
Media pembelajaran ini menggabungkan beberapa kegiatan sekaligus seperti bermain, berolahraga, dan berpikir. Melalui media ini, anak-anak dapat belajar banyak hal melalui informasi serta kutipan-kutipan yang dapat meningkatkan *character building* anak. Selain itu, anak-anak juga diharapkan mampu untuk ikut berkontribusi menjaga kesehatan dan kebersihan lingkungan.

B. Implementasi COMENT (*Chess of Environment*)

Media pembelajaran hendaknya bersifat persuasif artinya mampu mengajak anak-anak maupun orangtua turut aktif berperan dalam proses pengimplementasinya. Media pembelajaran ini menggabungkan beberapa kegiatan sekaligus, yaitu olahraga, bermain, dan juga belajar. Pengaplikasian media pembelajaran ini nantinya akan disertakan buku panduan untuk pemula yang belum mengetahui permainan catur. Untuk itu perlu adanya petunjuk teknis ataupun aturan permainan yang mudah dipahami oleh anak-anak atau pemula agar bisa dipahami dengan mudah ketika mereka akan memulai permainan ini. Dikarenakan media pembelajaran ini adalah modifikasi dari permainan catur, maka aturan main atau trik-trik permainannya pun sama.

COMENT menyajikan informasi tentang lingkungan yang ada di dalam permainan catur. Media pembelajaran ini memuat unsur-unsur yang dapat membangun kecerdasan anak seperti berlatih konsentrasi, meningkatkan daya ingat dan kecepatan ketika anak bermain, dan berlatih mengatur strategi. Selain itu media ini dapat membangun rasa cinta terhadap lingkungan. Peran yang diharapkan masuk dan ikut serta dalam pengaplikasian ini bukan hanya anak-anak pada umumnya namun juga para orangtua yang berperan sebagai pengawas dan pemberi masukan.

Media pembelajaran ini akan terimplementasi dengan baik melalui kerjasama berbagai pihak. Oleh karena itu, dalam pengaplikasiannya, dibutuhkan sinergi antara pihak-pihak terkait agar media ini dapat benar-benar membantu proses belajar dan *character building* anak-anak di Kampung Code, Yogyakarta. COMENT dirancang untuk anak-anak, namun tidak menutup kemungkinan media ini dapat dimainkan oleh orang dewasa karena catur merupakan salah satu permainan umum yang dapat dimainkan berbagai usia. Adapun bagan pengaplikasian COMENT, yaitu:



Gambar 8. Bagan implementasi

C. Aturan Main COMENT (*Chess of Environment*)

1. Aturan Main

- Mempersiapkan permainan, *reward*, daftar pertanyaan, dan perintah untuk kedua pemain.
- Setelah itu, masing-masing pemain akan diberikan bidaknya masing-masing diantaranya, menteri, pion, kuda, raja, ratu dan benteng.
- Menentukan pemain pertama yang maju terlebih dahulu dan permainan pun dimulai.
- Ketika ada salah satu bidak pemain yang menempati salah satu kotak catur yang bertanda bintang, ia akan diberikan kartu pertanyaan/perintah untuk dilaksanakan.
- Apabila pemain yang mendapat kesempatan dapat menjawab semua pertanyaan dan melaksanakan perintah sesuai dengan yang diminta, maka ia berhak mendapat *reward* yang berisi kutipan mengenai lingkungan untuk menanamkan nilai-nilai karakter cinta

lingkungan. Apabila pemain tidak bisa menjawab maka kesempatannya terhitung hangus dan permainan dilanjutkan kembali.

- f. Setelah itu permainan dilanjutkan seperti biasa. Penentuan pemenang adalah pemain yang berhasil memakan raja lawan.

Setiap bidak catur memiliki pergerakan berbeda sesuai dengan tugas dan posisi masing masing bidak yang dijelaskan sebagai berikut.

- a. Raja dapat bergerak satu petak ke segala arah. Raja juga memiliki gerakan khusus yang disebut rokade yang turut melibatkan sebuah benteng.
- b. Benteng dapat bergerak sepanjang petak horizontal maupun vertikal, tetapi tidak dapat melompati bidak lain. Seperti yang telah di atas, benteng terlibat dalam gerakan rokade.
- c. Menteri dapat bergerak sepanjang petak secara diagonal, tetapi tidak dapat melompati bidak lain.
- d. Ratu memiliki gerakan kombinasi dari Benteng dan menteri.
- e. Kuda memiliki gerakan mirip huruf L, yaitu memanjang dua petak dan melebar satu petak. Kudalah satu-satunya bidak yang dapat melompati bidak-bidak lain.
- f. Pion dapat bergerak maju (arah lawan) satu petak ke petak yang tidak ditempati. Pada gerakan awal, pion dapat bergerak maju dua petak. Pion juga dapat menangkap bidak lawan secara diagonal, apabila bidak lawan tersebut berada satu petak di diagonal depannya. Pion memiliki dua gerakan khusus, yaitu gerakan menangkap en passant dan promosi.

D. Analisis SWOT COMENT (*Chess of Environment*)

Adapun analisis SWOT dalam media pembelajaran ini, diantaranya yaitu.

1. *Strength* :

- a. Memperkenalkan karakter cinta lingkungan kepada anak-anak Kampung Code.
- b. Lebih kreatif dan edukatif.
- c. Mengandung informasi terkait dengan lingkungan.
- d. Melestarikan permainan tradisional berupa tasoz kepada anak-anak.
- e. Dapat digunakan untuk belajar di mana saja dan kapan saja.
- f. Peningkatan kemampuan dalam berpikir logis pada anak melalui trik-trik yang digunakan.
- g. Meningkatkan daya ingat anak pada saat permainan sedang berlangsung.

2. *Weakness*

- a. Dalam memahami permainan ini diperlukan waktu yang tidak singkat dan membutuhkan bimbingan dari orangtua dan orang lain.
- b. Memerlukan biaya yang tidak sedikit untuk memodifikasi permainan.

3. *Opportunity*

1. Menarik perhatian anak –anak untuk memainkan permainan ini.
2. Dapat meningkatkan pengetahuan tentang lingkungan.
3. Meningkatkan kemampuan daya pikir dan kreativitas anak-anak.
4. Media pembelajaran ini masih jarang digunakan dalam pengenalan dan pemahaman mengenai lingkungan.

4. *Threats*

- a. Munculnya permainan yang menyerupai COMENT dari berbagai segi baik dari segi cara permainan maupun bentuk permainan.
- b. Terdapat media pembelajaran yang lebih inovatif dan kreatif.
- c. Adanya media yang berbentuk digital atau permainan serupa yang biasa terdapat di *gadget* dan komputer-komputer.

Kesimpulan

Adapun kesimpulan dari karya tulis ilmiah ini adalah sebagai berikut:

- a. COMENT sebagai media pembelajaran edukatif dirancang seperti papan catur yang berisi berbagai instruksi permainan dan bidak catur digantikan oleh *standing man* yang memakai pakaian tradisional.
- b. Implementasi COMENT melibatkan berbagai pihak seperti RT/RW, dinas sosial, komunitas sosial, orangtua agar dapat terimplementasikan secara maksimal.
- c. Aturan main COMENT hampir sama dengan permainan catur. Aturan main didesain dengan edukatif serta terdapat pemberian *reward* bagi pemain yang dapat menjawab pertanyaan dan melakukan perintah yang diminta.
- d. Analisis yang dipakai dalam penulisan karya tulis ini adalah analisis SWOT yang terdiri dari *strength* (kekuatan), *weakness* (kelemahan), *opportunity* (kesempatan), dan *threat* (ancaman).

Daftar Pustaka

- Blanco, Uvencio. -. *Kenapa Catur Perlu Diajarkan di Sekolah (7)*. Majalah Inteligencia hal 59-60. Diterjemahkan oleh Djamil Djamil. Diambil dari <http://chess.gunadarma.ac.id/> pada 28 Maret 2017 pukul 13:00 p.m.
- Branch, Robert Maribe. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. USA: Springer.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. (2015). Konsep Dasar Penguatan Pendidikan Karakter. http://alihfungsi.gtk.kemdikbud.go.id/assets/konsep_karakter.pdf. Diakses pada 17 April 2017.
- Ramadhany, Fitraya. (2016). *Kampung Code, Dari Tempat Kumuh Jadi Hidden Gem Wisata Yogya*. Yogyakarta. Diambil dari <https://travel.detik.com/domestic-destinations/d-3172064/kampung-code-dari-tempat-kumuh-jadi-hidden-gem-wisata-yogya>.
- Sadiman, Arif.S, dkk. (2011). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, Pemanfaatan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Suryani, Bhekti. (2017). 4 Sungai Besar di Bantul Tercemar Sampah. Diakses dari <http://www.harianjogja.com/baca/2017/03/21/pencemaran-lingkungan-4-sungai-besar-di-bantul-tercemar-sampah-803419>. Diakses pada 7 April 2017.
- Suyatno. (2010). Peran Pendidikan sebagai Modal Utama Membangun Karakter Bangsa. *Makalah disampaikan dalam Sarasehan Nasional "Pendidikan Karakter"* yang diselenggarakan Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi dan Kopertis Wilayah III Jakarta: 12 Januari 2010.
- Undang-Undang No.20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Jakarta. Diambil dari <http://sindikker.dikti.go.id> pada 20 Maret 2017 pukul 16:00 WIB.