

PINTAR (*Puzzle* Interaktif Berbasis Nusantara) sebagai Penanaman Nilai-Nilai Kearifan Lokal Sejak Dini Melalui *Puzzle* Bertajuk Budaya dan Peta Nusantara

Handiswan dan Nur Ihsan

Universitas Negeri Makassar

handiswan@gmail.com

Abstrak –Hasil sensus Badan Pusat Statistik (BPS) pada tahun 2010 menunjukkan terdapat 1.340 suku yang terdapat di Indonesia. Namun, kondisi geografis Indonesia yang merupakan negarakepulauan menyebabkan masyarakat Indonesia sulit bersatu, karenanya mereka hanya mengetahui kebudayaan di daerahnya masing-masing dan tidak saling memahami satu sama lain, seolah-olah merasa asing dengan kebudayaan daerah lain yang notabene dari negaranya sendiri. Olehnya diperlukan pemahaman terhadap anak-anak bangsa tentang kepulauan Nusantara sejak dini, karena usia dini merupakan masa seseorang mudah menerima stimulus. Oleh karena itu, diperoleh ide untuk menciptakan PINTAR (*Puzzle* Interaktif Berbasis Nusantara). PINTAR adalah sebuah puzzle tipe Jigsaw yang dikombinasikan dengan gambar-gambar Kebudayaan dan Kearifan lokal Nusantara serta gambar peta daerah budaya tersebut berasal. Keunikan dari PINTAR adalah bentuk kepingan puzzle yang tidak seperti pada umumnya yang menyajikan gambar-gambar kartun disney, tetapi menyajikan gambar kebudayaan dan peta Nusantara

Kata kunci: Budaya, Nilai-nilai Kearifan Lokal, Peta Nusantara, dan Puzzle Interaktif

I. PENDAHULUAN

Indonesia adalah negara yang kaya akan budaya. Hasil sensus Badan Pusat Statistik (BPS) pada tahun 2010 menunjukkan terdapat 1.340 suku yang terdapat di Indonesia, dalam setiap suku terdapat beragam budaya yang khas, seperti suku Toraja dengan rumah tongkonannya, suku Batak dengan Sigale-galenyanya, suku Bali dengan tari kecaknya, suku Papua dengan pakaian adat tradisionalnya. Salah satu penyebab masyarakat Indonesiamultikultural adalah kondisi geografisnya yang memiliki banyak pulau-pulau.

Kondisi geografis Indonesia yang merupakan negara kepulauan menyebabkan masyarakat Indonesia sulit bersatu, karenanya mereka hanya mengetahui kebudayaan di daerahnya masing-masing dan tidak saling memahami satu sama lain, seolah-olah merasa asing dengan kebudayaan daerah lain yang notabene dari negaranya sendiri. Hal lain menjadi pengaruhnya adalah oleh arus globalisasi yang semakin pesat.

Semakin pesatnya arus globalisasi menyebabkan kebudayaan daerah semakin luntur dan mulai dilupakan, sehingga banyak budaya Nusantara yang dengan mudah diklaim oleh Negara lain. Menurut Agung (2014) beberapa budaya nusantara yang diklaim oleh negara tetangga yaitu tari reog ponorogo pada November 2007 silam, kemudian pada Desember 2008 mereka mengklaim lagu daerah Rasa Sayange dari kepulauan Maluku, Batik pada Januari 2009, Tari Pendet dari Bali pada Agustus 2009, instrumen dan ansambel musik angklung pada Maret 2010, beras Adan Krayan beras asli Nunukan dari Kalimantan Timur, serta tari tor-tor dan godang sambilan dari Sumatera Utara.

Untuk itu, sangat perlu dilakukan pemahaman terhadap anak-anak bangsa tentang kebudayaan-kebudayaan Nusantara sejak dini, agar tumbuh rasa cinta terhadap bangsa dan negara serta menumbuhkan jiwa Nasionalisme agar identitas Indonesia tetap senantiasa terjaga. Meskipun Pemerintah telah berupaya menumbuhkan Nasionalisme

terhadap anak-anak bangsa melalui berbagai program, seperti pembinaan nasionalisme untuk para peserta didik melalui Pendidikan Kewarganegaraan (PKn). Namun sampai sekarang, pemahaman anak-anak masih kurang. Mayoritas anak-anak, sulit menyerap pelajaran yang disampaikan secara lisan maupun disajikan dalam bentuk buku, karena belajar adalah hal yang sangat membosankan bagi mereka. Selain itu, masa anak-anak adalah masa di mana mereka masih membutuhkan bimbingan dan arahan yang intensif (Prayoga, 2015).

Agar anak mengerti dan dapat menerima pelajaran dengan baik maka dibutuhkan sebuah media. Hal ini didukung oleh Arsyad (2002) yang menjelaskan bahwa untuk membangkitkan keinginan dan minat baru, motivasi dan ransangan, membawa pengaruh psikologis, serta membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan materi, dibutuhkan media yang sesuai. Olehnya, *game* edukasi adalah salah satu media yang efektif untuk mengajar anak-anak agar anak juga dapat bermain.

Salah satu *game* yang menyenangkan dan mudah dimainkan anak-anak adalah *Puzzle*. *Puzzle* adalah permainan yang terdiri dari potongan gambar-gambar, kotak-kotak, huruf-huruf atau angka-angka yang disusun seperti dalam sebuah permainan yang akhirnya membentuk sebuah pola tertentu sehingga membuat peserta didik menjadi termotivasi untuk menyelesaikan *Puzzle* secara tepat dan cepat (Situmong, 2012). Hal tersebut didukung oleh Handhika (2012) yang menyatakan bahwa pemakaian media pembelajaran khususnya *puzzle* pada proses pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa.

Sehingga untuk memahami dan menanamkan nilai-nilai kearifan lokal, dalam hal ini budaya-budaya nusantara penulis memberikan solusi media pembelajaran dalam

bentuk puzzle yang kemudian diberi nama PINTAR (Puzzle Interaktif Berbasis Nusantara). PINTAR dikreasikan dengan gambar-gambar kebudayaan Nusantara dan dikombinasikan dengan peta-peta daerah Indonesia sesuai daerah asal kebudayaan tersebut

II. LANDASAN TEORI

1. Puzzle

Puzzle salah satu media efektif yang dapat digunakan guru sebagai upaya *Puzzle* adalah permainan yang terdiri dari potongan gambar-gambar, kotak-kotak, huruf-huruf atau angka-angka yang disusun seperti dalam sebuah permainan yang akhirnya membentuk sebuah pola tertentu sehingga membuat anak termotivasi untuk menyelesaikan *Puzzle* secara tepat dan cepat (Situmorang, 2012). Media *puzzle* dapat menjadi solusi alternatif agar anak dapat bermain sambil belajar

2. Peta

Menurut PP Nomor 10 Tahun 2000 secara umum peta didefinisikan sebagai gambaran dari unsur – unsure alam maupun buatan manusia yang berada di atas maupun di bawah permukaan bumi yang digambarkan pada suatu bidang datar dengan skala tertentu.

3. Kearifan Lokal

Kearifan lokal adalah semua bentuk pengetahuan, keyakinan, pemahaman atau wawasan serta adat kebiasaan atau etika yang menuntun perilaku manusia dalam kehidupan di dalam komunitas ekologis. Semua bentuk kearifan lokal ini dihayati, dipraktikkan, diajarkan dan diwariskan dari generasi ke generasi sekaligus membentuk pola perilaku manusia terhadap sesama manusia, alam maupun gaib (Keraf, 2002)

4. Budaya

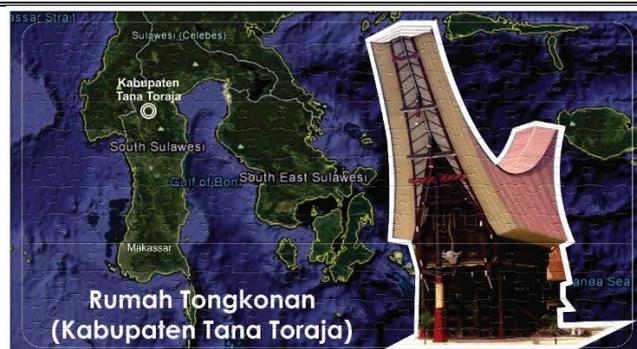
Menurut pendapat Ki Hajar Dewantara, kebudayaan adalah buah budi manusia, yakni alam dan jaman (kodrat dan masyarakat) dalam perjuangan mana terbukti kejayaan hidup manusia untuk mengatasi berbagai rintangan dan kesukaran di dalam hidup dan penghidupannya guna mencapai keselamatan dan kebahagiaan yang pada akhirnya bersifat tertib dan damai. Kebudayaan berganti wujudnya karena pergantian alam dan jaman. Oleh karena itu boleh dikatakan bahwa kebudayaan sifatnya dinamis dan berkembang sesuai dengan perkembangan jaman (Moertjiptodkk, 1997)

III. METODE PENELITIAN

Tulisan ini merupakan tulisan yang bersifat studi kepustakaan yaitu dengan menggunakan berbagai macam literatur untuk mendapatkan berbagai macam data, sehingga data yang didapatkan sesuai dengan topik yaitu PINTAR (*Puzzle* Interaktif Berbasis Nusantara)

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

PINTAR adalah sebuah *puzzletipe Jigsaw* yang dikombinasikan dengan gambar-gambar Kebudayaan dan Kearifan lokal Nusantara serta gambar peta daerah budaya tersebut berasal. Keunikan dari PINTAR adalah bentuk kepingan *puzzle* yang tidak seperti pada umumnya yang menyajikan gambar-gambar kartun *disney*, tetapi menyajikan gambar kebudayaan dan peta Nusantara.



Gambar 1. PINTAR Bagian Depan



Gambar 2. PINTAR Bagian Belakang

Keberadaan PINTAR tentu dapat menanamkan pada diri anak bahwa disetiap pulau atau provinsi yang ada di Indonesia memiliki berbagai macam budaya. Olehnya itu PINTAR diajarkan ke anak Sekolah Dasar sebagai penanaman nilai-nilai kearifan lokal dan kebudayaan sejak dini. Penanaman pengetahuan tentang kebudayaan sejak dini, agar anak lebih mengenali kebudayaan Indonesia, sehingga ketika mereka dewasa dapat menjaga dan melestarikannya.

PINTAR yang merupakan bentuk permainan *puzzle* akan menarik perhatian anak sehingga anak lebih interaktif dalam memainkannya. Gambar-gambar yang disajikan dari PINTAR ketika disatukan oleh anak akan terbesit dipikiran mereka bahwa Indonesia adalah negara yang kaya akan Budaya. PINTAR diharapkan mampu memahamkan kepada siswa di Sekolah Dasar bahwa Indonesia memiliki beragam etnis dan kultur pada setiap daerah yang perlu dijaga dan dilestarikan eksistensinya. Selain itu, juga diharapkan mampu menumbuhkan rasa cinta terhadap Bangsa dan Negara Indonesia sejak dini.

PINTAR dapat menjadi media pembelajaran dalam meningkatkan pemahaman siswa tentang nilai-nilai yang terkandung dalam prinsip Bhineka Tunggal Ika, dalam hal ini memahami bahwa Indonesia memiliki berbagai macam kebudayaan yang tersebar diseluruh daerah dari sabang sampai merauke. Selain itu, PINTAR dapat menumbuhkan jiwa Nasionalisme atau rasa cinta terhadap Bangsa dan Negara Indonesia.

Adapun langkah-langkah yang harus ditempuh agar gagasan ini dapat tercapai adalah sebagai berikut ini:

1. Melakukan Desain dan Pembuatan PINTAR

Hal yang pertama dilakukan adalah mengumpulkan referensi-referensi kebudayaan dari berbagai provinsi di Indonesia. Setelah keseluruhan referensi telah terkumpul maka langkah selanjutnya adalah melakukan tahap desain

puzzle. Dengan menggunakan aplikasi Corel Draw, kebudayaan suatu daerah di *tracing* dan ditimpa pada daerah asalnya, serta memberi *point* yang merupakan nama Kota atau daerah budaya tersebut. Selanjutnya, bagian sisi sebelah *Puzzle* terdapat penjelasan yang menggambarkan budaya atau kearifan lokal tersebut. Setelah selesai, PINTAR kemudian dicetak di atas papan *puzzle* dan dibagi menjadi kepingan-kepingan.

2. Melakukan Validasi

Agar PINTAR menjadi media yang baik dan efektif digunakan oleh anak, maka perlu dilakukan tahap validasi oleh ahli misalkan saja dosen yang ahli dibidang media pembelajaran, pembuatan peta, dan memahami kebudayaan nusantara. Setelah PINTAR dinilai valid, barulah diajarkan kepada siswa.

3. Pengajaran PINTAR

Tahap selanjutnya, PINTAR yang telah divalidasi dan direvisi dibawa ke sekolah untuk diajarkan kepada siswa. Pada tahap ini, dijelaskan kepada siswa tentang bagaimana memainkan *puzzle* PINTAR serta menjelaskan kebudayaan yang ada pada *puzzle* tersebut.

Metode pengajaran yang digunakan adalah belajar sambil bermain. Hal tersebut dikarenakan bermain adalah bagian dari proses tumbuh kembang anak dan melalui permainan anak-anak mengalami proses pembelajaran (Widyastuti, 2010). Siswa dibagikan kepingan-kepingan *puzzle* PINTAR. Kemudian dibantu oleh guru menjelaskan informasi terkait kebudayaan yang terdapat pada kepingan-kepingan *puzzle* tersebut. Setelah siswa mengerti akan kebudayaan tersebut, barulah kemudian siswa disuruh merangkai atau menyusun kepingan-kepingan *puzzle* tersebut menjadi utuh. Pada tahap inilah siswa diberikan pemahaman bahwa Indonesia terdiri dari beranekaragam budaya yang tersebar di seluruh pulau, namun perbedaan itu dapat disatukan dengan prinsip Bhineka Tunggal Ika. Bahwa Indonesia adalah satu kesatuan yang utuh.

4. Mengevaluasi Hasil Pembelajaran PINTAR

Tahap selanjutnya, dilakukan evaluasi terhadap siswa yang telah memainkan PINTAR. Evaluasi dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat peningkatan pengetahuan siswa tentang budaya-budaya Nusantara. Selain itu juga dievaluasi terkait keberterimaan PINTAR sebagai media pembelajaran bagi mereka.

Manfaat yang dapat kita dapatkan dari adanya PINTAR adalah:

1. Bagi siswa, dapat menumbuhkan pemahaman bahwa Indonesia memiliki berbagai macam kebudayaan yang

tersebar diseluruh pulau dari sabang sampai merauke, sehingga tumbuh rasa cinta terhadap Negara Kesatuan Republik Indonesia.

2. Bagi guru, PINTAR dapat membantu dalam mendidik Siswa, dalam hal pengetahuan tentang kebudayaan dan peta-peta Indonesia.

Bagi pemerintah, PINTAR dapat membantu dalam menumbuhkan jiwa Nasionalisme atau rasa cinta terhadap Bangsa dan Negara serta memasyarakatkan budaya Indonesia dikalangan anak-anak sejak dini

V. KESIMPULAN

PINTAR adalah sebuah media belajar yang didesain berbentuk *PuzzleBoard* tipe *Jigsaw* dimana *Puzzle* ini di padukan dengan gambar-gambar kebudayaan dan kearifan lokal disuatu daerah beserta Petanya. PINTAR bertujuan memberikan pemahaman kepada Anak sejak dini bahwa Indonesia memiliki Keragaman Budaya disetiap daerahnya

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih sebesar-besarnya kepada Allah SWT atas rahmat dan karunianya sehingga dapat membuat karya ini. Serta orang tua yang selalu mendukung segala kegiatan yang berbau ilmiah. Yang tak kalah penting adalah LPM Penalaran Universitas Negeri Makassar sebagai tempat belajar membuat karya tulis Ilmiah

PUSTAKA

- [1] Agung, A., Prajena, G., & Gunawan, G. 2014. PENERAPAN UNSUR BUDAYA INDONESIA PADA APLIKASI GAME TETRIS NUSANTARA BERBASIS ANDROID. *Jurnal ComTech*, 5(02).
- [2] Arsyad, Azhar. 2002. *Media Pembelajaran*. Depok: Raja Grafindo Persada.
- [3] Handhika, J. 2012. Efektifitas Media Pembelajaran IM3 Ditinjau dari Motivasi Belajar. *JPII*, 1(2): 109-144
- [4] Moertjipto, dkk. 1997. *Wujud, Arti dan Puncak-Puncak Kebudayaan Lama dan Asli bagi Masyarakat Pendukungnya*. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan DIY.
- [5] PP Nomor 10 Tahun 2000.
- [6] Prayoga, D. 2015. Perkembangan psikososial masa kanak-kanak menengah dan akhir. Dikutip dari http://www.kompasiana.com/dyemsprayoga/perkembangan-psikososial-masa-kanak-kanak-menengah-dan-akhir_
- [7] Situmorang, M. A. 2012. Meningkatkan kemampuan memahami wacana Melalui media pembelajaran puzzle. Kode: *Jurnal Bahasa*, 1(1).
- [8] Widyastuti, S., & pada Seminar, D. 2010. Belajar sambil bermain: metode mendidik anak secara komunikatif. In *Seminar of Child Education. Teruna Bangsa School. Klaten*