

Pemanfaatan *Exelsa Moodle* dalam Perkuliahan Permainan Anak yang Interaktif dan Pengembangan Permainan Tradisional Berbasis Digital

oleh : Irine Kurniastuti

Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Zaman terus saja berubah dan berkembang yang memberi tuntutan tersendiri pada orang yang hidup di abad 21. Banyak hal yang terjadi sekarang ini berbeda dengan satu dekade yang lalu, bahkan setahun yang lalu pun sangat berbeda dengan hari ini dan dapat pula satu hari ini pun berbeda dengan hari yang lalu. Demikianlah dunia ini semakin dinamis dan memberi banyak tuntutan orang pada abad 21 untuk ikut berubah secara dinamis.

Bernie Trilling dan Charles Fadel (dalam Suparno, 2015) mengungkapkan bahwa pada abad 21 ini ada beberapa tuntutan kompetensi yang perlu dikuasai untuk tetap hidup dan dapat bekerja di abad ini. Tuntutan kompetensi itu ialah ketrampilan dalam: *critical thinking and problem solving, communication and collaboration, creativity and innovation, dan digital literacy skills.*

Critical thinking and problem solving, ketrampilan untuk berpikir kritis dan menyelesaikan persoalan. Banyak persoalan dihadapi dalam kehidupan dan pekerjaan di zaman ini, yang tidak bisa dipecahkan dengan linear. Banyak persoalan dalam hidup yang membutuhkan analisis kritis, analisis di luar kebiasaan, dan bahkan di luar pakem yang ada. Banyak persoalan menuntut kemampuan berpikir kritis, kemampuan untuk menganalisis persoalan dari berbagai sisi untuk dapat menyelesaikannya dengan tepat.

Communication and collaboration, ketrampilan untuk berkomunikasi dan bekerjasama dengan orang lain. Persoalan di dunia ini makin kompleks dan tidak mungkin dipecahkan sendirian saja dari sudut pandangannya sendiri. Persoalan yang kompleks menuntut kemampuan komunikasi dan kerjasama dengan berbagai pihak sehingga persoalan tersebut secara luas dan mendalam dapat dipecahkan secara tuntas.

Creativity and innovation, kreativitas dan pembaharuan. Zaman ini juga menuntut orang-orang yang dapat mengembangkan kreativitas dan membuat inovasi atau pembaharuan terus menerus. Banyak orang pandai tetapi tidak kreatif dan juga tidak inovatif, mereka hanya mampu menjadi penerus ide orang lain. Zaman ini menuntut orang yang mampu berkreasi, mampu

membuat perubahan maka sedari dini mahasiswa perlu ditantang untuk mengembangkan kreativitas dan kemampuan berinovasi.

Digital literacy skills, ketrampilan komputer dan penguasaan media digital. Komputer dan teknologinya tidak dapat diabaikan lagi. Bila kita ingin dapat bercatur dalam dunia pekerjaan sekarang, mau tidak mau komputer dengan segala jaringannya sangat penting di zaman ini. Tanpa kemampuan komputer dan penggunaan internet serta jaringannya, kita akan tertinggal. Semua penemuan baru selalu ditampilkan dengan cepat di media yang perlu kita akses agar kita semakin maju. Dengan kemampuan digital ini, kita akan mampu berkomunikasi dan membangun jaringan kemanapun sehingga gagasan kita akan tersebar dan kita juga diperkaya oleh gagasan yang lain lewat dunia digital tersebut. Bahkan dengan kemampuan ini, kita dapat bekerjasama dengan banyak orang dari berbagai sudut dunia dari tempat kita berada, tidak harus secara fisik mendatangi mereka. Mahasiswa harus dibantu untuk menguasai dunia digital dengan segala jaringannya, sehingga wawasannya menjadi luas dan memungkinkan berkomunikasi lebih luas serta mengembangkan diri lebih maju.

Bertolak dari tuntutan kompetensi manusia abad 21, penulis mengaplikasikan sumber belajar digital pada perkuliahan yang penulis ampu. Selain itu, pengimplementasian sumber belajar digital ini juga dilatarbelakangi oleh pengalaman pribadi dalam mengerjakan soal ujian berbasis komputer dan persaingan dalam mendapatkan pekerjaan dewasa ini. Dewasa ini penjangkaran kerja dilakukan dengan seleksi *online*. Setiap orang harus siap bahwa banyak hal sudah berubah dalam era digital, segala sesuatu dapat dilakukan secara digital. Mulai dari belajar, mencari informasi lowongan kerja, pengumpulan berkas lamaran, dan tes untuk mendapatkan pekerjaan. Oleh karena itu perlu sejak dini mahasiswa dibiasakan untuk memanfaatkan sumber belajar digital. Orang yang tidak biasa memanfaatkan sumber belajar digital akan dikatakan "gagap teknologi". Mengerjakan tes berbasis komputer pun akan dirasa menyulitkan jika "gagap teknologi" padahal nasib sedang dipertaruhkan. Pintar saja tentu tidak cukup, mahasiswa perlu didorong supaya terbuka terhadap teknologi dan mampu menguasainya. Oleh karena itu, ada baiknya menggalakkan program pembelajaran berbasis digital ini.

Program pembelajaran berbasis digital yang dicobakan dalam semester ini ialah aneka program belajar digital dalam mata kuliah Permainan Anak. Alasan pemilihan mata kuliah Permainan Anak dalam hibah kali ini ialah dalam upaya mengasah kepedulian siswa dalam

melestarikan permainan tradisional di era digital. Tentu ada banyak tantangan dalam penggunaan media digital dalam permainan anak karena di sisi lain permainan digital sangat menarik dan populer sedangkan permainan tradisional mulai ditinggalkan. Permainan digital pro pada era digital sedangkan permainan tradisional kontra terhadap penggunaan media digital. Pada sisi lainnya lagi, hibah kali ini adalah hibah untuk memanfaatkan sumber belajar digital. Maka dari itu, perlu pengemasan khusus dalam penyajian mata kuliah ini supaya dapat memanfaatkan sumber belajar digital dan tetap dapat mengkampanyekan permainan tradisional.

Kali ini tujuan yang diusung adalah bagaimana memanfaatkan media digital ini sebagai wahana menyebarkan asyiknya bermain permainan tradisional dan menuai manfaat dari permainan ini. Dosen menyediakan aneka sumber belajar digital untuk membantu mahasiswa memahami konsep bermain, permainan, dan pengembangan media belajar digital berbasis permainan tradisional. Mahasiswa diajak mengembangkan sumber belajar digital supaya memudahkan dalam memberikan informasi tentang ragam jenis permainan, manfaat, cara mainannya, dan bagaimana menggunakan permainan ini untuk tujuan edukasi. Selain itu juga untuk menjawab tantangan zaman ini menjadi pribadi yang inovatif, kreatif, dan mampu berkolaborasi dalam memecahkan satu permasalahan, yaitu bagaimana melestarikan permainan tradisional yang dikemas dalam pembelajaran.

Secara khusus tujuan dari penerapan pembelajaran ini ialah:

- Membiasakan dosen dan mahasiswa menggunakan perangkat digital dalam belajar
- Memberi pengalaman kepada dosen dan mahasiswa untuk mengembangkan sumber belajar inovatif "Permainan Anak" dalam bentuk digital
- Memberi pengalaman mahasiswa dan dosen dalam melakukan mini riset dengan jenis penelitian pengembangan media pembelajaran digital
- Memberi pengalaman belajar mahasiswa dengan menggunakan pendekatan pedagogi reflektif

Pelaksanaan dan Manfaat Penggunaan Teknologi dalam Belajar

Pembelajaran Permainan Anak pada semester ini telah usai. Selama satu semester mahasiswa dan dosen berusaha mengoptimalkan penggunaan Exelsa Moodle sebagai sarana dalam

pembelajaran. Hal-hal yang dilakukan meliputi hal-hal berikut: Pemberian konteks pembelajaran dengan mengenali latar belakang siswa, seperti dari mana asal mahasiswa, permainan-permainan apa saja yang pernah mereka mainkan ketika masih kanak-kanak, permainan apa saja yang masih mereka ingat, dan pemberian tugas observasi untuk memberi konteks kepada mahasiswa tentang bagaimana kondisi permainan anak saat ini, apa saja jenis permainan yang dimainkan anak-anak, bagaimana aktivitas dan waktu bermain anak-anak, dan apa yang dapat direfleksikan oleh mahasiswa melihat keadaan permainan anak saat ini.

Hasil dari observasi dan refleksi dari para mahasiswa ini kemudian dituliskan pada bagian *forum* di Exelsa Moodle. Biasanya refleksi jika hanya di-*sharing*-kan di kelas maka akan segera dilupakan. Dalam perkuliahan ini refleksi dituliskan pada *forum* sehingga rekapannya dapat disimpan dan dilihat kapan pun. Hasil observasi ini sekaligus dijadikan dasar pertimbangan dalam merencanakan sebuah aksi yaitu membuat sumber belajar digital berupa album dan video permainan anak berbasis permainan tradisional pada pertengahan semester.

Sebelum para mahasiswa merencanakan produknya, mahasiswa dibantu oleh dosen memahami arti dari bermain. Banyak mahasiswa mengetahui bermain hanya sebagai aktivitas bermain, aktivitas yang dilakukan untuk sekedar mendapatkan kesenangan. Padahal permainan tidak hanya sekedar aktivitas yang menyenangkan, bermain memiliki banyak manfaat. Melalui exelsa moodle, dosen memberikan materi tentang permainan anak, berupa bahan kuliah dalam bentuk *powerpoint*, video, *link-link website* yang relevan, dan beberapa tayangan contoh permainan anak tradisional. Untuk mengetahui pemahaman mahasiswa, diberikan kuis secara *online* dengan bantuan exelsa moodle dan selanjutnya penugasan proyek berupa pembuatan album permainan anak, kegiatan simulasi, dan pembuatan video permainan anak.

Penggunaan *link website* yang relevan dengan permainan anak membantu dosen dalam memberikan materi-materi pengayaan. Mahasiswa dapat mengakses berbagai informasi tentang permainan anak tidak hanya pada materi yang dipelajari akan tetapi juga berbagai isu-isu yang berkaitan dengan permainan anak, misalnya: hak anak untuk bermain, manfaat bermain terhadap kesehatan, manfaat bermain untuk kedekatan emosional anak dengan orangtua, dan bagaimana cara orangtua memanfaatkan kegiatan bermain untuk mengoptimalkan perkembangan anak.

Dalam pembelajaran ini sekaligus dilakukan mini riset yang dilakukan oleh mahasiswa dan dibantu oleh dosen. Penelitian dilakukan dengan langkah-langkah yang diadaptasi dari Borg dan

Gall (1983). Diawali dengan mengidentifikasi masalah melalui observasi kondisi permainan di lingkungan tempat tinggal dan sekolah, menganalisis permasalahan terkait aktivitas bermain pada anak-anak, menentukan jenis permainan yang akan dikembangkan dan kompetensi dasar (KD) yang diacu dalam pembelajaran, merancang produk, melakukan simulasi, evaluasi, dan merevisi desain kemudian melakukan simulasi kembali. Produk akhir yang didapatkan ialah album permainan anak berbasis permainan tradisional dan video permainan.

Album permainan berisi deskripsi singkat tentang permainan, petunjuk permainan, media yang digunakan, pembelajaran yang diacu, dan kegiatan permainan. Album ini memang ditujukan untuk membantu guru dalam melaksanakan pembelajaran melalui pemanfaatan permainan tradisional yang aktif dan menyenangkan. Permainan sudah dimodifikasi dengan memasukkan soal-soal yang mengacu pada KD yang diajarkan dalam kurikulum 2013. Rencana ke depan, album-album ini akan dicetak sehingga dapat digunakan oleh para mahasiswa ini yang nantinya akan menjadi guru. Dari hasil refleksi para mahasiswa, mereka sudah banyak lupa mengenai permainan-permainan yang mereka mainkan ketika masih kanak-kanak karena memang susah mengingat jika hanya mengandalkan ingatan. Maka, dokumentasi album versi cetak maupun versi digital termasuk video yang dibuat akan membantu para calon guru ini dan juga orang-orang yang berminat maupun generasi mendatang tetap dapat mengingat dan mengakses berbagai permainan tradisional ini.

Hal-hal bermakna selama pelaksanaan pembelajaran

Penggunaan teknologi dalam pembelajaran semestinya memberikan bantuan kepada guru untuk dapat memberikan pelayanan pendidikan ke lebih banyak siswa. Beberapa keuntungan dari penggunaan teknologi dalam belajar menurut Bajcsy (2002) ialah membantu mengorganisasi dan menyediakan material yang sudah terencana dan terstruktur bagi mahasiswa, membantu guru dan siswa melakukan interaksi kapan pun dan di mana pun, memfasilitasi dalam menyediakan materi melalui internet. Senada dengan pendapat Bajcsy (2002), Wilson (2002) yang telah melakukan riset dan evaluasi dalam penggunaan teknologi juga memberikan deskripsi keuntungan dalam penggunaan teknologi dalam pembelajaran. Teknologi memungkinkan untuk meningkatkan pengalaman dalam belajar dengan media digital, memperbesar kemungkinan untuk mendapatkan

pendidikan yang lebih *advance* di kemudian dan mengembangkan ketrampilan berpikir kritis pada peserta didik.

Pelaksanaan pembelajaran Permainan Anak dengan memanfaatkan Exelsa Moodle ini juga telah memberi banyak manfaat bagi dosen dan mahasiswa. Manfaat yang diperoleh dari pengimplementasian pembelajaran dengan exelsa moodle ini ialah:

- Tersedianya materi yang terstruktur dari dosen yang diunggah di Exelsamoodle setiap minggunya. Materi meliputi *powerpoint* yang digunakan dalam pembelajaran, berbagai jurnal yang relevan, *ebooks*, video, dan *link-link* yang relevan sehingga mudah diakses oleh mahasiswa. Mahasiswa menyatakan bahwa mereka mendapat banyak pengayaan dari materi yang diberikan melalui exelsamoodle:

“Our course used digital learning source. From this exelsamoodle I got two e-books about Play and Child’s Play. Mrs. Irine also asked us to learn from e-journal. So we have many source from digital learning sources. That increase our knowledge and ability about information of child play and ability in using tecnology. Mrs. Irine also used digital source when taught us in class. She taught us about child’s disability disorde, sensory integration therapy, etc. I was very glad using digital sources to learn” (RM-1)

- Dosen dan mahasiswa dapat berdiskusi dan rekap diskusinya dapat dilihat kembali. Forum diskusi bersama dengan mahasiswa ini mempunyai potensi untuk dikembangkan dengan lebih baik di waktu mendatang.

“Through Exelsa Moodle I can know a lot of information about this subject. We can have online discussion about the assignment.” (RM-2)

“Perhaps the use of digital learning resources can be further improved. For example, every week lecturers could hold a forum conversations that discussed what improvements should be considered to make a traditional game to be effective, it is not necessary to start from lecturer, could be the lecturer tell the students if they have any problems in this subject, they can make a forum in this digital resource and ask the lecturer and another students for their opinion. For example, if they need some idea to design learning tool, they can discuss together, give an idea and correct each other. I think it can also reduce our time, money, and energy.” (RM-3)

- Mahasiswa berlatih disiplin dalam mengumpulkan tugas dan mengerjakan soal secara *online* karena adanya penggunaan tenggat waktu. Mahasiswa tidak dapat berkompromi dengan sistem, jika mereka terlambat mengumpulkan, risikonya ialah kehilangan nilai

untuk tugas tersebut. Jika biasanya dosen meminta mengumpulkan tugas di loker dosen dan tidak tahu kapan sebenarnya mereka mengumpulkannya, di exelsamoodle ini sudah terekap kapan mahasiswa tersebut mengumpulkan tugas. Mereka juga tidak dapat berkompromi untuk dibukakan sistemnya jika ketinggalan kuis *online*. Hal ini menjadi pembelajaran yang bagus bagi mahasiswa jika nanti mereka *hunting* pekerjaan melalui seleksi *online*.

- Mahasiswa dapat dengan mudah mengetahui nilainya secara transparan jika soalnya adalah soal objektif yang sudah dilengkapi kunci jawaban. Dosen juga tidak perlu merekap skor yang diperoleh mahasiswa, karena semua otomatis terekap oleh sistem dan mahasiswa dapat mengetahui nilainya secara langsung.
- Ekonomis, mahasiswa merasakan bahwa mereka dapat mengurangi penggunaan kertas dengan menggunakan media digital ini apalagi mereka yang mendukung gerakan *go green*, mengurangi penggunaan kertas.

“This is the first subject that made me learn how to use a variety of digital learning resource especially exelsa moodle. The existence of exelsa moodle helps us to reduce costs, simplify access to everything that associated with lectures, etc. Based on this digital learning resource, I try to maximize the use of digital learning resource that supplied from campus.” (RM-4)

“Using digital learning resource is good because I support go green. We can save little tree to not use paper. Then I can save my money too. And university student should not be met eye by eye with lecturer. We can download the assignment or handout by self in everywhere and every time.” (RM-5)

- Meningkatkan familiaritas mahasiswa terhadap penggunaan komputer dan jaringannya.

“The learn using digital learning resource like exelsa moodle in my opinion this is the positive action. I am to be more aware to digital literacy. This era also demand the university student to acces the internet fluently. I think this method can be continued and to be habit in the next semester.” (RM-6)

Selain itu, dalam pembelajaran ini juga menerapkan pedagogi refleksi yang mendasarkan pembelajaran pada pengalaman dan juga membantu anak untuk tidak hanya memiliki *competence* tetapi juga terasah dalam *conscience* dan *compassion*. Dari pembelajaran ini, mahasiswa bersama-sama melakukan aksi nyata dari keprihatinan yang mereka rasakan mengenai pelestarian permainan tradisional, yaitu dengan membuat album permainan tradisional berbasis media digital

yang dapat diimplementasikan di sekolah dan dapat digunakan oleh guru untuk mengajarkan materi pembelajaran tetapi melalui permainan yang menarik dan menyenangkan. Permainan tradisional memiliki karakteristik dilakukan dalam kelompok dan memuat nilai-nilai seperti kerja sama, berbelas rasa, tanggungjawab, ketelitian, kreativitas, dsb.nya sehingga sesuai untuk mengungkap sikap sosial siswa. Selain pembuatan album ini, mahasiswa juga melakukan aksi nyata dengan mengajak anak-anak yang mereka dampingi dalam *Bimbingan Belajar* di sekolah-sekolah melakukan berbagai permainan tradisional.

Beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam pelaksanaan pembelajaran

Mahasiswa melaporkan mengalami beberapa hambatan dalam menggunakan exelsa moodle dan mengakses berbagai link yang diberikan karena akses internet yang lambat.

“For increase our digital source maybe campus need to repair WiFi connection. Because when I learn at campus and need some sorce from internet I don’t have WiFi connection. Especially when the lecture make online quiz. WiFi is important and all of us need internet connection. Even if we can use our phone data (tathering) or something else like that, we must to saving money too by using univesty internet sources.” (RM-7)

Mahasiswa juga merasa repot kalau harus membuka dua jenis exelsa, yaitu moodle dan bukan moodle.

“Digital learning resources (exelsa Moodle) should be used for learning in the future. However, because there are two types of exelsa I do not think so effective because it must be open both ways.” (RM-8)

Gagasan-gagasan untuk pengoptimalan program pembelajaran digital selanjutnya

Sangat baik jika semua dosen dapat mengoptimalkan penggunaan Exelsa Moodle sehingga mahasiswa juga hanya mengakses satu jenis exelsa, tidak mengoperasikan dua jenis exelsa. Exelsa moodle dirasa lebih interaktif daripada exelsa dan lebih mudah digunakan daripada exelsa. Semua dosen perlu mendapatkan pelatihan penggunaan exelsa moodle.

Dengan semakin banyaknya dosen yang menggunakan exelsa moodle ini, maka memang perlu memperhatikan mengenai jaringan internet di lingkungan kampus dan kelas karena pengalaman selama satu semester pembelajaran kemarin, dosen tidak dapat memberikan contoh penggunaan Exelsa moodle di kelas dikarenakan tidak ada koneksi intranet. Mahasiswa butuh sosialisasi dan butuh petunjuk pada awal pemberian tugas karena mereka belum familiar. Selain

itu, ada baiknya juga ada jaringan yang memudahkan mahasiswa dan dosen untuk dapat mengakses internet di setiap kelas sehingga pembelajaran dengan media digital dapat diperluas. Jaringan internet yang lambat atau bahkan tidak dapat diakses sama sekali membuat mahasiswa kehilangan minat untuk mengerjakan tugas secara online karena mereka harus menggunakan waktu yang tidak sebentar demi mengunduh atau mengunggah file. Selain itu, tidak semua mahasiswa memiliki modem atau akses internet di rumah dan di kos, kadang-kadang hal ini menjadi satu hambatan tersendiri.

Namun demikian, banyak mahasiswa yang mendukung pengoptimalan sumber belajar digital ini, maka mari kita bersemangat dalam mempersiapkan bahan-bahan yang dapat memperkaya pengalaman dan pengetahuan mahasiswa. Ide penyusunan RPS dengan diperkaya sentuhan pedagogi reflektif dan pengoptimalan sumber belajar digital merupakan ide menarik untuk dilanjutkan dalam proses perkuliahan.

FYI: Hibah ini berbarengan dengan program penggunaan bilingual dalam pembelajaran, maka materi dan tugas diberikan kepada mahasiswa dalam dua bahasa (Indonesia dan Inggris). Mohon permakluman jika terdapat respons mahasiswa dengan kesalahan gramatikal dalam penulisan.

Referensi:

- 1) Bajcsy, R. (2002). *Technology and learning. In Visions 2020: Transforming education and training through advanced technologies*. Washington, DC: U.S. Department of Commerce.
Diunduh dari: <http://www.technology.gov/reports/TechPolicy/2020Visions.pdf>
- 2) Borg, W.R. & Gall, M.D. (1983). *Educational research, an introduction, fourth edition*. New York: Longman.
- 3) Suparno, P. (2015). *Pembelajaran di Perguruan Tinggi Bergaya Paradigma Pedagogi Refleksi (PPR)*. Yogyakarta: Penerbit Universitas Sanata Dharma.
- 4) Wilson, T. (1999). Unequal computer access and the achievement gap. *Computer Equity @ School, Equity Coalition, 5*, 26-31.