

Penerapan Konsep Gamifikasi Nilai Filosofis Seni Reak dalam Pendidikan Budi Pekerti

Kristining Seva¹, Willfridus Demetrius Siga²

Program Studi Ilmu Filsafat, Universitas Katolik Parahyangan

e-mail: kristining.seva@unpar.ac.id¹, willy_d@unpar.ac.id²

Abstrak

Pengabdian ini mengutamakan metode studi dokumentasi melalui observasi, wawancara, dan studi pustaka, yang menempatkan penerapan konsep gamifikasi dalam pendidikan budi pekerti yang mengangkat nilai-nilai filosofis seni pertunjukan Reak sebagai konten utamanya. Kegiatan pengabdian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan etnografi melalui *in-depth interview*, *focus group discussion* dengan memberikan pelatihan papan permainan *Kaulinan Reak*. Sasaran utamanya adalah anak-anak yang duduk di bangku sekolah dasar dan menengah yang tinggal di sekitar Sanggar Seni Reak Tibelat, di Kampung Jati RT 04 RW 06 Pasirbiru, Cibiru. Di samping itu, implementasi papan permainan memperkuat pendidikan budi pekerti sebagai wujud kepedulian, pembiasaan, pengamalan, dan keteladanan yang berbasis kearifan lokal. Pembiasaan ini diwujudkan melalui proses pembelajaran yang menyenangkan dengan prinsip-prinsip gamifikasi melalui media ajar papan permainan dan modul ajar yang interaktif. Hasilnya, anak-anak lebih antusias dan mendalami nilai-nilai filosofis yang terdapat dalam seni budaya Reak.

Kata Kunci: *Gamifikasi, Budi Pekerti, Materi Ajar, Rancangan Pembelajaran, Kearifan Lokal, Reak*

Abstract

This community service prioritizes the documentation method through observation, interviews, and literature studies, which focusing on implementing of gamification in character building education that elevates the philosophical values of Reak's performing arts as its main content. This is closely related to the implementation of the preservation of local wisdom from an early age to the younger generation. A qualitative method with an ethnographic approach through in-depth interviews, focus group discussions by providing training on the *Kaulinan Reak* board game were used to analysed this project. The main targets are children in primary school who live in the vicinity of Reak Tibelat Art Studio, Kampung Jati, Cibiru, Bandung. In addition, strengthening character education is a form of concerning the implementation of habituation, practice, and a good model based on local wisdom. This habituation is realized through a fun learning process using the principles of gamification through board game teaching media and interactive teaching modules. The enthusiasm of the children in learning the philosophical values of Reak was indicated by their keenness in every learning activity using the boardgame.

Kata Kunci: *Gamification, Character Building, Teaching Material, Lesson Plan, Local Wisdom, Reak*

PENDAHULUAN

Arus globalisasi membuat banyak generasi muda terbawa oleh modernisasi sehingga mereka dianggap mengalami krisis pemaknaan nilai-nilai yang berbasis kebudayaan dan tradisi lokal, terlebih ketika sedikit sekali generasi terdahulu kurang mempunyai waktu, tenaga, bahkan fasilitas yang layak untuk menurunkan makna nilai-nilai filosofis yang sarat dengan pendidikan budi pekerti dalam seni pertunjukan Reak. Seperti yang diungkapkan oleh Jaeni (2012:2), bahwa seni pertunjukan diciptakan bukan tanpa kesengajaan, tetapi diciptakan berdasarkan nilai-nilai, pandangan dunia, serta kepercayaan seniman dan publik sebagai bagian dari suatu aktivitas sosiokultural masyarakat. Maka, dipandang perlu menurunkan nilai-nilai tersebut sejak dini.

Merujuk pada hasil analisis, evaluasi, dan pendalaman materi dalam tim pengabdian yang lalu tentang Literasi Ber-Pancasila dalam Pertunjukan Seni Reak, di Kampung Jati, Kelurahan Pasir Biru, Kecamatan Cibiru, terdapat keprihatinan mitra yang cukup mendasar, ketika generasi muda sekitar Kampung Jati, Cibiru belum sepenuhnya teredukasi dengan pentingnya melestarikan kesenian pertunjukan Reak ini. Keprihatinan ini tentunya bukan mutlak akibat globalisasi, namun juga karena minimnya pengetahuan dan literatur yang memuat tentang kesenian ini. Tak banyak literatur yang tertulis terkait kesenian Reak ini juga menjadi kendala utama bagi pegiat seni Reak untuk menurunkan nilai-nilai filosofis yang terkandung di dalamnya, sehingga sebagian besar generasi muda mengandalkan orang tua untuk memberikan pengetahuan dan dasar-dasar seni pertunjukan Reak secara turun temurun. Literatur yang terdapat di masyarakat lebih pada alur dan deskripsi seni pertunjukannya saja, dengan sedikit penafsiran tentang nilai-nilai filosofis yang terkandung di dalamnya.

Selain itu, kegiatan non-kurikuler di luar sekolah ini berjalan tanpa adanya panduan pembelajaran yang tertulis, sehingga terjadi pengulangan yang mengakibatkan timbulnya kejenuhan pada anak-anak sebagai sasaran utamanya. Hal ini juga berakibat pada minimnya keterlibatan (engagement) anak-anak terhadap materi yang diberikan dalam kegiatan ini. Keterlibatan ini juga ditunjang dengan sedikitnya media pembelajaran yang menarik untuk anak-anak usia SD-SMP. Media yang selama ini digunakan masih sebatas lagu-lagu berbahasa Sunda, permainan tradisional, dan properti kesenian Reak itu sendiri. Variasi media pembelajaran, metode penyampaian, dan juga literatur tertulis yang menunjang kegiatan non-kurikuler ini juga mutlak diperlukan untuk menjaga kesinambungan kegiatan ini.

Menghadapi permasalahan mitra ini, maka pengabdian ini berfokus aktualisasi konten filosofis pertunjukan Reak yang diterjemahkan dan diakses dengan memuat unsur edukatif sebagai pendidikan budi pekerti untuk generasi muda.

Sebagaimana yang pernah dibahas dalam pengabdian sebelumnya, penyampaian nilai Pancasila yang terkandung dalam kearifan lokal pertunjukan

seni Reak ini mencakup juga keimanan, nilai, dan pekerti luhur yang dianut dan dijunjung tinggi oleh masyarakat yang banyak mempengaruhi sikap kesehariannya. Hal ini sejalan dengan KBK (Kurikulum Berbasis Kompetensi) (2004) dalam Hamalik (2000) yang dicanangkan oleh pemerintah, yang meliputi ruang lingkup pembahasan budi pekerti yang mencakup kehidupan sehari-hari yang bersumber pada etika atau filsafat moral dengan menitikberatkan pada aspek kepribadian, yaitu kesadaran dan peran hati nurani dan kebajikan bagi kehidupan yang baik berdasarkan sistem dan hukum-hukum nilai di masyarakat. Nilai-nilai budi pekerti yang diharapkan dimiliki oleh anak-anak yang tinggal di sekitar Sanggar Seni Reak Tibelat di bawah asuhan Abah Enjum, juga sejalan dengan konsep dan model pendidikan karakter yang ditulis oleh Samani dan Hariyanto (2011).

Menurut Sanjaya (2005) bahwa KBK sebagai sebuah kurikulum memiliki tiga karakteristik utama. *Pertama*, KBK memuat sejumlah kompetensi dasar yang harus dicapai oleh siswa. Artinya melalui KBK diharapkan siswa memiliki kemampuan standar minimal yang harus dikuasai. *Kedua*, implementasi pembelajaran dalam KBK menekankan pada proses pengalaman dengan memperhatikan keberagaman setiap individu. Dalam pembelajaran tidak sekedar diarahkan untuk menguasai materi pelajaran, akan tetapi bagaimana materi itu dapat menunjang dan mempengaruhi kemampuan berfikir dan kemampuan bertindak sehari-hari. *Ketiga*, evaluasi dalam KBK menekankan pada evaluasi hasil dan proses belajar. Kedua sisi evaluasi itu sama pentingnya sehingga pencapaian standar kompetensi dilakukan secara utuh yang tidak hanya mengukur aspek pengetahuan saja, tetapi sikap dan keterampilan.

Dengan demikian, dasar sumber KBK (2004) menjadi definisi operasional budi pekerti dalam pengabdian ini melalui proses mengidentifikasi perilaku positif yang diharapkan dapat terwujud dalam perbuatan, perkataan, pikiran, sikap, perasaan dan kepribadian generasi muda secara khusus anak-anak yang duduk di bangku Sekolah Dasar dan Sekolah Menengah Pertama yang belajar seni pertunjukan Reak. Kegiatan pengabdian ini juga diharapkan mengakomodir kebutuhan pendidikan budi pekerti berbasis kearifan lokal yang belum menjadi perhatian di level pendidikan formal.

Oleh karena itu, tim pengabdian bekerja sama dengan mitra Sanggar Seni Tibelat membidik pelestarian seni pertunjukan Reak melalui implementasi nilai-nilai budi pekerti seperti solidaritas, integritas, dan nasionalisme melalui dinamika papan permainan yang disampaikan sejak dini kepada generasi muda. Penanaman nilai-nilai budi pekerti dilakukan dengan cara yang edukatif dan menyenangkan dalam bentuk kegiatan luar sekolah yang bersifat non-kurikuler, sebagai bentuk kepedulian terhadap pelestarian Seni Pertunjukan Reak.

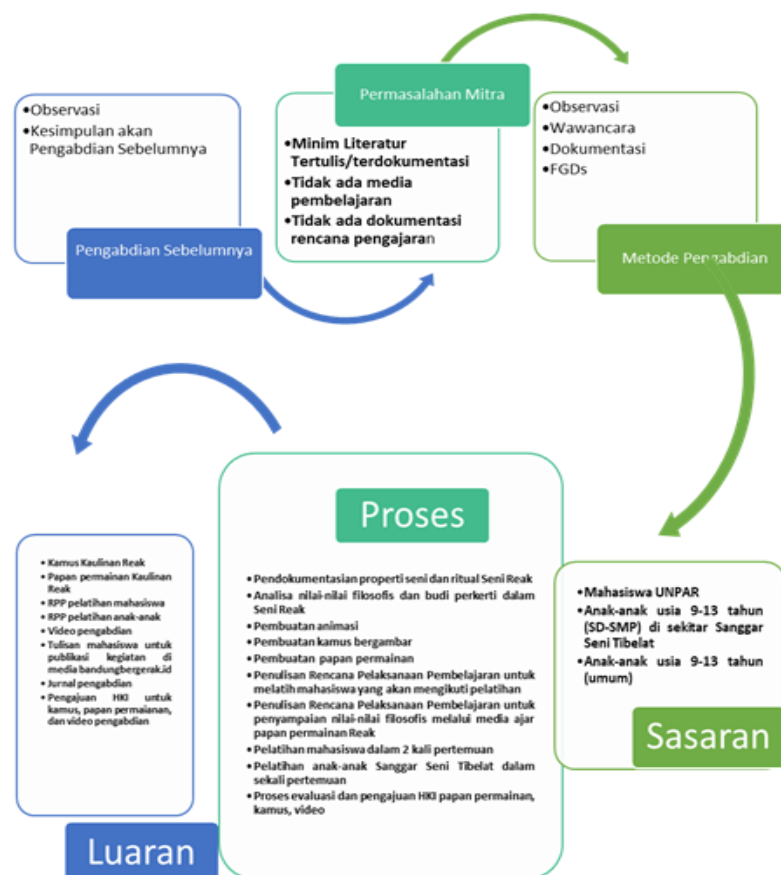
METODE

Fokus pengabdian adalah pembangunan masyarakat yang didasarkan pada kemitraan dalam rangka mendukung pencapaian *Sustainable Development*

Goals (SDGs), yang berfokus pada pengembangan budaya lokal dan kepariwisataan, pengembangan sikap penghargaan atas kemajemukan (pluralisme), toleransi, dan harmoni sosial serta kebangsaan. Pengabdian ini menggunakan pendekatan karakter dalam penyampaian nilai-nilai filosofis seni pertunjukan Reak sejak dini kepada anak-anak usia SD atau SMP yang bertujuan untuk:

- Edukasi pendidikan budi pekerti dalam kesenian Reak bagi generasi muda dengan cara yang menyenangkan;
- Memperkuat eksistensi seni pertunjukan Reak;
- Mengenalkan proses pembelajaran karakter melalui model gamifikasi dengan konten kesenian Reak dengan merujuk pada Model Gamifikasi oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (2018);
- Memberi kesempatan bagi generasi muda untuk berkompetisi, bereksplorasi, bersosialisasi, berkolaborasi, sekaligus berprestasi dalam mendalami seni Reak.

Kegiatan pengabdian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan etnografi melalui *in-depth interview*, *focus group discussion* dengan memberikan pelatihan papan permainan Kaulinan Reak, dan pengamatan secara langsung di lapangan. Alur deskripsi kegiatan dijabarkan dalam diagram berikut ini:



HASIL DAN PEMBAHASAN

Proses pembelajaran terkadang menjenuhkan bagi generasi muda, peserta didik usia sekolah dasar dan menengah, memotivasi para pendidik untuk lebih kreatif dalam menyampaikan materi pengajarannya. Salah satu alternatif untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik adalah membungkus proses pembelajaran tersebut dalam sebuah model gamifikasi. Lee dan Hammer (2011), menjabarkan bahwa sebenarnya sekolah formal sudah menerapkan unsur gamifikasi dalam pembelajaran, misalnya pemberian *reward* berbentuk nilai dalam penyelesaian tugas-tugas tertentu, bahkan adanya poin-poin tambahan bagi peserta didik jika menyelesaikan dalam kurun waktu atau dengan 'tantangan' tertentu. Kendati demikian, banyak di antara peserta didik yang kurang termotivasi untuk mendapatkan *reward* tersebut, karena suasana dan situasi ruang belajar yang cenderung lebih formal dengan aktivitas yang sama sekali berbeda dengan permainan *game* tertentu. Akibatnya, keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran akan sangat jauh berkurang.

Unsur Gamifikasi Papan Permainan Kaulinan Reak

Lee dan Hammer lebih jauh meneliti bahwa membungkus proses pembelajaran dalam model *games* memberikan 3 keuntungan psikologi bagi peserta didik, yaitu:

1. Secara kognitif, peserta didik mampu bereksperimen dengan penemuan-penemuan baru melalui *games*, yang memungkinkan mereka untuk terampil membuat strategi, merencanakan, meminimalisir resiko, bahkan menentukan keputusan sendiri berdasarkan apa yang diobservasi secara mendalam yang dibuat lawan main. Hal ini melatih kemandirian peserta didik dalam pembelajaran.
2. Secara emosional, *games* mampu menimbulkan perasaan tertentu seperti senang, penasaran, optimisme, bangga, sampai sedih karena gagal. Walaupun demikian, pengalaman emosional gagal ini membuat siswa mampu melihat peluang/kesempatan dan juga sebagai umpan balik bagi mereka untuk mengulangi lagi dan meraih *reward* yang sesuai.
3. Secara sosial, *games* memberikan kesempatan untuk membuat keputusan untuk diri sendiri bahkan keputusan untuk berkolaborasi dengan teman sebaya ataupun menjadi pemimpin bagi yang lain.

Ketiga unsur psikologis dalam gamifikasi mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Ketiga unsur di atas juga tercermin dalam model gamifikasi *board game* (papan permainan), di mana permainan ini dilakukan oleh lebih dari satu orang yang memungkinkan mereka berinteraksi dan berkompetisi secara langsung, saling memberi manfaat dan peran dalam kehidupan sosial (Limantara, 2015). Unsur-unsur yang penting dalam papan permainan antara lain, peraturan, interaksi sosial, edukasi, simulasi kehidupan, dan jejaring sosial.

Papan permainan *Kaulinan Reak* yang juga mengadopsi unsur-unsur yang sama, sebagaimana yang dideskripsikan melalui tabel berikut ini:

Unsur Papan Pemain	Kaulinan Reak	Keterangan
Peraturan	Petunjuk permainan Kaulinan Reak menginformasikan bahwa gerakan pemain dibatasi oleh aturan-aturan tertentu.	Misalnya, setiap pemain yang berhenti dalam petak berwarna merah, ia akan mendapatkan kartu 'lagak' yang mensyaratkan pemain tersebut melakukan aksi tertentu dari kesenian Reak.
Interaksi Sosial	Interaksi terjadi ketika salah satu pemain berhenti di petak tertentu dan menghruskannya meminta pendapat pemain lain, atau bahkan bersaing dengan pemain lain.	Jika berhenti di petak 'tokoh adat' pemain berhak menukar kartu nilai/ritualnya dengan pemain lain.
Edukasi	Setiap pemain belajar menerima reaksi dari pemain yang lain.	Jika mendapatkan kartu 'lagak' maka, pemain lain akan menilai aksi yang diperankan oleh pemain tersebut.
Simulasi Kehidupan	Gambaran nyata dari para pegiat Seni Reak dan tantangan melestarikan nilai-nilai kesenian tersebut secara turun temurun.	Adanya kartu ritual dan kartu nilai yang mengandung nilai-nilai filosofis kehidupan manusia pada umumnya
Jejaring Generasi	Tidak semua dapat memainkannya dengan baik, dibutuhkan tuntunan dan bimbingan dari generasi/orang sudah lebih dulu paham tentang Seni Reak	Terdapat tokoh 'sesepuh' dalam memainkan Kaulinan Reak, sebagai tokoh yang dipercaya paham akan seluk beluk kesenian Reak

Unsur gamifikasi dalam papan permainan (Heni, 2016), Kaulinan Reak juga tercermin dari hal-hal berikut ini:

- Menggugah ketertarikan yang mampu meningkatkan *engagement* (keterlibatan) siswa dengan pemilihan warna, animasi, dan komposisi dan tata letak yang menarik
- Motivasi beraksi (*challenging*) dapat diperoleh dari ketiga kartu yaitu: kartu enigma, kartu lagak, kartu nilai
- Pemecahan masalah (*achievement*) dapat dilakukan dengan memecahkan teka-teki tentang nilai-nilai filosofis Seni Reak yang tertulis dalam kartu enigma
- Sistem untuk pemberian hadiah (*awarding*) dan penebusan (*redeeming*) diperoleh melalui pemberian token piawai/amatir ketika aksinya tertebak dalam permainan, dan juga token akhir ketika sudah mencapai garis *finish*

- *Embedding* dengan aktivitas kecil lain: bermain peran (*role play*) jika mendapatkan kartu lagak

Papan permainan *Kaulinan Reak* merangkum semua unsur gamifikasi di atas, dengan konten permainan yang mengedepankan kearifan lokal seni pertunjukan Reak yang bermuatan nilai-nilai filosofis untuk membangun karakter budi pekerti generasi muda. Penggunaan animasi dan harmoni warna yang tertuang di dalam papan permainan menggambarkan realita terkini kesenian Reak di tengah masyarakat Kampung Jati, Tibetat.

SIMPULAN

Literasi nilai-nilai filosofis dalam seni pertunjukan Reak tidak terlepas dari motivasi dan semangat pegiat seni untuk terus menularkan ilmunya kepada generasi yang lebih muda. Paradigma teknologi yang mengubah pola pikir dan cara bertahan hidup tak pelak menjadi ancaman yang ditimbulkan dari globalisasi yang perkembangannya semakin pesat. Kita juga tidak dapat mengelak bahwa nilai-nilai tradisi lokal dituntut untuk bertransformasi jika tidak ingin tergerus oleh dinamika digitalisasi. Informasi, pengetahuan dan pelibatan (*engagement*) menjadi syarat mutlak. Peluang baru bagi internalisasi nilai-nilai tradisi lokal melalui model pembelajaran yang menyenangkan mendorong terjadinya *engagement*, sehingga dengan sendirinya transfer pengetahuan akan lebih cepat dan terarah (Priya, 2010). Sanggar Seni Reak Tibetat di bawah pimpinan Abah Enjum, mempertahankan eksistensi Seni Reak dalam personalisasi peradaban melalui kegiatan non-kurikuler setiap akhir pekan dengan harapan besar bahwa generasi muda menjadi tertarik dan menghayati nilai-nilai kearifan lokal yang tercermin melalui karakter personal dan sosial. Model gamifikasi yang ditawarkan oleh tim pengabdian menjadi salah satu praktik baik untuk mempertahankan ketertarikan dan keterlibatan generasi muda memperdalam seni pertunjukan Reak dan memperkuat belajar budi pekerti sebagai bekal menghidupi peradaban.

DAFTAR PUSTAKA

- Dwiarsa, Priya. 2010. *Implementasi Pendidikan Karakter Melalui Kearifan Lokal di Perguruan Tamansiswa*. Makalah Dipresentasikan dalam Seminar Nasional Implementasi Pendidikan Karakter dalam Praksis Pendidikan dan Pembelajaran, 20 November. Yogyakarta: PHK-I UNY.
- Hamalik, O. 2000. *Model- Model Pengembangan Kurikulum*. Bandung: Pasca Sarjana UPI.
- Jaeni. 2012. *Komunikasi Estetik*. Bogor: IPB Press.
- Jusuf, Heni. 2016. *Penggunaan Gamifikasi dalam Proses Pembelajaran*. Jurnal TICOM (1-6).
- Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan. 2018. *Model Gamifikasi dalam Peningkatan Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Pendidikan Kesetaraan Program Paket C Daring*. Pusat Pengembangan Pendidikan Anak Usia Dini dan Pendidikan Masyarakat Jawa Barat.

- Lee, J. J., & Hammer, J. (2011). Gamification in education: What, how, why bother?. *Academic exchange quarterly*, 15(2), 146.
- Limantara, Daniel, Drs. Heru Dwi Waluyanto, dan Asnar Zacky. 2015. *Perancangan Board game Untuk Menumbuhkan Nilai-Nilai Moral Pada Remaja*. Jurnal DKV Adiwarna.
- Samani, Muchlas & Haryanto. 2011. *Konsep dan Model Pendidikan Karakter*, Bandung: Rosadakarya.
- Sanjaya, W. 2005. *Pembelajaran dalam Implementasi Kurikulum Berbasis Kompetensi*. Jakarta: Prenada Media.
- _____. *Seni Pertunjukan Indonesia*. 2001. Bandung: STSI Press.
- _____. (2017). *Nilai-Nilai Pengetahuan Lokal Pembentuk Karakter Bangsa Dalam Sandiwara Cirebon, Jawa Barat*. Jurnal seni Budaya MUDRA. LP2M ISI Denpasar – Bali. Volume. 32, No. 1 hal. 332.