



LAPORAN AKHIR PKM-PENGABDIAN MASYARAKAT

JUDUL KEGIATAN

**PERMAINAN “GALASIN MODIFIKASI” BERBASIS *3D FUN LEARNING*
DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR BAHASA DAN SASTRA
SUNDA DI SDN BABAKAN 04 DRAMAGA, BOGOR**

oleh:

Indah Tri Riantika	E14100008	2010
Angga Nugraha	F44100012	2010
Christyne S.P.L.S.N	G34100118	2010
Risa Martha Muliasari	H34100048	2010

INSTITUT PERTANIAN BOGOR

BOGOR

2013

I. PENDAHULUAN

a. Latar Belakang Masalah

Indonesia adalah negara yang memiliki beranekaragam budaya dengan jumlah total penduduk sebanyak 237.641.326 jiwa yang terbagi atas 1.128 suku bangsa (BPS, 2010). Namun, dalam hal pelestarian kebudayaan, Indonesia masih banyak tertinggal. Salah satu indikatornya adalah jumlah warisan budaya Indonesia yang baru memiliki 14 warisan kebudayaan yang diakui secara resmi oleh UNESCO. Berdasarkan pemberitaan di sebuah situs internet budaya Indonesia (2010), telah terjadi 32 pengklaiman budaya asli Indonesia oleh negara lain, terutama oleh negara tetangga seperti lagu rasa sayang sayange, reog, tari piring, dan makanan khas daerah Minang yaitu rendang. Pengklaiman tersebut merupakan bukti nyata bahwa kebudayaan Indonesia terutama kebudayaan tradisional belum hidup bersama masyarakat.

Kebudayaan Sunda termasuk salah satu kebudayaan suku bangsa di Indonesia yang berusia tua. Dalam perkembangannya kebudayaan Sunda kini kurang mampu beradaptasi, tumbuh dan berkembang, serta beregenerasi. Kemampuan beradaptasi kebudayaan Sunda, terutama dalam merespon berbagai tantangan yang muncul dari dalam maupun dari luar dapat dikatakan kurang begitu menggembarakan. Bahkan, kebudayaan Sunda seperti tidak memiliki daya hidup ketika berhadapan dengan tantangan dari luar. Akibatnya, kebudayaan ini semakin lama semakin tergilas oleh kebudayaan asing. Sebagai contoh paling jelas, bahasa Sunda yang merupakan bahasa komunitas orang Sunda tampak semakin jarang digunakan oleh pemilikinya sendiri, khususnya para generasi mudanya. Lebih memprihatinkan lagi, menggunakan bahasa Sunda dalam komunikasi sehari-hari terkadang diidentikkan dengan keterbelakangan dan primitif. Hal ini menyebabkan timbulnya rasa gengsi pada orang Sunda untuk menggunakan bahasa Sunda dalam pergaulannya sehari-hari (Wijaya, 2012).

Adanya kondisi yang menunjukkan lemahnya daya hidup dan mutu hidup kebudayaan Sunda disebabkan karena ketidakjelasan strategi dalam mengembangkan kebudayaan Sunda serta lemahnya tradisi, baca, tulis, dan lisan di kalangan komunitas Sunda. Ketidakjelasan strategi kebudayaan yang benar dan tahan uji dalam mengembangkan kebudayaan Sunda tampak dari tidak adanya pegangan bersama yang lahir dari suatu proses yang mengedepankan prinsip-prinsip keadilan tentang upaya melestarikan dan mengembangkan secara lebih berkualitas tentang kebudayaan Sunda. Apalagi jika sekarang ini kebudayaan Sunda dihadapkan pada pengaruh budaya luar maka lama kelamaan budaya Sunda akan luntur bersama waktu.

Selain itu, keberadaan sastra Sunda juga yang saat ini mulai tersingkirkan dari kehidupan masyarakat, terlihat dari generasi muda yang lebih sering menyanyikan lagu-lagu budaya asing dibanding dengan lagu khas daerahnya. Oleh karena itu, diperlukan sebuah metode yang mampu mengatasi semakin lunturnya kebudayaan Sunda tersebut melalui suatu proses pembelajaran budaya yang menarik dan menyenangkan. Permainan "Galasin Modifikasi" berbasis *3D Fun Learning* adalah konsep pembelajaran menarik yang memanfaatkan permainan tradisional Galasin dalam meningkatkan minat belajar bahasa dan sastra sunda dengan metode media papan, kertas, dan lapangan. Sasaran dari permainan ini adalah

anak SD terutama SDN Babakan 04 Dramaga. Menurut Rusli Ibrahim (2001) dalam penelitiannya tentang *Karakter Anak Usia Remaja* menyatakan bahwa anak usia 5-16 tahun terutama anak SD (usia 7-13 tahun) telah menunjukkan pola perilaku sosial antara lain kecenderungan anak untuk menarik diri atau memperluas pergaulan sosialnya, anak menjadi mudah bereaksi terhadap suatu kejadian atau bersifat tenang, dan pola perilaku sosial anak yang menjadi pasif atau dominan. Karakter inilah yang akan menjadi orientasi perilaku anak yang akan dibawa sampai dewasa.

b. Perumusan Masalah

Kemampuan beradaptasi kebudayaan Sunda dalam merespon berbagai tantangan yang muncul dari dalam maupun dari luar dapat dikatakan kurang mampu bersaing terutama dalam pelestarian bahasa dan sastra Sunda. Selain itu, anak SD yang merupakan masa paling tepat untuk memperoleh pemahaman mendasar tentang berbagai aspek kehidupan masih kurang mengenal budayanya sendiri serta masih minimnya sarana hiburan yang menyajikan dan mengenalkan kembali kebudayaan Sunda pada anak-anak dalam satu konten hiburan dan permainan.

c. Tujuan

1. Mengenalkan kembali bahasa dan sastra Sunda kepada anak-anak SDN 04 Dramaga melalui sebuah media pembelajaran budaya yang menarik dan menyenangkan.
2. Menumbuhkan kecintaan akan kepedulian terhadap kebudayaan Sunda.
3. Memberikan suatu alternatif solusi dalam membantu upaya pelestarian dan eksistensi kebudayaan Sunda di tengah gencarnya arus globalisasi.

d. Luaran yang Diharapkan

Permainan “Galasin Modifikasi” berbasis *3D Fun Learning* ini diharapkan dapat mengenalkan kembali bahasa dan sastra Sunda kepada anak-anak di daerah Sunda khususnya siswa SDN 04 Dramaga melalui sebuah media pembelajaran budaya yang menarik dan menyenangkan dalam 3 dimensi (papan, kertas, dan lapangan), menumbuhkan kecintaan akan kepedulian terhadap kebudayaan Sunda, serta mampu memberikan suatu alternatif solusi dalam membantu upaya pelestarian dan eksistensi kebudayaan Sunda di tengah gencarnya arus globalisasi.

e. Kegunaan Program

Kegunaan program ini adalah sebagai media pembelajaran yang efektif, menarik, dan menyenangkan bagi anak SDN 04 Dramaga dalam membantu belajar bahasa dan sastra Sunda dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, program ini juga sebagai salah satu bentuk alternatif dalam menginovasikan permainan tradisional menjadi permainan yang lebih menarik dengan konsep yang mendidik dan selaras dengan perkembangan jaman.

II. GAMBARAN UMUM MASYARAKAT SASARAN

SDN 04 Dramaga terletak di jalan Sawah baru RT 01/08 Desa Babakan Dramaga, Bogor, Jawa Barat. SDN Babakan Dramaga 04 berdiri pada tahun 1977 dengan luas tanah 2.580 m². SDN 04 Babakan Dramaga berada dekat dengan instansi pendidikan lainnya yaitu SMPN1 Dramaga dan kampus Institut Pertanian Bogor. Jarak SDN 04 Dramaga dengan pusat pemerintahan kecamatan adalah ±4 km, dari ibu kabupaten berjarak ± 35 km, dari ibu kota provinsi ± 125 km. sedangkan dari ibu kota Negara berjarak ± 75 km.

SDN 04 Dramaga memiliki 18 kelas, setiap tingkat (kelas 1-6) terdiri dari tiga kelas. Jumlah guru SDN 04 Dramaga ada 22 orang yang 75 persennya telah bergelar sarjana dan sisanya (25 persen) bergelar diploma II (D-II). Berbagai upaya peningkatan mutu telah dilakukan SDN Babakan Dramaga 04, baik yang bersifat akademis maupun nonakademis. Adapun kegiatan yang mengarah pada peningkatan mutu antara lain sebagai berikut: Menyusun Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) sesuai dengan rambu-rambu yang ada dengan melibatkan berbagai komponen pendidikan; b). Meningkatkan standar kelulusan secara bertahap sebagai salah satu parameter peningkatan kualitas lulusan; c). Mengirim guru untuk mengikuti berbagai pelatihan baik tingkat kecamatan, kabupaten, maupun provinsi sebagai upaya menambah wawasan dan memperbaiki kualitas kegiatan belajar mengajar.

SDN Babakan 04 Dramaga dengan mayoritas muridnya bersuku sunda telah memasukkan pelajaran sunda sebagai salah satu mata pelajaran muatan lokal yang wajib diikuti oleh seluruh siswa. Namun metode pengajaran bahasa sunda yang diterapkan selama ini masih terlihat umum yaitu guru menerangkan dan murid mendengarkan. Hal ini terlihat belum cukup mampu membuat peningkatan daya tarik siswa dalam belajar bahasa dan sastra Sunda. Tingkat ketertarikan yang rendah menjadikan anak-anak sulit untuk menerima materi yang disampaikan, sehingga upaya pengenalan budaya Sunda sejak dini menjadi kurang efektif dan efisien. Mengingat pentingnya penanaman cinta budaya Sunda sejak dini kepada generasi muda dalam upaya pelestarian kebudayaan agar budaya ini tidak luntur dan tergerus oleh arus globalisasi

III. METODE PELAKSANAAN PROGRAM

a. Lingkup dan Rencana Kegiatan

Kegiatan pengabdian masyarakat ini dilakukan dengan mensosialisasikan permainan “galasin modifikasi” melalui media kertas, papan, dan lapangan sebagai alternatif metode pembelajaran bahasa sunda untuk menarik minat siswa dalam belajar bahasa dan sastra Sunda. Pelaksanaan program kegiatan ini akan dilakukan selama 3 bulan dan ditunjukkan kepada siswa kelas 5 dan 6 SDN Babakan 04 Dramaga Bogor.

b. Strategi dan Instrumen Pelaksanaan

Strategi pelaksanaan untuk mencapai keefektifan tujuan diterapkan melalui sebuah strategi implementasi sebagai berikut :

1. Menyediakan fasilitas permainan berupa tempat pelatihan dan alat peraga permainan “galasin modifikasi”.
2. Menyediakan kegiatan pelatihan dan demonstrasi secara langsung.
3. Menyediakan kegiatan pendampingan dan evaluasi secara rutin.
4. Mempersiapkan dan membagi siswa ke dalam beberapa kelompok sesuai tingkatan kelasnya agar kegiatan lebih efektif dan efisien.
5. Memberikan motivasi kepada siswa untuk merealisasikan program dalam kehidupan sehari-hari.

Untuk instrumen pendukung program ini adalah pembuatan selebaran (leaflet) sebagai metode penjelasan penggunaan permainan. Paket alat permainan dalam media kertas, papan, dan lapangan beserta aksesoris lainnya sebagai alat peraga dan simulasi permainan, gambar sebagai alat untuk membantu siswa dalam memahami penjelasan dari pendamping, dan media konsultasi sebagai sarana motivasi dan pendekatan secara personal mengenai kesadaran dan pentingnya pengetahuan bahasa dan sastra sunda.

c. Metode dan Prosedur Kegiatan

Pelaksanaan program ini akan terwujud dengan menerapkan metode dan prosedur yang jelas dan diterapkan sesuai dengan perencanaan kegiatan. Tahapan-tahapan prosedur pelaksanaan adalah sebagai berikut :

1. Analisis Potensi Sasaran

Langkah pertama yang dilakukan oleh tim adalah menganalisis potensi sasaran yaitu memilih, menimbang, dan memutuskan SDN Babakan 04 Dramaga Bogor baik dari segi sumberdaya manusia, lingkungan, maupun potensi siswa itu sendiri dengan membagikan kuisioner awal yaitu kuisioner 1 untuk mengukur dan menilai pengetahuan siswa terhadap permainan galasin dan pengetahuan umum berbahasa sunda. Hal ini bertujuan untuk memberi informasi yang dapat dijadikan referensi pengambilan keputusan dalam mempermudah tim membuat metode pelatihan dan prosedur pelaksanaan yang baik.

2. Sosialisasi Program (Demonstrasi, Pendampingan, dan Kompetisi)

Pengenalan kembali bahasa dan sastra sunda sekaligus menumbuhkan rasa kecintaan dan meningkatkan eksistensi kebudayaan sunda lebih ditunjukkan dengan mengaplikasikannya dalam keseharian anak-anak melalui permainan asli dari Indonesia yang telah mengalami modifikasi yaitu permainan “galasin modifikasi” yang dikemas dengan tampilan dan cara bermain yang lebih menarik. Kegiatan ini dilakukan dengan terlebih dahulu mengenalkan permainan galasin yang mungkin sudah terdengar asing bagi anak-anak karena permainan ini sudah jarang lagi dimainkan di tengah arus gencaran *game online* yang semakin memudahkan nilai-nilai kebudayaan bangsa ini.

Lalu, mendemonstrasikan cara memainkan permainan “galasin modifikasi” bermediakan kertas, papan, dan lapangan secara bertahap melalui peragaan langsung oleh mahasiswa kepada siswa SDN 04 Darmaga Bogor sehingga diharapkan siswa dapat menyerap informasi yang disampaikan dan mampu menerapkannya di dalam kehidupan sehari-hari. Setelah itu melakukan pembentukan kelompok-kelompok berdasarkan tingkatan kelasnya. Apabila sudah terbentuk kelompok-kelompok, selanjutnya

dilakukan pendampingan langsung oleh mahasiswa guna melakukan pendekatan secara personal dalam penyampaian informasi. Selain siswa, demonstrasi juga dilakukan terhadap para guru guna keberlanjutan program.

Untuk mengukur perkembangan pengetahuan siswa tentang permainan “galasin modifikasi” yang mencakup didalamnya mengenai bahasa dan sastra sunda, maka pada akhir pelaksanaan program diadakan kompetisi antar kelas. Kompetisi ini dilakukan layaknya olimpiade antar kelas dengan tema “bermain galasin sambil bernyanyi sunda”. Perlombaan ini akan mencari siapa pemenangnya dan sebagai apresiasi, pemenang diberi hadiah atas keberhasilannya. Tujuannya untuk memotivasi siswa supaya lebih mengenal dan mengaplikasikan kembali dalam berbahasa dan sastra sunda. Selain itu, dilakukan penyebaran kuisioner 2 dan 3.

3. Evaluasi Kegiatan

Pada akhir program, setelah proses demonstrasi, pendampingan, dan kompetisi. Kami akan melakukan pengujian melalui bantuan kuisioner pasca-pelatihan sebagai bentuk penilaian dan evaluasi akhir terhadap program yang telah diterapkan.

IV. PELAKSANAAN PROGRAM

a. Waktu Pelaksanaan Program

Kegiatan	Pelaksanaan											
	Bulan ke-1				Bulan ke-2				Bulan ke-3			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Survey Alat dan Bahan	■											
Pembuatan Alat Peraga Permainan (Media Kertas, Media Papan, dan Media Lapangan)		■	■	■								
Analisis Potensi Sasaran mengenai Pengetahuan bahasa dan sastra sunda		■										
Persiapan Metode Pelatihan 3D Fun Learning			■	■								
Demonstrasi Pelatihan melalui Pengenalan Permainan secara umum					■	■	■	■				
Pembentukan kelompok setiap jenis media permainan sesuai dengan tingkatan kelas					■	■	■	■				
Pendampingan secara berkelompok setiap jenis media permainan dilakukan oleh mahasiswa					■	■	■	■				
Kompetisi setiap jenis media permainan antar kelompok dari berbagai tingkatan kelas									■			
Evaluasi										■		
Pembuatan laporan akhir											■	■

b. Rekapitulasi Penggunaan Dana**Pemasukan**

Dana DIKTI	Rp 8.500.000
Dana IPB	Rp 0,-
Dana Pribadi	Rp. 100.000
Total Pemasukan	Rp 8.600.000,00

Pengeluaran

Total Pengeluaran	Rp 8.524.700,00
--------------------------	------------------------

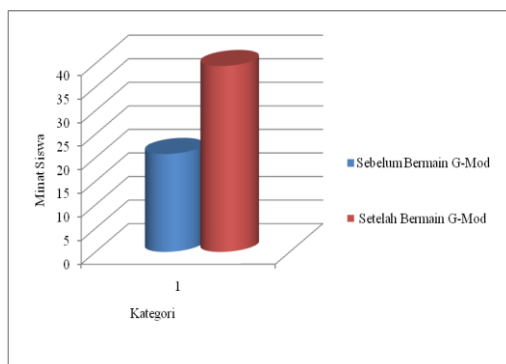
Perkiraan	Transaksi	Unit	Satuan (Rp)	Jumlah (Rp)
Administrasi				
Proposal dan logbook	Print proposal	12	7.500	90.000
	Print logbook	1		11.000
	Photocopy proposal	1	6000	6.000
undangan sosialisasi guru	Print undangan	1	500	500
	Photocopy undangan	22	200	4.400
LPJ Kegiatan	Print proposal	3	10.000	30.000
Sub Total				141.900
Pembuatan Alat Permainan				
Media kertas	Cetak ukuran A4 dan A4	2	-	31.600
	Cetak ukuran A3	4		89.000
	Cetak ukuran A1	5	80.000	400.000
	Origami	5	3.000	15.000
	Sampul coklat	2	700	1.400
	Print ukuran A3	1	5.000	5.000
	Monopoli	1	11.000	11.000
	Penghapus	5	2.000	10.000
	Kertas asturo	5	1.000	5.000
	Print kartu permainan	5 set	40.000	200.000
	Fotocopy kartu permainan	-	-	10.000
Media papan	Triplek (3x4x8) dan kayu (1,5x2,5x200)	4	135.000	540.000
	Paku	2 kg	18.000	36.000
	Gunting	1	4.000	4.000
	Pilok (merah+putih)	2	-	33.000
	Engsel Ukuran Kecil	50	9.000	450.000
	Papan catur	4	28.000	112.000
	Cetak gambar alat permainan menggunakan skotlet (41x66 cm + 29	-	-	659.500

	x 46 cm)			
	Dadu ukuran kecil (5x5 cm)	6	15.000	90.000
	Finishing alat permainan di toko kayu	-	-	250.000
Media lapangan	Pencetakan alat permainan (7x7 m)	2	910.500	1.823.000
	Dadu Ukuran (30x30 cm)	2	55.000	110.000
Sub Total				5.085.500
Sosialisasi (demonstrasi, bermain bersama, dan pendampingan)				
Konsumsi	Makanan ringan	3 dus	10.000	30.000
	Makanan ringan	1 krt 2 box		78.500
	Makanan berat untuk anak SD saat kompetisi	60 box	10.000	600.000
	Makanan berat untuk guru yang membantu pelaksanaan kompetisi	3 box	15.000	45.000
Hadiah	Peralatan sekolah	-	48.000	48.000
	Penghapus	1 kotak	10.000	10.000
	Note book	2 pack	15.300	30.600
	Pensiltic	2 lusin	18.500	37.000
	Peralatan sekolah			111.500
	ATK			48.500
	Peralatan Sekolah	15 pensiltic 2 lusin 3 bk	67.500 37.000 10.000	134.500
	Peralatan sekolah	8 pack note book 5 lusin pensiltic 8 pack buku saku		120.000 46.300 216.000
	Peralatan sekolah	3 pack note book 1 pack buku saku	45.900 27.000	72.900
	Peralatan sekolah	3 lusin kotak pensil 3 pack penghapus	50.000 20.000	150.000 60.000

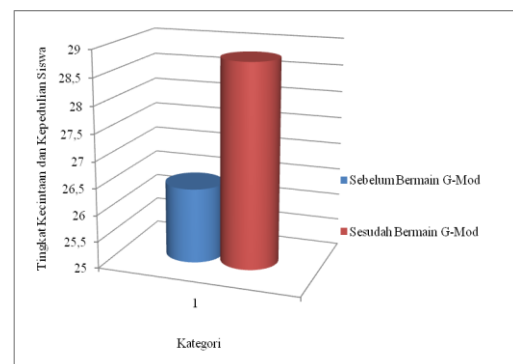
		16 pack note book	20.000	320.000
	Pelakat kenang-kenangan buat sekolah	1 set	100.000	100.000
	Kaos G-mod	4	65.000	260.000
	Jaket G-Mod	4	95.000	380.000
Kuisisioner 1,2 dan 3	Print kuisisioner	-	-	19.500
	Print dan fotocopy kuisisioner	600		54.000
Sub Total				2.972.300
Publikasi				
	Spanduk	1	60.000	60.000
	Stiker (10 m)	10 m	55.000	550.000
	X-Banner (60x160 cm)	2	50.000	100.000
Sub Total				275.000
Total				8.524.700

V. HASIL DAN PEMBAHASAN

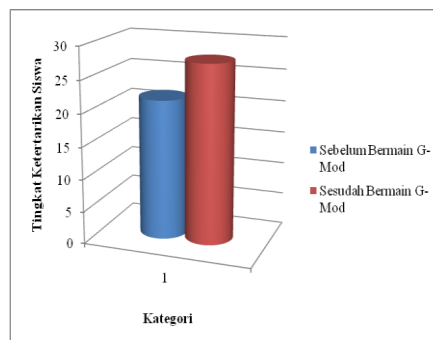
Pengukuran keberhasilan pelaksanaan program kegiatan pengabdian masyarakat ini dilakukan melalui kuisisioner yang disebarakan sebanyak tiga kali yaitu pada awal pelaksanaan program guna pengukuran potensi awal sasaran, pada pertengahan pelaksanaan program guna mengukur perkembangan sasaran terhadap pelaksanaan program kegiatan ini dan yang terakhir pada akhir pelaksanaan program sebagai pengukuran akhir keberhasilan pelaksanaan program sekaligus evaluasi akhir. Dalam pembuatan dan pengolahan data kuisisioner diarahkan untuk menjawab luaran kegiatan pengabdian masyarakat ini yaitu mengukur tingkat perubahan minat belajar bahasa dan sastra sunda siswa SDN Babakan 04 Dramaga Bogor sebelum dan sesudah memainkan permainan “Galasin Modifikasi”, Mengukur tingkat kecintaan dan kepedulian siswa-siswi SDN Babakan 04 Dramaga Bogor terhadap kebudayaan Sunda, dan mengukur eksistensi bahasa dan sastra sunda ditengah-tengah aktivitas siswa SDN Babakan 04 Dramaga Bogor, sehingga dapat mengetahui efektifitas permainan galasin modifikasi sebagai alternatif solusi pelestarian bahasa dan sastra sunda di SDN Babakan 04 Dramaga Bogor.



(a)



(b)



(c)

Gambar 1. Tingkat Minat Belajar Bahasa dan Sastra sunda dalam skala 40% (a), Tingkat Kecintaan dan Kepedulian dalam skala 30% (b) dan Tingkat Ketertarikan Siswa-siswi SDN Babakan 04 Dramaga Bogor terhadap Kebudayaan Sunda dalam skala 30% (c).

Pada Gambar 1(a), yang menerangkan tentang tingkat minat belajar Bahasa dan Sastra Sunda siswa-siswi SDN Babakan 04 Dramaga Bogor sebelum dan sesudah bermain permainan “Galasin Modifikasi”, dapat terlihat jelas peningkatan minat belajar siswa setelah adanya permainan “Galasin Modifikasi”, yaitu dari 20,8% (sebelum bermain G-Mod) menjadi 39,5% (setelah bermain G-Mod). Peningkatan minat belajar siswa dibarengi dengan peningkatan kecintaan dan kepedulian serta ketertarikan siswa terhadap kebudayaan Sunda yang terlihat pada Gambar 1(b) dan 1 (c). Melalui gambar (b) dan (c) dapat dilihat bahwa terdapat korelasi positif antara minat belajar Bahasa dan Sastra Sunda siswa SDN Babakan 04 Dramaga, tingkat kecintaan dan kepedulian, serta ketertarikan siswa SDN Babakan 04 Dramaga terhadap Kebudayaan Sunda, yang keduanya mengalami peningkatan setelah dilaksanakan program kegiatan pengabdian masyarakat ini (memainkan permainan Galasin Modifikasi) di sekolah tersebut dibandingkan sebelumnya.

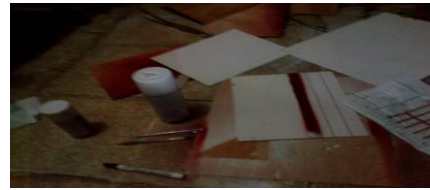
VI. KESIMPULAN DAN SARAN

Dari hasil pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat mengenai pengenalan dan penerapan metode belajar kebudayaan sunda (bahasa dan sastra) melalui permainan “Galasin Modifikasi”, dapat disimpulkan bahwa siswa-siswa SDN Babakan 04 Dramaga dari segi minat belajar bahasa dan sastra sunda setelah pelaksanaan kegiatan adalah 39,46% (dari skala 40%), lalu kecintaan dan kepedulian terhadap budaya sunda sebesar 28,8% (skala 30%), serta ketertarikan terhadap budaya sunda sebesar 27,6% (skala 30%). Hasil ini menunjukkan bahwa pelaksanaan program dapat dikatakan efektif diterapkan sebagai metode pembelajaran kebudayaan sunda di sekolah terutama di SDN Babakan 04 Dramaga Bogor sehingga dengan adanya permainan “Galasin Modifikasi” ini, eksistensi dan kelestarian kebudayaan sunda akan tetap terjaga di tengah gencarnya arus globalisasi.

LAMPIRAN



Logo G-Mod



Proses Pembuatan Permainan



Analisis Potensi Sasaran



Demonstrasi Permainan



Pendampingan Oleh Tim



Sosialisasi Guru



Kompetisi di Media Lapangan



Kompetisi di Kertas



Kompetisi di Papan



Stiker G-Mod yang dibagikan kepada siswa



Media Publikasi Permainan Galasin Modifikasi (G-Mod)

