

Studi Efektifitas Permainan Papan sebagai Hiburan Edukatif bagi Anak Saat Pandemi

Centaury Harjani

Desain Produk, Fakultas Arsitektur & Desain, Universitas Kristen Duta Wacana
centaury.h@gmail.com

ABSTRAK

Bermain permainan papan menjadi salah satu alternatif kegiatan untuk mengatasi rasa bosan anak yang disarankan oleh psikiater Carole Lieberman. Khususnya pada masa pandemi saat anak-anak yang terbiasa beraktivitas serta berinteraksi diluar rumah berubah menjadi stay at home. Anak-anak yang harus menjalani banyak kegiatan secara daring perlu mendapat perhatian dari orang tuanya. Ada tanda permasalahan mental pada anak yang perlu diwaspadai selama stay at home, satu diantaranya yaitu perubahan emosi anak cenderung menjadi mudah marah ataupun sedih karena rasa bosan dan tertekan. Penelitian ini bertujuan mencari model permainan papan yang paling efektif untuk digunakan sebagai hiburan edukatif bagi anak-anak saat pandemi. Metode literature review dan wawancara digunakan pada penelitian ini dalam menghimpun data-data. Penelitian diawali dengan mengumpulkan beberapa permainan papan yang ditujukan bagi anak-anak untuk kemudian diujikan bermain langsung dalam keluarga. Hasil dari studi ini anak-anak senang saat dapat bermain dan berinteraksi bersama orang tuanya (keluarga), namun jiwa kompetitif anak muncul untuk menjadi pemenang dalam permainan. Ada pula anak-anak yang bermain dengan acuh sekedat bermain, disini peran orang tua sebagai pemimpin jalannya permainan sangat menentukan respon anak-anak. Permainan papan yang fleksibel tata cara bermainnya dapat sukses menghibur anak-anak, ditambah dengan keterlibatan orang dewasa dalam permainan akan menyempurnakannya. Permainan papan harus dilengkapi dengan panduan yang dapat menuntun orang dewasa dalam memandu permainan menjadi menyenangkan, menghibur, serta mengedukasi anak-anak.

Kata Kunci: Permainan Papan, Hiburan, Edukasi, Pandemi Covid-19

PENDAHULUAN

Pandemi covid-19 merupakan suatu fenomena sosial baru yang pertama kali terjadi dalam skala dunia. Keputusan diberlakukannya *social distancing*, *lockdown*, PSBB, *stay at home* memaksa semua orang beradaptasi dengan lingkungan yang terbatas. Anak-anak merupakan satu yang paling merasakan dampaknya, karena sejatinya anak-anak memerlukan kegiatan untuk banyak bermain, bersosialisasi, beraktivitas diluar ruangan. Anak-anak beresiko mengalami perubahan emosional menjadi lebih pemurung ataupun pemaarah karena rasa bosan yang dialami. Permainan papan dianggap sebagai salah satu hiburan yang sehat untuk anak-anak, karena itu makalah ini bertujuan mencari efektifitas permainan papan sebagai hiburan edukatif bagi anak-anak. Mengapa hiburan edukatif, karena anak-anak sekarang menyukai hiburan digital yang terkadang kurang mendidik. Bahaya hiburan digital sudah menjadi kekhawatiran orang tua masa kini. *Screen time* yang sehat hanya berkisar 1-2jam perhari, namun saat ini anak-anak bisa menghabiskan

waktu didepan layar selama berjam-jam bahkan hingga sehari penuh. Hal ini diperparah dengan adanya kegiatan belajar secara daring saat pandemi. Anak-anak sekolah menggunakan gadget dalam keseharian proses KBM. Hal ini semakin menambah urgensi untuk memberikan alternatif hiburan selain gadget (digital), karena itu dilakukan penelitian mengenai efektifitas permainan papan dalam menghibur anak-anak agar tidak hanya berhadapan dengan *gadget*. Anak-anak dan orang tua adalah subyek dari penelitian ini.

KAJIAN TEORI

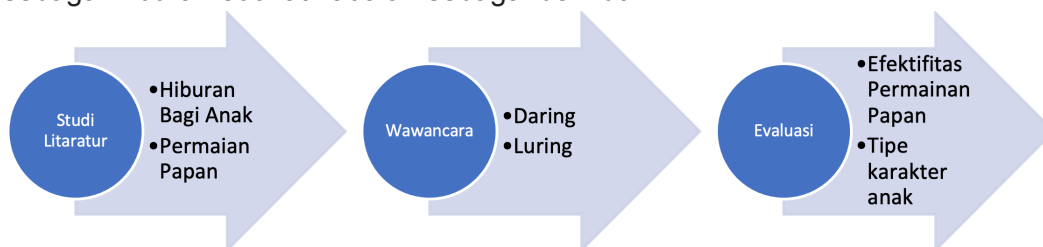
Pendapat dari psikolog Shae Vian mengatakan bahwa orang tua perlu memberi perhatian lebih pada anak, khususnya mengenai hal-hal yang biasanya banyak mereka peroleh di sekolah saat aktif disana (Perkasa, 2020). Hal ini perlu dilakukan agar anak-anak dapat tetap ceria tanpa tekanan ataupun trauma. Salah satu solusi yang dapat dilakukan berdasarkan saran dari psikiater Carole Lieberman adalah mengajak anak terlibat dalam beberapa kegiatan seperti kesenian, permainan papan, atau menari bersama (Perkasa, 2020). Tulisan ini memilih permainan papan sebagai fokus studi dan penelitian dikarenakan permainan papan cukup mudah diperoleh dengan beragam jenis serta harga yang terjangkau sekaligus dapat memberikan edukasi pada anak-anak sesuai kategori permainan yang dipilih. Artikel Kompas juga menyatakan bahwa bermain permainan papan disaat pandemi merupakan pilihan hiburan yang dapat dengan mudah dilakukan (Amalia, 2021). Pemilihan permainan papan dapat mempertimbangkan genre dari permainan yang dikelompokkan oleh Stewart Woods antara lain "*classical games, mass-market games, atau hobby games*" (Booth, 2015). Pertimbangan pemilihan permainan papan juga dapat berdasarkan kategori permainan papan yang dapat dipilih antara lain "*race games, war games, positional games, mancala games, dice games, dan dominos games*" (Bell, 1979). Popularitas dari permainan papan masih cukup tinggi di dunia, sehingga rancangan permainan-permainan papan yang baru terus bermunculan. Desainer permainan papan merancang berdasarkan irisan dari beberapa bidang ilmu dengan mempertimbangkan keseimbangan kompleksitas peraturan, waktu bermain, jumlah komponen, biaya, dan banyak lainnya (Engelstein, 2021). Setiap kategori permainan papan dirancang memiliki tujuan dan manfaat masing-masing. Permainan papan seperti kartu, *puzzle*, serta permainan strategi maupun memori dapat memberikan keuntungan pembelajaran yang beragam bagi anak-anak (Susanto, Wibowo, Harjani, & Koniherawati, 2019). Kurt Lancaster (Booth, 2015) menyatakan ada dua karakteristik dari permainan papan yang dapat diambil manfaatnya yaitu "*its ability to generate narrative and its sense of play*". Kedua hal ini sangat bermanfaat untuk mengembangkan daya imajinasi dan memberikan beragam pengalaman bermain pada anak.

Keuntungan lain bermain permainan papan adalah mengurangi *screen time* pada anak-anak. *Screen time* yang baik diluar pekerjaan sekolah untuk anak usia 5-17 tahun menurut salah satu artikel yang dimuat pada OSF *Healthcare* adalah tidak lebih dari dua jam dalam seharinya (Alton, 2020). *Screen time* anak-anak dimasa pandemi tidak semua mengalami peningkatan, rata-rata anak yang telah didisiplin

oleh orang tua sejak sebelum adanya *stay at home* tetap dapat terkendali lama waktu penggunaan *gadget*-nya (Hardiyanti, 2021). Pernyataan ini diperoleh dari hasil penelitian mengenai peningkatan intensitas akses perangkat digital yang dilakukan oleh Hardiyanti. Hasil ini menunjukkan bahwa peran orang tua sangat berpengaruh dalam kehidupan anak-anak. Orang tua harus dapat mengambil peran pengendali, pendidik, dan pendisiplin bagi anak-anak. Keputusan bagaimana dan seperti apa waktu *screen time* yang diperlukan anak-anak dapat diatur serta ditentukan oleh orang tua (Experts, 2021). Orang tua dapat menentukan dan mengarahkan rancangan permainan seperti apa yang tepat ataupun cocok untuk dijadikan hiburan edukatif bagi anak-anaknya, karena “orang tua adalah orang yang bertanggung jawab penuh atas anaknya” (Kemdikbud, 2017).

METODOLOGI

Tahapan penelitian yang dilakukan dalam studi efektifitas permainan papan sebagai hiburan edukatif adalah sebagai berikut:



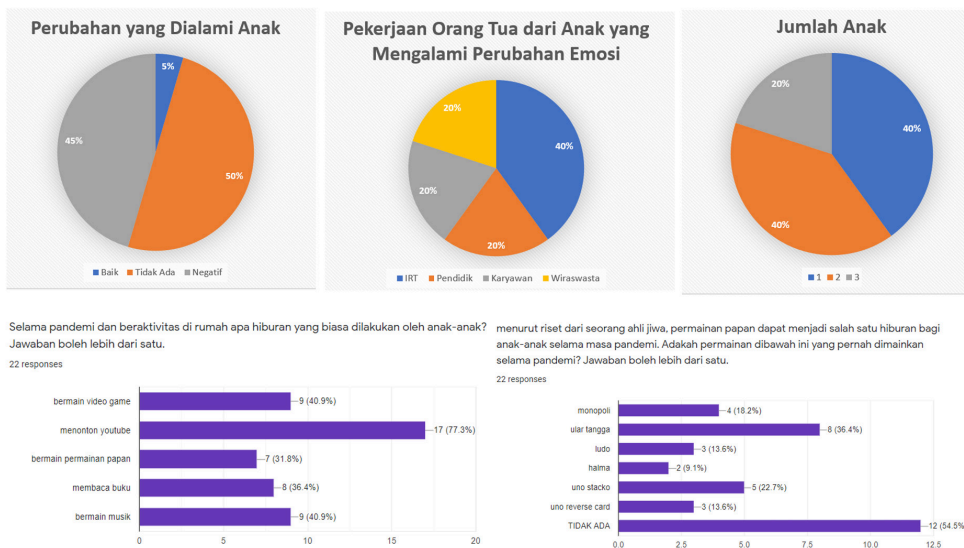
Gambar 1. Tahapan Penelitian (Peneliti, 2021)

Studi efektifitas permainan papan ini diawali dengan studi literatur mengenai saran-saran pakar tentang kondisi anak-anak yang memerlukan hiburan, kemudian efektifitas permainan papan diuji secara langsung dengan cara wawancara melalui kuesioner menggunakan *google form* serta wawancara langsung dengan menghadirkan permainan papan kepada anak-anak. Permainan papan yang diujikan secara langsung antara lain *Bible Board Game*, *Catan*, *Cookie*, *Pengolgo*, serta *Katamino Family*, sedangkan permainan papan yang disebutkan dalam kuesioner antara lain *monopoli*, ular tangga, *ludo*, *halma*, *uno card reverse*, dan *uno stacko*. Permainan yang lebih dikenal anak-anak diuji menggunakan *google form* sedangkan permainan papan yang baru diujikan secara langsung kepada anak-anak. Wawancara dan uji coba permainan secara langsung ditujukan untuk merekam respon anak secara langsung terhadap aktivitas bermain permainan papan, sedangkan penggunaan kuesioner dimaksudkan untuk menghimpun pendapat anak-anak tentang permainan papan secara tertutup. Responden yang dilibatkan adalah orang tua (22 orang) dan anak-anak (10 orang). Data-data yang masuk kemudian di analisis untuk memperoleh hasil evaluasi mengenai efektifitas permainan papan dalam menghibur anak-anak.

PEMBAHASAN

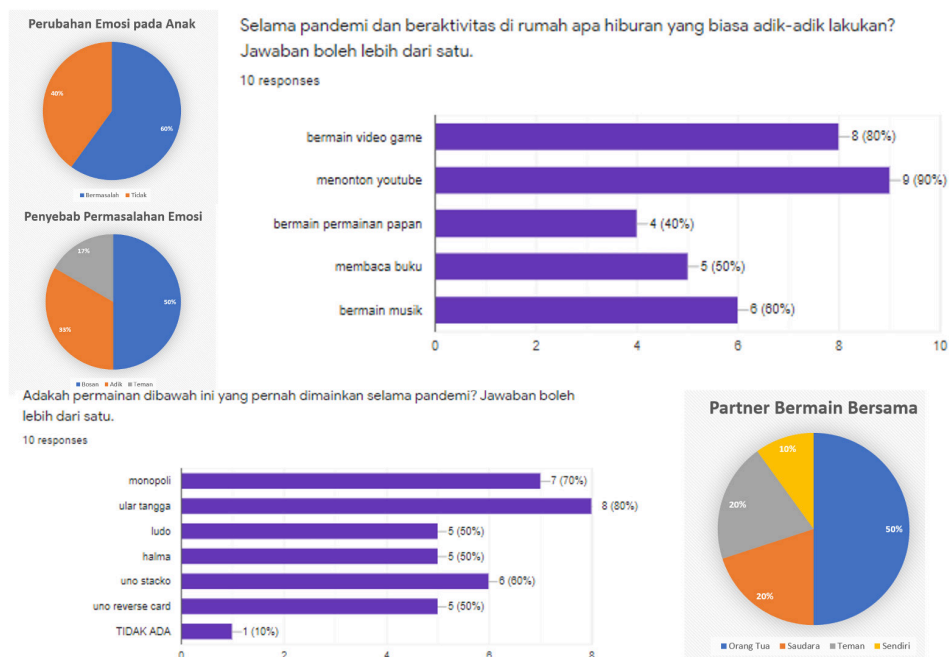
Hasil Kuesioner

Data-data kuesioner dari orang tua dan anak-anak menunjukkan hasil yang nyaris serupa, antara lain sebagai berikut:



Gambar 2. Hasil Kuesioner Orang Tua (Peneliti, 2021)

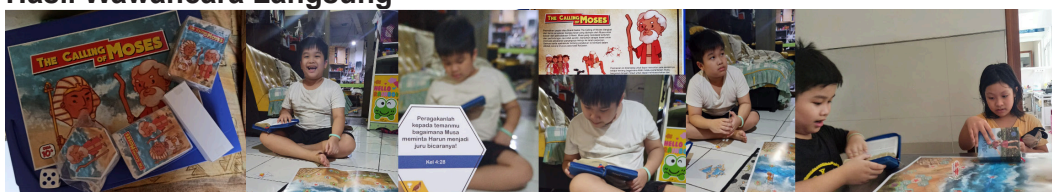
Hasil kuesioner pada orang tua menunjukkan bahwa 40% anak-anak dirasa mengalami perubahan emosi, latar belakang pekerjaan orang tua dan jumlah anak yang dimiliki oleh orang tua yang anaknya mengalami perubahan emosi sangat beragam. Hal ini menunjukkan tidak ada keterkaitan antara aktivitas orang tua sehari-hari dengan faktor perubahan emosi pada anak, karena itu menyediakan hiburan yang tepat perlu menjadi perhatian bagi orang tua. Jika diperhatikan hiburan utama yang anak-anak miliki dan lakukan selama pandemi sekitar $\pm 77\%$ adalah menonton youtube, walau demikian masih ada anak-anak yang memainkan permainan papan.



Gambar 3. Hasil Kuesioner Anak-anak (Peneliti, 2021)

Jika dibandingkan dengan temuan hasil kuesioner pada anak-anak, ada hal yang nyaris serupa yaitu anak-anak mengakui mengalami perubahan emosi, kemudian hiburan utama saat pandemi adalah menonton youtube, dan anak-anak masih bermain permainan papan selama pandemi. Perbedaan yang dapat disoroti adalah mengenai persentase anak-anak yang mengakui alami perubahan emosi ada 60% dan penyebabnya yaitu 50% menyebutkan karena bosan. Hasil ini mendorong peneliti melanjutkan wawancara langsung dengan anak-anak dan mengujikan beberapa permainan papan untuk melihat efektifitasnya dalam menghibur anak-anak.

Hasil Wawancara Langsung



Gambar 4. Uji Coba Permainan Bible Board Game (Peneliti, 2021)

Pertama kali diperkenalkan permainan ini, anak merespon dengan antusias dan mau membaca kitab suci, namun hingga menyelesaikan permainan sampai di garis *finish* dengan didampingi orang tua anak-anak sudah tidak antusias. Percobaan kedua, saat diujikan Bersama saudara yang sepantaran anak-anak mau memainkannya namun penuh dengan keluh kesah, hingga akhirnya permainan tidak diselesaikan. Keluhan yang disampaikan adalah bosan, enggan membaca kitab suci, serta ingin segera bermain di luar rumah.



Gambar 5. Uji Coba Permainan Catan, Cookie-Box, Katamino Family, dan Pengaloo (Peneliti, 2021)

Permainan-permainan papan yang diuji kemudian memiliki visualisasi yang beragam, dengan tingkat kesulitan yang dapat disesuaikan dengan kemampuan anak-anak. Selama permainan anak-anak didampingi oleh orang dewasa yang memotivasi anak-anak untuk bermain. Anak-anak juga diajari tips-tips dalam bermain agar dapat memenangkan permainan. Ke empat permainan ini merupakan permainan yang baru bagi anak-anak. Mereka meresponi setiap permainan

dengan rasa ingin tahu yang besar dan merasa tertantang untuk memenangkan permainan, walaupun ada juga anak yang hanya sekedar ingin mencoba menikmati permainan tanpa harus menjadi pemenangnya. Keberadaan orang dewasa menjadi penengah diantara anak-anak yang bermain dan memastikan anak-anak dapat bermain dengan gembira.

SIMPULAN & REKOMENDASI

Kesimpulan mengenai efektifitas permainan papan sebagai hiburan edukatif berdasarkan data-data yang diperoleh adalah sesuai dengan bahasan dari Carole Lieberman, yaitu permainan papan masih dapat digunakan sebagai hiburan edukatif bagi anak-anak. Meskipun anak-anak masih cenderung menolak permainan-permainan dengan aktivitas membaca dan peraturan yang rumit, namun anak-anak dapat menerima permainan-permainan papan yang sederhana cara bermainnya. Permainan papan dapat efektif menghibur anak-anak dengan dukungan peran orang tua sebagai inisiator yang mengajak anak-anak bermain terlebih dahulu. Jenis permainan-permainan papan yang baru dapat menumbuhkan keinginan anak untuk bermain, karena anak-anak memiliki rasa ingin tahu. Ini menjadi kesempatan awal bagi orang tua untuk membuat anak-anak menyukai permainan papan. Permainan papan yang dirancang dengan visual yang baik, memiliki fleksibilitas dalam tata cara permainannya serta ada tingkat kesulitan yang dapat disesuaikan dengan kemampuan anak dapat dipilih ataupun dikembangkan sebagai sarana hiburan bagi anak-anak di masa pandemic ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Alton. (2020). *Screen Time for Kids; How Much is Too Much?* Retrieved from OSF Healthcare: <https://newsroom.osfhealthcare.org/screen-time-for-kids-how-much-is-too-much/>
- Amalia, P. S. (2021). *Di Rumah Selama Pandemi, Ajak Keluarga Main 5 Board Games Ini.* Retrieved from Kompas: <https://lifestyle.kompas.com/read/2021/01/21/160826920/di-rumah-selama-pandemi-ajak-keluarga-main-5-board-games-ini?page=all#page2>
- Bell, R. C. (1979). *Board and Table Games from Many Civilizations.* New York: Dove Publications, Inc.
- Booth, P. (2015). *Game Play: Paratextuality in Contemporary Board Games.* London: Bloomsbury.
- Engelstein, G. (2021). *Game Production: Prototyping and Production Your Board Game.* US: CRC Press.
- Experts, K. H. (2021). *Screen Time Guidelines for Big Kids.* Retrieved from KidsHealth: <https://kidshealth.org/en/parents/screentime-bigkids.html>
- Hardiyanti, P. (2021). Screen Time dalam Perilaku Pengasuhan Generasi Alpha pada Masa Tanggap Darurat Covid-19. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 265-280.
- Kemdikbud. (2017). *Peran Orang Tua dalam Pembelajaran yang Menyenangkan*

Melalui Saintifik. Retrieved from <https://pauddikmasdiy.kemdikbud.go.id/wp-content/uploads/2019/07/Bahan-ajar-peran-orang-tua-pembelajaran-Saintifik.pdf>

Perkasa, G. (2020). *7 Tanda Masalah Mental pada Anak yang Harus Diwaspadai Selama Pandemi*. Retrieved April 1, 2021, from Kompas: <https://lifestyle.kompas.com/read/2020/05/02/213211620/7-tanda-masalah-mental-pada-anak-yang-harus-diwaspadai-selama-pandemi?page=all>

Susanto, B., Wibowo, W. S., Harjani, C., & Koniherawati. (2019). Bible Learning with Board Game for Children. *Advances in Social Science, Education, and Humanities Research, volume 423* (p. 48). Netherland: Atlantis Press.