

***Iterative Design Method* sebagai Pendekatan dalam Perancangan Boardgame Aksara Lontara untuk Sekolah Alam di Kabupaten Gowa**

Ahmad Ade Nugraha¹, Alvanov Zpalanzani Mansoor²

¹Universitas Ciputra Kampus Kota Makassar

²Institut Teknologi Bandung

ahmad.nugraha@ciputra.ac.id

Abstract

Indonesia is home to various scripts from different regions, one of which is the Aksara Lontara from the Bugis people. Aksara Lontara has been introduced at the elementary school level in South Sulawesi; however, its implementation remains incomplete and faces several significant challenges. These challenges include a shortage of qualified educators, limited availability of teaching materials, and a lack of diverse and engaging learning media for students. The use of board games has emerged as an innovative and engaging alternative to introduce Aksara Lontara to elementary school children. This approach is particularly important since not all schools permit or encourage the use of smartphones or digital devices during classroom learning activities. Furthermore, board games help minimize children's excessive exposure to digital media while fostering real-life interaction and collaboration in the learning process. In this study, the Iterative Design Method was applied to transform a digital game themed around Aksara Lontara into a board game. The design process involved multiple stages: generating ideas, formalizing ideas, testing ideas, and evaluating results. The iterative process was repeated several times throughout the design phase to produce an interactive flashcard-based board game featuring Aksara Lontara content. The results of playtesting revealed differences in gameplay experiences between players familiar with Aksara Lontara and those entirely unfamiliar with it. Nevertheless, the board game design received positive feedback across various testing phases. This study demonstrates that board games hold significant potential as an alternative learning medium for introducing Aksara Lontara to elementary school students, contributing to the promotion of local cultural literacy through innovative and interactive teaching methods.

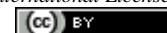
Keywords: Script, Lontara, Board Game, Iterative Design Method, Educational Media.

Abstrak

Indonesia memiliki beragam aksara dari berbagai daerah, salah satunya adalah Aksara Lontara dari suku Bugis. Aksara Lontara mulai diperkenalkan di Sekolah Dasar di Sulawesi Selatan, namun implementasinya belum menyeluruh dan masih menghadapi beberapa kendala yang cukup signifikan. Kendala tersebut antara lain adalah kurangnya tenaga pendidik yang kompeten, ketersediaan materi ajar yang terbatas, serta minimnya variasi media pembelajaran yang menarik bagi siswa. Penggunaan *board game* muncul sebagai salah satu alternatif yang menarik dan inovatif dalam memperkenalkan Aksara Lontara kepada anak-anak sekolah dasar. Hal ini menjadi penting mengingat tidak semua sekolah mengizinkan atau mendukung penggunaan *smartphone* atau perangkat digital selama proses belajar mengajar di kelas. Selain itu, *board game* juga berfungsi untuk meminimalisasi paparan berlebihan anak terhadap media digital dan memaksimalkan interaksi nyata serta kolaborasi dalam proses belajar. Dalam penelitian ini, pendekatan *Iterative Design Method* digunakan untuk mentranslasi digital game bertema Aksara Lontara menjadi sebuah *board game*. Tahapan proses perancangan meliputi *generate ideas, formalize ideas, test ideas, dan evaluate results*. Proses iteratif dilakukan beberapa kali dalam proses desain yang dilakukan hingga menghasilkan *board game* berupa *flashcard* interaktif dengan konten aksara Aksara Lontara. Hasil dari *playtesting* yang dilakukan menunjukkan adanya perbedaan pengalaman bermain antara pemain yang pernah mempelajari Aksara Lontara dan pemain yang sama sekali belum familiar dengan aksara tersebut. Meskipun demikian, rancangan *board game* ini mendapatkan respon positif dari berbagai tahap pengujian yang dilakukan. Hal ini menunjukkan bahwa *board game* memiliki potensi sebagai media pembelajaran alternatif yang dapat digunakan dalam memperkenalkan Aksara Lontara kepada siswa Sekolah Dasar dalam mendukung literasi budaya lokal melalui metode pembelajaran.

Kata kunci: Aksara, Lontara, Boardgame, DDE framework, Media Pembelajaran.

Judikatif is licensed under a Creative Commons 4.0 International License.



1. Pendahuluan

Kekhawatiran akan punahnya Bahasa daerah menyebabkan maraknya himbauan revitalisasi bahasa daerah secara nasional. Salah satu Bahasa daerah yang

sempat dirasa terancam punah adalah bahasa daerah Bugis dengan sistem penulisan/aksara Lontara. Sejumlah penelitian yang dilakukan terhadap Bahasa daerah Bugis menyatakan bahwa bahasa daerah Bugis mulai dilupakan [1].

Pembelajaran atau pengenalan aksara Lontara Bugis di jenjang Sekolah Dasar boleh dikatakan terlambat dibandingkan aksara lainnya. Aksara daerah mendapati porsi sedikit dari keseluruhan angka melek huruf, apalagi aksara daerah semakin terkikis aksara lain [2]. Kepunahan bahasa terjadi terutama karena para penuturnya tidak lagi menggunakan dan/atau mewarisi Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, Kemdikbudristek, E. Aminuddin Aziz [3].

Pembelajaran mengenai aksara Lontara melalui jenjang Pendidikan masih terus dilakukan akan tetapi mengalami beberapa kendala salah satunya adalah keterlambatan pembelajaran aksara daerah, kurangnya tenaga pengajar ahli [4], media pembelajaran, media-media digital dengan konten digital mulai bermunculan termasuk dalam media permainan [5] akan tetapi tidak semua sekolah memperbolehkan penggunaan media gawai *smartphone* bagi siswa di Sekolah, beberapa penelitian juga menunjukkan penggunaan media *smartphone* sulit dikendalikan di kalangan anak-anak dan mengurangi interaksi sosial secara nyata (*rill*). Pada sisi lain, tingkat penggunaan *gadget* terus meningkat, anak-anak mulai di fasilitasi dan mulai meninggi tingkat ketergantungannya hal tersebut dipaparkan oleh Kementerian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia [6].

Kehadiran *game* edukasi memiliki tujuan sebagai media pilihan pembelajaran agar kebutuhan anak dalam bermain tetap dapat dipenuhi karena pada usia tertentu anak-anak membutuhkan pembelajaran yang dilakukan dengan cara yang menyenangkan melalui permainan baik secara individual maupun kelompok. *Board game* dinilai efektif sebagai media pembelajaran karena pemain dapat secara fisik terlibat di dalam ruang dan juga berinteraksi langsung dengan elemen-elemen yang ada pada *board game* [7], *Boardgame* juga dapat menjadi teknologi tepat guna karena interaksi dapat dilakukan secara langsung dan belajar bersama dimana, tidak di semua *game* berbentuk digital hal tersebut dapat dilakukan.

Boardgame memiliki karakteristik yang cukup beragam. Beberapa aspek utama alat yang digunakan terdapat beberapa jenis *Boardgame* antara lain yaitu menggunakan dadu, koin, poin, kartu dan berbasis digital [8]. *Boardgame* merupakan permainan berupa fisik dan memiliki jenis atau cara permainan yang berbeda-beda, umumnya *Boardgame* dapat dimainkan minimal oleh 2 orang, dengan aturan dan waktu tertentu. *Boardgame* menggunakan *flashcard* cukup umum dan disarankan dalam menjadi pilihan dalam media pengajaran terutama dalam mempelajari membantu mengingat (*Memorize*) kosakata tertentu [9]. *Boardgame* juga dapat menjadi teknologi tepat guna karena menjadi media interaksi sosial secara *rill*, karena permainan cenderung dimainkan secara bersama-sama.

Pada penelitian sebelumnya [10], telah dirancang *game* edukasi mengenai pengenalan aksara Lontara untuk

media *smartphone* dengan tujuan memberikan opsi pilihan media pembelajaran aksara Lontara. Pada masa *pandemic covid19*, penggunaan media *smartphone* menjadi hal yang dianjurkan dalam bentuk pembelajaran daring ataupun *hybrid* di Indonesia. Akan tetapi, setelah memasuki masa adaptasi kebiasaan baru *pasca covid 19*, umumnya siswa sekolah dasar sudah tidak diperbolehkan lagi dalam menggunakan *gadget* di lingkungan sekolah kecuali keperluan tertentu atau darurat. Oleh karena itu, *game* digital aksara Lontara tersebut ditranslasikan ke media *Boardgame* agar dapat menjadi pilihan media yang dapat digunakan dalam lingkungan sekolah sebagai media pembelajaran. Penggunaan *Boardgame* tersebut juga dapat meminimalisasi akses anak ke media digital secara berlebihan dan memaksimalkan interaksi secara *rill* (nyata) dalam proses pembelajaran. Penggunaan *gadget* yang terlalu sering dan berlebihan apalagi tidak sewajarnya dapat menimbulkan beberapa pengaruh negatif pada interaksi sosial anak baik di sekolah maupun di lingkungan masyarakat (Muttabiah) [11].

Jenis *Boardgame* yang dirancang berbentuk *flashcard*, hal tersebut dikarenakan *flashcard* merupakan *boardgame* yang biasa digunakan dalam melatih ingatan atau juga biasa disebut sebagai *memory game*, Terdapat beberapa manfaat positif dari permainan *flashcard* menurut Sakane dalam Azhari diantaranya yaitu : memfasilitasi "*active recall*": *Active recall* telah terbukti menciptakan koneksi neuron yang lebih kuat untuk jejak memori tersebut, Develop right brain memory – Shichida Method: dimana secara bersamaan mengembangkan kecerdasan anak dan kepekaan estetika mereka, Selanjutnya adalah *Train concentration skills*: terutama bagi anak-anak dengan kemampuan memori yang di bawah standar, memiliki rentang perhatian yang pendek, jarang mendengarkan informasi secara lengkap. *Increase vocabulary quickly*: *Flashcards* adalah alat yang dapat membantu meningkatkan keterampilan kosa kata anak-anak, khususnya dalam kemampuan mendengarkan (*listening skills*) dan berbicara (*speaking skills*) dan Terakhir adalah *Give an exciting learning experience*: *Flashcards* memberikan cara belajar yang lebih menarik dan interaktif, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan bagi anak-anak [12].

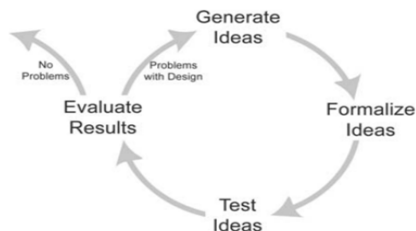
Pada translasi *game* awal telah dilakukan uji *prototype* di sekolah Alam Insan Kamil Kabupaten Gowa, pada perancangan kali ini merupakan proses perancangan lanjutan dari proses tersebut sebagai penerapan *iterative design, testing prototype*/rancangan media dilakukan kepada dua sekolah yaitu Sekolah Alam Insan Kamil dan Sekolah Alam Cendekia di Kabupaten Gowa.

2. Metodologi Penelitian

Iterative design diartikan mendesain, menguji dan mengevaluasi hasil berulang kali selama pengembangan *game*, setiap kali meningkatkan *gameplay* dan fitur hingga pengalaman pemain memenuhi kriteria yang

diinginkan [11]. Fullerton menjelaskan proses desain Iterative melalui beberapa tahapan seperti pada gambar 1. Proses pengulangan secara berkelanjutan dalam tahap playtesting, evaluate, dan revised adalah skema dalam menjaga sebuah game dari kesalahan atau kesulitan selama proses merancang yang sulit dan panjang [11].

Iterative design menjadi pendekatan yang digunakan dalam mentranlasi game Tara dan Lontara pada penelitian [10] ke dalam *Boardgame flashcard*. Keunggulan utama dari pendekatan ini adalah ketika suatu tahap permainan sedang dikembangkan, tahap-tahap sebelumnya sudah divalidasi, sehingga pengembangan dilakukan pada dasar yang kuat [11].



Gambar 1. The playcentric iterative design process [Fullerton, 2008]

Generate ideas dilakukan dengan mentranlasi game Tara dan Lontara digital kedalam bentuk *Boardgame*, *Formalize idea* berupa *prototype* dilakukan playtesting kemudian dievaluasi. *Playtesting* adalah tahap yang harus dilalui oleh desainer sepanjang proses perancangan untuk mendapatkan pemahaman apakah permainan yang dikembangkan memenuhi tujuannya, yaitu pemain mendapatkan pengalaman bermain yang diharapkan [11].

Tahapan *playtesting* dilakukan melalui proses *introduction*, *Warm-up Discussion*, *Play Session*, *Discussion of Game Experience* dan *Wrap-up*, Berikut merupakan detail kegiatannya:

1. Introduction

Gamerules dan tujuan dari penggunaan *game* tersebut diperkenalkan kepada guru terlebih dahulu, hal tersebut dilakukan karena guru adalah pihak yang akan menjadi pemimpin permainan ataupun *game master* bagi peserta didiknya.

2. Warm-Up Discussion

Diskusi ringan mengenai pentingnya untuk memperkenalkan bahasa daerah sejak dini dalam melestarikan bahasa daerah kita sendiri serta peluang eksplorasi *game* sebagai media ajar dalam memperkenalkan aksara Lontara.

3. Play Session

Play session merupakan tahapan dimana guru pengampu dipersilakan untuk mengujicoba permainan serta melakukan eksplorasi terhadap permainan tersebut sekitar 1 sampai 2 putaran.

4. Discussion of Game Experience

Pada tahapan ini guru pengampu diajak berdiskusi sambil mengisi kuesioner mengenai hal yang dapat dievaluasi dari *game prototype* tersebut.

5. Wrap-up

Merupakan tahapan akhir dari *playtesting* dan mengumpulkan data evaluasi untuk kemudian dikompilasi dan disimpulkan.

3. Hasil dan Pembahasan

Generate ideas dilakukan dengan mentranlasi game Tara dan Lontara digital kedalam bentuk *Boardgame*, dari hasil awal *Formalizing idea* adalah berupa *prototyping* yang kemudian dilakukan *playtesting* dan kemudian dievaluasi. *Game* yang ditranlasi merupakan *digital game* dari penelitian yang telah dirancang sebelumnya, seperti pada gambar 2. *Playtesting* merupakan tahapan yang harus dilalui sepanjang proses perancangan untuk mendapatkan pemahaman mengenai ketercapaian tujuan dari *game* yaitu apakah pemain telah mendapatkan pengalaman bermain yang diharapkan [11].



Gambar 2. Game digital desain Tara dan Lontara

Pada *Game digital* awal pada gambar 2. *gameplay* yang ditawarkan adalah pemain berusaha memasang kartu dengan cara membuka 2 kartu yang tertutup, Jika salah menebak maka kartu akan tertutup Kembali, Pemain akan berlawanan dengan waktu agar segera menemukan pasangan kartu tersebut. Setiap kali pemain membuka kartu maka akan memperlihatkan satu aksara Lontara dan terdengar suara dari penyebutan aksara tersebut, kemudian pemain berusaha untuk memasang dengan kartu lain yang memiliki aksara yang sama, sehingga pemain akan berusaha untuk mengingat letak, bentuk visual secara berulang-ulang dan ecara tidak langsung akan mendengarkan secara berulang-ulang penyebutan huruf akasara tersebut.

Melalui proses berulang-ulang (*repetition*) tersebut tersebut diharapkan terjadinya proses *encoding*. Menurut Atkinson dalam Bunga *Encoding* atau proses memasukkan ingatan adalah ketika seseorang mentranfer indra penglihatan, pendengaran, peraba dan sebagainya menjadi sejenis representasi mental pada ingatan atau memorinya [13].

Game digital tersebut kemudian ditranlasi ke media *boardgame* dengan aturan yang disesuaikan akan tetapi tetap memiliki konsep memori *game* yang masih sama,

sehingga tidak merubah konsep game secara keseluruhan. Proses tranlasi game tersebut melalui beberapa Iterasi yang dibahas setelah hal ini

3.1. First Iterative

Game digital yang ditranslasi dalam bentuk *flashcard Boardgame* menghasilkan *prototype* pertama seperti pada gambar 3. Pada *prototype* tersebut, jumlah kartu *flashcard* yang digunakan menggunakan rasio yang sama dan aturan yang masih sama dengan versi digital, perbedaannya terletak pada saat pemain membuka kartu *flashcard* maka pemain akan menyebutkan huruf tersebut jika tidak mengetahuinya maka akan dibantu oleh guru ataupun peserta lain yang mengetahuinya. hal tersebut dikarenakan *prototype* awal hanya berisi kartu aksara Lontara dan belum ada tulisan latin penyebutan aksara tersebut. Perbedaan *gameplay* selanjutnya adalah terletak pada pembatasan waktu yang sudah tidak terlihat sehingga permainan bukan lagi mengenai pemain dan waktu, akan tetapi pemain dengan pemain lainnya dengan persaingan pengumpulan kartu.



Gambar 3. *prototype* 1 (Dokumen Penulis)

Dalam game digital Tara dan Lontara, terdapat narasi/cerita sebelum game tersebut dimulai. Cerita ataupun narasi dalam game dimaksud adalah rangkaian peristiwa yang digunakan untuk memberikan latar belakang dan konteks pada permainan. Cerita dalam game dapat terdiri dari karakter, alur, dan setting yang dikembangkan oleh developer game untuk memberikan pengalaman yang lebih mendalam dan menarik bagi pemain [14]. Pada proses *playtesting* awal, narasi/cerita tersebut diberikan oleh guru sebagai pengantar sebelum permainan dimulai. Hal ini diharapkan akan membantu pemain agar lebih memahami karakter dan perannya untuk menyelesaikan misi atau memenuhi tujuan game tersebut.

Playtesting dilakukan dengan pendampingan guru pengampu mata pelajaran bahasa daerah. *Boardgame* diuji coba dengan melibatkan lebih dari 10 peserta dalam kegiatan belajar bersama di sekolah Insan Kamil.

Fullerton mengatakan *playtesting* harus dilakukan sepanjang keseluruhan proses desain untuk menentukan apakah pengalaman bermain yang diinginkan telah tercapai dan bagaimana hal ini dapat ditingkatkan [13]. Salah satu titik beratnya adalah untuk melihat interaksi yang terjadi antar pemain dimana hal tersebut sulit didapati pada game sebelumnya. Interaksi dalam bermain *gameboard* tersebut memang hal yang

diharapkan dikarenakan fokus anak tidak hanya pada penyelesaian game tapi juga untuk belajar bersama mengetahui penyebutan aksara tersebut [15].



Gambar 4. Ujicoba *flashcard* Lontara di Sekolah Insan Kamil (Dokumen Penulis)

3.2. Playtesting Evaluate

Setelah dilakukan *playtesting* pada peserta didik dari Sekolah Alam Insan Kamil Gowa pada 30 Januari 2023 (gambar 4), serta dihasil diskusi dengan guru, didapati beberapa temuan yang dapat ditingkatkan dalam hal desain dan peraturan sebagai berikut:

Dari sisi desain: Ukuran *Flashcard* kurang besar. Dimensi awal *Flashcard* adalah 5,5 x 6,5 cm membuat pemain kurang mendapatkan visualisasi yang jelas dan kurang mengenali bentuk dari aksara Lontara. Tampilan depan kartu kurang menarik (tampilan polos). Hal ini disebabkan belum ada elemen grafis yang memperkaya visual karena masih fokus pada pengenalan bentuk aksara Lontara. Karakter Tara, Tari dan Monster Kondo belum dikenali pemain. Perlu dikembangkan konteks cerita yang menjadi tema pengikat permainan dalam *Flashcard* Tara dan Lontara.

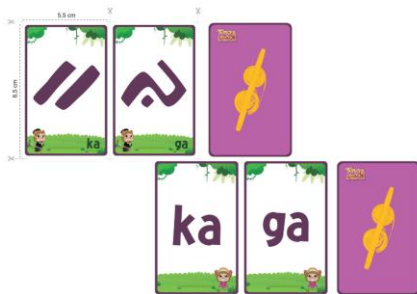
Dari sisi aturan permainan: Permainan belum mudah dipahami oleh pemain. Walau mekanik permainan dibuat cukup sederhana, tetapi masih belum dapat sepenuhnya dimengerti dengan cepat, Belum ditentukan jumlah kartu yang dapat dimainkan. *Flow* permainan jadi kurang lancar dikarenakan ketidaktahuan peserta dalam menyebutkan huruf, walaupun begitu interaksi antar pemain cukup baik dan sangat berbeda dengan game sebelumnya.

Proses penceritaan narasi game sebelum permainan ternyata masih kurang memikat *audience* dikarenakan tidak dilengkapinya game dengan alat peraga dalam bercerita sehingga siswa kurang memperhatikan cerita dan terburu-buru ingin bermain.

3.3. Second Iterative

Iterative method merupakan siklus pengujian dan evaluasi berulang yang dilakukan sepanjang proses perancangan. Pendekatan ini terbukti efektif dalam mengidentifikasi kesalahan yang berpotensi menghambat jalannya proses desain [14], [16].

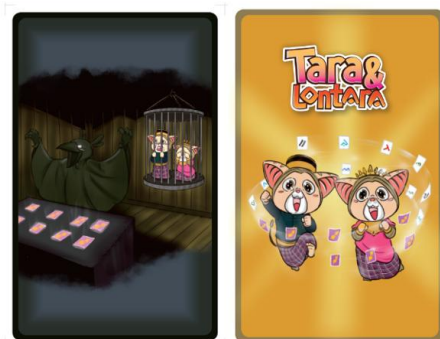
Berdasarkan temuan tahap 1, aspek tampilan *flashcard* yang polos, maka tampilan pada *prototype* kedua dibuat lebih berwarna dan cerah juga lebih menampilkan karakter Tara disetiap kartu. Hal tersebut ditujukan untuk memperkuat keterlibatan pemain secara emosional dengan konteks karakter dan kisah sebagai pengembangan dramatic element dalam permainan. Ukuran *flashcard* yang berbentuk bujursangkar dianggap kurang nyaman untuk digengam atau saat dikocok, oleh karena itu ukuran *prototype* kedua diubah menjadi persegi panjang dengan ukuran 8,5 cm x 5,5 cm. Pada *prototype* ke dua kartu yang dipasangkan adalah aksara lontara dan penyebutan huruf atau bunyi penyebutan tersebut dalam tulisan latin.



Gambar 5. Desain & Dimensi *prototype 2 Flashcard* Tara dan Lontara (Dokumen Penulis)

Pemain yang belum mengenali aksara lontara akan mengalami kesulitan memainkan permainan mencocokkan *flashcard* tanpa bantuan guru atau seseorang yang memahami huruf Lontara. Dengan kendala tersebut, fungsi mengenalkan bunyi dari aksara Lontara sulit tercapai dikarenakan pemain hanya fokus kepada mencocokkan visual/gambar huruf. Dengan menambahkan fitur bunyi huruf dalam bentuk tulisan latin di bagian bawah huruf aksara Lontara diharapkan dapat membantu pemain memahami bunyi huruf meskipun masih dalam proses pengenalan huruf [17].

Selain merubah desain muka kartu, untuk menambah dramatic element maka desain pada kartu zonk dan kartu magic sebagai kartu tambahan aksi, diubah agar lebih menarik bagi pemain walau masih memiliki fungsi yang sama dengan desain sebelumnya.



Gambar 6. Prototype 2 kartu zonk dan kartu magic *Flashcard* Tara dan Lontara (Dokumen Penulis)

Perangkat tambahan juga diberikan berupa cerita pengantar dari game Tara dan Lontara sebagai latar tematis (thematic setting) dalam lembaran panduan permainan, hal tersebut dapat menjadi media peraga bagi guru sebelum bercerita ataupun dapat dibaca sendiri oleh peserta sebelum bermain.

Merujuk pada hal lainnya yang perlu ditampilkan dalam sebuah game permainan adalah sebagai berikut [12]:

Daftar Komponen, berisi daftar dari komponen atau alat bermain sebagai rujukan kelengkapan sarana bermain *Flashcard* Tara dan Lontara

Gameplay (Cara bermain), dalam lembaran tersebut disajikan informasi mengenai petunjuk persiapan bermain, aktivitas bermain, syarat dan kondisi bila permainan berakhir, dan ketentuan khusus dalam permainan.

Kredit dan Glosarium, berisi daftar tim perancang, organisasi pendukung, dan informasi penting lainnya yang tidak berkaitan langsung dengan game.

3.4. Playtesting 2

Pada tahapan playtesting kedua untuk mengetahui pengalaman apa yang dirasakan oleh pemain setelah memainkan *Flashcard* Tara dan Lontara sebagai media pembelajaran aksara Lontara. Pengujian dilakukan dengan kelompok pemain yang sama di Sekolah Alam Insan Kamil. Setelah melakukan playtesting, pemain diminta mengisi kuesioner dengan model penilaian menggunakan skala Likert.



Gambar 7. Playtesting *prototype 2 Flashcard* Tara dan Lontara di Sekolah Alam Insan Kamil (Dokumen Penulis)

Selain melakukan *playtesting prototype 2* pada Sekolah Alam Insan Kamil, ujicoba juga dilakukan di Sekolah Alam Cendekia ujicoba dilakukan pada sekolah ini dikarenakan sekolah Cendekia termasuk sekolah yang belum mengajarkan aksara Lontara hal tersebut untuk melihat experience mengenai penggunaan *prototype 2* tersebut.

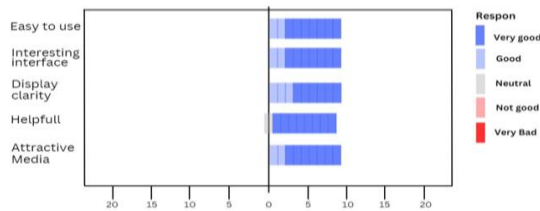


Gambar 8. Playtesting prototype 2 Flashcard Tara dan Lontara di Sekolah Cendekia (Dokumen Penulis)

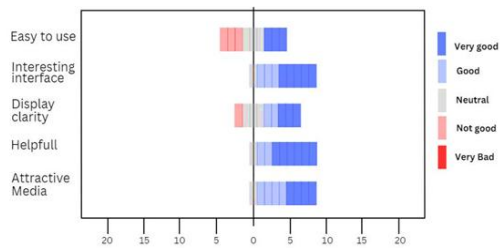
Pada *prototype* alat perita sudah dapat digunakan oleh guru ataupun dibaca langsung oleh peserta sebelum kegiatan bermain dilakukan.

3.5. Playtesting Evaluate 2

Seperti yang telah dipaparkan sebelumnya, setelah kegiatan ujicoba, peserta dipersilahkan untuk mengisi kuesioner yang telah diberikan [18].



Gambar 9. Skala Likert sekolah Alam Insan Kamil (Dokumen Penulis)



Gambar 10. Skala Likert Sekolah Cendekia (Dokumen Penulis)

Hasil ujicoba *prototype 2* grafik menunjukkan hal yang sangat positif dengan grafik yang menunjukkan tingkat kepuasan yang tinggi, gameplay yang lebih mudah dipahami dari pada sebelumnya, Lontara meskipun ternyata siswa yang belum mempelajari aksara Lontara di sekolah mendapati kesulitan dalam memainkan permainan, *prototype 2* masih dianggap sebagai media yang memiliki tampilan menarik dan media yang menyenangkan dalam mempelajari aksara Lontara.

Walaupun mendapatkan tanggapan yang cukup baik Evaluasi *testing* tetap dilakukan terdapat beberapa kekurangan yang didapat dalam pengamatan saat testing dan masukan dari dari beberapa pihak. Dari sisi desain: ukuran kartu sudah cukup nyaman dan ramah untuk dipegang oleh pemain, hanya saja *Border* putih pada desain tampilan belakang kartu saat dicetak ternyata di beberapa kartu mengalami pergeseran

sehingga tampilan belakang kartu terlihat sedikit memiliki perbedaan dan dapat menjadi celah pada pemain dalam mengingat perbedaan kartu [19].

Dari sisi aturan permainan: pilihan pada saat pemain mendapatkan kartu zonk perlu ditambahkan sehingga *dynamic* permainan dapat ditambahkan.

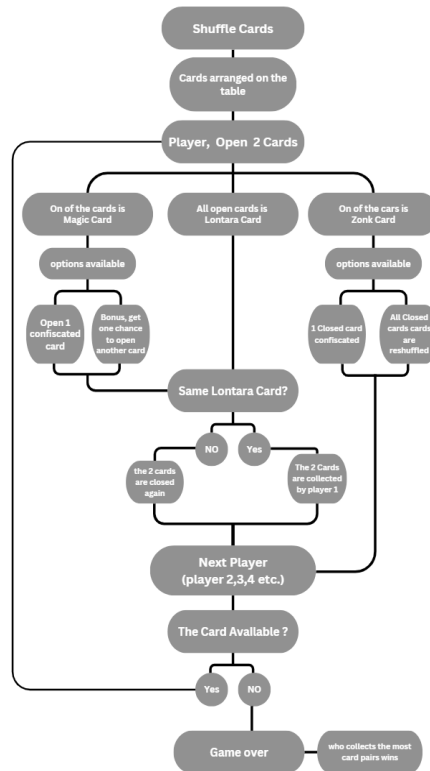
3.6. Third Iterative

Pada tahapan playtesting ketiga game *Flashcard* Tara dan Lontara di ujicoba kembali di Sekolah Cendekia.



Gambar 11. Playtesting prototype 3 Flashcard Tara dan Lontara di Sekolah Cendekia (Dokumen Penulis)

Berikut merupakan alur permainan yang setelah setelah dilakukan evaluasi:



Gambar 12. Game play (Dokumen Penulis)

Pada saat *flashcard* dimainkan dan salah satu pemain membuka kartu *zonk* atau kartu *magic* memberikan dampak yang berbeda pada permainan sehingga

permainan lebih dinamis dan lebih sulit ditebak, sehingga dinamika permainan bertambah.

Desain belakang kartu juga dirubah, tidak terdapat border putih sehingga mengurangi kesalahan cetak yang tidak perlu.



Gambar 13. Desain flashcard Tara dan Lontara (Dokumen Penulis)

Wawancara juga dilakukan untuk mendapatkan *feedback* dari *playtesting* tersebut, wawancara dilakukan kepada peserta anak-anak melalui guru mengenai pendapat mereka dalam memainkan game tersebut.

Berikut beberapa tanggapan dari peserta:

EP Kelas 4: permainannya seru, bisa main sambil belajar baca huruf lontara. Kata mamaku, "dulu kakekku bisa juga menulis dengan lontara"

EP Kelas 4: permainannya seru, bisa dimainkan bersama teman lainnya, juga bisa main sambil belajar tulisan lontara

YS Kelas 3: bagus karna kartunya ada yang terbaru.

GZ Kelas 2: Agak bingung karna lama dimainkan namun senang karna saya dapat 16 kartu.

4. Kesimpulan

Proses tranlasi game digital aksara Lontara menjadi *flashcard* melalui proses iterative design menghasilkan rancangan *Boardgame* sebagai media edukasi yang dapat digunakan dalam memperkenalkan aksara Lontara di sekolah yang masih sangat relevan di target audience 7-10 tahun atau siswa kelas 2 hingga kelas 4 Sekolah Dasar. Terdapat banyak perubahan yang dilakukan dalam proses dari game digital yang mengalami proses translasi game digital ke *Boardgame*.

Dari hasil *playtesting* yang dilakukan, terdapat perbedaan experience yang dialami pemain antara yang pernah mempelajari aksara Lontara dengan pemain yang belum pernah mempelajari aksara Lontara namun demikian rancangan *Boardgame* tersebut tetap mendapatkan respon yang baik dari beberapa kali *testing* yang dilakukan dan dapat menjadi media pilihan dalam memperkenalkan aksara Lontara di Sekolah Dasar di Sulawesi Selatan.

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi inspirasi dalam perancangan *Boardgame* dengan konten aksara daerah lainnya di Indonesia. Hal tersebut dikarenakan masih

banyak aksara daerah di Indonesia yang membutuhkan media pembelajaran dalam kerangka melestarikan aksara dan Bahasa daerah di Indonesia.

Daftar Rujukan

- [1] Nugraha, A. A., & Mansoor, A. Z. (2021, December). Essential elements in the development of educational games for language scripts. In *ICON ARCADE 2021: The 2nd International Conference on Art, Craft, Culture and Design (ICON-ARCADE 2021)* (pp. 403-412). Atlantis Press.
- [2] Saleh, A. M., & Wekke, I. S. (2021). *Eksistensi Kearifan Lokal Dalam Pendidikan di Sulawesi Selatan*. <https://doi.org/10.31219/osf.io/65z7v>
- [3] RISET, D. T. (2022). Kementerian pendidikan, kebudayaan, riset, dan teknologi. *Universitas*, 1(1), 2.
- [4] Syamsuri, A. S., & Md, A. (2020). *Pelestarian dan pemertahanan bahasa dan sastra Bugis*. Nas Media Pustaka.
- [5] Nugraha, A. A., & Mansoor, A. Z. (2023). *Perancangan Boardgame Aksara Lontara Untuk Anak Sekolah Dasar Suku Bugis Melalui Translasi Game Digital Dengan Pendekatan Design, Dynamic, Experience (DDE) Framework*.
- [6] KOMINFO, P. (2018). *Kecanduan Gawai Ancam Anak-anak*. Kementerian Informasi dan Informatika RI.
- [7] Amalia, F., & Mansoor, A. Z. (2021). Kajian Gamifikasi Mekanik sebagai Variabel dalam Literasi Media Board Game. *Ultimart: Jurnal Komunikasi Visual*, 14(1), 22–34. <https://doi.org/10.31937/ultimart.v14i1.2020>
- [8] Anggraeni, L., Affandi, I., Wahyudin, D., Paramitha, S. T., & Ramadhan, M. G. (2022). Use of Game Learning As a Platform for the Concept of Peace Education Optimization of the Board Game as a Platform for the Concept of Peace Education: A Survey Method Study. *International Journal of Education in Mathematics, Science and Technology*, 10(2), 494–511. <https://doi.org/10.46328/ijemst.2292>
- [9] Wen, J.-M., Do, H. D., Liu, E. Z.-F., Lin, C.-H., & Huang, S. K. (2020). Educational Board Game and Flashcard: Which one is better for learners at beginner level of Chinese language? *International Journal of Serious Games*, 7(4), 89–104. <https://doi.org/10.17083/ijsg.v7i4.347>
- [10] Nugraha, A. A., & Mansoor, A. Z. (2021). Essential Elements In The Development Of Educational Games For Language Scripts. *Proceedings of the ICON ARCADE 2021: The 2nd International Conference on Art, Craft, Culture and Design (ICON-ARCADE 2021)*. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.211228.053>
- [11] Fullerton, T. (2014). *Game Design Workshop*. A K Peters/CRC Press. <https://doi.org/10.1201/b16671>
- [12] Tekinbas, K. S., & Zimmerman, E. (2003). *Rules of play: Game design fundamentals*. MIT press.
- [13] Eckardt, L., & Robra-Bissantz, S. (2018, June). *Playtesting for a Better Gaming Experience: Importance of an Iterative Design Process for Educational Games*. In *PACIS* (p. 78).
- [14] Yoga, A. H. I., Zpalanzani, A., & Sachari, A. (2020). Edukasi Budaya Topeng Malangan Melalui Media Interaktif Board Game. *Journal of Animation and Games Studies*, 6(1), 1–10. <https://doi.org/10.24821/jags.v6i1.3530>
- [15] Viudes-Carbonell, S. J., Gallego-Durán, F. J., Llorens-Largo, F., & Molina-Carmona, R. (2021). Towards an Iterative Design for Serious Games. *Sustainability*, 13(6), 3290. <https://doi.org/10.3390/su13063290>
- [16] Muttabah, A., Suryani, E., & Malihatul Hawa, A. (2021). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Peserta

- Didik. *JANACITTA*, 4(2).
<https://doi.org/10.35473/jnctt.v4i2.1192>
- [17] Azhari, A. (2022). Stimulating Young Learners; Photographic Memory Through 4d Flashcards To Strengthen Their Right Hemisphere. *Lingua Litera*, 7(1), 57–70.
<https://doi.org/10.55345/stba1.v7i1.122>
- [18] A, B., Pane, N. L., & Fadhil, A. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Vak Untuk Meningkatkan Daya Ingat Anak Dalam Mengenal Huruf Hijaiyah. *Taklim : Jurnal Pendidikan*
- Agama Islam*, 20(2), 107–114.
<https://doi.org/10.17509/tk.v20i2.46664>
- [19] Laksmi, N. C., Filza, M. F., & Setiaji, B. (2023). Game Bertema Cerita Rakyat “Si Kerudung Merah Dan Sang Serigala” dengan Metode Pengembangan Game Development Life Cycle. *KLIK: Kajian Ilmiah Informatika dan Komputer*, 4(1), 317-322.