

STAR (South Celebes Culture Playing Card)

Muh. Aryan Alimuddin^a, Rezky Diva Amelia^b

aryan.alimuddin23@gmail.com

Universitas Puangrimaggalatung, Sengkang

ABSTRAK

Maqaccca merupakan salah satu budaya berbentuk karya seni berupa permainan yang sangat digemari oleh kalangan anak-anak pada era 90-an. Maqaccca berasal dari kertas bergambar (umumnya bergambar animasi) yang cara memainkannya sangat sederhana. Namun di zaman modern saat ini, masyarakat khususnya anak-anak Kota Sengkang Kabupaten Wajo sudah tidak terlepas dengan penggunaan gadget atau handphone dalam melakukan kegiatan sehari-hari, sehingga pengetahuan anak-anak Kota Sengkang mengenai maqaccca dan kebudayaan Sulawesi Selatan mulai memudar. Berdasarkan permasalahan di atas, peneliti melakukan pengembangan terhadap maqaccca dengan tampilan terbaru agar lebih menarik untuk dimainkan oleh kalangan anak-anak dan sebagai media pembelajaran yaitu STAR (South Celebes Culture Playing Card) yang dapat dimainkan oleh anak-anak di semua kalangan. Adanya inovasi ini mampu mengembalikan interaksi sosial dan kerjasama anak serta memori kolektif anak-anak mengenai permainan maqaccca dan berbagai kebudayaan Sulawesi Selatan.

Kata Kunci : Anak-anak, Maqaccca, Memori Kolektif

ABSTRACT

Maqaccca is one of the cultures in the form of works of art in the form of games that were very popular among children in the 90s. Maqaccca comes from illustrated paper (generally animated) which is very simple to play. However, in modern times today, people, especially children of Sengkang City, Wajo Regency, are inseparable from the use of gadgets or cellphones in carrying out daily activities, so that the knowledge of Sengkang City children about maqaccca and South Sulawesi culture has begun to fade. Based on the above problems, researchers are developing maqaccca with the latest look to make it more interesting to be played by children and as a learning medium, namely STAR (South Celebes Culture Playing Card) which can be played by children in all circles. The existence of this innovation is able to restore social interaction and cooperation of children as well as children's collective memory of maqaccca games and various cultures of South Sulawesi.

Keywords : *Children, Maqaccca, Collective Memory*

A. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi di era sekarang ini sangat pesat. Berbagai kemajuan teknologi dapat kita peroleh dengan sangat mudah. Seiring dengan perkembangan zaman dan pesatnya perkembangan teknologi komunikasi antar manusia dapat dilakukan dengan berbagai alat sarana. Pada hakikatnya, kemajuan teknologi sudah mempengaruhi kehidupan semua kelompok usia khususnya anak-anak (Sumaidi, 2016). Begitu juga hal yang terjadi pada anak-anak di kota Sengkang Kabupaten Wajo provinsi Sulawesi Selatan. Tidak jarang anak-anak di kota Sengkang mampu menggunakan teknologi dan tanpa disadari, kebanyakan dari mereka mulai kecanduan terhadap handphone, sehingga interaksi sosial seperti memainkan permainan sesama anak seusianya mulai berkurang bahkan beberapa permainan sudah tidak dimainkan. selain itu, memori kolektif terhadap kebudayaan juga mulai terlupakan. Salah satu budaya berbentuk karya seni berupa permainan yang mulai lenyap dikalangan anak-anak di kota Sengkang yaitu permainan maqcacca atau cacca. maqcacca merupakan permainan semi tradisional berupa kartu berbahan kertas yang sangat digemari oleh kalangan anak-anak era 90-an, cara memainkan permainan tersebut sangat mudah dan sederhana. Namun, karena maraknya penggunaan handphone di kalangan anak-anak dan desain dari kartu maqcacca yang cukup membosankan sehingga mereka sudah tidak tertarik untuk memainkan permainan tersebut. Berdasarkan uraian di atas, maka dari itu peneliti menciptakan sebuah inovasi sebagai solusi yaitu permainan STAR (South Celebes Culture Playing Card).

B. METODE PENELITIAN

a. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang peneliti lakukan adalah non research yakni melakukan pengembangan terhadap permainan maqcacca menjadi STAR (South Celebes Culture Playing Card) dalam upaya pelestarian permainan maqcacca dan sebagai wadah pengenalan kebudayaan Sulawesi Selatan.

b. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 27 Januari sampai 3 Maret 2022 yang dilaksanakan di kediaman peneliti di kota Sengkang Kabupaten Wajo dan di kampus Universitas Puangrimaggalatung.

Tanggal	Jenis Kegiatan
27 Januari 2022	Pencarian ide penelitian
3-4 Februari 2022	Pengumpulan data penelitian
14-17, 20-21 Februari 2022	Pembuatan produk STAR
23-25 Februari 2022	Penyebaran angket kepada 100 responden
24-26 Februari 2022	Pengumpulan data (wawancara) kepada narasumber
28 Februari-3 Maret 2022	Finalisasi karya ilmiah

Tabel 1 Waktu Penelitian

c. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulan (Sugiyoni, 2007). Dalam penelitian ini yang menjadi populasi adalah 5 tokoh masyarakat dan 877 anak-anak tingkatan sekolah dasar di kota Sengkang Kabupaten Wajo.

2. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut (Sugiyono, 2011:82). Dengan demikian sampel adalah sebagian dari populasi yang karakteristiknya hendak diselidiki, dan bisa mewakili keseluruhan populasinya sehingga jumlahnya lebih sedikit dari populasi, yang menjadi sampel dalam penelitian ini yaitu 5 tokoh masyarakat sebagai narasumber antara lain 3 narasumber merupakan tenaga pendidik, 1 narasumber berasal dari instansi pemerintah, 1 narasumber yang merupakan pemerhati kebudayaan Sulawesi Selatan serta penyebaran angket kepada 100 anak-anak di kota Sengkang Kabupaten Wajo sebagai responden, dengan menghitung ukuran sampel yang dilakukan dengan menggunakan rumus slovin.

d. Teknik Pengumpulan Data

Penelitian kali ini, peneliti menggunakan 4 tehnik pengumpulan data sebagai berikut :

1. Study Pustaka yakni pengambilan data yang dilakukan untuk menambah keabsahan hasil penelitian dengan cara mencari referensi dari sumber tertulis (Sugiyono, 2015). Untuk mendapatkan data-data maupun referensi yang diperlukan, peneliti mendatangi dua kantor kedinasan, antara lain Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kabupaten Wajo dan Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Daerah Kabupaten Wajo.
2. Dokumentasi merupakan metode pengumpulan data dengan menggunakan bukti yang akurat dari data sekunder yang tertulis maupun pengambilan gambar (Sugiyono, 2015). Metode ini dilakukan dengan tujuan mendapatkan keterangan pengetahuan dan bukti mengenai STAR.
3. Wawancara yakni mengumpulkan data dengan bertanya langsung kepada lima tokoh masyarakat di kota Sengkang sebagai narasumber antara lain satu narasumber dari Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kabupaten Wajo, tiga narasumber merupakan tenaga pendidik dan satu narasumber merupakan pemerhati budaya. Metode ini dilakukan untuk mengetahui dan menggali informasi dari narasumber yang sudah ditentukan mengenai

upaya pelestarian permainan Maqacca Sebagai STAR. Peneliti menggunakan pertanyaan terbuka serta pertanyaan tertutup untuk mewawancarai narasumber.

4. Angket/Kuesioner, berdasarkan (Sugiyono, 2011) angket merupakan teknik pengumpulan data dengan cara mengajukan pertanyaan tertulis untuk dijawab secara tertulis, dengan menyiapkan pilihan jawaban kepada 100 anak-anak sebagai responden yang berada di kota Sengkang, tepatnya terbagi di empat sekolah dasar negeri di kota Sengkang antara lain SDN 18 Tempe, SDN 331 Tempe, SDN 19 Tempe dan di SDN 199 Maddukelleng. Angket yang digunakan merupakan tes terhadap anggapan yang mengacu kepada parameter skala Likert. Pilihan jawaban dikategorikan sebagai suatu pernyataan sikap SS (sangat setuju), KS (kurang setuju) dan TS (tidak setuju). Angket ini diberikan setelah keseluruhan tahapan pelaksanaan selesai dilakukan. Tujuan penyebaran angket ialah mendapatkan perspektif responden mengenai STAR.

e. Teknik Pengolahan Data

Teknik pengolahan data menurut (Hasan, 2006) yang digunakan dalam penelitian ini meliputi:

1. Editing, editing dilakukan dengan pengecekan atau pengoreksian data-data dari wawancara kepada narasumber dan hasil dari penyebaran angket kepada 100 responden dengan tujuan untuk menghilangkan kesalahan- kesalahan dan pencatatan data pertama.
2. Coding, coding dilakukan dengan pemberian kode pada tiap-tiap data yang termasuk dalam kategori yang sama dari hasil penyebaran angket kepada 100 responden dengan tujuan untuk memberikan isyarat yang dibuat dalam bentuk angka atau huruf yang memberikan petunjuk atau identitas data yang dianalisis.
3. Skoring yaitu proses penentuan skor atas jawaban responden yang dilakukan dengan membuat klasifikasi dan kategori yang cocok tergantung pada anggapan atau opini responden. Penghitungan scoring dilakukan dengan menggunakan skala Likert yang pengukurannya sebagai berikut :
 - Skor 3 untuk jawaban sangat setuju
 - Skor 2 untuk jawaban Kurang Setuju

- Skor 1 untuk jawaban tidak setuju

f. Teknik Analisis Data

Setelah data yang diperoleh di lapangan terkumpul sesuai dengan jumlah yang diinginkan, maka proses selanjutnya adalah menganalisis data. Analisis data menurut (Sugiyono, 2014) yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis data deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Teknik analisis deskriptif kualitatif adalah data data yang diperoleh dari hasil wawancara kepada 5 narasumber dan hasil dari penyebaran angket kepada 100 responden yang dijabarkan dengan kata-kata. Teknik analisis deskriptif kuantitatif adalah data-data yang diperoleh dari hasil penyebaran angket yang dikonversikan dalam bentuk angka-angka dengan menggunakan skala likert.

g. Kerangka Berpikir



Gambar 1 Kerangka Berpikir (Sumber : Dokumen Pribadi, 2022)

C. PEMBAHASAN

Adapun hasil penyebaran angket kepada 100 responden anak-anak di kota Sengkang sebagai berikut :

1. Apakah adik tertarik untuk bermain permainan STAR ?

Tabel 2 Ketertarikan Responden Dengan Permainan STAR

	Sangat Tertarik	Kurang Tertarik	Tidak Tertarik
Jumlah	90	9	1
Total			100

2. Bermain permainan STAR lebih menyenangkan dibanding bermain *handphone* ?

Tabel 3 Persepsi Responden Terhadap Permainan STAR dan Handphone

	Sangat Setuju	Kurang Setuju	Tidak Setuju
Jumlah	62	28	10
Total			100

3. Permainan STAR menarik, mudah dibaca dan dipahami penjelasannya?

Tabel 4 Tanggapan Responden Mengenai Permainan STAR

	Sangat Setuju	Kurang Setuju	Tidak Setuju
Jumlah	93	7	0
Total			100

4. Permainan STAR satu Paket seharga Rp 5.000 termasuk ekonomis?

Tabel 5 Pendapat Responden Mengenai Harga Permainan STAR

	Sangat Setuju	Kurang Setuju	Tidak Setuju
Jumlah	83	15	2
Total			100

5. Apabila permainan STAR di perjualbelikan, saya akan membelinya ?

Tabel 6 Pendapat Responden Mengenai Permainan STAR

	Sangat Setuju	Kurang Setuju	Tidak Setuju
Jumlah	75	17	8
Total			100

6. Saya sangat senang bermain permainan STAR bersama teman-teman ?

Tabel 7 Pendapat Responden Bermain Permainan STAR

	Sangat Setuju	Kurang Setuju	Tidak Setuju
Jumlah	96	4	-
Total			100

7. Saya dapat berinteraksi dengan teman-teman melalui permainan STAR ?

Tabel 8 Pendapat Responden Bermain Permainan STAR

	Sangat Setuju	Kurang Setuju	Tidak Setuju
Jumlah	86	14	-
Total			100

8. Saya dapat belajar berbagai budaya Sulawesi Selatan bersama teman-teman melalui Permainan STAR ?

Tabel 9 Pendapat Responden Bermain Permainan STAR

	Sangat Setuju	Kurang Setuju	Tidak Setuju
Jumlah	93	7	-
Total			100

9. Saya dapat menambah pengetahuan mengenai budaya pada permainan STAR ?

Tabel 10 Pendapat Responden Bermain Permainan STAR

	Sangat Setuju	Kurang Setuju	Tidak Setuju
Jumlah	94	6	-
Total			100

10. Saya merasa bahagia bermain permainan STAR ?

Tabel 11 Perasaan Responden Bermain Permainan STAR

	Sangat Setuju	Kurang Setuju	Tidak Setuju
Jumlah	92	8	-
Total			100

a) Pembahasan

STAR merupakan permainan yang diciptakan untuk mengembalikan memori kolektif anak-anak zaman sekarang di kota Sengkang terhadap permainan maqacca dan kebudayaan Sulawesi Selatan yang mulai lenyap karena perkembangan teknologi., Permainan maqacca yang dikenal umumnya bergambar

animasi. Namun berbeda dengan permainan STAR yang kartunya memiliki berbagai kebudayaan Sulawesi Selatan Kartu STAR merupakan kartu cerdas dimana anak-anak yang memainkan selain bermain mereka juga belajar mengenai kebudayaan di Sulawesi Selatan. Untuk saat ini terdapat 4 varian kartu STAR antara lain aksara lontara Bugis, pakaian tradisional Sulawesi Selatan, kue tradisional Sulawesi Selatan, dan tarian tradisional Sulawesi Selatan dengan jumlah masing-masing kartu sebanyak 23 yang terdapat berbagai budaya di dalamnya. Kartu ini di desain full color agar anak-anak tertarik untuk memainkannya, permainan ini juga tentunya dapat membantu mengembangkan sikap ataupun karakter anak dalam aspek kognitif, efektif dan psikomotorik serta dapat dimainkan oleh anak-anak di semua kalangan. Permainan kartu STAR ini berbeda dengan permainan Maqacca baik dari segi ukuran, desain gambar dan cara memainkannya. Dari segi ukuran, kartu STAR memiliki panjang 5 cm x lebar 4 cm dengan ketebalan 0,2 cm sedangkan maqacca memiliki panjang 4 cm x lebar 3 cm dengan ketebalan 0,1 cm. Tentunya dengan ukuran dari kartu STAR ini disesuaikan dengan penggunaannya yang merupakan anak-anak sehingga nyaman saat dimainkan. Selain itu, dari segi desain gambar berbeda dengan maqacca yang (pada umumnya bergambar animasi), pada kartu STAR sisi depan terdapat gambar kebudayaan dengan nama atau sebutan yang terletak pada bawah gambar sedangkan pada sisi belakang merupakan keterangan yang menjelaskan arti gambar pada sisi depan, dengan tulisan yang jelas dan mudah dipahami oleh anak-anak. Hadirnya Kartu STAR merupakan salah-satu upaya dalam membantu dan mendukung pemerintah dalam upaya pelestarian kebudayaan yang sebagaimana disebutkan pada pasal 32 ayat 1 UUD 1945 dan UU nomor 5 tahun 2017 tentang pemajuan kebudayaan. Dengan adanya kartu ini dapat mengurangi penggunaan handphone atau gadget pada anak-anak di kota Sengkang Kabupaten Wajo sehingga anak-anak meluangkan waktu untuk lebih berinteraksi dengan seusianya. Selain itu, kartu STAR ini dapat digunakan oleh tenaga pendidik sebagai wadah atau media pembelajaran dalam pengenalan kebudayaan Sulawesi Selatan. Cara memainkan permainan kartu STAR ini hampir sama dengan permainan kartu maqacca yang cara memainkannya sangat sederhana, yaitu kartu diletakan ditelapak tangan. Kemudian telapak tangan dengan

gambar tersebut diadu dengan gambar yang ada ditelapak tangan lawan. selanjutnya, aduan telapak tangan dilepaskan hingga kartu tersebut jatuh dengan sendirinya. Apabila kartu anda jatuh dalam posisi tertelungkup, maka kalah. Sedangkan jika kartu anda terbuka atau gambar kebudayaan yang nampak, maka anda yang menang, yang berbeda dengan permainan kartu maqacca yaitu apabila anda menang, sebelum mengambil kartu lawan yang kalah terlebih dahulu harus menyebutkan arti atau makna gambar yang ada pada kartu lawan, apabila benar maka anda berhak mengambil kartu lawan. Dalam pengumpulan data, jumlah angket yang disebar sebanyak 100 lembar kepada responden yang merupakan anak-anak di kota Sengkang yang terdiri dari 10 butir pertanyaan, setiap pertanyaan terdapat 3 pilihan jawaban. Penyebaran angket dilakukan secara langsung oleh peneliti di empat sekolah dasar negeri di kota Sengkang, yang terdiri dari SDN 18 Tempe, SDN 331 Tempe, SDN 19 Tempe dan SDN 199 Maddukelleng. Peneliti telah merangkum atau mengolah data dari hasil pengisian di tiap pertanyaan yang terdapat dalam angket dengan menggunakan skala likert. Berdasarkan data yang peneliti peroleh dalam penyebaran angket bahwa sebanyak 99% anak-anak di kota Sengkang sangat tertarik untuk memainkan permainan STAR, sebanyak 84% responden sangat setuju bahwa permainan STAR lebih menarik dibanding bermain gadget dan 97,66% mengatakan permainan STAR mudah dipahami penjelasannya, ini membuktikan bahwa permainan STAR sangat diterima oleh generasi zaman sekarang di kota sengkang. maka dari itu peneliti terus berupaya mengembangkan dan memproduksi inovasi ini dengan varian kebudayaan yang terbaru dan tentunya lebih menarik serta akan di perjual belikan yaitu 1 box terdapat 2 varian kartu dengan harga Rp 5.000. Tentunya dari segi aspek ekonomi, harga ini sangat ekonomis, ini dibuktikan sebanyak 93,66% para responden sangat setuju dengan nominal harga tersebut. Dari segi aspek sosial, inovasi ini sangat membantu dalam mengembangkan kognitif, efektif dan psikomotorik anak, ini dibuktikan sebanyak 98,66% responden sangat senang memainkan permainan ini, dan 95,33% responden dapat berinteraksi sesama seusianya melalui kartui STAR sedangkan sebanyak 97,66% responden tertarik mencari tahu lebih lanjut mengenai beberapa budaya yang terdapat pada kartu tersebut. Berdasarkan persentase tersebut maka inovasi

permainan STAR ini dapat menjadi solusi untuk meminimalisir penggunaan handphone. Selain dari segi aspek sosial, terdapat aspek aktualisasi diri dimana sebanyak 98% responden dapat menambahkan pengetahuan mengenai budaya dan 97,33% merasa sangat bahagia bermain permainan STAR ini. Selain dari hasil penyebaran angket tersebut, peneliti melakukan wawancara kepada lima narasumber antara lain :

1. Drs. Sudirman Sabbang, M.H (45 Tahun, Sekretaris pokok pikiran kebudayaan daerah) Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kabupaten Wajo.
 2. Andi Munawar S.Sos., M.Si (43 Tahun, Pemerhati Budaya Sulawesi Selatan).
 3. Dr. Haerunnisa, S.Pi., M.Si (43 Tahun, Tenaga Pendidik, Dosen Universitas Puangrimaggalatung)
 4. Resmi, S.Pd (32 Tahun, Tenaga Pendidik, Guru SDN 19 Tempe)
 5. Ermawati Alimuddin, S.E (31 Tahun, Tenaga Pendidik, Guru TK Al-Fasihi Days School)
- Berdasarkan hasil wawancara kepada para narasumber, peneliti mendapatkan berbagai perspektif yang telah dirangkum mengenai STAR dalam upaya pelestarian permainan maqacca dan pengenalan kebudayaan Sulawesi Selatan. Para narasumber berpendapat “permainan STAR ini merupakan satu inovasi yang sangat luar biasa, permainan dulu yang kita kenal sebagai maqacca kini hadir diantara kalangan generasi zaman sekarang dengan tampilan yang berbeda dan lebih menarik. Permainan maqacca yang kita kenal memiliki gambar animasi atau karakter-karakter kartun yang dibaliknya terdapat simbol lalu lintas. Namun berbeda dengan permainan STAR yang mengangkat berbagai kebudayaan Sulawesi Selatan dengan kartu yang full color dan penjelasannya jelas mudah dipahami. Tentunya kartu ini akan disenangi kembali oleh anak-anak di kota Sengkang, dengan tampilan gambar berbagai kebudayaan yang ada pada kartu tersebut anak-anak selain mereka bermain, mereka juga belajar berbagai jenis kebudayaan bersama teman-teman seusianya. Selain itu, permainan ini bisa digunakan sebagai media pembelajaran bagi tenaga pendidik untuk memperkenalkan berbagai kebudayaan di Sulawesi Selatan. Kami sangat berharap inovasi ini terus berlanjut dan dikembangkan”. Berdasarkan hasil penyebaran

angket dan wawancara, bahwa baik responden dan narasumber sangat tertarik dengan inovasi permainan kartu STAR ini. Maka dari itu, peneliti akan terus berupaya mengembangkan dan memproduksi kartu STAR untuk diperkenalkan serta dimainkan oleh seluruh kalangan anak-anak di kota Sengkang. selain itu, berdasarkan respon dari pihak instansi pemerintah yaitu Dinas pendidikan dan kebudayaan Kabupaten Wajo sangat mengapresiasi inovasi tersebut sehingga langkah selanjutnya peneliti akan bekerjasama dengan instansi pemerintah Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kabupaten Wajo untuk menciptakan berbagai varian terbaru kartu STAR dan diperkenalkan kepada masyarakat khususnya tenaga pendidik agar dapat di implementasikan ke dalam proses mengajar

D. KESIMPULAN

1. Berdasarkan hasil penyebaran angket kepada para responden bahwa anak- anak di kota Sengkang sangat menyukai permainan STAR baik dari segi warna, desain, gambar, dan penjelasannya.
2. Masyarakat di kota Sengkang sangat senang dengan hadirnya inovasi ini karena dapat permainan maqacca dapat kembali dimainkan oleh anak- anak zama sekarang, sehingga penggunaan gadget dalam bermain mulai berkurang dan selain itu dapat memperkenalkan kebudayaan Sulawesi Selatan serta menjadi media pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

Budiawan. 2013. Sejarah Memori Titik Simpang dan Titik Temu. Yogyakarta. Ombak.

Djamil. 2013. Anak Bukan Untuk Di Hukum. Jakarta. Sinar Grafika.

Hasan, Iqbal. 2006. Analisis Data Penelitian dengan Statistik. Jakarta. Bumi Aksara

Sugiyono. 2011. Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, R&B). Bandung. Alfabeta

Sugiyono. 2014. Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif. Bandung. Alfabeta.

Sugiyono. 2007. Metodologi Penelitian Administrasi. Jakarta. Grafindo.

PRODIKSEMA I Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Sejarah dan Ilmu Sosial
“Pembelajaran Sejarah Berbasis Kearifan Lokal Sebagai Sumber Pendidikan
Karakter Di Era Disrupsi”
24 Mei 2022

Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Kombinasi (Mix Methods)*. Bandung.
Alfabeta.

Sumaidi, *Pengaruh Perkembangan Teknologi di Kalangan Remaja*, Kompasiana
Dilihat 3 Februari 2022, <https://www.kompasiana.com>