

## **SIMULAKRA DALAM GAME EDUKASI SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN**

### ***SIMULACRA IN THE EDUCATIONAL GAMES AS A LEARNING MEDIA***

Oleh: Arjuna Putra Aldino, Teknologi Pendidikan FIP-UNY, e-mail: [arjunaputra00@gmail.com](mailto:arjunaputra00@gmail.com)

#### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk memberikan analisa dan refleksi kritis terhadap Game Edukasi sebagai media pembelajaran. Sehingga dapat ditemukan uraian problematika mendasar seputar pembelajaran melalui Game Edukasi. Terutama terkait bagaimana realitas dan ruang konseptual yang dikonstruksikan oleh Game Edukasi sebagai sebuah realita pembelajaran yang dihadapi pemain. Game Edukasi yang menjadi subjek penelitian ialah game Dora The Explorer. Penelitian ini menggunakan paradigma kritis untuk mengungkap fenomena dibalik realitas yang dikonstruksi oleh Game Edukasi. Untuk itu, penelitian ini juga menggunakan metode analisis teks sebagai metode analisis data. Tujuannya ialah untuk membongkar semua ekspresi simbolik dari apa yang dihayati sebagai "objective reality" dalam Game Edukasi. Terutama soal pencitraan visual yang disebut oleh Jean Baudrillard sebagai simulacra. Dan peneliti menemukan bahwa realita yang dikonstruksi oleh Game Edukasi ini ialah realitas simulacra, yakni realita maya namun nampak nyata. Bahkan ia menghasilkan sebuah dunia hiperealitas, yakni dunia yang tak lagi mengacu pada realitas nyata.

Kata Kunci: Simulakra, Game Edukasi, Media Pembelajaran,

#### **Abstact**

*This study aims to provide analysis and critical reflection on Educational Games as a learning medium. So you can find descriptions about the fundamental problems of learning through Educational Games. Especially concerning how reality and conceptual space constructed by Educational Games as a learning realities faced by players. Educational games are the subject of research is the game Dora The Explorer. This research uses a critical paradigm to uncover the reality behind the phenomenon constructed by Educational Games. Therefore, this study also methods of text analysis as a method of data analysis. The goal is to dismantle all symbolic expression of what is experienced as "objective reality" in Educational Games. Especially about the visual imagery that is called by Jean Baudrillard as simulacra. And researchers found that reality is constructed by Educational Games this is the reality of simulacra, the virtual reality however is obvious. In fact, he produced a world of hyperreality, which is the world which no longer refers to the real reality.*

*Keyword: Simulacra, Educational Games, Learning Media*

## **PENDAHULUAN**

Seiring berjalannya waktu, teknologi komputer mulai digunakan di setiap momen kehidupan. Hampir di setiap aktivitas manusia dan semua pekerjaannya di perbantukan oleh teknologi komputer. Maka tak khayal, internet pun muncul sebagai fasilitas yang menambah kemudahan manusia untuk menjalankan dan memecahkan permasalahan kehidupan. Orang-orang berusaha untuk mendapatkan informasi

secepat mungkin kapan saja dan di mana saja, dan internet telah membuka jalan untuk itu.

Lebih dari itu, internet bahkan telah mengubah kultur komunikasi manusia secara keseluruhan dan merupakan sesuatu yang tidak bisa dicapai oleh media komunikasi lain. Internet mampu mengakomodasi penggunaanya untuk melakukan segala sesuatu yang diinginkannya. Tak hanya sebagai sumber informasi, ia mampu menjadi sarana menyalurkan ekspresi, media memperoleh eksistensi bahkan sarana mencari kepuasan diri. Ia menawarkan fitur yang berbeda

dan sangat beragam. Sehingga para penggunanya dapat memilih fitur yang sesuai dengan kebutuhannya. Salah satu fitur yang menarik dan menjadi fokus pembahasan dari tulisan ini ialah *Video Game*.

*Video Game* ialah sebuah evolusi permainan yang berbeda dengan permainan tradisional yang mengandalkan kekuatan naratif semata, maka permainan didalam *video games* bertumpu pada cara-cara artifisial. Pada hakikatnya permainan juga menjadi alat bagi transfer nilai dan pengetahuan. Maka tak jarang permainan layaknya seperti *video game* seringkali dimanfaatkan dunia pendidikan guna menjadi media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. Hal ini dimanifestasikan dengan adanya *Game Edukasi*. Lewat permainan *Game Edukasi* siswa diantarkan untuk mengenal “dunia”.

Dunia yang dihadirkan dalam *Game Edukasi* adalah “sebuah sub-realitas” Begitu juga Jesper Juul (Agger Ben, 2003) berpendapat bahwa *video games* adalah “separuh nyata”. Permainan *Game Edukasi* agaknya mewakili apa yang disebut oleh Jean Baudrillard sebagai simulasi atas realitas. Baudrillard mengatakan ciri khas masyarakat dewasa ini sebagai masyarakat simulasi. Maka menarik untuk melihat bagaimana *Game Edukasi* menjadi alat transfer pengetahuan tentang realitas dalam praktik pembelajaran. Setidaknya akan dilihat bagaimana realitas itu dikonstruksikan oleh *Game Edukasi* sebagai bagian dari apa yang dikatakan Baudrillard sebagai dunia *simulacra*.

Dalam kajian teknologi pendidikan, analisis kritis teks media semacam ini masuk ke

dalam wilayah pengkajian kritis atas bidang teknologi pendidikan. Namun analisis kritis terkait teks media pembelajaran sangat jarang dilakukan. Maka penelitian ini diharapkan dapat memperluas kajian teknologi pendidikan.

## METODE PENELITIAN

Paradigma yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah paradigma kritis. Sedangkan pendekatan penelitian yang penulis gunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif. Dan tipe penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *basic research*, yang artinya penelitian ini berkontribusi bagi ilmu pengetahuan dan pengembangan teori. Penelitian ini menggunakan metode analisis teks yakni analisa kritis teks media *Game Edukasi* sebagai metode analisis data. Teks disini dipahami dalam pengertian teori simulacra Baudrillard, yakni teks sebagai pencitraan visual, sebagai simulacra.

Sehingga subjek penelitian yang dimaksudkan dalam penelitian ini adalah jenis permainan *Game Edukasi* yakni game *Dora The Explorer*. Permainan ini diteliti, bagaimana ruang konseptual dalam permainan ini ditransformasikan ke dalam logika teori simulakra Jean Baudrillard, dengan demikian akan coba ditelusuri konstruksi realitas yang dibangun oleh *Game Edukasi* tersebut sehingga akan ditemukan refleksi filosofis yang terbangun di dalam permainan tersebut. Sedangkan objek formal yang digunakan dalam karya ini adalah teori simulasi dari Jean Baudrillard

Adapun spek-aspek yang digunakan dalam meneliti pencitraan visual berbasis

simulacra ialah *World* yakni konsepsi dunia yang disajikan dalam game, *Visual Effect* yakni efek-efek visual yang ditampilkan dalam game, *Animation* yakni gambar bergerak yang tersaji dalam game, *Visual Character* yakni karakterisasi tokoh secara visual dalam game, dan *Game Play* yakni peraturan permainan atau logika permainan yang tertera dalam game. Aspek-aspek ini menjadi instrumen yang digunakan dalam meneliti *Game Edukasi* sebagai media pembelajaran dalam pendekatan teori *simulacra* Jean Baudrillard.

Atau jika kita rancang dalam tabel maka tergambar sebagai berikut:

Pendekatan	Aspek yang diteliti dalam Game
Teori Simulakra Jean Baudrillard	<i>World</i>
	<i>Visual Effect</i>
	<i>Animation</i>
	<i>Visual Character</i>
	<i>Game Play</i>

Dalam mengumpulkan data, penulis menggunakan metode studi kepustakaan, Kemudian, penulis menggunakan teori simulakra Baudrillard sebagai pisau analisa. Penulis menggunakan teori simulakra Baudrillard untuk melakukan evaluasi kritis dengan melakukan refleksi kritis terhadap data yang diperoleh. Sehingga penelitian ini lebih menekankan pada kekuatan analisis sumber-sumber dan data-data yang ada dengan mengandalkan teori-teori dan konsep-konsep yang ada untuk diinterpretasikan dan direfleksikan menjadi pembahasan. Maka dalam penjelasannya lebih menekankan pada

kekuatan analisis data pada sumber-sumber dan teori yang ada. Teknik deskriptif-analitis penulis gunakan dalam mengolah data untuk menarik kesimpulan, yakni teknik yang menekankan pada penjelasan dan uraian argumentatif.

## PEMBAHASAN

### A. Selayang Pandang tentang Game *Dora The Explorer*

Pada mulanya *Dora the Explorer* merupakan film seri animasi yang tayangannya berdurasi 30 menit. Kreator dari film ini terdiri dari tiga orang yaitu Chris Gifford, Valerie Walsh, dan Eric Weiner. *Dora the Explorer* ialah serial televisi animasi bagi anak-anak usia pra-sekolah yang disiarkan oleh *Nickelodeon* di USA. Episode pertamanya ditayangkan pada tahun 1999 dan menjadi film seriregular sejak tahun 2000, kemudian ditayangkan oleh CBS sejak bulan September 2006. Sedangkan di United Kingdom (UK) ditayangkan oleh CITV dan Nick Jr. Di Indonesia sendiri awalnya film ini ditayangkan oleh *Lativi* pada program acara anak *Nickelodeon* tahun 2004, kemudian beralih ke *Global TV* sejak tahun 2006.

Dan tak lama kemudian, permainan terutama *video games* menggunakan *Dora* sebagai tokoh utama. Game *Dora The Explorer* pun muncul. Game ini merupakan kategori *Game Edukasi* karena di dalam game ini terdapat tujuan yang spesifik yakni adanya permainan yang mencoba mengenalkan huruf dan angka, matematika, sampai belajar mencocokkan gambar dan mengenal benda. Game dengan *Dora* sebagai tokoh utama ini memang di desain untuk anak-anak usia pra-sekolah.

Game ini menyajikan permainan dengan konsep *adventure* dimana di setiap bagian terdapat misi atau tugas tertentu yang harus di selesaikan oleh pemain. Jika pemain berhasil menyelesaikan misi yang satu maka ia akan maju ke misi selanjutnya. Di setiap misi memiliki tantangan yang berbeda dimana di setiap misi terdapat tantangan edukatif yang berbeda pula. Dan game ini merupakan kombinasi dari berbagai *skill*. Di setiap bagian atau misi memerlukan kemampuan yang berbeda-beda dalam menyelesaikan tantangan yang harus dimiliki pemain.

## **B. Game Dora The Explorer sebagai Media Pembelajaran**

Game *Dora The Explorer* yang digunakan dalam penelitian ini adalah Game *Dora The Explorer* yang bertema *Candy Land*. Game *Dora The Explorer* bertema *Candy Land* ini, diproduksi oleh Nick Jr, pada tahun 2007. Tema *Candy Land* yang dimaksud dalam Game ini ialah sebuah petualangan di dalam dunia gula-gula. Dunia penuh dengan manisan atau bertaburan permen yang indah. Tema *Candy Land* ini merujuk pada sebuah pulau yang penuh gula-gula. Dimana di akhir kemenangan dalam petualangan di akhiri dengan pesta gula-gula.

Permainan pertama, di mulai dengan misi dimana pemain harus mencocokkan antara gambar alat musik yang tertera di sebelah kiri layar dengan benda-benda yang ada di sebelah kanan layar. Ada banyak gambar benda yang tertera yang ada di sebelah kanan layar, dan pemain diharapkan mampu memilih benda yang lengkap sesuai apa yang dibutuhkan. Sisi edukasi

dari permainan ini ialah sebuah pola *drill and practice* untuk melatih ketepatan dalam pemilihan kriteria benda, dan pencocokan dengan pasangan atau benda lain yang sesuai dengan benda pertama.

Permainan kedua betemakan *Lolipop*, dimana pemain di intruksikan untuk memasang lolipop pada tempat yang sejenis. Maksud dari permainan ke dua ini ialah mengajarkan pemain dalam upaya menempatkan sebuah benda ke dalam kelompoknya yang sejenis. Sehingga ia melatih ketelitian dan ketepatan bahkan keteraturan dalam tindakannya untuk tidak bertindak sembarang dalam menempatkan sebuah benda. Permainan ketiga ialah tahap *Kitchen*, dimana setting permainan berada di dapur yakni pemain harus menyelesaikan instruksi tentang pembuatan kue atau gula-gula.

Permainan tahap ketiga ini dapat melatih pengetahuan yang dimiliki oleh pemain tentang sebuah benda. Juga melatih ingatan pemain tentang nama sebuah benda dan menunjukkan bentuknya. Proses ini melatih memori pemain tentang sebuah benda, yang dalam pendekatan siberetik yakni adanya pemanggilan tentang sebuah konsep atau benda yang sudah dimiliki pemain dalam *Long Term Memory* untuk dipanggil kembali, dihadirkan serta menunjukkan bentuk konsep atau benda tersebut. Hal ini juga dimungkinkan terjadinya *akomodasi* seperti apa yang diungkapkan oleh Jean Piaget. Dimana struktur kognitif yang dimiliki pemain (misalnya, pengetahuannya tentang bahan-bahan dapat) harus di sesuaikan dengan informasi yang

diterima (yakni perintah game untuk menunjukkan bendanya).

Namun apabila informasi baru tersebut benar-benar baru atau tak cocok dengan struktur kognitif yang dimilikinya maka sulit sekiranya untuk terjadinya proses *asimilasi*. Hal yang mungkin terjadi hanya sekedar mendapat informasi baru dan menyimpannya di dalam memorinya. Karena instruksi game sebagai informasi baru harus disesuaikan dengan bentuk yang tertera di dalam game. Mengingat adanya perbedaan latar belakang sosial-budaya dan geografis di dalam diri pemain. Seperti apa yang diungkapkan Vygotsky, semua perbuatan atau proses psikologis manusia di mediasi oleh alat-alat psikologis seperti bahasa, lambang, simbol yang juga merupakan produk lingkungan sosial. Hal ini akan membentuk kebiasaan seseorang dalam mengkode informasi, membentuk cara seseorang dalam menafsirkan pesan bahkan membentuk pengetahuan deklaratif mereka tentang sesuatu hal. Dengan kata lain, proses-proses mental seperti proses pemaknaan pesan pembelajaran terbentuk oleh proses-proses sosial yang dialami sebelumnya pada diri seseorang.

Sedangkan dalam asumsi teori sibermetik, proses pengorganisasian dan pengintegrasian fakta atau informasi yang diterima ke dalam struktur kognitif yang dimilikinya di tentukan oleh peran proses kontrol dimana dengan sadar pemain mengendalikan penyandian informasi itu. Sedangkan struktur kognitif dan kerangka bermakna yang dimiliki pemain tentang sesuatu tak selalu sama atau sesuai dengan informasi baru yang ia terima. Dalam pandangan teori

sibernetika, hal ini memerlukan prasyarat keterampilan tertentu sebelum proses pengolahan informasi tersebut, agar terjadi proses dalam ranah strategi kognitif, semacam proses transformasi informasi ke dalam kerangka bermakna yang dimiliki pemain.

Maksudnya, untuk terjadinya proses asimilasi memiliki syarat yaitu dengan adanya tindakan *Operation*, yakni suatu tindakan untuk memanipulasi objek yang ada di dalam dirinya. Tindakan *Operation* ini merupakan tindakan transformasi informasi untuk di sesuaikan dengan struktur kognitif yang dimilikinya. Namun menurut Jean Piaget, tindakan *Operation* ini bisa dicapai oleh anak dalam tahap Operasional kongkret, bukan anak usia pra-sekolah seperti yang menjadi sasaran game ini. Sedangkan permainan tahap keempat, ialah berada di setting seperti di hutan, dengan misi mencari dan mencocokkan benda yang ada di balik semak, batu atau pohon. Permainan ini memerlukan pemusatan perhatian di awal permainan dan penyimpanan informasi yang baik, yang selanjutnya proses penyimpanan itu akan diuji di saat permainan mencocokkan itu dimulai. Proses mengingat dan menyimpan informasi ini dalam pandangan teori sibermetik berada dalam wilayah *Long Term Memory*. Sedangkan syarat agar informasi mudah ditelusuri atau diingat di dalam *Long Term Memory* maka ia harus terlebih dahulu diberi perhatian dan ditangkap oleh *Working Memory*.

Maka menurut penulis, pesan instruksional dalam game ini yang tertera di awal permainan harus lebih berfungsi untuk

menunjukkan kepada pemain informasi mana yang perlu diberikan perhatian agar mampu ditangkap oleh *Working Memory*. Maka pengulangan yang *superflous* pun seharusnya disajikan di awal permainan. Dan pesan instruksional pun harus di sajikan lebih efisien dan se-efektif mungkin untuk menghemat kapasitas *Working Memory*. Karena kapasitas informasi yang tersimpan di dalam *Working Memory* hanya terbatas kurang lebih 7 slots. Dan hanya mampu bertahan kurang lebih 15 detik. Untuk itu, penyajian pesan instruksional harus lebih efektif dan efisien untuk menghemat kapasitas *Working Memory*. Hal ini untuk mengurangi adanya efek redudansi (muatan berlebih). Karena apabila *Working Memory* mendapat beban yang berlebihan dimungkinkan akan menggagalkan keberhasilan pemerolehan informasi yang bermakna.

Permainan tahap kelima ialah tahap *Alphabet*, yakni sebuah permainan dimana misi utamanya ialah memilih salah satu huruf alphabet sesuai dengan perintah yang diberikan. Dalam pandangan Bruner, model belajar semacam ini akan efektif apabila pemain sudah masuk ke dalam tahap belajar ikonik, dimana pemain sudah mampu memahami objek-objek melalui lambang, mengenal objek dengan representasi visualnya. Namun apabila pemain belum memasuki tahap belajar ikonik justru akan menyulitkan proses belajar mereka. Apalagi untuk anak-anak usia pra-sekolah yang menjadi sasaran game ini. Untuk itu menurut pendapat penulis, game ini perlu menyediakan berbagai jenis dan tingkatan bantuan yang lebih daripada hanya sekedar memberikan instruksi pesan. Hal

ini untuk akan memberikan solve problem with help kepada pemain. Sehingga seperti apa yang diungkapkan Vygotsky, diharapkan game edukatif ini dapat meningkatkan kemampuan perkembangan potensial di dalam zona perkembangan proksimal pada diri pemain.

Permainan selanjutnya ialah permainan pada tahap *Gumdrop*. Maksud permainan ini ialah hendak mengasah kemampuan visual pemain tentang warna, serta melatih kemampuan pemain dalam mengklasifikasikan benda berdasarkan warna.

### C. Refleksi Filosofis

#### a) Konstruksi Realitas dalam Game *Dora The Explorer*

Di dalam Game Edukasi *Dora The Explorer*, realitas pembelajaran dikonstruksi dengan apa yang disebut realitas virtual. Dunia virtual merupakan tempat dimana sesuatu hal yang bersifat imajiner bertemu dengan dunia nyata, sehingga virtualitas dapat disebut sebagai melakukan hal yang biasa dilakukan dengan cara mengubah dan mengalami sesuatu secara fisik di dunia nyata dengan menggunakan mediasi elektronik. Sehingga realita pembelajaran di dalam Game Edukasi ini ialah realita yang di mediasi oleh layar (*screen*) melalui citra visual dan efek auditif. Di dalam Game Edukasi ini, realita virtual benar-benar di konstruksi untuk mendekati dunia nyata. Konstruksi realitas semacam ini disebut sebagai realitas salinan atau apa yang disebut Jean Baudrillard sebagai *simulacrum*. Sebuah peminjaman atau peminjaman satu sistem atau tanda dari dunia nyata ke dalam sistem bentuk atau tanda di

dalam dunia maya atau dunia citra. Kemudian ketika penulis mengamati lebih jauh, penulis menemukan bahwa game *Dora The Explorer* ini juga bagian dari dunia *Hiperealitas*.

Dunia hiperealitas adalah dunia yang di dalamnya model (representasi) itu tidak lagi mempunyai relasi dengan realitas. Ia bahkan terputus sama sekali dengan dunia realitas. Sehingga ia hanya “Ada sebagai citra”. Penulis menemukan wujud hiperealitas ini yakni dengan wujud bahwa game ini menggunakan *Dora* sebagai tokoh utama. Sedangkan *Dora* adalah tokoh fiksi, sebuah fantasi yang tak pernah ditemukan di dalam dunia nyata atau tak ada rujukannya di dalam realitas sesungguhnya. Dengan kata lain, realitas *Dora* seperti apa yang ditampilkan di dalam game ini tidak ada di dalam dunia nyata. Ia menjelma menjadi realitas kedua yang referensinya adalah dirinya sendiri.

Namun realitas yang ada di dalam *Dora* ini di manipulasi sedemikian rupa agar ia tampak seperti ada di dalam dunia nyata. Sehingga ia merupakan wujud hiperealitas visual, yang merupakan ungkapan di mana realitas visual telah dilampaui dengan manipulasi dari pencitraan visual, sehingga seolah manusia melangkah dari dunia nyata menuju dunia fantasi, dunia maya yang tampak nyata. Dalam pengertian inilah, “tanda” melebur dengan realitas. Artinya lewat kecanggihan teknologi simulasi, tanda dan realitas tak ada lagi bedanya.

#### **b) Game *Dora The Explorer* dan Pengalaman dalam Ruang Maya**

Game *Dora The Explorer* sebagai media yang berbasis realitas virtual menyajikan

pengalaman yang berbeda dari media yang lain. Penulis menemukan seputar persoalan tentang “pengalaman belajar”. Penulis menemukan bahwa pengalaman belajar di dalam game ini adalah *pengalaman halusinatif*. Sebuah pengalaman yang seakan-akan nyata, padahal hanya sebuah halusinasi. Pemain seakan-akan masuk ke dalam dunia virtual itu, bahkan seakan-akan menggerakkan segala perangkatnya bersama lingkungan virtual tersebut. Seolah-olah pemain merasakan ada disana, yang sebenarnya secara fisik mustahil. Pemain mengindra sebuah objek tanpa adanya relasi keber-tubuhan dengan objek itu sendiri. Tubuh memah-mi secara perseptual kompleksitas dunia inderawi melalui mediasi teknologi.

Bagi penulis, adanya pengalaman halusinatif ini tidak terlepas dari kontruksi ruang dan waktu dalam game edukasi ini. Dimana konsepsi ruang terjadi pembingkai-an yakni pembingkai-an teknologis oleh layar sebagai ruang, atau layar membangun ruang yang ada sebagai substitusi ruang, yakni *ruang virtual*. Hal ini menimbulkan persoalan terkait geografi ruang, dimana ruang-ruang yang mempunyai geografis atau kosmologis yang berbeda-beda itu kini dapat dihadirkan di dalam ruang yang sama, yakni ruang virtual. Sehingga tidak ada lagi geografi. Dalam situasi seperti ini, tidak saja jarak di antara manusia yang lenyap oleh mediasi teknologi, tetapi juga menggiring kita pada lenyapnya batas-batas objektif. Di dalam ruang maya, perbedaan posisi melebur ke dalam peleburan dan kekacauan. Sebuah ruang abstrak yang didalamnya segala sesuatu mengalir dan mengapung ke dalam bingkai teknologi.

Begitu juga dengan persoalan waktu, dimana didalam ruang maya terjadi pergeseran dari waktu kronologis ke dalam waktu *kronosofis*. Sebuah waktu yang dikonstruksi melalui intervensi teknologis dalam merumuskan pelintasannya, yang tidak lagi mengikuti urutan-urutan waktu alamiah, tetapi urutan-urutan yang diperantai oleh teknologi. Waktu yang berlaku di dalam ruang maya ialah waktu yang terbentuk oleh peran serat optik dan cahaya dalam menyatukan waktu-waktu alamiah, yang mempunyai urutan dan linearitasnya sendiri. Sehingga melalui mediasi layar orang dapat mengalami waktu yang berbeda-beda secara simultan.

Pemampatan ruang dan waktu di dalam ruang maya ini menimbulkan kekacauan dalam memori horizon alam, yaitu horizon dalam memori kita tentang ruang dan waktu yang memberi orientasi kita di dunia. Hal ini memberikan kekacauan tentang konsep jauh dan dekat, luar dan dalam. Sebuah *disorder* dalam persepsi umum yang mempengaruhi secara esensial cara kita berfikir. Persepsi kita tentang ruang dan waktu menurut hukum alam, dikoyak bahkan dikacaukan. Seperti yang diungkapkan Virilio (Pilliang, 201:2008) bahwa “semua ini menggiring kita untuk melihat titik waktu tidak lagi semata ekstensi dan durasi meruang dari zat, sebagaimana yang dinyatakan oleh hukum alam. Akan tetapi hanya pada kepadatan optik waktu cahaya dan amplifikasi opto-elektronisnya. Ini berarti meninggalkan perspektif geometri dan menggantikannya dengan perspektif elektronik.

Dan hal ini dapat menjadi dampak negatif bagi perkembangan kognitif anak. Seperti yang

diungkapkan Maria Montessori (Crain, 99:2007) bahwa ketika anak-anak bermain hal-hal yang menawarkan fantasi, ia cenderung bersifat pasif dan menelan mentah-mentah segala impresi yang di jejakkan. Mereka menjadi percaya pada hal-hal yang fantastik, karena mereka belum mempunyai kekuatan untuk memilah dan menilai. Walau dunia anak adalah dunia fantasi. Namun bagi Montessori, jika anak-anak terlalu terlelap oleh fantasi, maka anak kehilangan ikatannya dengan realitas. Anak-anak akan kehilangan kemampuan untuk menghadapi dunia nyata dan mundur ke dalam imajinasinya sendiri. Baginya hal-hal imajiner dan fantasi hanya mendukung anak untuk tercerabut dari realitas.

#### **D. Problem Internalisasi Nilai**

Internalisasi adalah penyerapan kembali dunia objektif ke dalam kesadaran subjektif sedemikian rupa sehingga individu dipengaruhi oleh dunia di luar dirinya. Ia merupakan proses penyerapan ke dalam kesadaran dunia yang terobyektifikasi sedemikian rupa sehingga struktur dunia ini menentukan struktur subyektif kesadaran itu sendiri. Berbagai macam unsur dari dunia yang telah terobjektifkan tersebut akan ditangkap sebagai gejala realitas di luar kesadarannya, dan sekaligus sebagai gejala internal bagi kesadaran. Melalui internalisasi itu, manusia menjadi produk dari dunia di luar dirinya. Bahkan lebih lanjut, Berger mengatakan penyerapan kesadaran dunia yang dialaminya akan membawa mereka menentukan bagaimana kesadaran itu sendiri dalam artian apa yang sudah mereka pahami akan tereksplor atau terlakukan oleh mereka dengan suatu tindakan atau perilaku.

Dalam penelitian ini, penulis menemukan terdapat problem internalisasi nilai. Terutama ketika internalisasi itu melalui visualisasi karakter. Bagi penulis, didalam game pemain membentuk subjektivitas dirinya melalui mekanisme *suture*, yang di dalamnya pemain mengidentifikasi dirinya dengan konsep-konsep diri yang di bangun oleh dunia virtual. Yang ditakutkan, ini dapat menimbulkan efek *mimesis* (meniru) dimana perilaku pemain di dunia nyata cenderung mengikuti atau meniru perilaku yang dilakukan si penandanya di dalam Game. Seperti apa yang dikatakan Lacan (Pilliang, 277:2008), tentang *The mirror stage*. Dimana manusia kerap mengkaitkan dirinya dengan kondisi sekitar. Manusia memiliki kecenderungan untuk terpicat dengan objek-objek visual yang menarik minat mereka. Inilah problem internalisasi nilai di dalam dunia hiperealitas, sebuah dunia yang di dalamnya setiap orang dikondisikan untuk menampilkan eksistensi dirinya lewat ontologi citra, yang diandaikan sebagai lukisan dari citra diri sejati (*true self*), dalam rangka mendapatkan makna eksistensial yang otentik, padahal palsu. Kemudian penulis juga menemukan bahwa proses pembelajaran berlandaskan teknologi komputer mengarahkan pebelajar pada individualisme, teknik-teknik pasti, kepastian kuantitatif, dominasi atas alam, dan nalar efisiensi serta gaya berfikir sentralisasi.

Hal ini disebabkan karena watak teknologi komputer yang berlandaskan pada paradigme positivistik, yang bekerja atas dasar *scientific method*, yang selalu menganut hukum-hukum ilmiah yang universal, prosedur

dikuantifisir serta objektif dan bebas nilai. Maka membuat proses pembelajaran justru menjadi sangat deterministik dan behavioral. Sehingga kurang mengembangkan intelektualitas pebelajar secara kualitatif, dialektika pengetahuan dan cara berfikir kritis. Yang berkembang justru apa yang disebut Habermas, yakni *rasionalitas instrumental*. Sebuah cara berfikir yang dikendalikan oleh aturan-aturan teknis, yang bekerja dengan kriteria kontrol efektif atas realitas dan berorientasi pada tujuan jangka pendek semata.

Pertanyaan kritis dikalahkan (dan bahkan diganti) oleh pertanyaan teknis, yaitu pertanyaan mengenai cara mencapai tujuan yang paling efisien, dimana tujuan itu sendiri ada diluar kontrol reflektif sang pebelajar. Akibatnya terjadi pergeseran dalam hakikat pembelajaran, fokus pembelajaran justru bergeser dari tujuan ke sarana tindakan, dan dari kebenaran ke efisiensi. Proses belajar semakin bersifat fungsional, penekanan terutama diberikan pada keahlian teknis bukan pada hal-hal ideal. Sehingga menciptakan proses pembelajaran yang semata-mata bersifat instrumental (*instrumental learning*), yang menghilangkan *language of critique* dari proses pembelajaran itu sendiri.

Dan pembelajaran berlandaskan teknologi komputer yang dirancang dengan pendekatan *Self-Regulated Learning* dan *Individual Learning* ini, merupakan turunan dari pengelolaan pendidikan yang berbasis pada *Paradigma Liberal*. Yang berpendirian bahwa pendidikan adalah proses yang a-politik, bebas nilai dan *exelence*. Ia berdasarkan pada konsepsi

manusia rasional-liberal-individualis yang menganggap manusia sebagai makhluk yang atomistik dan bersifat otonom. Akhirnya proses pembelajaran pun terisolasi dari sistem dan struktur ketidakadilan kelas dan gender, dominasi budaya, dan represi politik yang terjadi di tengah-tengah masyarakat. Sehingga proses pembelajaran justru dimaksudkan sebagai sarana untuk menstabilkan, mensosialisasikan, dan mereproduksi peran dan fungsi norma dan nilai-nilai sosial secara maksimal (*maintenance learning*).

## KESIMPULAN DAN SARAN

Dari pemaparan diatas, sekiranya dapat disimpulkan bahwa menurut analisa dan temuan penulis, permainan *Game Edukasi* yakni yang dimaksud dalam hal ini adalah game *Dora The Explorer* setelah dikaji dalam pendekatan berbagai teori belajar banyak yang kurang memperhatikan tahap dan perkembangan psikologis si pebelajar. Pesan yang disajikan oleh game *Dora The Explorer* ini dalam tahap permainan tertentu, tidak sesuai dengan tahap perkembangan kognitif si pebelajar yang menjadi sasaran game ini yakni anak usia pra-sekolah.

Untuk itu, dari kesimpulan yang penulis dapatkan dari penelitian terhadap game edukasi ini, penulis menyarankan bahwa proses pembelajaran melalui game edukasi ini perlu adanya bimbingan dari pendidik, atau orang yang lebih tua, orang yang lebih matang. Peralpnya, jika anak-anak dibiarkan sendiri untuk belajar dengan game edukasi ini, dampak negatif yang sudah dipaparkan oleh penulis besar

kemungkinan akan terjadi. Dari sini, proses refleksi bersama guru atau pembimbing bisa dilakukan untuk mengurangi terjebaknya si pebelajar ke dalam kemungkinan-kemungkinan buruk yang dimunculkan oleh proses pembelajaran yang dilakukan melalui game edukasi. Kesadaran kritis dapat disemai dengan refleksi bersama antara guru atau pembimbing dengan pebelajar sebagai pemain game. Karena fungsi ini tidak bisa digantikan oleh perangkat atau media semacam game edukasi.

Secanggih apapun media tersebut dalam menyajikan pesan, ia tidak bisa memberikan proses refleksi terhadap proses pembelajaran yang dilakukan. Maka dari itu, pembimbing atau pendidik tetaplah harus terlibat didalam proses pembelajaran melalui game ini. Baik untuk memainkan peranan evaluatif maupun reflektif atas proses pembelajaran yang berlangsung melalui game edukasi.

## DAFTAR PUSTAKA

- Agger, Ben. 2003. *Teori Sosial Kritis: Kritik, Penerapan dan Implikasinya*. Yogyakarta. Kreasi Wacana
- Aziz, Imam (ed.). 2001. *Galaksi Simulacra*. Yogyakarta: LKiS
- Baudillard, Jean. 1970. *The Consumer Society*, diterjemahkan oleh Wahyunto, 2004. Yogyakarta. Kreasi Wacana
- Crain, William. 2007. *Teori Perkembangan: Konsep dan Aplikasinya. Edisi Ketiga*. Yogyakarta. Pustaka Pelajar
- Habermas, J. 1990. *Ilmu dan teknologi sebagai ideologi*. Jakarta. LP3ES.
- Nuryatno, Agus. 2008. *Mazhab Pendidikan Kritis: Menyingkap Relasi Pengetahuan Politik dan Kekuasaan*. Yogyakarta. Resist

O'neil, William F. 2002. *Ideologi-Ideologi Pendidikan*. Yogyakarta. Pustaka Pelajar

Piliang, Yasraf Amir. 2008. *Multiplisitas dan Diferensi, Redefinisi Desain, Teknologi, dan Humanitas*. Yogyakarta. Jalasutra