

Mahasiswa UGM Bikin Permainan Edukatif Go-Taru

Friday, 03 September 2021 WIB, Oleh: Gusti



Empat Mahasiswa UGM menghadirkan permainan edukatif Go-Taru. Go-Taru merupakan papan permainan edukasi pelestarian satwa dan lingkungan yang dikolaborasikan dengan aplikasi dan Augmented Reality (AR). Permainan edukatif ini dirilis oleh tim Program Kreativitas Mahasiswa bidang kewirausahaan UGM yang terdiri dari empat orang, yaitu Muhammad Farel Rafifawwas dari Fakultas Teknik (FT), Kirana Maharani dari Fakultas Ekonomika dan Bisnis (FEB), Aditya Ramadhan dari Fakultas Teknik (FT), dan Muhammad Ridwan dari Fakultas Teknik (FT).

Go-Taru dibuat sebagai upaya kampanye terhadap kepedulian satwa dan lingkungan. Tidak seperti permainan papan biasa, Go-Taru memberikan sentuhan teknologi sebagai wujud mengikuti perkembangan zaman. Permainan edukatif ini terdiri atas beberapa komponen, yaitu papan permainan berkonsep *adventure map* berupa *puzzle*, kartu permainan, bidak karakter, dan aplikasi Go-Taru. Dalam kartu permainan edukatif Go-Taru dibagi menjadi 4 jenis yakni kartu satwa, kartu sampah, kartu ilmu, dan kartu kesempatan. "Masing-masing kartu merepresentasikan materi edukasi perihal satwa dan lingkungan," kata Muhammad Farel Rafifawwas selaku ketua tim, Jumat (3/9).

Menurut Farel, ide pembuatan Go-Taru dilatarbelakangi atas kekhawatiran tim terhadap fenomena punahnya satwa akibat kerusakan lingkungan. Oleh karena itu, edukasi lingkungan perlu ditanamkan sejak dini, salah satunya melalui media pembelajaran interaktif. Media pembelajaran interaktif dipilih karena dinilai lebih menyenangkan. Sedangkan nama Go-Taru sendiri dikutip dari kata "go" dan "kalpataru" dengan harapan bahwa adanya permainan edukatif ini mampu mengajak masyarakat untuk lebih peduli terhadap lingkungan. "Go-Taru dihadirkan sebagai media edukasi yang menyasar komunitas-komunitas mengajar di UGM, Yogyakarta, maupun Indonesia. Kita juga bekerja sama dengan lembaga atau komunitas pecinta lingkungan untuk bersama-sama

mengampanyekan pentingnya edukasi lingkungan,” tuturnya

Selain itu, media permainan edukatif ini dapat menjadi solusi pembelajaran interaktif dan dapat menjadi inventaris media pembelajaran di komunitas-komunitas dan sekolah-sekolah. “Saat ini, Go-Taru telah tersedia di market place juga dapat dijumpai di Instagram @gotaru.boardgame,” pungkasnya.

Penulis : Gusti Grehenson

Berita Terkait

- [Bermain dan Mengenal Kebudayaan Jawa Bersama Permainan Edukatif Lingkar Bregada](#)
- [Kenalkan Profesi Apoteker Pada Anak Lewat Game Meet Pharmacy](#)
- [Mahasiswa UGM Kembangkan Permainan Edukatif Bahasa Jawa](#)
- [Sibaya, Permainan Edukasi Anak Belajar Budaya Jawa](#)
- [My Teacher Tangram, Mainan Edukatif Tingkatkan Kognisi Anak](#)