

Socialization of Bridge Base Online

Topo Yono¹, Agung Dwi Darmawan², Arya T Candra³, Ratna Mustika Yasi⁴

¹Universitas Muhammadiyah Jember, ²Universitas PGRI Madiun, ^{3,4}Universitas PGRI Banyuwangi
topoyono@unmuhjember.ac.id¹, agung@unipma.ac.id², aryacandra0189@gmail.com³,
nanacan12@gmail.com⁴

 <https://doi.org/10.36526/gandrung.v4i2.2925>

Abstract: *Bridge sport game, in playing the player must go through the process of playing mini bridge first. You have to master how to play, you have to know the High Card Point (HCP), the names of the cards, the bidding sheet, the score sheet, this is the basis for playing bridge. Bridge base online is a way of learning bridge online. This online bridge base is learning that must be applied by teachers or trainers in schools that are in a formal school education environment to apply online training to simplify and shorten how to play bridge can be done independently without involving other people. In conventional games, at least 4 people are required to play bridge. With bridge base online everything can be done alone without involving many people and done anytime and anywhere as long as there is an internet connection.*

Keyword: *Game, Mini Bridge, Practice, High Card Point, Bidding Sheet, Score Sheet.*

Pendahuluan

Indonesia adalah negara yang memiliki berbagai ragam budaya dan adat istiadat yang melekat dengan ragam etnis, ras budaya serta agama yang majemuk (Megawaty et al., 2021). Permainan sesuatu yang digunakan untuk bermain, sebuah barang atau sesuatu yang pada umumnya digunakan untuk hiburan atau kesenangan, dan juga digunakan sebagai alat pendidikan. Permainan di dalam olahraga yang di dalamnya mengandung unsur permainan akan selalu mengalami perkembangan serta pembaharuan dalam segala bidang permainan. Perubahan serta perkembangan dalam bidang permainan meliputi berbagai komponen yang ada di dalamnya baik dari segi pelaksanaan perangkat permainan, sarana prasarana permainan serta strategi bermain yang lebih efektif, inovatif sesuai tuntutan perkembangan zaman. Pendidikan merupakan sarana pembentukan karakter, penanaman nilai moral, proses menambah pengetahuan dan pemenuhan kebutuhan masa depan. Indonesia sendiri sudah melaksanakan pendidikan baik itu formal maupun nonformal (Devi Erlistiana et al., 2022). Perubahan dan pengembangan tersebut bertujuan memiliki kualitas dan kemajuan permainan di Indonesia untuk menjadikan permainan yang selalu mengikuti perkembangan teknologi.

Dalam mencetak pemain yang berprestasi diperlukan peningkatan mutu permainan dan pengembangan yang berkelanjutan di segala aspek pembaharuan teknologi program belajar melalui *online* mempunyai *hidden skill* yaitu kemampuan untuk menguasai teknologi dan menggunakannya

dengan benar (Kusnayat et al., 2020). Sistem permainan nasional untuk senantiasa dikembangkan disesuaikan pada kebutuhan dan perkembangan baik di tingkat lokal, nasional, serta global. Proses permainan dapat mewujudkan dan menciptakan situasi yang memungkinkan pemain bisa aktif serta kreatif secara optimal melaksanakan aktivitas dalam sebuah permainan, sehingga tujuan instruksional yang telah dicanangkan dapat tercapai tersampaikan maksimal pada semua pemain.

Perancangan *game* ini bertujuan untuk memberikan gambaran perkuliahan kepada siapapun yang memainkannya (Firdaus et al., 2021). Permainan adalah kegiatan berproses dan merupakan unsur yang sangat fundamental dalam penyelenggaraan jenis dan jenjang permainan. Proses permainan merupakan suatu proses yang diciptakan untuk kepentingan pemain, dengan permainan menyenangkan sehingga pemain bergairah dalam bermain. bermain dengan maksimal menyediakan dan menggunakan segala potensinya yang dimilikinya. Masalah media atau sarana permainan dengan memperhatikan karakteristik pemain agar terwujud sebuah permainan yang selalu mengalami perbaikan sehingga semua tersaji permainan baik dan menarik. Seorang anak pada dasarnya tidak memahami bahwa yang dilakukannya saat bermain adalah sebuah kegiatan yang bagi orang tua dianggap sebagai kegiatan belajar (Wahyuni & Azizah, 2020). untuk mewujudkan itu semua bukan perkara yang mudah. membutuhkan pengorbanan dan tekad dari berbagai pihak demi mencapai kebersamaan tujuan dan visi yang padu untuk menciptakan keterpaduan dalam permainan. menghasilkan wawasan, praktis, dan materi komprehensif tentang topik yang paling penting untuk permainan dan profesional sumber daya manusia (SDM). Kemajuan teknologi adalah sesuatu yang tidak bisa dihindari dalam kehidupan ini, karena kemajuan teknologi akan berjalan sesuai dengan kemajuan ilmu pengetahuan (Rahmat et al., 2017). Permainan pada dasarnya merupakan bagian rekonstruksi dari sistem secara menyeluruh memiliki peran yang penting untuk menciptakan suasana permainan yang efektif dan dapat berjalan dengan baik. Sistem adalah suatu ide, teori dan spekulasi yang tersusun dan terorganisir sesuai dengan metoda. Kemunculan suatu sistem adalah berdasarkan temuan ilmiah ditambah dengan pengalaman praktis yang terakumulasi. Sebuah sistem tidak bisa langsung diambil dan digunakan begitu saja, walaupun itu bisa bermanfaat untuk mengkaji sebuah sistem yang telah ada sebelumnya dalam menghasilkan sistem yang baru (Amansyah, 2019). Bahan integral pada proses permainan secara keseluruhan, merupakan sebuah usaha yang tujuannya adalah mengembangkan aspek intelektual dan sosial. Dalam dunia permainan banyak *game* edukasi yang sudah dibuat untuk permainan untuk pemain pemula dengan tujuan bisa mengajarkan permainan dasar seperti, menulis, membaca, bahkan ada yang mengenalkan bahasa asing melalui *game*, pendekatan permainan pada anak anak dengan game cukup efektif dengan system permainan yang nyaman menarik dan mudah dimengerti. *Bridge* adalah game dengan informasi yang tidak sempurna

dan ruang pencarian yang sangat besar. Dengan mempertimbangkan masalah permainan yang telah banyak dianalisis oleh para ahli maka ditemukan sebuah cara yang cukup optimal untuk memainkan kartu dalam satu setelan. Analisis masalah *bridge single suit* (juga disebut kombinasi setelan) menantang bahkan untuk pemain tingkat master. Ada sejumlah buku *bridge* yang membahas masalah ini secara mendalam (Frank et al., 2000).

Metode

Metode pelaksanaan dilakukan dengan melibatkan *stacholder* dalam setiap kegiatan. Posisi pelaksanaan pengabdian ini sebagai fasilitator yang akan membantu pelatih atau guru *bridge* dalam pelaksanaan program kreatif digitalisasi *bridge base online*, persoalan yang dihadapi oleh guru atau pelatih *bridge* dapat dikelompokkan menjadi 3 (tiga) aspek yaitu metode ceramah, diskusi, dan pelatihan. Tim pelaksana pengabdian kepada masyarakat ini yaitu Bapak Topoyono (Universitas Muhammadiyah Jember), Bapak Agung Dwi Darmawan (Universitas PGRI Madiun), Bapak Arya T Candra (Universitas PGRI Banyuwangi) dan Ibu Ratna Mustika Yasi (Universitas PGRI Banyuwangi). Terdapat beberapa tahapan pelaksanaan yang dilakukan pelaksana pengabdian dengan uraian berikut ini:

1. Metode ceramah, dengan metode ini peserta diharapkan meningkat pengetahuannya secara teoritis tentang *bridge base online*, pengenalan permainan, *bidding* dan penentuan kontrak dalam permainan *bridge*, manajemen dan pengelolaan, pengetahuan tentang *bridge base online*, serta penerapan contoh dalam menentukan kontrak pada *bidding*, sehingga pemahaman dan wawasan guru atau pelatih terhadap pentingnya pengetahuan *bridge base online* semakin meningkat.
2. Metode diskusi, dengan metode ini diharapkan peserta mendapat kesempatan untuk bertanya-jawab tentang *bridge base online* dalam penerapannya, sejauh mana aplikasinya di lapangan, apa kendalanya, atau peserta dipersilahkan untuk memberikan kritik dan saran.
3. Pelatihan, dengan metode ini peserta diharapkan mendapat praktek-praktek dalam beberapa kelompok yang berkaitan dengan Pengembangan *bridge base online* dalam memberikan pelayanan serta memecahkan permasalahan permainan *bridge* yang ada di lingkungan sekolah.

Hasil dan Diskusi

Pengabdian masyarakat dilaksanakan pada bulan Mei 2023, bertempat di Aula MTs Raudlatus Syabab. Pengabdian masyarakat berupa sosialisasi *bridge base online* yang dihadiri 50

peserta, yang terdiri dari guru dan pelatih SD/MI Sampai SMA/SMK sekabupaten Jember dengan rincian sebagai berikut :

1. Pelatihan dan sosialisasi operasional web dilakukan dengan metode presentasi dan *sharing*. Menjelaskan pertama buka link jelajah *bridge base online*, sampai penggunaan *web* dengan menjelaskan fitur-fitur menu *web*, serta step dalam scan *barcode* untuk mempermudah *web* lebih diketahui para pengguna. Sesi *sharing* dilakukan tanya jawab, hampir semua para peserta memahami operasional aplikasi tetapi masih terdapat kendala kepada *handphone* yang tidak berjenis *smartphone*. Pelatihan bagaimana cara membuka dan mengoperasikan *bridge base online*.
2. Pelatihan tentang digitalisasi *bridge base online*. Pelatihan dan sosialisasi terkait standar operasional pelaksanaan pemanduan dan penggunaan aplikasi. Pemberian materi teori panduan dan praktek penggunaan aplikasi dilakukan di hari pertama dilaksanakan pendaftaran dalam cara mendaftarkan diri dalam aplikasi BBO serta praktek untuk mendapat akun BBO. Dibawah ini merupakan tampilan untuk pendaftaran di aplikasi BBO:



The image shows the login interface for Bridge Base Online. At the top, there is a logo with a large yellow 'B' and the text 'Bridge Base ONLINE'. Below the logo, it says 'Permainan sosial. Permainan ACBL. Turnamen. Solitaire.' There are two buttons: 'Masuk' (Login) and 'Daftar' (Register). The 'Masuk' button is highlighted with a blue underline. Below the buttons, there are two input fields: one for the username 'yonotopo' and one for the password, which is masked with dots. There are checkboxes for 'Ingat saya' (Remember me) and 'Tak terlihat' (Not visible). A link for 'Lupa kata sandi Anda?' (Forgot your password?) is also present. At the bottom, there is a large blue button labeled 'Masuk'.

A screenshot of the registration page for Bridge Base Online. It shows a navigation bar with 'Masuk' and 'Daftar' buttons. Below are input fields for a username (filled with 'aryacandra'), an email address (filled with 'aryacandra0189@gmail.com'), and two password fields. The first password field is labeled 'Sandi' and has a character count of 'Maksimal 30 karakter' and '30/10'. There are also eye icons to toggle password visibility.

Gambar 1. Pendaftaran BBO

3. Pelatihan dan sosialisasi terkait standar operasional pelaksanaan pemanduan dan penggunaan Pemberian materi dilakukan Materi teori pemanduan dan praktek pendaftaran BBO dilakukan di hari kedua sampai hari ke tujuh dilaksanakan pemantapan dalam penggunaan bridge base online serta praktek untuk mempraktekkan dan memainkan BBO secara benar dan tepat dilakukan secara berulang ulang sehingga semua guru atau pelatih paham dan mengerti dalam penerapannya dan akan menjadi bekal dan persepsi yang sama dalam menerapkan dilapangan.





Gambar 2. Praktek Permainan BBO

Kesimpulan

Kegiatan pengabdian pada masyarakat yang dilakukan, merupakan bentuk dari kolaborasi antara akademisi dan komunitas masyarakat sekaligus sebagai bentuk dari tridarma perguruan tinggi. Perkembangan *trend bridge base online* yang berkembang dengan pesat menyebabkan persiapan pun harus segera dilakukan. *Trend bridge base online* mengalami kecenderungan naik seiring dengan keseriusan pemerintah untuk memperkenalkan olahraga *bridge* pada masyarakat desa dan kota melalui *bridge* masuk sekolah. Peluang yang ada bagi masyarakat desa sekaligus menjadi tantangan bagaimana menjawab fenomena pada masyarakat, termasuk bagaimana mencitrakan *bridge* kepada calon calon pemain *bridge* dan mengenal keberadaan sekolah pedesaan dan perkotaan. Salah satu upaya yang dilakukan ada dengan melakukan beragam kegiatan promosi pemasalan *bridge* baik yang daring atau modern dan salah satunya adalah dengan melakukan pemasalan dengan media digital. Melalui kegiatan pengabdian pada masyarakat ini dapat diambil kesimpulan bahwa kegiatan ini memiliki manfaat untuk meningkatkan pengetahuan dan pemahaman tentang pemanfaatan media digital sebagai sarana yang efektif dalam mempromosikan cabang olahraga *bridge*. Dengan penggunaan strategi pemasalan melalui media digital BBO, diharapkan daya jangkau permainan *bridge* menjadi lebih luas dan lebih besar, sehingga memiliki potensi untuk meningkatkan tingkat prestasi atlet *bridge*.

Daftar Referensi

- Amansyah, A. (2019). Dasar Dasar Latihan Dalam Kepelatihan Olahraga. *Jurnal Prestasi*, 3(5), 42. <https://doi.org/10.24114/jp.v3i5.13448>
- Devi Erlistiana, Nur Nawangsih, Farchan Abdul Aziz, Sri Yulianti, & Farid Setiawan. (2022). Penerapan Kurikulum dalam Menghadapi Perkembangan Zaman di Jawa Tengah. *Al-Fahim: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 4(1), 1–15. <https://doi.org/10.54396/alfahim.v4i1.235>

- Firdaus, M. B., Habibie, D. S., Suandi, F., Anam, M. K., & Lathifah, L. (2021). Perancangan Game OTW SARJANA Menggunakan Metode Forward Chaining. *Simkom*, 6(2), 66–74. <https://doi.org/10.51717/simkom.v6i2.56>
- Frank, I., Basin, D., & Bundy, A. (2000). Combining knowledge and search to solve single-suit bridge. *Proceedings Of The National Conference On Artificial Intelligence*, 195–200. <http://www.aaai.org/Papers/AAAI/2000/AAAI00-030.pdf>
- Kusnayat, A., Sumarni, N., Mansyur, A. S., Zaqiah, Q. Y., & Bandung, U. T. (2020). Pengaruh Teknologi Pembelajaran Kuliah Online Di Era Covid-19 Dan Dampaknya Terhadap Mental Mahasiswa. *EduTeach : Jurnal Edukasi Dan Teknologi Pembelajaran*, 1(2), 153–165.
- Megawaty, D. A., Damayanti, D., Assubhi, Z. S., & Assuja, M. A. (2021). Aplikasi Permainan Sebagai Media Pembelajaran Peta Dan Budaya Sumatera Untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Komputasi*, 9(1), 58–66. <https://doi.org/10.23960/komputasi.v9i1.2779>
- Rahmat, E., Rusdiana, A., & Ruhayati, Y. (2017). Pengembangan Teknologi Tes Chin Up Berbasis Arduino Uno Dan Sensor Infrared Dengan Lcd Display. *Jurnal Terapan Ilmu Keolahragaan*, 2(1), 14. <https://doi.org/10.17509/jtikor.v2i1.4961>
- Wahyuni, F., & Azizah, S. M. (2020). Bermain dan Belajar pada Anak Usia Dini. *Al-Adabiya: Jurnal Kebudayaan Dan Keagamaan*, 15(01), 161–179. <https://doi.org/10.37680/adabiya.v15i01.257>