

JELAJAH SEJARAH MELALUI *LUDO CARPET*: UPAYA MEWUJUDKAN GENERASI NASIONALIS BAGI ANAK SEKOLAH DASAR

Nur Azmi M, Andi Reski Amalia Yusman, Nurhasanah

Universitas Muhammadiyah Makassar

Email: Azmhye_nur@yahoo.com

Abstract. This paper is a library of research and empirical studies presented descriptively, supported by some literature relevant to the issues studied, then compiled in scientific papers. Data collection techniques come from various sources such as journals, printed books, articles and the official web. The data that has been collected is identified, analyzed, so that it is organized into a work that can be accounted for. Ludo carp games will encourage students to be more active in reading activities while playing history of Indonesia. Students will be required to better understand and love Indonesia. This will create a high sense of ownership to Indonesia and the nationalist soul of learners will be formed

Abstrak. Tulisan ini bersifat *library research* dan studi empiris yang disajikan secara deskriptif, ditunjang oleh beberapa literatur yang relevan dengan permasalahan yang dikaji, kemudian disusun dalam bentuk karya tulis ilmiah. Teknik pengumpulan data berasal dari berbagai sumber seperti jurnal, buku cetak, artikel dan web resmi. Data yang telah dikumpulkan diidentifikasi, dianalisis, sehingga disusun menjadi sebuah karya yang dapat dipertanggungjawabkan. Permainan *ludo carp* akan mendorong siswa untuk lebih aktif dalam kegiatan membaca sambil bermain terkait sejarah Indonesia. Siswa akan dituntut untuk lebih memahami dan mencintai Indonesia. Hal tersebut akan menciptakan rasa kepemilikan yang tinggi kepada Indonesia dan jiwa nasionalis peserta didik akan terbentuk.

Kata Kunci : Sejarah, Nasionalis, Anak Sekolah Dasar

Nasionalisme merupakan suatu paham yang menciptakan dan mempertahankan kedaulatan sebuah negara dengan mewujudkan satu konsep identitas bersama untuk sekelompok manusia (Illahi, 2012 : 5). Nasionalisme dalam bangsa menunjukkan bahwa suatu bangsa memiliki identitas dan jati diri yang tidak dimiliki oleh bangsa lain. Wacana nasionalisme dalam kehidupan berbangsa dan bernegara di era globalisasi ini memiliki daya tarik tersendiri sebab kobaran semangat nasionalisme generasi muda saat ini mulai luntur. Lunturnya nasionalisme bangsa dapat menjadi ancaman terhadap terkikisnya nilai-nilai patriotisme yang menjadi landasan kecintaan terhadap bumi pertiwi.

Memudarnya semangat nasionalisme juga terlihat pada minimnya pemahaman anak akan nilai-nilai sejarah. Remaja cenderung apatis terhadap peristiwa-peristiwa penting yang melatarbelakangi kemerdekaan bangsa. Sebagai generasi penerus, remaja harus memiliki semangat nasionalisme guna menjaga kedaulatan

bangsa. Penyebab utama memudarnya semangat generasi bangsa adalah contoh kurang mendidik yang diperlihatkan generasi tua yang cenderung mementingkan kepentingan pribadi dan golongan daripada mendahulukan kepentingan bangsa dan rakyat. Dengan demikian untuk menanamkan pemahaman generasi bangsa berdasarkan Pancasila dan konstitusi Negara Kesatuan Republik Indonesia yaitu dilakukan melalui dunia pendidikan.

Kurikulum pendidikan di Indonesia kini sedang gencar menitikberatkan pada pendidikan karakter. Hal ini menjadi satu titik terang bagi pendidikan untuk lebih memiliki karakter pada setiap individunya. Munculnya kurikulum pendidikan karakter yang diintegrasikan ke dalam setiap mata pelajaran tentunya tak lepas dari berbagai permasalahan. Keprihatinan pemerintah akan karakter anak bangsa yang telah mengindikasikan kerusakan menjadi faktor utama diadakannya kurikulum ini.

Sikap nasionalisme dalam bangku sekolah dasar sangat erat kaitannya pada mata pelajaran

pendidikan kewarganegaraan dan ilmu pengetahuan sosial. Melalui pelajaran tersebut, sikap nasionalisme dapat ditanamkan pada siswa sekolah dasar baik pada aspek kognitif maupun afektifnya. Penanaman nilai-nilai nasionalisme tidak dapat dilakukan secara instan namun membutuhkan cara dan teknik tertentu sesuai dengan karakteristik peserta didik agar tujuan dapat dicapai secara maksimal. Pelajaran yang berlangsung di kelas secara monoton cenderung menimbulkan kejenuhan bagi peserta didik terlebih pada mata pelajaran yang bersifat sejarah sehingga diperlukan suatu media pembelajaran yang dapat mendukung proses pembelajaran agar berjalan efektif. Hal tersebut sesuai dengan penuturan Subekti (2010), yang menyatakan bahwa dalam pembelajaran sejarah, masih banyak guru yang menggunakan metode konvensional yakni guru menjelaskan dan peserta didik mendengarkan, metode tersebut menyebabkan pelajaran sejarah membosankan.

Karakteristik siswa sekolah dasar selalu diidentikkan dengan bermain. Bermain dan anak merupakan satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan. Aktivitas bermain dilakukan anak dan aktivitas anak selalu menunjukkan kegiatan bermain. Oleh karena itu, salah satu metode pembelajaran yang dapat digunakan dalam penanaman semangat nasionalisme pada anak adalah belajar sambil bermain.

METODE PENULISAN

Pendekatan penelitian yang digunakan dalam karya tulis ilmiah ini ialah pendekatan kualitatif yang berfokus kepada makna dan deskriptif bukan pada aktivitas observasi dan tidak tertuang dalam bentuk statistik. Maryanti (2007: 100) menyatakan Pendekatan kualitatif merupakan pendekatan yang digunakan bila data yang hendak dikumpulkan adalah data kualitatif (data yang disajikan dalam bentuk kata atau kalimat) pendekatan kualitatif mengutamakan kualitas data dan tidak membutuhkan analisis statistika.

Jenis penelitian yang digunakan ialah penelitian pustaka (library research). Penelitian ini

bertujuan untuk mengumpulkan data dan informasi dengan bantuan bermacam-macam material yang terdapat dalam ruang lingkup kepustakaan. Mestika zed (2008: 3) menyatakan bahwa Riset pustaka atau biasa disebut dengan studi kepustakaan ialah serangkaian kegiatan yang berkenaan dengan metode pengumpulan data pustaka, membaca dan mencatat serta mengolah bahan penelitian. Peneliti memanfaatkan semua informasi yang ditemukan dari penelitian kepustakaan, hal yang menjadi perhatian, penyusunan karya tulis ilmiah ini dilakukan berdasarkan hasil analisis berbagai sumber yang relevan agar dapat menyajikan data-data yang terkumpul, sehingga “Jelajah Sejarah melalui *Ludo Carpet*: Upaya Mewujudkan Generasi Nasionalis Bagi Anak Sekolah Dasar” dapat direalisasikan sebagaimana mestinya untuk mewujudkan generasi Indonesia yang berjiwa nasionalisme.

Sumber data metode kepustakaan dalam tulisan ini dibagi menjadi dua, yaitu: pertama, sumber primer ialah data dari pemerintah tentang kondisi siswa saat ini dalam pembelajaran sejarah. Kedua, sumber sekunder ialah berupa buku, jurnal online, dan data yang diakses di internet.

Teknik analisis data yang digunakan penulis dalam penelitian ini adalah teknik analisis deskriptif kualitatif, yaitu dengan melakukan beberapa tahap :

1. Reduksi data (data reduction): adalah proses pemilihan data telah terkumpul. Lalu diseleksi kemudian dirangkum dan disesuaikan dengan fokus berdasarkan rumusan masalah yang telah dibuat. Kemudian data dikelompokkan berdasarkan kategori tertentu, untuk dicari tema dan polanya.
2. Penyajian Data (data display) : Penyajian data adalah sekumpulan informasi yang akan memberikan gambaran penelitian secara menyeluruh. Dengan kata lain menyajikan data secara terperinci dan menyeluruh dengan mencari pola hubungannya.
3. Penarikan kesimpulan (conclusion drawing) : Kesimpulan merupakan kegiatan yang dilakukan dengan tujuan mencari arti, makna,

penjelasan yang dilakukan terhadap data yang telah dianalisis dengan mencari hal-hal penting. Kesimpulan ini disusun dalam bentuk pernyataan tentang Jelajah Sejarah melalui Ludo Carp: Upaya Mewujudkan Generasi Nasionalis Bagi Anak Sekolah Dasar. Teknik analisis data yang digunakan dalam tulisan ini adalah deskriptif kualitatif yang dilakukan melalui beberapa tahap yaitu: reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Guru adalah aktor utama dalam mencapai tujuan pembelajaran. Untuk mempermudah penyampaian materi kepada siswa, guru memerlukan adanya media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan alat atau sarana yang dapat mempermudah penyampaian pesan dari suatu sumber belajar kepada siswa. Pada umumnya, para guru dituntut agar dapat menggunakan alat-alat yang telah disediakan oleh sekolah yang dapat membantu proses pembelajaran. Selain dituntut untuk menggunakan alat-alat yang sudah disediakan, tidak menutup kemungkinan guru juga dituntut mampu mengembangkan alat-alat yang tersedia karena media pembelajaran merupakan komponen yang berpengaruh dalam proses pembelajaran. Sehingga, walaupun mata pelajaran kurang menarik tetapi dengan media interaktif maka siswa akan mudah menerima pelajaran dan tetap aktif dalam belajar. Contohnya saja pelajaran PKN yang membahas tentang sejarah Indonesia.

Konsep media pembelajaran yang ditawarkan berupa permainan *ludo carpet*. *Ludo Carpet* merupakan karpet edukatif yang disertai gambar-gambar berkaitan dengan sejarah Indonesia. Cara menggunakan media ini diadopsi dari permainan yang tren yaitu permainan ludo. Permainan ini akan didampingi oleh guru karena terdapat kartu-kartu sejarah yang berfungsi sebagai prasyarat agar pemain bisa melangkah kekotak selanjutnya jika telah mengocok dadu.

Alat yang digunakan adalah satu buah pengocok dadu pion, karpet bergambar adaptasi

ludo dan kartu bergambar. Adapun aturan permainan, sebagai berikut:

- a. Masing-masing pemain mengocok dadu untuk menentukan kelompok mana yang bermain lebih dulu. Kelompok yang mendapat nilai tertinggi berarti bermain lebih dulu.
- b. Pemain bertindak sebagai pion
- c. Masing-masing pemain mengocok dadu hingga mendapat angka enam untuk dapat keluar dari rumah awal. Jika tidak mendapat angka enam maka pemain tidak dapat menjalankan pionnya dan di oper ke pemain selanjutnya untuk mengocok dadu. Jika sudah keluar dari rumah awal (*home*) dengan mendapat angka enam maka pemain dapat mengocok dadu kembali untuk memperoleh angka.
- d. Jika sudah memperoleh angka setelah keluar dari rumah awal maka jalankan pion sesuai dengan angka yang diperoleh dan jika mendapat angka enam dapat mengocok dadu lagi.
- e. Ketika menempati karpet yang berwarna maka pemain mengambil kartu sesuai dengan warna yang terdapat pada karpet, kemudian membaca kata kunci yang sesuai dengan gambar yang terdapat pada kartu gambar tersebut. Pemain wajib mendeskripsikan secara singkat kata kunci dan gambar pada kartu yang diperoleh.
- f. Bila pemain menemukan kesulitan dalam mendeskripsikan maka pemain diberikan hukuman mundur satu langkah. Ketika ia mundur dan menempati kotak yang terdapat perintah lainnya, maka pemain tetap harus mendeskripsikan secara singkat kata kunci dan gambar yang diperoleh.
- g. Setiap kotak tidak bisa ditempati oleh 2 pion yang berbeda sehingga bila ada pion-pion yang menempati dua kotak maka pion pertama akan ditabrak dan harus kembali ke rumah awal.
- h. Carilah angka sesuai dengan jumlah langkah yang dibutuhkan untuk menuju garis finish.
- i. Pihak yang dinyatakan menang adalah pemain yang dapat dengan cepat mencapai finish.

Arti tanda- tanda tertentu dalam permainan *Ludo Carpet*:

- a. Home : tempat pion awal
 - b. Start : tempat awal setelah keluar dari rumah awal pion.
 - c. Smile: pemain tidak perlu mengambil kartu bergambar.
 - d. Back: kembali ke rumah awal, berlaku bagi pion yang berhenti ditempat yang sama dengan pion yang lain.
 - e. Star: tempat akhir pemberhentian pion (finish)
- Langkah-langkah implementasi :
- a. Persiapan: pertama, menentukan materi yang akan dijadikan bahan pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar. Kedua, mempersiapkan alat bermain ludo carp. Ketiga, guru menjelaskan tatacara dan aturan permainan kepada siswa.
 - b. Pelaksanaan permainan: pertama, siswa dibagi dalam beberapa kelompok. Jumlah satu kelompok terdiri dari maksimal 7 orang. Kedua, siswa memulai permainan sesuai dengan tata cara dan aturan yang telah dijelaskan guru. Ketiga, 4 orang perwakilan dari setiap kelompok bertugas sebagai pion dan tiga orang lainnya bertugas sebagai kartu keberuntungan. Keempat, kartu keberuntungan hanya bisa dipakai sebanyak 3 kali jika pion menempati kotak. Kelima, guru mengamati setiap kelompok siswa yang bermain.
 - c. Evaluasi: pertama, guru menyampaikan beberapa evaluasi tentang permainan yang telah dimainkan oleh siswa. Kedua, guru memberikan penghargaan kepada siswa-siswa yang memenangkan pertandingan. Ketiga, guru menunjuk beberapa siswa untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan yang terdapat pada kartu kotak yang dimainkan peserta didik.
- Manfaat permainan *ludo carp* terkait dengan pembentukan jiwa nasionalis pada anak adalah:
- a. Mengetahui peristiwa-peristiwa penting pada masa penjajahan indonesia,.
 - b. Mengetahui kerasnya perjuangan pahlawan indonesia
 - c. Mengetahui tokoh-tokoh penting dalam perjuangan Indonesia
 - d. Sebagai bentuk pertahanan dini generasi muda dalam mempertahankan jati diri bangsa Indonesia.

Sedangkan manfaat lainnya yang dapat diperoleh siswa ditinjau dari beberapa aspek adalah:

- a. Aspek kognitif: kemampuan literasi, mengetahui dan mengingat
- b. Aspek motorik: pemain mampu mengkoordinasikan anggota tubuh dengan aktif saat bermain
- c. Logika: kemampuan berfikir secara tepat
- d. Emosional: pemain akan terikat dan merasakan hubungan interpersonal melalui kerjasama dengan kelompoknya
- e. Kreatif dan imajinatif: kemampuan menghasilkan ide sesuai dengan konteks
- f. Visual: kemampuan mata menangkap bentuk dan warna objek.

Untuk rencana selanjutnya agar media pembelajaran ini dapat dimanfaatkan secara optimal dan menyeluruh maka penulis berencana untuk mengembangkan media *ludo carpet* ini menjadi sebuah prosuk yang bisa diperjualbelikan dimasyarakat umum. Selain itu, penulis bernecana untuk membuat media permainan ini dalam bentuk game online.

KESIMPULAN

Ludo carpet merupakan media pembelajaran yang diadopsi dari permainan ludo. Dalam permainan ini, yang bertindak sebagai pion adalah peserta didik sendiri. Kotak-kotak dalam *ludo carp* berisi gambar-gambar yang bertemakan sejarah indonesia. Selain itu, disediakan kartu-kartu sejarah sebagai syarat agar pemain bisa melangkah kekotak selanjutnya jika telah memperoleh angka setelah mengocok dadu.

Media ini berfungsi untuk mengenalkan kembali peserta didik mengenai sejarah indonesia mulai zaman penjajahan hingga mampu meraih

kemerdekaan. Tentunya hal ini akan menuntun siswa untuk lebih memahami dan mencintai Indonesia. Hal tersebut akan menciptakan rasa kepemilikan yang tinggi kepada Indonesia dan jiwa nasionalis peserta didik akan terbentuk.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya penulis haturkan untuk segala pihak yang telah memberikan sumbangsi yang bersifat membangun tulisan ini. Ilmu yang tak terbatas dari dosen pembimbing dan civitas akademika universitas muhammadiyah makassar lainnya. Juga teman-teman seperjuangan di lembaga kepenulisan yang penulis geluti.

DAFTAR PUSTAKA

Afandi, Rifki. 2013. Integrasi Pendidikan Lingkungan Hidup melalui Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar sebagai Alternatif Menciptakan Sekolah Hijau. *Jurnal Pedagogia* Vol. 02 (01): 101. F. Bennett, D. Clarke, J. B. Evans, A. Hopper, A. Jones and D. Leask, Piconet: Embedded mobile networking, *IEEE Personal Communications Magazine*, vol. 4, no. 5, 1997, pp. 8-15.

Depdiknas. 2003. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta: Pusat Kurikulum Balitbang Depdiknas.

Hendrastomo, Grendi. 2007. Nasionalisme Vs Globalisasi “Hilangnya Semangat Kebangsaan Dalam Peradaban Modern”, *Jurnal Dimensia* Vol. 01 (01):6

Iahi, Muhammad Takdir. 2012. *Nasionalisme dalam bingkai pluralis bangsa: paradigma pembangunan dan kemandirian bangsa*. Yogyakarta : Arrus Media.

Maftuh, Bunyamin. 2008. Internalisasi Nilai-Nilai Pancasila dan Nasionalisme Melalui Pendidikan Kewarganegaraan. *Jurnal Educationist* Vol. 111 (02):97

Maryanti. 2007. *Sosiologi* jilid 3. Jakarta : Erlangga.

Muttaqien, M. Iman. 2016. Upaya Guru SMKN Mojoagung dalam Membentuk Sikap Cinta Tanah Air Siswa. *Jurnal kajian moral dan kewarganegaraan* Vol. 01 (4): 125

Nurhidayati, Ana. 2017. Nasionalisme dalam Film Habibi Ainun. *E-Jurnal Ilmu Komunikasi* Vol. 05 (02) : 275

Rohman, Muhammad. 2012. *Kurikulum Berkarakter*. Jakarta : Prestasi Pustaka

Zed, Mestika. 2008. *Metode Penelitian Kepustakaan*. Jakarta : yayasan Obor Indonesia.

[1]