

BENUA ETAM: Jurnal Pengabdian Masyarakat

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH KALIMANTAN TIMUR

Website: <http://ta.pbi.umkt.ac.id/index.php/etam>

Volume 2 No 1 (Juni, 2024)

Academia Public Service Report

Kampus 1 UMKT Jl. Ir. H. Juanda No 15, Samarinda, Indonesia 75123

Inovasi *Game Mahabrata Indonesia* (Menjelajah Asik Bersama Peta Indonesia) Sebagai Media Pembelajaran Untuk Menumbuhkan Wawasan Kebangsaan Siswa di Sekolah Dasar

Juliana M. Sumilat¹, Rama Yudha Dumbela², Alim Yunus³, Giovanni Mamengko⁴,
Alfiyunita Arifin Abdul⁵, Sri Meilinda Ntou⁶, Andri Nurahman⁷, Indry Rante⁸, Rifaldo
Latando⁹.

¹⁻⁹Universitas Negeri Manado.

Corresponding Email: yudadumbela118@gmail.com.

Abstrak

Perkara mendasar tentang krisis karakter yang terjadi pada generasi penerus bangsa, tampaknya belum kunjung surut, begitu juga penyelesaiannya tak kunjung menemukan titik temu. Fenomena ini tidak dapat dihindari karena adanya pengaruh globalisasi yang berdampak pada generasi bangsa yang mengalami krisis identitas. Hal ini bisa dibuktikan dari beragam fakta yang menunjukkan tentang karakter anak bangsa yang kian jauh dari identitas bangsa Indonesia. Sehingga peran pendidikan sangat dibutuhkan untuk mencegah dan menangani hal tersebut. Institusi pendidikan masih diyakini mampu menjadi instrumen utama dalam membentuk karakter bangsa. Salah satu yang bisa dilakukan adalah meningkatkan wawasan kebangsaan yang bisa dimulai dari lingkungan sekolah dasar. Melalui beragam inovasi pembelajaran seperti media pembelajaran interaktif. Untuk mengetahui hal tersebut, penulis menggunakan metode kepustakaan (library research) yang diperoleh melalui buku, artikel, karya ilmiah dan jurnal yang relevan dengan pembahasan masalah. Hasil temuan karya tulis ini adalah 1). Media pembelajaran tematik berbasis *game MAHABRATA INDONESIA* merupakan media interkatif yang dapat memberi pengalaman langsung bagi siswa. 2). Sintak pembelajaran tematik ini dapat dilakukan pada kelas IV SD pada tema indahnya keberagaman di Negeriku terutama pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. 3). Dampak langsung yang bisa diperoleh dari penerapan pembelajaran tematik berbasis *game MAHABRATA INDONESIA* adalah tumbuhnya wawasan kebangsa siswa yang terdiri dari aspek filsafat pancasila, sosial budaya, kewilayahan Nusantara dan aspek historis. Sedangkan dampak pengiring yang bisa ditimbulkan adalah tumbuhnya karakter cinta damai, cinta tanah air, toleransi, jujur, kerja keras, rasa ingin tahu, mandiri dan peduli sosial.

Kata Kunci: Wawasan kebangsaan, pendidikan karakter, *game MAHABRATA INDONESIA*, sekolah dasar.

Pendahuluan

Pendidikan merupakan faktor yang sangat penting dalam menentukan kemajuan suatu bangsa. Kualitas pendidikan yang baik akan mampu menghasilkan sumber daya manusia yang unggul dan berkualitas, terlebih pada era globalisasi seperti saat ini yang tidak hanya berdampak positif tapi juga berdampak negatif yang dapat memengaruhi kualitas pembentukan karakter anak bangsa. Untuk menghasilkan sumber daya manusia yang unggul dan berkualitas serta berkarakter, maka pendidikan yang diberikan kepada warganya harus dilaksanakan secara tepat dan maksimal untuk mengantisipasi kemungkinan negatif dari adanya globalisasi tersebut.

Sejalan dengan pernyataan tersebut, pemerintah dan semua pihak yang terlibat dalam dunia pendidikan sebaiknya lebih peka dan tanggap terhadap perkembangan yang terjadi di masyarakat. Jika melihat kenyataan yang ada saat ini, pemberitaan di media seakan membisukan segala bahasan mengenai betapa pentingnya martabat dan budaya. Pada umumnya media justru berlomba-lomba menyajikan tayangan yang menjauhkan masyarakat dari martabat dan budayanya sendiri, khususnya generasi Z. Inkulturasi yang berlebihan menjadikan budaya Indonesia yang notabennya adalah budaya asli yang seharusnya menjadi hal yang utama, tetapi tampak asing bagi generasi Z di Negeri sendiri. Martabat dan budaya menjadi prioritas nomor sekian karena gempuran ideologi luar yang masuk tidak mampu terbendung dan karakter tidak lagi mampu menyaring apa yang patut dijadikan teladan dan mana yang buruk untuk dijadikan teladan.

Tidak perlu jauh-jauh untuk melihat perilaku buruk yang ditimbulkan akibat kurangnya pendidikan karakter sejak dini dan pengaruh gencarnya tayangan *alay* yang berimbas pada kenakalan remaja, narkoba, tauran, pembunuhan, seks bebas, *bullying* serta kesentimental individu terhadap individu lain maupun kelompok, seperti pelaporan pencemaran nama baik serta penistaan agama. Problematika diatas dapat diselesaikan dengan mengintensifkan pendidikan karakter sejak dini pada anak usia Sekolah Dasar (SD). Pendidikan karakter bisa dimulai melalui penguatan pemahaman identitas Nasional melalui wawasan kebangsaan, bahwa Negara Indonesia memiliki banyak perbedaan budaya, ras, bahasa dan agama, dan semua perbedaan yang ada pada setiap masyarakat Indonesia harus dihargai mulai dengan mengenalinya. Sebagaimana kata pepatah, “tak kenal maka tak sayang”, oleh karena itu penting untuk mengenal setiap perbedaan yang ada agar timbul rasa cinta terhadap perbedaan dan perbedaan itu kita sebut Indonesia.

Kemudian apabila merujuk pada implementasi pendidikan di SD sebagai ranah pembentukan karakter, sering ditemukan berbagai kendala pada penyampaian tujuan pembelajaran mengenai wawasan kebangsaan. Kurangnya pemanfaatan media pembelajaran sebagai salah satu perangkat untuk menunjang keefektifan proses pembelajaran menyebabkan materi hanya terkonstruksi secara konseptual. Oleh sebab itu, Guru sebagai kuas yang membantu siswa untuk melukiskan masa depan diharapkan mampu merancang pembelajaran yang dapat meningkatkan pemahaman siswa tentang perbedaan bangsa Indonesia dengan menciptakan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif demi tercapainya tujuan pembelajaran yang diharapkan. Selain itu, Guru harus menggunakan alat bantu media dengan melibatkan siswa secara langsung dengan memperkenalkan materi yang terbingkai menarik dan lebih bermakna kepada siswa.

Nasution dalam Sapriya, 2012: 172 mengungkapkan bahwa hasil pembelajaran dianggap permanen dan tidak mudah dilupakan, karena kata-kata yang mereka peroleh benar-benar mereka kenal melalui pengalaman yang kongkrit. Untuk mengimplementasikannya, hal yang utama adalah dengan memperhatikan media pembelajaran yang digunakan. Dimana media

harus disesuaikan dengan tingkat perkembangan anak, seperti yang diketahui bahwasanya dunia anak identik dengan dunia bermain, maka media pembelajarannya pun harus disusun dengan basis permainan.

Metodologi

Pada penelitian ini mengutip beberapa sumber dari jurnal, buku, karya tulis lain yang relevan dengan tulisan. Sumber-sumber yang digunakan mengarah pada variabel-variabel yang berkaitan dengan penulisan karya tulis yaitu perkembangan anak sekolah dasar, wawasan kebangsaan dan media pembelajaran. Sementara jenis pengolahan data dalam karya ilmiah ini adalah dengan pendekatan kualitatif. Sedangkan untuk Teknik pengumpulan data pada karya tulis adalah metode kepustakaan. Metode kepustakaan ini adalah metode penulisan yang menggunakan berbagai sumber-sumber valid yang relevan dengan karya ilmiah. Sumber-sumber ini berupa media elektronik dan media cetak. Media elektronik berupa jurnal, buku elektronik dan karya tulis lain yang relevan, sementara media cetak berupa buku-buku yang membahas hal-hal yang menjadi variabel dalam karya ilmiah. Dalam menganalisis data karya ilmiah, penulis menggunakan analisis deskriptif yang mendeskripsikan mengenai prosedur dalam memainkan *game MAHABRATA INDONESIA*, proses pemanfaatan media dalam pembelajaran dan sintak dari *game MAHABRATA INDONESIA*.

Hasil dan Pembahasan

Game MAHABRATA INDONESIA adalah salah satu permainan yang menggunakan dadu sebagai salah satu alat bantu bermainnya, permainan ini adalah jenis permainan dadu yang dirancang khusus untuk permainan berkelompok dikarenakan permainan ini sendiri membutuhkan kerjasama tim untuk memecahkan masalah/pertanyaan di setiap provinsi yang nantinya akan dilewati. Selain dadu permainan ini terdiri dari papan gambar peta Indonesia yang telah diberi nomor, dan kartu materi yang nantinya akan dibagikan kepada setiap kelompok yang akan bermain.

Permainan ini bertujuan untuk membentuk karakter siswa melalui penguatan pemahaman wawasan kebangsaan (nasionalisme), karena memang pada dasarnya permainan ini berisikan tentang pengetahuan mengenai berbagai kebudayaan dan berbagai peninggalan sejarah di Indonesia yang dipetakan sesuai dengan provinsi yang ada di Indonesia, hal ini dilakukan agar siswa mampu membedakan antara provinsi yang satu dengan yang lainnya sebagai bentuk membangun kesadaran akan pluralistik masyarakat Indonesia itu sendiri.

1. Perangkat *Game MAHABRATA INDONESIA*

Papan Game Mahabrata Indonesia





Gambar 1. (Tampak Dalam Dan Depan)

2. Kartu Soal Dan Kartu Hak Milik



Gambar 2. (Desain Kartu Soal dan Hak Milik Provinsi)

Kartu soal memuat pertanyaan seputar informasi dari masing- masing provinsi yang ada di Indonesia. Sedangkan kartu hak milik merupakan kartu yang didapatkan setelah menjawab kartu soal yang ditanyakan.

3. Dadu Dan Kartu Pertolongan



Gambar 4. (Dadu Dan Kartu Pertolongan)

Dadu ini terbuat dari kardus bekas yang di hias dengan kertas berwarna dan dibungkus menggunakan kertas berwarna hitam dan diberi corak warna menggunakan kertas origami.

4. Sintak *Game Mahabrata Indonesia*

Game MAHABRATA INDONESIA adalah permainan yang membantu siswa untuk menjelajah peta Nusantara sekaligus agar siswa dapat memahami identitas bangsa Indonesia yang dilihat dari aspek historis, sosial budaya dan aspek kewilayahan nusantara. Permainan ini menjadi salah satu media pembelajaran di kelas IV pada mata pelajaran Pendidikan pancasila. Berikut proses pembelajaran tematik dengan menggunakan *Game MAHABRATA INDONESIA* (Menjelajah Asik Bersama Peta Indonesia):

Tabel 1. Proses Pembelajaran Menggunakan Media Pembelajaran Game Mahabrata Indonesia.

No	Uraian Kegiatan
1.	Siswa dibagi menjadi 4 kelompok.
2.	Apersepsi: Setiap kelompok mengutus ketua kelompok untuk berlomba menyusun potongan <i>puzzle</i> .
3.	Guru kemudian memberi penjelasan tentang gambar <i>puzzle</i> yang telah disusun dan mengajak siswa untuk bermain <i>game Mahabrata Indonesia</i> .
4.	Guru membagikan kartu materi dan kartu pertolongan kepada masing-masing kelompok.
5.	Siswa diberi waktu 15 menit untuk membaca dan memahami isi setiap Kartu dan permainan dimulai.
6.	<p>Langkah-langkah permainan</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Pemain pertama mengocok dadu untuk menentukan jumlah langkah yang diambil. 2. Pion di tempatkan pada angka yang ada pada daerah di peta sesuai dengan jumlah dadu yang didapatkan. 3. Pemain kemudian menjelaskan bagaimana budaya/agama/suku/etnis pada daerah yang menjadi pijakan pion. 4. Pemain kemudian menjelaskan atau memberitahukan kepada kelompok lawan informasi tentang daerah yang menjadi pijakan pion yang ada di daerah jelajahnya (misalnya provinsi Gorontalo) tanpa melihat kartu materi dan tim lawan sekaligus guru menjadi tim pengevaluasi. <ol style="list-style-type: none"> a) Apabila pemain tidak bisa menjelaskannya, maka pemain bisa menggunakan kartu pertolongan yaitu untuk bertanya kepada anggota kelompoknya atau melihat di kartu materi Masing-masing kelompok mempunyai 3 kartu untuk digunakan. b) Jika bertanya kepada anggota kelompoknya, pion pemain harus mundur 2 langkah. c) Jika melihat di kartu maka pemain harus mundur 1 langkah d) Jika pemain memilih menggunakan kartu pertolongan maka pemain harus memberikan kartu tersebut kepada kelompok lawan dan lawan bisa menggunakan kembali kartu tersebut, akan tetapi kartu hanya berlaku 1 kali untuk digunakan oleh lawan ataupun pemilik kartu. e) Apabila pemain memilih untuk menjawab sendiri tetapi salah, maka pemain harus mundur 3 langkah. f) Jika pemain menjawab sendiri dan benar, maka poin tetap berada pada daerah pijakan.

	<p>g) Permainan terus berlanjut sampai mendapatkan pemenang diantara kedua kelompok.</p> <p>5. Setelah permainan selesai, Guru meminta beberapa siswa secara sukarela menjelaskan berbagai budaya dari daerah yang ada sesuai pemahamannya.</p> <p>6. Guru memberikan penguatan dan melakukan tanya jawab dengan siswa.</p> <p>7. Guru kemudian menutup pembelajaran.</p>
--	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

5. Dampak *Instruksional And Naturant* Yang Bisa Ditimbulkan Dari Penggunaan Media *Game Mahabrata Indonesia* (Menjelajah Asik Bersama Peta Indonesia)

a. Dampak *instruksional* dari penggunaan media *game Mahabrata Indonesia* (Menjelajah Asik Bersama Peta Indonesia)

Jika mencermati sintak pembelajaran tematik melalui media game “*Mahabrata Indonesia*” maka media tersebut dapat memberi pengalaman langsung bagi siswa dalam belajar sehingga diyakini dapat berpengaruh terhadap capaian tujuan pembelajaran yang lebih efektif karena proses pembelajaran dilakukan sesuai dengan kebutuhan siswa. Selain itu siswa juga mendapatkan pengetahuan yang ia peroleh melalui pengalaman langsung tentang wawasan kebangsaan melalui pemahaman bangsa Indonesia yang multikultural. Hal ini sesuai pandangan teoritis *edgar dale* melalui konsep kerucut pengalaman yang menunjukkan bahwa media yang paling efektif untuk mencapai pembelajaran yang bermakna (*meaningful learning*) adalah media yang memberi pengalaman langsung siswa (Sapriya, 2012:172).

Selain itu, mencermati beragam kajian tentang wawasan kebangsaan, maka pembelajaran tematik dengan menggunakan media *Game Mahabrata Indonesia* (Menjelajah Asik Bersama Peta Indonesia) dapat pula memberi pemahaman yang mumpuni bagi siswa tentang beragam aspek wawasan kebangsaan diantaranya, aspek filsafat pancasila, aspek sosial budaya, kewilayahan nusantara dan aspek historis, Jakni (Nurhadji, Nugraha dan Nvanda, Sari, 2017: 15). Tumbuhnya wawasan kebangsaan siswa diharapkan menjadi bagian dari usaha menjaga identitas bangsa dan keutuhan Negara Kesatuan Republik Indonesia dan mewujudkan tujuan nasional Indonesia.

b. Dampak *naturant* dari penggunaan media *Game Mahabrata* (Menjelajah Asik Bersama Peta Indonesia)

Berdasarkan konsep dan kajian teoritis yang dikembangkan oleh penulis dari beragam sumber, maka dampak pengiring (*naturant effect*) yang dapat diperoleh dari penggunaan media *game Mahabrata Indonesia* pada pembelajaran di kelas IV, secara tidak langsung dapat membentuk karakter siswa yang sesuai dengan prinsip ABITA yang tercermin dalam proses *Game Mahabrata Indonesia* (Menjelajah Asik Bersama Peta Indonesia). Jika mencermati 18 nilai karakter yang telah dicanangkan oleh pemerintah melalui Permendiknas No. 2 Tahun 2010, maka pembelajaran tematik melalui media *Game Mahabrata Indonesia* maka pengetahuan yang diperoleh siswa melalui kartu materi dengan pengarahannya dari Guru bahwa

Indonesia adalah Negara yang multikultural yang harus dijaga, maka nilai karakter yang dapat muncul seperti *rasa cinta tanah air, cinta damai, dan toleransi* terhadap budaya sendiri maupun budaya dari daerah lain. Selain nilai karakter yang disebutkan tersebut, media ini juga menumbuhkan karakter dari peraturan permainannya seperti *kerja keras, bersahabat/komunikatif, rasa ingin tahu, jujur, peduli sosial, mandiri, berpikir kreatif, bertanggung jawab, dan disiplin*. Semua karakter tersebut adalah karakter yang nantinya akan terbangun melalui penggunaan media *Game Mahabrata Indonesia* (Menjelajah Asik Bersama Peta Indonesia). Tidak hanya itu, dampak lain yang bisa ditimbulkan adalah minat dan motivasi belajar siswa bisa meningkat

Kesimpulan

Berdasarkan hasil karya tulis ini dapat disimpulkan bahwa pembelajaran di Sekolah Dasar masih memerlukan perhatian khusus, terlebih pada proses pembelajaran yang mengantarkan siswa pada pemahaman karakter melalui wawasan Nusantara yang diperolehnya. Guru harus mampu mendesain pembelajaran sesuai dengan kebutuhan siswa dan kebutuhan ilmu pengetahuan baik untuk saat ini maupun untuk masa yang akan datang. Proses pembelajaran dapat berjalan dengan maksimal apabila metode, teknik, model, maupun media pembelajaran dirancang sedemikian rupa. Media *Game Mahabrata Indonesia* (Menjelajah Asik Bersama Peta Indonesia) hadir sebagai wadah pembentukan karakter siswa melalui penguatan wawasan kebangsaan (nasionalisme).

Referensi:

- Asriani, Pity dkk, 2017. *Bahan Ajar Berbasis Pendidikan Karakter Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar*. Jurnal Pendidikan, Volume: 2 (Nomor: 11 Bulan November Tahun 2017): 1457.
- Halidu, Salma. 2017. *Materi Penunjang Perkembangan dan Belajar Peserta Didik*. Gorontalo: Universitas Negeri Gorontalo.
- Lembaga Administrasi Negara, 2014. *Wawasan Kebangsaan Dalam Kerangka Negara Kesatuan Republik Indonesia*. Jakarta: Lembaga Administrasi Negara.
- Nugraha, Nurhadji dan Nevanda Depika Sari, 2017. *Peran Guru Dalam Upaya Pembentukan Wawasan Kebangsaan Pada Siswa Kelas VIII Smpn 1 Barat Kabupaten Magetan Tahun Ajaran 2015/2016*. Jurnal Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Vol 5 (No 1 April 2017): 15-16.
- Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 71 Tahun 2012 Tentang Pedoman Pendidikan Wawasan Kebangsaan.
- Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 17 Tahun 2010 Tentang Pengelolaan Dan Penyelenggaraan Pendidikan.
- Riana, Cepi dan Rudi Susilana. 2009. *Media Pembelajaran Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan dan Penilaian*. Bandung: Wacana Prima.
- Sapriya. 2012. *Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan: Bahan Ajar Cetak*.

- Setiawan, Yohan. 2017. *Belajar Android Menyenangkan Membuat Konten Media*. Surabaya: Pustaka Media Guru.
- Wahyu Widiarti, Pratiwi, 2013. *Pendidikan Karakter Berbasis Empati Pada Anak-Anak Usia SD*. Jurnal informasi, (No. 1, XXXIX, Th. 2013): 86-87.
- Yuliyanti, Erni, 2016. *Perancangan Media Pembelajaran Sebagai Alat Bantu Pengajaran Pelajaran Ipa Kelas III pada Sdn Sidomulyo 04 Mengenai Ciri-ciri Makhluk Hidup*, Vol.3 (2): 2.