

MONOLISEA (*Monopoli Nasionalis Edukasi Anak*) Sebagai MEDIA MENINGKATKAN JIWA NASIONALISME SEJAK DINI

MONOLISEA (*Monopoli Nasionalis Edukasi Anak*) as a MEDIA to INCREASE NATIONALISM IN AN EARLY AGES

¹⁾Laras A'nnisa, ²⁾Melati Intan Kurnia, ³⁾Rian Destiningsih

Fakultas Ekonomi, Universitas Tidar, Magelang, Indonesia

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan nilai nasionalisme pada anak usia dini. Penelitian ini dilakukan di TK PGRI 01 Paremono. Penelitian ini dengan menggunakan metode penelitian deskriptif melalui pendekatan kualitatif. Monolisea hadir sebagai metode baru dalam pengajaran mengenai tentang nilai-nilai sejarah. Dimana dalam Monolisea ini anak-anak usia dini diperkenalkan tentang nama-nama pahlawan perjuangan yang ada di Indonesia, memberikan cerita sejarah tentang masa perjuangannya, mengenalkan lagu-lagu nasional, mengenalkan lagu-lagu daerah yang ada di berbagai wilayah Indonesia serta memberikan pengetahuan mengenai kesenian dan kebudayaan yang dimiliki di setiap daerah di Indonesia. Diharapkan dengan hadirnya Monolisea ini, dijadikan sebagai metode baru dalam pendidikan anak sejak usia dini dalam hal menumbuhkan jiwa nasionalisme anak dan rasa cinta serta menghargai sejarah bangsanya.

Kata Kunci: Nasionalisme, Anak, Monopoli, Sejarah

Abstract

This study aims to increase the value of nationalism in early childhood. This research was conducted at PGRI 01 Paremono Kindergarten. This research uses descriptive research methods through a qualitative approach. Monolisea is present as a new method of teaching about historical values. Where in Monolisea, early childhood are introduced to the names of struggling heroes in Indonesia, provide historical stories about the period of their struggle, introduce national songs, introduce folk songs in various parts of Indonesia and provide knowledge about the arts and culture owned in each region in Indonesia. It is hoped that with the presence of Monolisea, it will be used as a new method in the education of children from an early age in terms of fostering the spirit of child nationalism and love and respect for the history of the nation.

Keywords: Nationalism, Children, Monopoly, History

PENDAHULUAN

Perkembangan di lini kehidupan mengalami perkembangan yang cepat di era digital baik dari sektor teknologi, kesehatan, sosial bahkan pendidikan. Cepatnya arus digitalisasi ini tentunya membawa dampak positif dan juga dampak negatif. Dampak

positif dengan adanya arus digitalisasi ini tentunya membantu dalam kegiatan sehari-hari misalnya dalam berkomunikasi dimana makin hari komunikasi dengan seseorang semakin mudah, dari sektor pendidikan pun juga semakin mudah banyak materi-materi maupun buku-buku yang tersedia secara

digital yang mampu menambah wawasan. Namun dengan berbagai dampak positif tersebut terdapat pula dampak negatif terutama untuk anak-anak usia dini dimana dengan bertambahnya berkembangnya teknologibanyak anak-anak baik yang berada di kota maupun yang berada di desa yang kecanduan dengan ponsel.

Terutama bagi anak-anak kecil dimana banyak anak kecil yang kecanduan dengan ponsel baik untuk game maupun membuka situs-situs video. Dimana situs-situs online tersebut konten yang ditampilkan terkadang menampilkan hal-hal yang belum cocok untuk usia mereka. Serta dimana anak-anak yang cenderung memiliki sifat meniru dikhawatirkan hal-hal tersebut menjadi salah satu ancaman bagi bangsa Indonesia dimasa yang akan datang. Dengan mudahnya akses internet membuat anak-anak dengan mudah membuka dan bahkan meniru hal-hal yang tidak benar misalkan dari cara bicara maupun tingkah laku. Ditambah minimnya lagu anak-anak sehingga banyak anak-anak yang menirukan lagu-lagu orang dewasa, bahkan beberapa juga tidak hafal dengan lagu-lagu nasional dan lagu daerah dari wilayah-wilayah di Indonesia. Ini merupakan salah satu ancaman untuk Indonesia dimasa yang akan datang sebab tidak tahu ragam kebudayaan dan corak Indonesia.

Monopoli nasionalis edukasi anak (Monolisea) merupakan salah satu edukasi permainan anak dalam bentuk monopoli. Dimana permainan monopoli ini pada

umumnya sudah banyak dilupakan karena kalah dengan permainan digital. Monolisea ini menggunakan sistem permainan yang sama persis dengan monopoli hanya saja dimodifikasi. Monolisea merupakan salah satu metode baru untuk memperkenalkan nilai nasionalisme sejak usia dini melalui lagu nasional maupun tokoh nasional.

TK PGRI Paremono 01 merupakan taman kanak-kanak yang masih berstatus swasta. Sehingga sangat minim dana yang diperoleh untuk mengadakan sarana dan prasarana. Melihat minimnya sarana dan prasarana yang ada. Perlu adanya bantuan dari para wali murid untuk mengadakan program-program dalam mengembangkan potensi anak.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Penelitian deskriptif yaitu mengumpulkan data yang berdasarkan hal yang menjadi pendukung terhadap objek penelitian, kemudian menganalisa hal tersebut untuk dicari peranannya (Arikunto, 2010). Penelitian kualitatif merupakan penelitian yang berhubungan dengan ide, persepsi, pendapat, kepercayaan orang yang akan diteliti dan kesemuanya tidak dapat diukur dengan angka. Metode pendekatan Deskriptif Kualitatif adalah metode pengolahan data dengan cara menganalisa hal terkait dengan

objek penelitian dengan penyajian data secara lebih mendalam terhadap objek penelitian.

Teknik Pengumpulan Data

Dalam upaya untuk mengumpulkan informasi, serta landasan teori yang diperlukan dalam analisis dan pembahasan masalah, penulis menggunakan penelitian kepustakaan serta pengumpulan data primer selama 2 bulan.

Teknis Analisis Data

Teknik analisis data dalam penelitian ini dengan deskriptif kualitatif. Dimana terdiri dari beberapa tahapan, antara lain:

1. Tahap Persiapan

a. Kegiatan Observasi

Observasi dilakukan dengan melakukan survei di TK PGRI Paremono 1 yang berada di Dusun Mertan, Desa Paremono, Mungkid, Magelang. Survei dilaksanakan sebanyak 2 (dua) kali untuk menentukan kelas dan mengenal situasi yang ada di TK tersebut.

b. Proses Administrasi

Dilakukan dengan mengurus perizinan dengan Kepala Sekolah SD Paremono 1 dan Kepala TK PGRI Paremono 1.

c. Penyediaan Alat dan Bahan

Penyediaan alat dan bahan dilakukan dengan membuat papan Monolisea yang ditempel stiker dengan nama-nama pahlawan, lagu

nasional dan daerah, nama rumah adat, dan nama-nama suku. Selain itu peralatan yang digunakan untuk *storytelling* antara lain peraga dengan gambar pahlawan. peralatan penunjang lain yang digunakan adalah dadu, uang monopoli, bidakan, kertas untuk mewarnai.

2. Tahap Implementasi

a. Pengenalan Monolisea

Pengenalan Monolisea dilaksanakan di kelas TK PGRI Paremono 1 dengan guru-guru yang mengajar di TK. Pengenalan Monolisea ini dilaksanakan pada hari Sabtu, April 2019 pukul 7.00 WIB di TK. Para Guru di TK diperkenalkan dengan permainan Monolisea tentang bagaimana cara bermain, selain itu dapat digunakan sebagai metode baru dalam mengajarkan nasionalisme pada anak-anak TK.

b. Pelaksanaan Monolisea

1) Tahap Penyuluhan

a) Pelaksanaan Monolisea 1

Dalam tahap pelaksanaan awal ini berisi kegiatan di dalam ruangan kelas A dan B. Metode yang digunakan adalah dengan *Storytelling* kisah pahlawan. Media yang digunakan dalam *storytelling* ini adalah dengan menggunakan gambar

pahlawan. Para siswa akan diceritakan kisah pahlawan untuk mengenal perjuangan para pahlawan terdahulu.

b) Pelaksanaan Monolisea 2

Pada tahap ini, siswa disuguhkan cerita singkat pahlawan, nama rumah adat, nama suku, baju tradisional yang ada di permainan Monolisea. Hal ini dilakukan sebagai bentuk pengenalan siswa dalam mengenal nama pahlawan dan budaya bangsa, yang selanjutnya akan digunakan dalam permainan Monolisea.

c) Pelaksanaan Monolisa 3

Dalam tahap ini metode yang digunakan adalah dengan memperkenalkan lagu-lagu nasional dan daerah yang ada di Monolisea. Pertama, Para siswa akan diajak bernyanyi bersama lagu-lagu nasional dan daerah. Hal ini dilakukan agar siswa dapat mengenal dan dapat menyanyikan lagu nasional lebih dalam lagi.

2) Pelaksanaan Monolisea

a) Pelaksanaan Monolisea 4

Pada tahap ini, siswa diajak mempraktekkan permainan Monolisea di dalam ruang

kelas B dengan didampingi oleh Tim. Hal ini dilakukan supaya siswa dapat mengenal nama-nama pahlawan, lagu nasional dan daerah, nama suku, rumah tradisional sambal bermain Monolisea. Karena di dalam kelas B berjumlah 34 anak, maka diambil 17 anak untuk bermain Monolisea, dan 17 anak lainnya mewarnai rumah adat. Hal ini dilakukan agar dalam bermain Monolisea lebih terkondisikan.

b) Pelaksanaan Monolisea 5

Dalam tahap ini, para siswa diajak mempraktekkan permainan Monolisea di dalam ruang kelas B. Dalam bermain Monolisea hampir sama dengan Pelaksanaan Monolisea 4 hanya digilir siswa yang sebelumnya belum bermain diajak bermain, dan sebaliknya.

c) Pelaksanaan Monolisea 6.7.8

Pada tahap ini, para siswa diminta mempraktekkan permainan Monolisea. Permainan dilaksanakan di ruang kelas A1, dan A2 dan B secara bergiliran.

d) Pelaksanaan Monolisea 9

Pada akhir acara, siswa diajak untuk bermain Monolisea menggunakan banner. Permainan di lakukan di dalam kelas. Setelah permainan selesai ditutup dengan pemberian motivasi. Siswa diharakan semakin menanamkan rasa nasionalisme dan bisa mengembangkan lagi apa yang telah dipelajarinya.

3) Tahap Evaluasi

Evaluasi program Monolisea dilakukan pada saat Monolisea 3 dan Monolisea 5 selesai. Evaluasi dilakukan dengan me-refresh kembali materi yang sudah diberikan kepada siswa sehingga dapat dibandingkan dengan sebelum bermain Monolisea. Diharapkan dengan adanya evaluasi ini penerapan permainan Monolisea agar tepat sasaran. Dengan adanya tahapan evaluasi ini dapat digunakan untuk membuat rencana dalam proses pelaksanaan Monolisea. Diakhir pelaksanaan ini, selanjutnya akan dibuat artikel ilmiah sehingga dapat dijadikan bukti dalam pelaksanaan kegiatan Monolisea serta dapat dijadikan referensi dalam metode pembelajaran baru

terkait nasionalisme kepada anak-anak.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil yang Dicapai Berdasarkan Luaran Program

Dibawah ini adalah identifikasi ketercapaian ditinjau dari luaran program :

1. Monolisea sebagai Metode baru dalam pembelajaran Nasionalisme yang menyenangkan. Monolisea merupakan metode pembelajaran tentang pengenalan namanama pahlawan, lagu nasional dan daerah, suku bangsa, kesenian tradisional, dan rumah adat yang dikombinasikan dengan permainan yang menyenangkan bagi anak-anak. Sehingga dapat mudah dipahami oleh anak-anak.
2. Pengenalan Pahlawan Nasional Permainan Monolisea merupakan permainan edukatif yang bertujuan untuk mengenalkan nama-nama pahlawan nasional di Indonesia dan cerita singkat yang berkaitan dengan perjuangan pahlawan melalui story telling.
3. Lagu nasional Mengenalkan lagu nasional kepada anak-anak di TK PGRI Paremono 01. Melalui permainan Monopoli ini, membuat anak-anak lebih mengetahui lagulagu nasional lebih banyak dan hafal secara utuh lagu nasional.
4. Lagu daerah Memperkenalkan dan mengajarkan anak-anak di TK PGRI Paremono 01 tentang lagu-lagu daerah yang sebelumnya masih belum diajarkan.

5. Kesenian dan Kebudayaan Daerah Memperkenalkan dan mengajarkan pengetahuan seputar kesenian dan kebudayaan daerah seperti Reog Ponorogo, Suku Dayak dll. Sehingga anak-anak TK PGRI Paremono 01 mengetahui berbagai macam kesenian dan kebudayaan yang ada di Indonesia.

Hasil Yang di Capai Berdasarkan Kegiatan

1. Pelaksanaan Monolisea 1

Dalam tahap pelaksanaan awal ini berisi kegiatan di dalam ruangan kelas A dan B. Metode yang digunakan adalah dengan Storytelling Pangeran Diponegoro dimana setiap Tim memerankan perannya sendiri. Alasan mengapa kami mengambil cerita itu karena terdapat suatu amanat perjuangan besar dalam menghargai leluhur dan semangat perjuangan dalam melawan penjajah. dalam kegiatan pun. Dalam pelaksanaan ini pada awalnya dari 71 anak hanya 4 yang mengetahui, sehingga anak-anak antusias mendengarkan.



Gambar 1 Pelaksanaan Monolisea 1

2. Pelaksanaan Monolisea 2

Pada tahap ini, siswa disuguhkan cerita singkat pahlawan seperti soekarno, Ki Hajar Dewantoro dan sebagainya, nama rumah adat seperti

Rumah Hanoi, Gadang dan sebagainya. Pengenalan nama suku seperti Dayak serta baju batik, dan kesenian daerah lainnya yang ada di permainan Monolisea. Hal ini dilakukan sebagai bentuk pengenalan siswa dalam mengenal nama pahlawan dan budaya bangsa, yang selanjutnya akan digunakan dalam permainan Monolisea.



Gambar 2 Pelaksanaan Monolisea 2

3. Pelaksanaan Monolisa 3

Dalam tahap ini metode yang digunakan adalah dengan memperkenalkan lagu-lagu nasional dan daerah yang ada di Monolisea. Pertama, Para siswa akan diajak bernyanyi bersama lagu-lagu nasional dan daerah. Para anak-anak pun diajak bernyanyi Dari Sabang sampai Merauke, Hari Merdeka, Halo-Halo Bandung, Indonesia Raya, 17 Agustus saya yang mana anak-anak banyak yang tidak hafal lagu tersebut.



Gambar 3 Pelaksanaan Monolisea 3

4. Pelaksanaan Monolisa 3

Dalam tahap ini metode yang digunakan adalah dengan memperkenalkan lagu-lagu nasional dan daerah yang ada di Monolisea. Pertama, Para siswa akan diajak bernyanyi bersama lagu-lagu nasional dan daerah. Hal ini dilakukan agar siswa dapat mengenal dan dapat menyanyikan lagu nasional lebih dalam lagi. dan mengetahui lagu daerah seperti Ampar-ampar pisang, Suwe Ora Jamu dan sebagainya.



Gambar 4 Pelaksanaan Monolisea 3

5. Pelaksanaan Monolisea 4

Pada tahap ini, siswa diajak mempraktekkan permainan Monolisea di dalam ruang kelas B dengan didampingi oleh Tim. Hal ini dilakukan dapat Mepraktikkan langsung nama-nama pahlawan, lagu nasional dan daerah, nama suku, rumah tradisionalyang sudah diajarkan dipertemuan sebelumnya. Karena di dalam kelas B berjumlah 34 anak, maka diambil 17 anak untuk bermain Monolisea, dan 17 anak lainnya mewarnai rumah adat. Hal ini dilakukan agar dalam bermain Monolisea lebih terkondisikan.



Gambar 5 Pelaksanaan Monolisea 4

6. Pelaksanaan Monolisea 5

Dalam tahap ini, para siswa diajak mempraktekkan permainan Monolisea di dalam ruang kelas B. Dalam bermain Monolisea hampir sama dengan Pelaksanan Monolisea 4 hanya digilir siswa yang sebelumnya. Yaitu ada yang bermain menggunakan Kotak Monopoli dan juga sebagian mewarnai Rumah adat Jawa.



Gambar 6 Pelaksanaan Monolisea 5

7. Pelaksanaan Monolisea 6,7, dan 8

Pada tahap ini, para siswa diminta mempraktekkan permainan Monolisea yaitu menebak nama pahlawan bernyanyi lagu daerah dan Nasional serta menebak Keseniar serta Kebudayaan bangsa. Permainan dilaksanakan di ruang kelas A1, dan A2 dan B secara bergiliran.



Gambar 7 Pelaksanaan Monolisea 6,7,
dan 8

8. Pelaksanaan Monolisea 9

Pada akhir acara, siswa diajak untuk bermain Monolisea menggunakan banner. Banner yang digunakan merupakan Gambaran dari Kotak Monolisea Sehingga anak-anak TK sudah mulai tahu dan Hafal. Permainan dilakukan di dalam kelas. Setelah permainan selesai ditutup dengan pemberian motivasi. Siswa diharapkan semakin menanamkan rasa nasionalisme dan bisa mengembangkan lagi apa yang telah dipelajarinya.



Gambar 8 Pelaksanaan Monolisea 9

9. Tahap Evaluasi

Evaluasi adalah suatu penilaian tentang kualitas, nilai, efektivitas atau dampak dari sesuatu. Menurut Van Til (1990 dalam Kete 2017), evaluasi

adalah suatu proses dari penentuan nilai atau harga dari sesuatu melalui pemeriksaan, penilaian, penafsiran dan pengukuran. Menurut Djaali (2004), evaluasi didefinisikan proses menilai sesuatu berdasarkan kriteria atau tujuan yang telah ditetapkan, yang selanjutnya dengan pengambilan keputusan atas obyek yang dievaluasi.

Evaluasi program Monolisea dilakukan pada saat Monolisea 3 dan Monolisea 5 selesai. Evaluasi dilakukan dengan me-refresh kembali materi yang sudah diberikan yaitu sebelum permainan dimulai anak-anak diajak menebak kembali pahlawan dan menyanyikan salah satu lagu Daerah Anak Kambing Saya kepada siswa sehingga dapat dibandingkan dengan sebelum bermain Monolisea.



Gambar 9 Tahap Evaluasi

SIMPULAN DAN IMPLIKASI

Simpulan

Dengan menggunakan permainan Monolisea ini memberikan manfaat sebagai metode pengajaran baru bagi dunia pendidikan khususnya untuk anak TK Metode yang digunakan Monolisea sangat efektif

diterapkan kepada anak-anak usia dini karena memberikan manfaat pengenalan mengenai perjuangan bangsa Indonesia serta dengan adanya Monolisea ini memberikan suatu manfaat dalam melestarikan kebudayaan maupun kesenian Indonesia.

Pada mulanya anak TK yang belum mengetahui apa yang dinamakan pahlawan dan tidak mengetahui nama-nama pahlawan. Yang mereka tahu hanya sebatas R.A Kartini, yang mana merupakan sebuah judul lagu yang biasa diperdengarkan. Setelah metode baru dalam hal ini Monolisea menjadikan anak-anak mengetahui pahlawan, nama-nama pahlawan dan lebih hafal lagu nasional maupun daerah Indonesia. Maka Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan dalam penelitian ini, penulis dapat memperoleh kesimpulan antara lain. Yaitu

Implikasi

Berdasarkan kesimpulan yang di dapat, maka saran yang dapat diberikan oleh penulis pada penelitian ini, yaitu sebagai berikut :

1. Penerapan Monolisea sebagai sebagai metode pembelajaran baru bagi TK secara umum.
2. Permainan Monolisea ini bukan hanya terbatas pada anak TK, melainkan bisa disemua kalangan. Dan khususnya bagi anak-anak dalam memberikan pengenalan tentang nasionalisme.
3. Diharapkan permainan Monolisea ini memiliki komunitas, dalam rangka memberikan edukasi untuk anak-anak khususnya anak-anak TK.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta
- Depdiknas, 2004. *Metode Khusus Mengajar di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Pusat
- Kete, Sukadir. 2017. *Implementasi Evaluasi Program Model Formatif Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Pada Smp Negeri 4 Kendari Kota Kendari*. *Jurnal Al-Ta'dib*. Vol. 10 No. 1.
- Rusman. 2011. *Model-Model Pembelajaran*. Jakarta : PT. Rajagrafindo Persada
- Ungguh Muliawan, Jasa. 2009. *Manajemen Play Group dan Taman Kanak- Kanak*. Yogyakarta: Diva Press
- Van Til, William. 1980. *Educational:A Bergining*. Boston. Houghton Mifflin Compay.