

**MENGENALKAN SEJARAH NUSANTARA KEPADA SISWA SEKOLAH
DASAR MELALUI PERMAINAN EDUKATIF
BERBASIS KEARIFAN LOKAL**

Aurora Nandia Febrianti¹, Deri Ciciria², Try Indiasuti Kurniasih³,
Rantika Sulistina⁴, Putu Wahyu Agne Suteje⁵

¹²³⁴⁵STKIP PGRI Bandar Lampung

¹auroraangel14@gmail.com, ²cici201528@gmail.com, ³ktryindiasuti@gmail.com,

⁴sulistinarantika4@gmail.com, ⁵gatausiapaaa66@gmail.com

Abstrak: Di tingkat Sekolah Dasar (SD), pengenalan sejarah nusantara menjadi fondasi awal dalam membangun kesadaran sejarah siswa sejak dini. Namun, pembelajaran sejarah seringkali dianggap membosankan oleh siswa karena penyajiannya yang konvensional dan kurang kontekstual. Media pembelajaran berbasis permainan edukatif yang digunakan disini adalah permainan edukatif kartu sejarah dimana permainan ini menggunakan kartu bergambar dan berisi informasi sejarah dari berbagai daerah di Nusantara dan lokal Lampung, termasuk tokoh, peristiwa penting, kerajaan, dan peninggalan sejarah. PKM kali ini mengangkat tema mengenalkan sejarah nusantara kepada siswa sekolah dasar melalui permainan edukatif berbasis kearifan lokal di SD Negeri 2 Nambahrejo Lampung Tengah sebagai salah satu upaya untuk membantu siswa dalam memiliki kesadaran untuk menghargai warisan sejarah dan budaya lokal yang ada di sekitar mereka sebagai bagian dari identitas bangsa. Dari hasil kegiatan dapat disimpulkan bahwa kegiatan berjalan dengan baik dan lancar.

Kata kunci: Sejarah nusantara, permainan edukatif, sekolah dasar

Abstract: At the elementary school level, the introduction of Nusantara history serves as a foundational step in building historical awareness among students from an early age. However, history learning is often considered boring by students due to its conventional and less contextual presentation. The educational media used in this activity is a history-themed educational card game, where the cards feature images and historical information from various regions in the Nusantara and the Lampung area, including figures, important events, kingdoms, and historical relics. This community service program (PKM) carries the theme of "Introducing the History of Nusantara to Elementary School Students through Educational Games Based on Local Wisdom" at SD Negeri 2 Nambahrejo, Central Lampung, as an effort to help students develop an awareness of valuing the historical and cultural heritage around them as part of the nation's identity. Based on the results of the activity, it can be concluded that the program was carried out successfully and smoothly.

Keywords: Nusantara history, educational game, elementary school

PENDAHULUAN

Pendidikan sejarah merupakan salah satu aspek penting dalam pembentukan karakter dan identitas bangsa. Sejarah tidak hanya mengajarkan tentang peristiwa masa lalu, tetapi juga menanamkan nilai-nilai luhur seperti nasionalisme, patriotisme, toleransi, dan semangat kebangsaan. Menurut Wiriaatmadja (1998:93) pembelajaran sejarah di sekolah merupakan salah satu sarana mencapai tujuan pendidikan nasional, terutama sebagai upaya untuk menumbuhkan dan mengembangkan rasa tanggung jawab kemasyarakatan dan kebangsaan peserta didik. Sedangkan menurut Abbas (1998:83) pembelajaran sejarah merupakan bagian dari suatu proses penanaman nilai-nilai yang fungsional untuk menanamkan pengetahuan. Pengetahuan peserta didik tentang sejarah diharapkan dapat menumbuhkan kesadaran akan kebangsaan.

Di tingkat Sekolah Dasar (SD), pengenalan sejarah nusantara atau sejarah bangsa menjadi fondasi awal dalam membangun kesadaran sejarah siswa sejak dini. Namun, pembelajaran sejarah seringkali dianggap membosankan oleh siswa karena penyajiannya yang konvensional dan kurang kontekstual. Tantangan besar yang dihadapi dalam pembelajaran sejarah di sekolah dasar pada umumnya karena kurangnya minat dan pemahaman siswa terhadap pelajaran sejarah tersebut, materi sejarah yang cenderung bersifat naratif dan deskriptif menyebabkan sulitnya siswa untuk memahami isi dari materi itu. Sebagian besar guru masih menggunakan buku teks sebagai satu-satunya sumber belajar sejarah. Minimnya media pembelajaran interaktif dan kontekstual membuat siswa kesulitan memahami nilai-nilai sejarah secara mendalam. Padahal, anak usia sekolah dasar membutuhkan pendekatan pembelajaran yang konkret, visual, dan menyenangkan.

Banyak guru yang belum memiliki pemahaman yang memadai tentang kekayaan kearifan lokal di daerah masing-masing, sehingga sulit untuk mengintegrasikannya ke dalam pembelajaran sejarah. Hal ini menjadi hambatan dalam pengembangan permainan edukatif yang berbasis budaya lokal. Kurikulum yang padat serta keterbatasan waktu mengajar sering kali menjadi kendala bagi guru dalam menyisipkan metode pembelajaran alternatif seperti permainan edukatif. Guru lebih fokus pada tuntutan pencapaian kompetensi dasar yang harus diselesaikan dalam waktu terbatas.

Pada era perkembangan teknologi dan informasi yang begitu pesat, tantangan dalam pembelajaran sejarah semakin kompleks. Siswa lebih tertarik pada hal-hal yang interaktif dan menyenangkan, sehingga pendekatan pembelajaran yang monoton cenderung tidak efektif. Oleh karena itu, dibutuhkan inovasi dalam metode pembelajaran sejarah yang mampu menarik minat siswa, serta relevan dengan dunia mereka. Salah satu pendekatan yang potensial adalah melalui permainan edukatif berbasis kearifan lokal. Untuk meningkatkan minat siswa terhadap sejarah, perlu dikembangkan media pembelajaran yang menarik. Hamalik dalam Arsyad (2002:15) mengemukakan bahwa pemakaian media pengajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran pada saat itu. Media pembelajaran berbasis permainan edukatif seperti papan permainan,

kartu sejarah, atau aplikasi digital yang mengangkat cerita-cerita sejarah lokal. Media ini harus dirancang sesuai dengan karakteristik anak usia SD yang menyukai bermain sambil belajar.

Permainan edukatif berbasis kearifan lokal merupakan media pembelajaran yang menggabungkan unsur permainan dengan nilai-nilai budaya setempat. Permainan ini tidak hanya menyenangkan, tetapi juga sarat dengan nilai edukatif yang memperkenalkan siswa pada kekayaan sejarah dan budaya bangsa. Menurut Syamsuardi (2012:60) permainan edukatif merupakan segala macam bentuk permainan yang dirancang atau dibuat guna memberikan pengalaman belajar kepada para pemainnya, baik itu permainan tradisional maupun permainan moderen yang diberi muatan pengajaran dan pendidikan di dalamnya.

Kearifan lokal sebagai bagian dari warisan budaya memiliki potensi besar untuk dijadikan sumber belajar sejarah, karena mencerminkan nilai-nilai yang hidup dalam masyarakat serta memiliki keterkaitan erat dengan kehidupan sehari-hari siswa. Dalam konteks pembelajaran sejarah di Sekolah Dasar, penggunaan permainan edukatif berbasis kearifan lokal dapat menjadi sarana yang efektif untuk mengenalkan sejarah Nusantara. Permainan tradisional seperti ular tangga sejarah, permainan kartu tokoh pahlawan, hingga permainan drama mini tentang perjuangan lokal, mampu membawa siswa untuk memahami peristiwa sejarah dengan cara yang menyenangkan. Melalui pendekatan ini, siswa tidak hanya belajar secara kognitif, tetapi juga secara afektif dan psikomotorik.

Secara teoritis, pendekatan pembelajaran yang mengedepankan aktivitas dan pengalaman langsung siswa sejalan dengan teori konstruktivisme, yang menekankan bahwa pengetahuan dibangun secara aktif oleh siswa berdasarkan pengalaman dan interaksi sosialnya. Menurut Slamet (2003) mengemukakan Jean Piaget dan Lev Vygotsky sebagai tokoh utama dalam teori ini, menekankan pentingnya aktivitas belajar yang kontekstual dan bermakna. Dengan demikian, permainan edukatif berbasis kearifan lokal menjadi medium ideal untuk pembelajaran sejarah yang bermakna dan berakar pada budaya siswa.

Selain itu, pendekatan ini juga mendukung implementasi Kurikulum Merdeka Belajar yang mendorong pembelajaran yang berpihak pada murid, relevan dengan konteks lokal, dan memberikan ruang kreativitas bagi guru. Melalui permainan, guru dapat mengembangkan materi sejarah Nusantara yang sesuai dengan karakteristik daerah masing-masing, sekaligus memperkuat identitas budaya siswa. Ini penting untuk membentuk generasi muda yang tidak hanya cerdas secara akademik, tetapi juga memiliki kebanggaan terhadap jati diri bangsa.

Dengan memperhatikan berbagai manfaat tersebut, penting untuk mengembangkan dan menerapkan permainan edukatif berbasis kearifan lokal dalam pembelajaran sejarah di Sekolah Dasar. Upaya ini tidak hanya akan meningkatkan pemahaman sejarah siswa, tetapi juga menjadi bagian dari pelestarian budaya lokal yang semakin tergerus oleh arus globalisasi. Pendidikan sejarah yang dikemas secara menarik dan kontekstual akan menciptakan pengalaman belajar yang bermakna, menyenangkan, dan membekas dalam ingatan siswa.

Oleh karena itu, pengabdian ini bertujuan untuk membahas pentingnya pengenalan sejarah Nusantara kepada siswa Sekolah Dasar melalui permainan edukatif berbasis kearifan lokal. Dengan menggali berbagai potensi lokal, mengembangkan media permainan yang edukatif, serta menerapkan strategi pembelajaran yang tepat, diharapkan dapat tercipta model pembelajaran sejarah yang efektif, kontekstual, dan berakar pada nilai-nilai budaya bangsa

METODE PELAKSANAAN

Pelaksanaan kegiatan mengenalkan sejarah nusantara kepada siswa sekolah dasar melalui permainan edukatif berbasis kearifan lokal di SD Negeri 2 Nambahrejo menggunakan pendekatan partisipatif yang melibatkan melibatkan tim pengabdian dan siswa (40 siswa kelas) secara aktif dalam kegiatan diskusi, tanya jawab, *brainstroming*, dan studi kasus. Pendekatan ini bertujuan untuk menciptakan suasana pembelajaran yang interaktif dan inklusif, sehingga peserta dapat memahami materi secara mendalam dan aplikatif. Pendekatan partisipatif memungkinkan peserta didik menjadi subjek aktif dalam proses pembelajaran, yang efektif untuk menginternalisasi nilai-nilai penting yang disampaikan (Freire, 1970).

Kegiatan pengabdian dengan judul mengenalkan sejarah nusantara kepada siswa sekolah dasar melalui permainan edukatif berbasis kearifan lokal dilaksanakan pada hari Sabtu tanggal 12 April 2025 bertempat di SD Negeri 2 Nambahrejo. Kegiatan ini berlangsung selama 4 jam di mulai pukul 08.00 hingga 12.00 yang diikuti sebanyak 40 peserta. Luaran yang ditargetkan dalam kegiatan pengabdian ini adalah adanya peningkatan pengetahuan tentang sejarah nusantara di SD Negeri 2 Nambahrejo. Disamping itu siswa diharapkan dapat menumbuhkan rasa bangga terhadap sejarah dan budaya bangsanya sendiri, serta memiliki jiwa nasionalisme yang lebih kuat sejak usia dini. Luaran tersebut dapat dilihat dari pemahaman siswa sebelum dan setelah penyuluhan dilakukan. Selain itu, luaran pengabdian ini juga berupa publikasi pelaksanaan kegiatan pengabdian.

Persiapan Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat

Tahap persiapan meliputi identifikasi kebutuhan, perijinan, dan pengadaan media pembelajaran:

1. Identifikasi kebutuhan.
Dalam tahap ini dilakukan identifikasi untuk mendapatkan gambaran tentang kondisi sekolah serta kebutuhan media pembelajaran permainan edukatif berbasis kearifan lokal
2. Melakukan studi pustaka tentang materi permainan edukatif di sekolah dasar (SD).
3. Perijinan
Dalam tahap ini dilakukan permohonan ijin ke pihak sekolah SD Negeri 2 Nambahrejo.
4. Menentukan waktu pelaksanaan dan lamanya kegiatan pengabdian bersama tim pelaksana.

5. Mengirim surat kesediaan SD Negeri 2 Nambahrejo terkait dengan kesediaannya untuk mengikuti kegiatan sosialisasi .
6. Menerima tanggapan yang cukup antusias dari Kepala sekolah SD Negeri 2 Nambahrejo terkait kesediaannya dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian.
7. Menyiapkan perlengkapan yang dibutuhkan.
8. Melakukan pengecekan, tanggal terkait kesiapan peralatan yang akan digunakan dalam kegiatan pengabdian agar dapat digunakan dengan baik pada saat pelaksanaan.

Pelaksanaan Kegiatan

Pengabdian kepada masyarakat. Pada tanggal 12 April 2025, kegiatan pelatihan dimulai dari pukul 08.00 dengan susunan acara:

1. Peserta menempati ruangan
2. Pembukaan kegiatan sosialisasi oleh Kepala sekolah SD Negeri 2 Nambahrejo dan ketua Pengabdian Kepada Masyarakat Aurora Nadia Febrianti, M.Pd
3. Penyampaian materi oleh Aurora Nandia Febrianti, M.Pd., Deri Ciciria, S.Pd., M.Hum., dan Try Indiasuti Kurniasih, M.Pd. Metode yang digunakan berupa pembelajaran interaktif mengenalkan sejarah nusantara kepada siswa sekolah dasar melalui permainan edukatif berbasis kearifan lokal. Kegiatan bersifat pembelajaran interaktif dengan siswa.
4. Kegiatan pengabdian mengenalkan sejarah nusantara kepada siswa sekolah dasar melalui permainan edukatif berbasis kearifan lokal ini di ikuti oleh 40 siswa.
5. Akhir kegiatan ditutup oleh Kepala Sekolah

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dengan judul mengenalkan sejarah nusantara kepada siswa sekolah dasar melalui permainan edukatif berbasis kearifan lokal di SD Negeri 2 Nambahrejo merupakan upaya untuk meningkatkan minat siswa terhadap sejarah, perlu dikembangkan media pembelajaran berbasis permainan edukatif seperti papan permainan, kartu sejarah, atau aplikasi digital yang mengangkat cerita-cerita sejarah lokal. Media ini harus dirancang sesuai dengan karakteristik anak usia SD yang menyukai bermain sambil belajar.

Media pembelajaran berbasis permainan edukatif yang digunakan disini guna mengenalkan sejarah nusantara adalah permainan edukatif kartu sejarah dimana permainan ini menggunakan kartu bergambar dan berisi informasi sejarah dari berbagai daerah di Nusantara dan lokal Lampung, termasuk tokoh, peristiwa penting, kerajaan, dan peninggalan sejarah. Kartu-kartu ini dibuat menarik, penuh warna, dan mudah dipahami oleh anak-anak SD.

Sudjana dan Rivai (2009) Menyatakan bahwa media kartu sebagai media pembelajaran adalah alat bantu visual yang dapat memberikan stimulus belajar kepada siswa melalui gambar, tulisan, atau simbol yang memudahkan pemahaman konsep, dimana kartu sebagai media pembelajaran digunakan untuk merangsang perhatian, memperjelas materi, dan menumbuhkan minat belajar siswa melalui bentuk visual yang

sederhana dan menarik. Sedangkan menurut Arsyad (2011) Media kartu adalah media visual yang digunakan untuk membantu proses pembelajaran dengan cara yang menyenangkan dan interaktif, sehingga peserta didik mudah memahami materi. Dapat disimpulkan kartu edukatif adalah media pembelajaran berbentuk kartu yang berisi informasi visual atau teks, digunakan untuk membantu siswa memahami materi pelajaran secara menyenangkan, aktif, dan interaktif. Kartu ini sering diterapkan dalam model pembelajaran tematik, kontekstual, dan berbasis permainan.

Cara bermainnya disini tim pengabdian menunjukkan bagian depan kartu dan siswa menebak isi belakangnya. Siswa mencari pasangan kartu yang sesuai misalkan kartu tokoh berpasangan dengan kerajaan tempat ia berasal, kemudian kartu suatu peristiwa berpasangan dengan tanggalnya, serta kartu foto pahlawan berpasangan dengan siapa nama tokohnya. Setiap jawaban benar mendapatkan poin. Bisa dibuat kompetisi kecil antar kelompok agar lebih seru.

Berdasarkan hasil yang diperoleh dari kegiatan ini adalah antusiasnya para siswa SD Negeri 2 Nambahrejo saat merespon kegiatan pengabdian yang dilakukan. Hal tersebut dapat terlihat dari terlibatnya pengurus dan guru serta siswa dalam kegiatan ini. Harapannya para siswa mampu mengenal dan memahami peristiwa-peristiwa penting dalam sejarah Nusantara dengan cara yang menyenangkan dan tidak membosankan melalui permainan edukatif. Selain itu siswa juga diharapkan memiliki kesadaran untuk menghargai warisan sejarah dan budaya lokal yang ada di sekitar mereka sebagai bagian dari identitas bangsa serta

Evaluasi keberhasilan kegiatan ini dilakukan setelah kegiatan selesai. Indikator keberhasilan kegiatan ini dapat dilihat dari respon positif peserta berdasarkan sikap peserta saat mengikuti kegiatan pembelajaran interaktif di dalam kelas. Keberhasilan tersebut dapat dilihat dari hasil kuesioner yang telah diberikan kepada siswa sebelum dan sesudah kegiatan pembelajaran interaktif dilaksanakan. Evaluasi meliputi evaluasi proses dan hasil. Evaluasi dilakukan pada setiap tahap pelaksanaan kegiatan. Evaluasi ini meliputi evaluasi pada semua tahap yaitu mulai dari tahap persiapan sampai dengan tahap pelaksanaan kegiatan. Tahap evaluasi ini dilanjutkan dengan kegiatan penyusunan laporan.

SIMPULAN

Kegiatan pengabdian masyarakat ini disambut dengan baik oleh para peserta yaitu siswa SD Negeri 2 Nambahrejo, sebagai hasil dari kegiatan ini, para peserta memperoleh pemahaman mampu mengenal dan memahami peristiwa-peristiwa penting dalam sejarah Nusantara dan memiliki kesadaran untuk menghargai warisan sejarah dan budaya lokal yang ada di sekitar mereka sebagai bagian dari identitas bangsa, serta menumbuhkan rasa bangga terhadap sejarah dan budaya bangsanya sendiri, serta memiliki jiwa nasionalisme yang lebih kuat sejak usia dini melalui permainan kartu edukatif.

DAFTAR PUSTAKA

Abbas, H. (1998). *Pembelajaran Sejarah dalam Perspektif Pendidikan IPS*. Ujung Pandang: Fakultas Ilmu Pendidikan IKIP Ujung Pandang.

- Arsyad, A. (2002). *Media Pembelajaran*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Freire, P. (1970). Cultural action and conscientization. *Harvard educational review*, 40(3), 452-477.
- Slamet, S. Y. (2003). *Pembelajaran Kontekstual: Konsep dan Aplikasi*. Jakarta: Depdiknas.
- Sudjana, N., & Rivai, A. (2009). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Syamsuardi. (2012). *Pengembangan Permainan Edukatif dalam Pembelajaran Anak Usia Dini*. Bandung: Cita Pustaka.
- Wiriaatmadja, R. (1998). *Metode Pembelajaran Sejarah*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

