



GENERASI BERKARAKTER DENGAN MOCITA (MONOPOLI CINTA TANAH AIR) DALAM MENINGKATKAN MUTU PENDIDIKAN KARAKTER PADA DIRI ANAK SEKOLAH DASAR

Reski Dian Utami¹, Ira Novia Sari², Sri Melindayani³

Akuntansi, Universitas Muhammadiyah Makassar¹

Pendidikan Matematika, Universitas Muhammadiyah Makassar²

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Makassar³

reskidianutami03@gmail.com

ABSTRAK

Karakter cinta tanah air anak mulai menurun, terbukti dari rasa kecintaannya yang lebih tinggi terhadap orang yang diidolkannya daripada mengenal dan mempelajari para pahlawan yang banyak berjasa bagi bangsa dan negara. Karakter cinta tanah air perlu ditanamkan dalam diri anak melalui proses pembelajaran yang menyenangkan berupa permainan. Hal ini sesuai dengan pendapat Agus Hariyanto (Zahro, 2015:3), yang menyatakan bahwa anak usia SD menyukai kegiatan yang menyenangkan, penuh keceriaan dan sarat dengan nilai-nilai permainan. Karena itu, dalam proses pembelajaran perlu adanya pengembangan media permainan sebagai media pembelajaran. Permainan monopoli merupakan salah satu permainan yang dapat dimodifikasi menjadi media pembelajaran untuk mengenal para pahlawan. Tujuan penelitian ini adalah agar para peserta didik dapat mengetahui pahlawan yang telah berjuang demi kemerdekaan bangsa dan negara melalui media MOCITA (Monopoli Cinta Tanah Air). Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu penelitian pustaka dengan objek sasaran anak sekolah dasar. MOCITA adalah permainan monopoli yang berfungsi untuk memperkenalkan pahlawan dan juga bentuk perjuangannya kepada peserta didik. MOCITA ini akan diterapkan pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), khususnya pada pokok bahasan cinta tanah air di awal dan akhir pembelajaran. Manfaat penerapan MOCITA ini adalah memperkenalkan pahlawan, meningkatkan interaksi sosial, rasa ingin tahu yang tinggi, bermain dan belajar, mengajarkan pelajaran hidup, kemampuan pemecahan masalah dan juga mengatasi kesulitan belajar. Penerapan MOCITA ini juga akan sangat membantu para anak sekolah dasar dalam mengenal pahlawan beserta bentuk perjuangannya.

Kata Kunci : MOCITA (Monopoli Cinta Tanah Air), Pendidikan Karakter, Pahlawan

ABSTRACT

The character of love for the homeland of children began to decline, as evidenced by a sense of his higher love for the people he idolized than to know and learn about the patriot who contributed greatly to the nation and state. The character of love for the homeland needs to be instilled in children through a fun learning process in the form of games. This is in accordance with the opinion of Agus Hariyanto (Zahro, 2015: 3), which states that elementary school children like activities that are fun, full of fun and full of game values. Therefore, in the learning process it is necessary to develop game media as a learning medium. Monopoly games are one of the games that can be modified into learning media to get to know the patriots. The purpose of this study is so

that students can find out the patriot who have fought for the independence of the nation and state through the media MOCITA (The Homeland Love Monopoly). The method used in this study is library research with target objects of elementary school children. MOCITA is a monopoly game that serves to introduce patriot and also the form of struggle to students. This MOCITA will be applied to the subjects of Social Sciences, especially on the subject of homeland love at the beginning and end of learning. The benefits of applying MOCITA are introducing patriot, increasing social interaction, high curiosity, playing and learning, teaching life lessons, problem solving skills and also overcoming learning difficulties. The application of this MOCITA will also greatly help elementary school children in getting to know patriot and their forms of struggle.

Keywords: *MOCITA (Homeland Love Monopoly), Character Education, Patriot*

PENDAHULUAN

Perkembangan zaman di era modern ini semakin menuntut semua kalangan untuk menggunakan alat-alat elektronik canggih, khususnya handphone. Semua aktivitas yang dilakukan saat ini tidak terlepas dari benda tersebut. Bahkan usia yang belum seharusnya menggunakan ponsel sudah diberi kemudahan oleh orang tuanya. Selain itu, program-program televisi juga sudah banyak yang mempengaruhi pola pikir anak. Hal ini dikarenakan banyaknya program-program televisi yang mengandung unsur kekerasan, baik fisik maupun non fisik.

Hasil survei Indeks Kualitas Program Televisi yang dilakukan oleh Komisi Penyiaran Indonesia (KPI) tahun 2015 menyimpulkan, secara umum kualitas tayangan televisi masih rendah. Program dengan penilaian tayangan rendah yaitu *infotainment*, sinetron dan

variety show. Hasil jajak pendapat terhadap 628 responden yang diselenggarakan oleh Litbang Kompas menunjukkan kurang dari separuh responden menerapkan aturan pembatasan menonton televisi bagi anak-anak di keluarga mereka. KPI kerap melaporkan dominasi tayangan kekerasan dalam program siaran televisi. Pantauan KPI tahun 2011, misalnya menunjukkan tak kurang dari 1.075 tayangan kekerasan fisik dan kekerasan non fisik mewarnai tayangan televisi sepanjang tahun (Panolih, 2015).

Tingkat pengawasan orang tua yang sangat renah dapat menjadi pemicu terjadinya penyimpangan yang semakin marak dilakukan oleh anak-anak. Penyimpangan yang sering terjadi ialah bolos sekolah, tindak asusila, tawuran, masuk dalam geng motor dan masih banyak lagi. Jika hal ini terjadi secara terus menerus maka anak akan

menganggapnya sebagai kebiasaan.

Orang tua sangat berperan penting dalam membentuk karakter anak. Pendidikan karakter sesungguhnya bukan sekedar mendidik benar dan salah, tetapi mencakup proses pembiasaan tentang perilaku yang baik sehingga anak dapat memahami, merasakan dan berperilaku baik sehingga terbentuk tabiat yang baik. Pendidikan karakter memiliki 18 penerapan nilai karakter dan salah satunya adalah cinta tanah air.

Cinta tanah air adalah cara berpikir seseorang dalam bertindak, bersikap dan berbuat yang menunjukkan kesetiaan, kepedulian dan penghargaan yang tinggi terhadap bahasa, lingkungan fisik dan sosial. Bentuk dari tindakan terhadap cinta tanah air ini sudah mulai terkikis di kalangan anak-anak. Hal itu terlihat dari dikenalnya Latuharhary sebagai nama jalan dan bukan sebagai pahlawan. Padahal Beliau merupakan tokoh penghubung antara Indonesia bagian Barat dan Indonesia bagian Timur. Beliau merupakan perintis kemerdekaan yang memperjuangkan bangsa dan negara agar tidak terpecah belah.

Kurangnya pengetahuan anak-anak terhadap pahlawan karena disebabkan oleh maraknya media elektronik yang semakin bebas digunakan. Padahal banyak hal yang dapat dilakukan dengan media tersebut, salah satunya adalah dengan mencari tahu profil dan perjuangan para pahlawan. Pahlawan adalah orang yang paling berjasa bagi bangsa dan negara karena mereka rela mati demi membela tanah air.

Pahlawan menjadi tonggak sejarah kemerdekaan Indonesia. Kemerdekaan yang dirasakan saat ini karena berkat perjuangan pahlawan yang dengan gagah berani melawan para penjajah. Karena itu, sebagai penerus bangsa harus menanamkan jiwa nasionalisme untuk tetap menjaga kemerdekaan bangsa. Hal itu dimulai dengan mengenal jasa para pahlawan.

Pengenalan pahlawan sebenarnya telah banyak dilakukan di lingkungan formal. Salah satunya yaitu dimasukkannya sebagai pokok bahasan dalam mata pelajaran PPKn atau sejarah serta foto-foto pahlawan di pasang di dinding kelas. Namun, hal ini belum mampu menjadikan anak-anak mengenal para pahlawan.

Kalau pun ada maka itu hanya pada beberapa siswa saja, yang tentunya mereka adalah yang memiliki motivasi belajar yang tinggi. Guru dalam hal ini sangat berperan penting dalam mengenalkan para pahlawan kepada anak-anak. Salah satu cara yang dapat dilakukan dengan melaksanakan pembelajaran yang di dalamnya terdapat unsur permainan. Permainan yang sering digunakan anak-anak adalah monopoli. Monopoli ini dapat dimodifikasi oleh guru sebagai media untuk mengenalkan para pahlawan kepada anak-anak. Hal inilah yang kemudian menjadi alasan untuk menciptakan generasi berkarakter dengan MOCITA (Monopoli Cinta Tanah Air) dalam meningkatkan mutu pendidikan karakter pada diri anak sekolah dasar.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan yaitu penelitian pustaka (*library research*) dengan pendekatan kualitatif. Data yang diperoleh disajikan secara deskriptif sehingga menunjukkan suatu kajian ilmiah yang dapat dikembangkan dan diterapkan lebih lanjut.

Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi dan dokumentasi. Observasi dilakukan untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa terhadap para pahlawan. Adapun dokumentasi dilakukan dengan mencari berbagai literatur yang relevan dengan masalah yang dikaji. Selanjutnya, teknik analisis data yang digunakan yaitu terdiri dari reduksi data, penyajian data, verifikasi data dan kesimpulan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Monopoli pada umumnya berupa permainan yang melakukan penyewaan tanah terhadap area yang menjadi tempat pilihan para pemain. Permainan monopoli pada umumnya menggunakan dua buah dadu, orang-orangan, uang dan kartu. Atribut dan alur permainan monopoli akan dimodifikasi menjadi sebuah media pembelajaran yang bernama MOCITA (Monopoli Cinta Tanah Air). MOCITA adalah permainan monopoli yang berfungsi untuk memperkenalkan pahlawan Indonesia kepada anak-anak sesuai dengan nilai dari pendidikan karakter yaitu cinta tanah air.

MOCITA ini dibuat sebagai permainan bagi anak Sekolah Dasar kelas IV karena di usia ini anak senang dengan permainan yang menantang. Anak kelas IV SD sudah belajar mengenai pahlawan pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) sesuai dengan isi dari KTSP. Media MOCITA ini dapat digunakan untuk menumbuhkan motivasi belajar siswa dan menanamkan nilai-nilai karakter, terutama cinta tanah air. Guru dalam hal ini akan berperan sebagai kepala suku, yang tugasnya nanti sebagai fasilitator.

Beberapa komponen

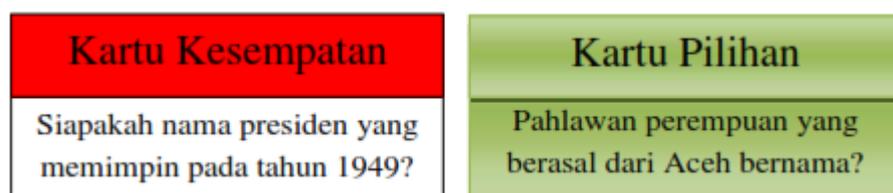
MOCITA yaitu:

1. Papan Permainan
2. Bintang
3. Buku Kata Kunci
4. Dadu sebanyak 2 buah
5. Pejuang (Berbentuk miniatur pahlawan dilengkapi dengan senjata)
6. Tanda Kepemilikan Area (Miniatur Bendera Merah Putih)
7. Kartu MOCITA (Kartu Kesempatan dan Kartu Pilihan)

Bentuk papan dan kartu MOCITA ditunjukkan sebagai berikut:



Gambar 1. Papan MOCITA (Monopoli Cinta Tanah Air)



Gambar 2. Kartu Kesempatan dan Kartu Pilihan MOCITA

MOCITA ini memiliki beberapa peraturan dalam permainannya, yaitu sebagai berikut:

1. Peraturan dasar, melempar dadu untuk menentukan giliran main. Giliran main berputar ke kiri dan pejuang para pemain bergerak searah jarum jam dan tidak boleh melakukan jalan mundur.
2. Menentukan terlebih dahulu kepala suku. Adapun tugas dari kepala suku adalah memungut denda dan memberi bintang kepada pemain yang mampu menjawab pertanyaan yang ada pada kartu.

Adapun cara bermain MOCITA yaitu:

1. Permainan dimulai dengan pembagian bintang kepada setiap pemain
2. Meletakkan pejuang masing-masing di START
3. Setiap kali melewati START pemain akan diberikan hadiah oleh kepala suku berupa 1 bintang. Pemain juga belum bisa memilih apapun pada papan permainan sebelum satu putaran dilewati
4. Pemain yang mendapatkan kartu pahlawan dapat menyimpannya atau memberikan kepada pemain

dengan syaratnya merupakan kesepakatan dari kedua belah pihak

5. Jika dadu yang didapatkan pemain kembar maka diberi kesempatan untuk mengulang, akan tetapi bila dadu kembar sebanyak 3 kali maka akan dimasukkan ke tempat penjajah
6. Pemain yang mendapatkan kartu kesempatan ataupun kartu pilihan akan diberi bintang jika mampu menjawab dengan benar. Jika yang didapatkan pemain adalah kartu kesempatan maka akan diberi 1 bintang apabila jawabannya benar dan sebaliknya jika kalah. Namun pada kartu pilihan pemain akan diberikan pilihan dengan menerima pertanyaan tersebut dan jika jawabannya benar maka akan diberi 2 bintang oleh kepala suku dan jika salah pemain akan didenda 1 bintang oleh kepala suku, akan tetapi jika pemain tidak menjawab maka pemain akan didenda 2 bintang.
7. Jawaban benar dari pemain akan mendapatkan bonus tambahan berupa area pahlawan tersebut jika pertanyaannya mengarah

- kepada salah satu pahlawan yang ada pada papan permainan.
8. Apabila pemain singgah pada salah satu area milik lawan maka pemain akan didenda 1 bintang, akan tetapi jika pemain memilih kartu dan pertanyaan yang muncul seputar pahlawan yang telah memiliki lawan maka pemain berhak mendapatkan 1 bintang dari pemilik area apabila menjawab dengan benar, jika salah maka pemain akan didenda 1 bintang.
 9. Masing-masing pemain yang memiliki area akan diberi tanda kepemilikan berupa bendera merah putih agar tidak bergantian dengan pemain lain.
 10. Apabila salah satu pemain mendapatkan nama penjajah dari kartu maka pemain harus masuk ke area penjajah. Pemain dapat keluar apabila dadu yang dilemparkan sama dan jika tidak pemain harus membayar denda 1 bintang setiap menggunakan kesempatan tersebut kepada kepala suku.
 11. Pemain yang singgah pada area BONUS maka akan diberi bintang oleh kepala suku secara

cuma-cuma, namun ini hanya keberuntungan yang diperoleh setiap pemain.

12. Pemain yang memiliki banyak bintang adalah pemain yang menjadi pemenang pada permainan MOCITA tersebut.
13. Batas waktu permainan MOCITA adalah jika salah satu pemain sudah memiliki 20 bintang dari pemain.

MOCITA ini akan diterapkan di awal pembelajaran dengan tujuan untuk mengetahui pengetahuan siswa mengenai para pahlawan dan juga merangsang rasa keingintahuan siswa terhadap perjuangan para pahlawan. Selain itu, MOCITA juga akan diterapkan di akhir pembelajaran, dengan tujuan untuk mengetahui tingkat pengetahuan dan pemahaman siswa setelah mempelajari perjuangan para pahlawan. Siswa yang kalah dalam permainan akan diberi hukuman untuk mencari referensi tentang pahlawan.

MOCITA memiliki beberapa manfaat yaitu sebagai berikut:

1. Memperkenalkan Pahlawan

MOCITA dapat menjadi wadah untuk mengenal tokoh-tokoh pahlawan sehingga dapat

menumbuhkan dan menanamkan rasa cinta tanah air pada anak.

2. Meningkatkan Interaksi Sosial

Selama permainan akan terjadi interaksi antar siswa sehingga dapat meningkatkan rasa kekeluargaan.

3. Menumbuhkan Rasa Ingin Tahu

Setiap pemain akan mendapatkan kesempatan untuk mendapatkan masing-masing kartu dan setiap kartu tersebut terdapat pertanyaan sehingga para pemain akan berlomba-lomba untuk menjawab pertanyaan tersebut. Jika salah satu pemain tidak dapat menjawab pertanyaan dengan benar maka pemain akan mendapat konsekuensi. Karena itu, siswa akan berusaha untuk belajar dengan sungguh-sungguh dan mencari berbagai literatur.

4. Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah

Permainan ini akan mengasah kemampuan anak dalam menghadapi berbagai masalah selama permainan. Anak-anak akan diperhadapkan pada berbagai pilihan, yang mana setiap pilihan mereka memiliki konsekuensi.

5. Mengatasi Kesulitan Belajar

Permainan MOCITA ini akan membuat anak-anak mudah untuk belajar tentang perjuangan pahlawan. Siswa tidak lagi akan menghafal tetapi lebih kepada memahami sehingga mereka akan lebih lama mengingat pelajaran.

KESIMPULAN

MOCITA (Monopoli Cinta Tanah Air) merupakan media permainan yang dimodifikasi menjadi media pembelajaran yang bentuknya dan komponennya hampir sama dengan monopoli pada umumnya. Namun, MOCITA ini merupakan media pembelajaran yang bertujuan untuk menanamkan karakter cinta tanah air melalui konsep bermain sambil belajar. MOCITA memiliki dua kartu yang akan menjadi tantangan bagi setiap pemain. Setiap kartu MOCITA terdapat pertanyaan-pertanyaan yang akan dijawab oleh para pemain jika berada pada area kartu kesempatan dan kartu pilihan. Pemain yang memberikan jawaban benar akan diberi penghargaan oleh kepala suku berupa bintang dan apabila pemain tidak mampu menjawabnya maka akan didenda. Pemain yang memiliki bintang paling

banyak adalah pemenang dari permainan ini. Batas waktu permainan ditentukan jika salah satu pemain sudah memiliki bintang sebanyak 20. Penerapan media MOCITA ini dapat memberikan banyak manfaat bagi anak-anak seperti mengenal pahlawan, meningkatkan interaksi sosial, menumbuhkan rasa ingin tahu, meningkatkan kemampuan pemecahan masalah, dan mengatasi kesulitan belajar.

SARAN

1. Bagi sekolah, agar dapat melengkapi fasilitas sekolah berupa media pembelajaran.
2. Bagi guru, dapat dijadikan sebagai referensi media pembelajaran untuk menanamkan nilai-nilai pendidikan karakter pada siswa.
3. Bagi pembaca, agar dapat ditindaklanjuti dengan melakukan penelitian terhadap media MOCITA ini.

DAFTAR PUSTAKA

Panolih, K. P & Suwardiman. (2015, Agustus 25). Televisi Sumber Utama Hiburan Keluarga. *baranews.co*. Diakses dari <http://m.baranews.co>.