

# Pengembangan Media *Board Game* “*Brahmastra*” Untuk Memperkuat Dimensi Kebhinekaan Global Pada Siswa Sekolah Dasar

Abd. Kadir Bilantua

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan  
Universitas Negeri Gorontalo

abdulkadirbilantua14@gmail.com

---

## Info Artikel

*Sejarah Artikel:*  
Diterima (Desember)  
(2025)

Disetujui (Desember)  
(2025)

Dipublikasikan  
(Desember) (2025)

---

**Keywords:**  
Media Pembelajaran  
*Brahmastra*  
ASEAN  
Wawasan Global  
Sekolah Dasar

---

## Abstrak

Penelitian ini bertujuan mengembangkan dan menguji kelayakan media pembelajaran “*Brahmastra*” (*Berjelajah Bersama Peta Asia Tenggara*) untuk meningkatkan pemahaman materi ASEAN dan wawasan global siswa sekolah dasar. Latar belakang penelitian ini didasarkan pada rendahnya minat dan hasil belajar IPS akibat pembelajaran yang masih bersifat verbalistik dan minim penggunaan media inovatif. Penelitian menggunakan pendekatan *Research and Development (R&D)* dengan model ADDIE yang melibatkan 20 siswa kelas VI SD Islam Al Azhar 43 Gorontalo. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi, serta diuji kelayakannya oleh ahli media, materi, dan bahasa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media berbasis permainan monopoli tiga dimensi ini efektif menciptakan pembelajaran yang interaktif dan bermakna. Validasi ahli menunjukkan kategori “sangat layak” dengan persentase ahli bahasa 82,0%, ahli materi 88,0%, dan ahli media 80,0%. Penggunaan media ini tidak hanya meningkatkan pemahaman kognitif siswa, tetapi juga menumbuhkan karakter seperti kerja sama, tanggung jawab, dan rasa ingin tahu.

## Abstract

This study aims to develop and evaluate the feasibility of the “*Brahmastra*” learning media (*Exploring Southeast Asia Map*) to enhance elementary students’ understanding of ASEAN material and global awareness. The study is motivated by low student interest and learning outcomes in social studies due to predominantly verbalistic teaching and limited use of innovative media. This research employed a *Research and Development (R&D)* approach using the ADDIE model, involving 20 sixth-grade students at SD Islam Al Azhar 43 Gorontalo. Data were collected through observation, interviews, questionnaires, and documentation, and the product was validated by media, material, and language experts. The results indicate that this three-dimensional monopoly-based learning media effectively creates interactive and meaningful learning experiences. Expert validation categorized the media as “highly feasible,” with scores of 82.0% (language), 88.0% (material), and 80.0% (media). The implementation of this media not only improved students’ cognitive understanding but also fostered character development, such as cooperation, responsibility, and curiosity.

---

## **Pendahuluan**

Pengembangan adalah suatu usaha yang dilakukan untuk mengembangkan suatu produk dengan membuat dan memperbaiki sehingga menjadi produk yang semakin bermanfaat serta berkualitas dan dapat digunakan dengan baik. Menurut Hutomo (2022) pengembangan merupakan upaya yang dilakukan untuk mengembangkan serta meningkatkan kapasitas dan kualitas sesuatu dengan metode tertentu dalam menciptakan mutu yang berkualitas. Pengembangan Media pembelajaran adalah upaya yang dilakukan untuk menghasilkan satu produk berupa media yang sudah ada maupun yang masih terbaru untuk dikembangkan menjadi media yang lebih berkualitas dan efektif untuk membantu proses pembelajaran. Pengembangan media ini juga dilakukan untuk menambah semangat siswa dalam pembelajaran dengan menggunakan media yang sudah dikembangkan, siswa akan lebih tertarik dalam menggunakannya.

Pada proses pembelajaran tentunya tidak lepas dari yang namanya media pembelajaran. Media pembelajaran adalah aspek yang mendukung keberhasilan dalam proses pembelajaran. Pada saat proses pembelajaran, guru tentunya memerlukan satu wadah untuk menyampaikan materi dengan mudah dan cepat dipahami oleh siswa. Media inilah yang merupakan sarana yang tepat untuk membantu guru dalam menjalankan aktifitas pembelajaran. Kata Media (bentuk tunggalnya medium) berasal dari bahasa latin yang berarti antara atau perantara, yang merujuk pada sesuatu yang dapat menghubungkan informasi antara sumber dan penerima informasi (Yaumi Muhammad, 2017). Penggunaan media menjadi salah satu hal yang dapat menunjang dalam mencapai tujuan pembelajaran. Sehingga dengan adanya media dapat mempermudah guru dalam proses pembelajaran dan pembelajaran akan menjadi lebih efektif dengan adanya bantuan dari media. Berbicara sangat perlu diajarkan kepada peserta didik karena memiliki tujuan agar peserta didik memiliki kemampuan didalam pengungkapan ide, pikiran, gagasan, pengalaman agar dapat disampaikan kepada orang lain.

Para ahli moderen berpendapat bahwa berbicara merupakan suatu keterampilan yang mutlak harus dimiliki oleh seorang anak sejak dini dengan berbicara maka seorang anak dapat mengikuti pelajaran di sekolah dan seorang anak juga dapat membuka jendela pengetahuan dan dunia yang menjadi bekal bagi keberhasilannya (Aulia,

2011:20). Salah satu upaya yang perlu dilakukan dalam mengembangkan keterampilan berbicara peserta didik yaitu menggunakan metode dan media yang menarik dan menyenangkan bagi peserta didik. berbicara harus menjadi prioritas karena berbicara merupakan pintu gerbang untuk memahami suatu konsep keilmuan di sekolah. Sebagai seorang pendidik tentunya kita mengharapkan proses pembelajaran berjalan dengan baik dan efektif. Untuk mencapai hal tersebut, kita perlu satu solusi yang membantu kita dalam mencapai tujuan pembelajaran. Menggunakan media adalah solusi yang tepat untuk mendukung pembelajaran agar berjalan dengan baik dan efektif. Salah satu pendukung keberhasilan dalam pembelajaran adalah dengan tersedianya media pembelajaran. Karena dengan media pembelajaran akan lebih memperjelas dan lebih memperdalam pemahaman siswa (Akbar, 2020). Media yang digunakan juga harus menarik dan mampu menimbulkan semangat siswa dalam belajar, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan mencapai hasil yang memuaskan.

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu mata pelajaran yang sangat penting, sehingga mulai diterapkan mulai dari pendidikan tingkat dasar hingga hingga tingkat perguruan tinggi. Melalui mata pelajaran IPS, peserta didik diarahkan dapat menjadi warga Negara yang baik dengan menumbuhkan wawasan dan kesadaran bernegara, sikap dan perilaku cinta tanah air, serta memiliki pengetahuan, keterampilan dan kepedulian sosial, yang berguna bagi dirinya sendiri, masyarakat dan Negara. Pembelajaran IPS dikatakan berhasil apabila peserta didik dapat menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru. Alat penilaian yang digunakan oleh guru harus dapat menjangkau kemampuan kognitif, afektif dan psikomotorik. Dengan demikian penilaian yang dilakukan guru tidak hanya penilaian tertulis namun juga dapat dilihat dari sikap peserta didik setelah memperoleh materi. Kenyataan yang terjadi dilapangan, ketika guru mengajar IPS masih mengajar tanpa memperhatikan karakteristik peserta didik dan menganggap peserta didik sebagai orang dewasa.

Pembelajaran IPS hendaknya melihat jauh kedepan dan memikirkan apa yang akan dihadapi oleh peserta didik di masa yang akan datang. Pembelajaran IPS tidak hanya berisi tentang materi pelajaran yang untuk dihafal, tetapi lebih menekankan pada kemampuan peserta didik untuk mengetahui, memahami, menerapkan, menganalisa dan menjawab masalah-masalah yang dihadapi masyarakat, bangsa dan Negara secara konsisten dan berkesinambungan. Salah satu usaha untuk mewujudkan tujuan

pembelajaran IPS yaitu dengan mengembangkan media pembelajaran IPS yang efektif, kreatif, dan inovatif agar IPS tidak terkesan sebagai mata pelajaran yang bersifat kaku dan formal.

Berdasarkan observasi, banyak peserta didik yang mengeluh tentang ketidaktertarikan mereka terhadap IPS, alasannya karena materi yang diajarkan cenderung verbalistik dan berbentuk hafalan kognitif, seperti hafalan Negara-negara *ASEAN (Association Of Southeast Asian Nations)*. Materi IPS juga padat dan luas serta kurang praktis dengan durasi waktu yang terbatas. Para guru menggunakan metode ceramah, Tanya jawab resitasi (pemberian tugas) serta penggunaan media dan alat peraga yang sangat minim dalam kegiatan Belajar dan Mengajar (KBM) IPS. Mata pelajaran IPS mendapat perhatian lebih, baik dari kalangan pendidik maupun orang tua. Mereka mempunyai persepsi bahwa IPS merupakan pengetahuan penting yang harus dikuasai anak karena mengajarkan tentang aspek kehidupan sosial. Namun, tidak semua anak menyukai dan memiliki kemampuan untuk berprestasi di bidang IPS.

Berdasarkan hasil pengamatan peneliti di SD Islam Al Azhar 43 Gorontalo, kegagalan dalam belajar rata-rata disebabkan oleh rendahnya hasil belajar peserta didik dimana hanya sekitar 9 dari 20 peserta didik yang aktif dalam hal seperti bertanya, menjawab ataupun menyampaikan pendapatnya dalam proses belajar mengajar terutama dalam pembelajaran *ASEAN*. Sehingga nilai belajar rata-rata peserta didik pada mata pelajaran IPS pada kelas VI SD Islam Al Azhar 43 Gorontalo rendah, yaitu sekitar 11 peserta didik mendapat nilai dibawah 75. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa pembelajaran IPS pada kelas VI kurang berhasil karena hanya sekitar 9 peserta didik yang dapat dinyatakan tuntas dalam mata pelajaran IPS. Faktor tersebut disebabkan karena guru dalam proses belajar mengajar hanya menggunakan metode ceramah atau ekspositori dimana proses belajar mengajar hanya berpusat pada guru, dan kurang memberikan kesempatan atau peluang kepada peserta didik untuk lebih berperan aktif dalam proses belajar mengajar Selain itu media pembelajaran yang digunakan guru hanya bersumber dari buku dan kurang menggunakan media konkret. Inilah yang menjadi tolak ukur peneliti bahwasanya media pembelajaran yang digunakan sangat mempengaruhi hasil belajar peserta didik.

Seperti pemilihan penggunaan media dalam pembelajaran sangatlah penting karena dengan media akan membuat siswa tertarik dengan pembelajaran yang dilakukan

di dalam kelas. Namun penggunaan media ini harus di gunakan dengan mempertimbangkan banyak hal misalnya kecocokannya dengan materi atau dengan siswa itu sendiri. Materi *ASEAN* merupakan salah satu materi yang harus benar-benar dipikirkan media pembelajarannya karena materi ini tidak cukup disampaikan hanya dengan media buku sumber saja, karena peserta didik akan kesulitan untuk memahami apa saja yang termasuk dalam materi *ASEAN*. Untuk itu perlu adanya penyajian yang konkrit dan menarik dalam bentuk media pembelajaran yang efektif, informatif, dan atraktif dalam bentuk media pembelajaran berbasis Monopoli khususnya materi *ASEAN*. Hal ini terjadi pada siswa kelas VI di SD Islam Al Azhar 43 Gorontalo dimana mereka kurang memahami materi *ASEAN* sehingga minat belajar siswa kelas VI di SD Islam Al Azhar 43 Gorontalo sangat kurang pada pembelajaran *ASEAN*. Pada materi ini di bahas mengenai Negara-negara *ASEAN* yang meliputi informasi ibu kota Negara-negara *ASEAN*, Mata Uang, Sistem Pemerintahan, dan Lagu kebangsaan Negara-negara *ASEAN*. Menyampaikan pembelajaran dengan menggunakan media buku sumber saja belum dapat menghasilkan pembelajaran yang komprehensif dan sesuai dengan harapan, Sehingga perlu adanya kolaborasi perpaduan dengan media monopoli *ASEAN* sehingga materi dalam pembelajaran *ASEAN* dapat dengan cepat diserap oleh siswa.

Dari permasalahan di atas maka yang di harapkan yaitu siswa dapat memahami dengan baik materi *ASEAN* akan tetapi kenyataannya siswa masih banyak yang kurang memahami materi *ASEAN* tersebut karena guru masih menggunakan media buku saja pada pembelajaran sehingga siswa sedikit sulit memahami materi yang di ajarkan tersebut. Sehingga untuk itu penggunaan media monopoli *ASEAN* ini akan sangat baik bila digunakan untuk siswa kelas VI. Media monopoli *ASEAN* diharapkan dapat membantu meningkatkan minat belajar siswa pada materi *ASEAN*. Melalui media ini, siswa akan mengamati langsung papan monopoli yang berisi gambar-gambar Negara *ASEAN* yang ada pada media pembelajaran monopoli *ASEAN*, sehingga para siswa dapat memahaminya lebih mudah dan cepat.

### **Metode Penelitian**

Dalam penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Pengembangan atau *Research and Development*. Menurut Sugiyono (2017: 407), penelitian pengembangan adalah penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan produk tertentu dan mengetahui

kelayakan produk. Adapun produk yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah media Media “*Brahmastra*” (Berjelajah Bersama Peta Asia Tenggara) Dalam Meningkatkan Wawasan Global Siswa Di Sekolah Dasar. Model *ADDIE* adalah model yang sering digunakan untuk pengembangan instruksional, model ini pun dapat digunakan untuk berbagai macam bentuk pengembangan produk seperti model, strategi pembelajaran, metode pembelajaran, media dan bahan ajar (Puspasari dan Suryaningsih, 2019: 141). Dalam mengembangkan Media “*Brahmastra*” (Berjelajah Bersama Peta Asia Tenggara) Dalam Meningkatkan Wawasan Global Siswa Di Sekolah Dasar. peneliti menggunakan model pengembangan *ADDIE* yang dikembangkan *William dan Owens*, (2004). Terdapat lima tahap dalam model pengembangan *ADDIE*, yaitu: 1) analisis (*analysis*), 2) perancangan (*design*), 3) pengembangan (*development*) ,4) implementasi (*implementation*), 5) evaluasi (*evaluation*).

Penelitian ini dilaksanakan di kelas VI SD Islam Al Azhar 43 Gorontalo dengan jumlah siswa 20 orang. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini yaitu menggunakan Angket, Observasi, Wawancara, Studi Dokumen, dan Dokumentasi. Adapun tahapan kinerja penelitian ini dilakukan dengan beberapa tahap. Pada tahap Analisis dilakukan analisa kebutuhan awal melalui kegiatan wawancara dengan guru kelas, observasi lapangan dan studi dokumen. Berdasarkan hasil analisa kebutuhan awal, penelitian dilanjutkan dengan analisa konsep atau materi dan sumber belajar yang akan digunakan, serta dilengkapi dengan perumusan tujuan pembelajaran guna memperjelas tujuan yang hendak dicapai. Selanjutnya pada tahap Design peneliti mendesain produk (prototype) yang diawali dengan: (1) penyusunan materi ASEAN yang digunakan melalui studi dokumen dan wawancara; kemudian selanjutnya disesuaikan dengan (2) pemilihan media yang digunakan, lengkap dengan spesifikasinya. Tahap Development, peneliti (3) membuat rancangan awal produk yang dikembangkan. Tujuan akhir dari tahap ini adalah menguji kelayakan produk berdasarkan penilaian (validasi) dari pendapat para ahli sebagai validator. Kelayakan Media dinilai dari: (1) aspek media pembelajaran oleh ahli media pembelajaran; (2) aspek bahasa oleh ahli bahasa anak; dan (3) aspek materi oleh ahli materi, karena materi dalam produk berkaitan dengan IPS. Tahap Implementasi dilakukan dengan menyebarluaskan produk yang telah dikembangkan agar dimanfaatkan oleh berbagai pihak seperti guru atau siswa, baik secara individu maupun

kelompok. Namun karena terdapat keterbatasan waktu, Peneliti membatasi penelitian ini pada tahap implementasi skala terbatas atau uji *prototype*.

### Hasil Penelitian

Media “*Brahmastra*” (Berjelajah Bersama Peta Asia Tenggara) Dalam Meningkatkan Wawasan Global Siswa Di Sekolah Dasar telah menunjukkan hasil yang signifikan dalam meningkatkan pemahaman siswa mengenai materi ASEAN di kalangan siswa, terutama dalam mengembangkan pemahaman Wawasan *Global Citizen*. Penelitian menunjukkan bahwa Media “*Brahmastra*” (Berjelajah Bersama Peta Asia Tenggara) Dalam Meningkatkan Wawasan Global Siswa Di Sekolah Dasar, yang dirancang untuk pembelajaran kurikulum merdeka, “*Brahmastra*” (Berjelajah Bersama Peta Asia Tenggara) Dalam Meningkatkan Wawasan Global Siswa Di Sekolah Dasar berfungsi sebagai sarana pembelajaran yang efektif pada siswa sekolah dasar, Media “*Brahmastra*” (Berjelajah Bersama Peta Asia Tenggara) Dalam Meningkatkan Wawasan Global Siswa Di Sekolah Dasar dapat meningkatkan keterampilan kognitif siswa.



Pengembangan Media Pembelajaran Pembelajaran “*Brahmastra*” (Berjelajah Bersama Peta Asia Tenggara) dikembangkan berdasarkan hasil analisa yang telah dilakukan. Setidaknya terdapat beberapa alasan mengapa media ini dibutuhkan di SD Islam Al Azhar 43 Gorontalo. Pertama, karena adanya kekosongan dalam pembelajaran

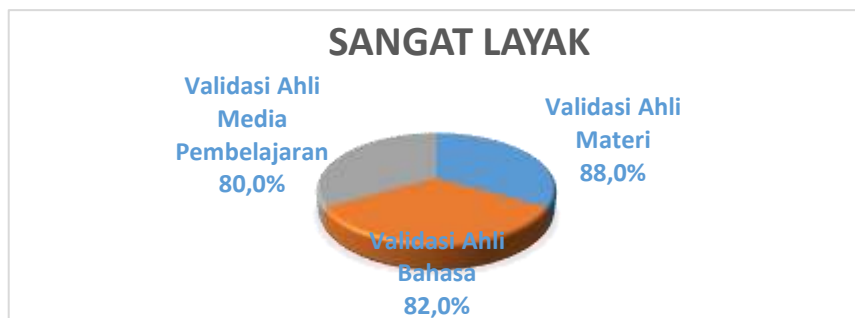
di dalam kelas, seperti Media pembelajaran IPS pada pembelajaran ASEAN. Dampak lainnya ialah terciptanya pembelajaran yang kurang kontekstual bagi siswa yang mayoritas belum mengetahui dan “jauh” dari hal-hal yang dijelaskan dalam materi pembelajaran ASEAN. Kedua, karena rendahnya pengetahuan siswa mengenai pembelajaran IPS (ASEAN) sebagai dampak dari belum adanya bahasan secara mendalam dalam materi ASEAN di dalam kelas. Guru dinilai belum mengetahui secara luas mengenai materi Asean tersebut dan adanya keengganan untuk mencari informasi yang disebabkan karena kurangnya tuntutan kurikulum maupun faktor kepedulian terhadap IPS khususnya dalam bidang Wawasan Global.

Berdasarkan alasan-alasan di atas, maka dinilai perlu untuk mengembangkan media pembelajaran “*Brahmastra*” (Berjelajah Bersama Peta Asia Tenggara) sebagai penunjang pembelajaran, khususnya untuk mengisi kekosongan yang ditimbulkan dan membantu menyediakan informasi terkait materi pembelajaran ASEAN sehingga pembelajaran lebih kontekstual bagi siswa. Media ini disusun berdasarkan buku-buku serta referensi yang dapat dipertanggungjawabkan kredibilitasnya. “*Brahmastra*” (Berjelajah Bersama Peta Asia Tenggara) merupakan sebuah media yang dapat digunakan pada proses pembelajaran di kelas. Karena berbasis media tiga dimensi, media ini dapat digunakan kapan saja dan disesuaikan oleh materi pembelajaran. Selain itu, proses pemakaian media ini tidak membutuhkan akses dan keahlian khusus sehingga dapat digunakan dimanapun dan kapanpun. Dengan bentuknya sebagai sebuah media berbasis tiga dimensi, juga dapat menambah daya tarik dan motivasi anak untuk mempelajari materi pembelajaran ASEAN. Dari aspek isi, bahasa dan materi dalam media ini telah disesuaikan dengan tingkat perkembangan intelektual siswa SD.

Kelayakan media “Berkawan” Berjelajah Kawasan Asean dilihat berdasarkan hasil validasi oleh ahli. Dari hasil validasi ahli (Dr. Samsi Pomalingo, S.Ag, M.A., MCE, Vicka Muniati Arifin, S.Pd., M.Pd., MCE, dan Fidyawati Monoarfa, S.Pd., M.Pd) diperoleh persentase kelayakan “sangat layak”. Persentase kelayakan dinilai dari aspek bahasa, materi dan media pembelajaran. Hasil validasi ahli bahasa memperoleh persentase kelayakan sebesar 82,0%; hasil validasi ahli materi memperoleh persentase kelayakan sebesar 88,0%; dan hasil validasi ahli media pembelajaran yang memperoleh persentase kelayakan sebesar 80,0%. Persentase kelayakan “Berkawan” Berjelajah Kawasan Asean dapat dilihat pula dari diagram berikut.

## Hasil

Kelayakan media “Berkawan” Berjelajah Kawasan Asean dilihat berdasarkan hasil validasi oleh ahli. Dari hasil validasi ahli (Dr. Samsi Pomalingo, S.Ag, M.A., MCE, Vicka Muniati Arifin, S.Pd., M.Pd., MCE, dan Fidyawati Monoarfa, S.Pd., M.Pd) diperoleh persentase kelayakan “sangat layak”. Persentase kelayakan dinilai dari aspek bahasa, materi dan media pembelajaran. Hasil validasi ahli bahasa memperoleh persentase kelayakan sebesar 82,0%; hasil validasi ahli materi memperoleh persentase kelayakan sebesar 88,0%; dan hasil validasi ahli media pembelajaran yang memperoleh persentase kelayakan sebesar 80,0%. Persentase kelayakan “Berkawan” Berjelajah Kawasan Asean dapat dilihat pula dari diagram berikut.



“*Brahmastra*” (Berjelajah Bersama Peta Asia Tenggara) adalah permainan yang membantu siswa untuk menjelajah peta kawasan ASEAN sekaligus agar siswa dapat memahami identitas setiap negara ASEAN yang dilihat dari aspek nama Ibu Kota Negara, mata uang dan nama presiden saat ini. Permainan ini menjadi salah satu media pembelajaran pada kurikulum merdeka kelas VI pada capaian pembelajaran.

“Di akhir fase ini, peserta didik mampu mengenak berbagai macam kegiatan ekonomi masyarakat dan ekonomi kreatif di lingkungan sekitar.” *Pertama*, Fase C: Kegiatan Ekonomi Masyarakat dan Ekonomi Kreatif. Pada topik ini, terdapat satu capaian pembelajaran yang memuat mata pelajaran IPAS di dalamnya. Secara umum, capaian pembelajaran 1 membahas mengenai kegiatan ekonomi masyarakat dan ekonomi kreatif di lingkungan sekitar. Secara khusus, capaian pembelajaran 1 membahas mengenai peserta didik mampu mengenak berbagai macam kegiatan ekonomi masyarakat dan ekonomi kreatif di lingkungan sekitar.

### **Sejarah Berdirinya Asean Fase C: Kegiatan Ekonomi Masyarakat dan Ekonomi**

Pada dasarnya membahas tentang Kegiatan Ekonomi Masyarakat dan Ekonomi di lingkungan Sekitar. Hal ini dinilai relevan apabila diintegrasikan dengan materi mengenai Sejarah Berdirinya Asean mengingat dengan terbentuknya negara Asean ini merupakan salah satu bentuk Kerjasama antar negara-negara asean diberbagai aspek terutama dalam kegiatan Ekonomi dalam membangun sektor negara Asean. Materi mengenai Sejarah berdirinya Asean pada bagian ini dimaksudkan sebagai pengetahuan awal bagi siswa sehingga pada bagian selanjutnya dapat lebih memahami materi yang lebih mendalam.

### **Nilai Hubungan Kerjasama Negara-Negara Asean: Fase C: Kegiatan Ekonomi Masyarakat dan Ekonomi**

Selanjutnya pada materi ini membahas mengenai hubungan Kerjasama Negara-negara Asean. Hal ini dinilai selaras jika diajarkantentang hubungan yang terjalin antar Negara-negara Asean diberbagai aspek. Akan tetapi, bagian ini dinilai akan lebih baik jika diajarkan seluruh aspek hubungan Kerjasama Negara Asean sebagai materi kedua. Dengan kata lain, ada baiknya jika materi mengenai hubungan Kerjasama yang secara spesifik dibidang Ekonomi diajarkan pada materi ketiga agar siswa dapat memahami dengan baik mengenai materi yang diajarkan.

### **Hubungan Kerjasama Negara-Negara Asean Di Bidang Ekonomi: Fase C: Kegiatan Ekonomi Masyarakat dan Ekonomi**

Selanjutnya pada materi ini membahas mengenai hubungan Kerjasama Negara-negara Asean dibidang Ekonomi. Hal ini dinilai selaras jika diajarkan tentang hubungan yang terjalin antar Negara-negara Asean secara spesifik pada bagian ekonomi. Materi mengenai hubungan Kerjasama dibidang Ekonomi diajarkan secara mendalam seperti contoh hubungan Kerjasama dibidang ekonomi dalam membangun ekonomi di masing-masing Negara yang tergabung dalam Asean.

Media Pembelajaran "*Brahmastra*" (Berjelajah Bersama Peta Asia Tenggara) adalah permainan yang membantu siswa untuk menjelajah peta kawasan ASEAN sekaligus agar siswa dapat memahami identitas setiap negara ASEAN yang dilihat dari aspek nama Ibu Kota Negara, mata uang dan nama presiden saat ini. Berikut proses pembelajaran tematik dengan menggunakan Media Pembelajaran "*Brahmastra*" (Berjelajah Bersama Peta Asia Tenggara).

Tabel 1. Proses pembelajaran "*Brahmastra*" (Berjelajah Bersama Peta Asia Tenggara)

No	Uraian Kegiatan
1.	Siswa dibagi menjadi 4 kelompok/tim
2.	Apersepsi: Setiap kelompok/tim dapat memilih ketua kelompok
3.	Guru kemudian memberi penjelasan dan buku panduan/modul " <i>Brahmastra</i> " kepada peserta didik dan mengajak bermain
4.	Guru membagikan pion/gacu kepada masing-masing ketua kelompok
5.	Siswa diberi waktu selama 10 menit untuk membaca buku panduan/modul yang telah dibagikan.
6.	Permainan dimulai
7.	Pemain pertama adalah yang menang hompimpah
8.	Langkah-langkah permainan Pemain pertama mulai kotak start

	Pion di tempatkan sesuai dengan angka mata dadu yang keluar.
	Misalnya jika pemain jatuh di Negara Indonesia maka, salah satu dari temannya atau lawan main nya harus mengambil kartu soal dan diberikan kepada pemain tersebut, jika pemain tersebut menjawab dengan benar maka pemain bisa memiliki Negara tersebut dengan mendapat sertifikat hak milik Negara.
	Apabila pemain tidak bisa menjelaskannya, maka pemain tidak dapat memiliki Negara tersebut. Tetapi pemain bisa meminta bantuan kepada teman dengan mengambil kartu pertolongan. Dengan syarat kartu tersebut hanya diberikan kepada pemain 3x kesempatan.
	Permainan terus berlanjut sampai mendapatkan pemenang diantara keempat kelompok/tim
9.	Setelah permainan selsesai, guru mengadakan evaluasi kepada siswa
10.	Guru memberikan penguatan materi terhadap siswa dengan melakukan proses tanya jawab
11.	Guru kemudian menutup pembelajaran.

Penerapan media permainan “*Brahmastra*” (Berjelajah Bersama Peta Asia Tenggara) di kelas VI dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang konkret bagi peserta didik. Melalui media ini, siswa terlibat dalam simulasi aktif yang secara signifikan dapat memengaruhi pencapaian tujuan pembelajaran secara lebih efektif dan tepat sasaran. Selain memperdalam pengetahuan, siswa juga memperoleh wawasan global secara natural melalui pengalaman langsung dalam permainan. Hal ini selaras dengan landasan teoretis Kerucut Pengalaman (*Cone of Experience*) dari Edgar Dale yang ditegaskan kembali oleh Yaumi (2021), bahwa media yang memberikan pengalaman langsung (*learning by doing*) menempati tingkat efektivitas tertinggi. Pengalaman langsung memungkinkan terjadinya pembelajaran bermakna (*meaningful learning*), karena peserta didik mengintegrasikan informasi baru melalui aktivitas fisik dan mental secara simultan, sehingga pengetahuan yang didapat tentang wawasan global ASEAN menjadi lebih bertahan lama dalam memori jangka Panjang.

Pentingnya Wawasan Global bagi peserta didik terletak pada pembentukan cara pandang dan sikap yang selaras dengan identitas bangsa Indonesia. Hal ini mencakup pemahaman mendalam mengenai diri dan lingkungannya yang majemuk serta bernilai strategis. Menurut Winarno (2020), wawasan ini mengutamakan prinsip persatuan dan kesatuan wilayah tanpa mengabaikan penghormatan terhadap kebhinekaan dalam setiap aspek kehidupan nasional untuk mencapai cita-cita negara.

Dengan menginternalisasi cara pandang ini, siswa diharapkan mampu mengenal bangsanya secara utuh. Kesadaran akan nilai-nilai lokal yang kuat menjadi basis bagi siswa untuk berinteraksi dengan dunia luar. Seperti yang ditegaskan oleh Lwin dkk. (2022), pengenalan bangsa yang komprehensif merupakan prasyarat agar siswa tidak kehilangan jati diri saat menghadapi arus globalisasi, sehingga mereka tumbuh menjadi individu yang memiliki rasa cinta tanah air sekaligus memiliki pemikiran yang terbuka terhadap perkembangan global.

Berdasarkan kajian teoritis mengenai model pembelajaran, penggunaan media “*Brahmastra*” (Berjelajah Bersama Peta Asia Tenggara) dalam pembelajaran tematik tidak hanya berfokus pada hasil belajar kognitif, tetapi juga menghasilkan dampak pengiring (*nurturant effect*). Melalui proses bermain sambil belajar, siswa diajak mengeksplorasi materi tema globalisasi dalam suasana yang menyenangkan namun tetap edukatif.

Secara tidak langsung, interaksi dalam permainan ini membentuk karakter siswa yang selaras dengan prinsip ABITA (Aku Bangga Indonesia Tanah Airku). Menurut Huda (2019), dampak pengiring ini muncul secara alami karena siswa menginternalisasi nilai-nilai kerja sama, kejujuran, dan rasa cinta tanah air saat mereka melakukan transaksi virtual di wilayah ASEAN pada papan monopoli. Sejalan dengan itu, Riyana (2020) menegaskan bahwa strategi *game-based learning* mampu menyatukan perolehan pengetahuan dengan pembentukan karakter, sehingga siswa tidak hanya cerdas secara intelektual mengenai wawasan global, tetapi juga memiliki rasa bangga terhadap identitas nasionalnya sebagai bangsa Indonesia.

Cogan & Derricot (1998) menyebutkan sebagai warga negara multidimensional dengan delapan karakteristik sebagai berikut:

1. *the ability to look at and approach problems as a member of a global society*

2. *the ability to work with others in a cooperative way and to take responsibility for one's roles/duties within society*
3. *the ability to understand, accept, appreciate and tolerate cultural differences*
4. *the capacity to think in a critical and systemic way*
5. *the willingness to resolve conflict and in a non-violent manner*
6. *the willingness to change one's lifestyle and consumption habits to protect the environment*
7. *the ability to be sensitive towards and to defend human rights (eg, rights of women, ethnic minorities, etc), and*
8. *the willingness and ability to participate in politics at local, national and international levels. (Cogan and Derricot, 1998:115).*

Jika dicermati, media "*Brahmastra*" (Berjelajah Bersama Peta Asia Tenggara) ini mampu menumbuhkan ke 8 karakteristik warga negara yang multi dimensional yang diperoleh siswa melalui kartu materi dengan pengarahan dari Guru bahwa ASEAN tidak hanya dimaknai secara spasial namun pula eksistensi dari Indonesia maupun untuk Indonesia. Salah satu karakter warga negara multidimensional dalam kaitannya dengan perspektif global adalah kemampuan untuk melihat dan mendekati masalah sebagai anggota masyarakat global dan kemampuan untuk ikut serta dalam politik pada tingkat lokal, nasional dan internasional (Cogan & Derricot, 1998).

### **Simpulan**

Berdasarkan Hasil Karya Essay Ini Dapat Disimpulkan Bahwa Media Ini Dapat 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 Pembelajaran "*Brahmastra*" (Berjelajah Bersama Peta Asia Tenggara). Tidak Hanya Itu, Dampak Lain Yang Bisa Ditimbulkan Adalah Minat Dan Motivasi Belajar Siswa Bisa Meningkatkan.

### **Daftar Pustaka**

Anggraini, P., dkk. (2021). Inovasi Media Pembelajaran Berbasis Game-Based Learning di Era Digital. Malang: Literasi Nusantara.

- Cogan, John J. and Ray Derricott. (1998). Citizenship Education For the 21st Century: Setting the Context. London: Kogan Page.*
- Fajar, A. (2020). Reorientasi Pendidikan IPS dalam Membangun Karakter Bangsa. Jakarta: Rajawali Press.
- Hidayati, dkk. (2022). Pengembangan Kurikulum Pendidikan IPS. Bandung: Alfabeta.
- Huda, M. (2019). Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran: Isu-Isu Metodis dan Paradigmatis. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Hutomo, K. T. (2022). Pengembangan Alat Bantu Latihan Untuk Block Dalam Olahraga Bolavoli (Doctoral dissertation, STKIP PGRI PACITAN).
- Lee, William W., dan Diana L. Owens. (2004). Multimedia-Based Instructional Design. San Fransisco: Pfeiffer.
- Lwin, S. S., dkk. (2022). Wawasan Kebangsaan dan Pendidikan Karakter di Era Global. Bandung: Alfabeta.
- Pramuditya, S. A. (2022). Desain Media Pembelajaran Berbasis Board Game untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah. Bandung: Alfabeta.
- Puspasari, R., dan Suryaningsih, T. (2019). Pengembangan Buku Ajar Kompilasi Teori Graf Dengan Model ADDIE. *Journal of Madives*. 3(1), 141.
- Riyana, C. (2020). Media Pembelajaran: Pengertian, Karakteristik, dan Implementasi. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Islam Kemenag RI.
- Sapriya. (2019). Pendidikan IPS: Konsep dan Pembelajaran. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sapriya. (2012). Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan: Bahan Ajar Cetak.
- Siska, Y. (2022). Konsep Dasar IPS untuk SD/MI. Yogyakarta: Garudhawaca.
- Winarno. (2020). Paradigma Baru Pendidikan Kewarganegaraan: Panduan Kuliah di Perguruan Tinggi. Jakarta: Bumi Aksara.
- Yaumi, M. (2021). Media dan Teknologi Pembelajaran: Prinsip Pengembangan dan Aplikasi. Jakarta: Prenada Media.
- Yaumi Muhammad. (2017). Media Pembelajaran: Pengertian, Fungsi, dan Urgensinya bagi Anak Milenial. *Repository*, Juni, 1–21.