

**Menumbuhkan Jiwa Nasionalisme Anak Usia Dini Melalui
Kegiatan Bermain Dengan Media *Lapbook***

Lilis Suryani¹

lilisyeyen2019@gmail.com

Dewie Hartati Handayani²

dewie.hartatihandayani@gmail.com

^{1,2}Universitas Panca Sakti Bekasi, Indonesia

Received: December 28th 2023 Accepted: February, 19th 2024 Published: February, 20th 2024

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mencermati upaya menumbuhkan jiwa nasionalisme anak usia dini melalui kegiatan bermain dengan menggunakan media *Lapbook*. Penelitian dilakukan di *homeschooling* Adiba Palembang, selama kurun waktu 3 bulan, yakni bulan September-Desember 2023. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif deskriptif. Metode pengumpulan data pada penelitian ini melalui tiga model, yakni wawancara, observasi dan dokumentasi. Berikutnya agar data yang diperoleh memiliki keabsahan dan memiliki derajat kepercayaan, maka peneliti menggunakan dua teknik, yakni ketekunan pengamatan dan triangulasi data. Teknik analisis data yang digunakan adalah metode Miles and Huberman yang terdiri dari tahap pengumpulan data, reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa kegiatan bermain menggunakan media *Lapbook* dapat dijadikan sebagai sarana untuk menumbuhkan jiwa nasionalisme anak usia dini. Hal tersebut diantaranya tercermin dari sikap kemandirian, toleransi, saling menghargai, budaya antri, serta perasaan menjadi bagian dari sejarah ke-Indonesiaan.

Kata kunci: *nasionalisme, bermain, media lapbook, homeschooling*

How to cite this article:

Suryani, L., Handayani, H.D., (2024). Menumbuhkan Jiwa Nasionalisme Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Bermain Dengan Media *Lapbook*. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 9(1), 89-88. doi:<https://doi.org/10.33369/jip.9.1.89-98>

PENDAHULUAN

Intensnya terjadi interaksi antar ideology, budaya, politik sosial ekonomi, dan seluruh aspek kebangsaan pada masa teknologi informasi telah melahirkan problem tersendiri bagi eksistensi sebuah bangsa. terlepas bahwa interaksi tersebut juga menghasilkan konsekwensi positif bagi bangsa-banghsa yang saling bertinteraksi.

Konsekuensi yang bersifat positif adalah pada saat setiap bangsa dan anak bangsa untuk terus menyesuaikan diri dengan tuntutan global. Salah satu implikasinya adalah setiap bangsa akan dipaksa untuk terus bergerak maju. Adapun problem turunan yang dihasilkan dari proses terjadinya interaksi adalah disinyalir globalisasi menjadi pengaruh terhadap luntarnya nasionalisme warga bangsa (Kartasmita dalam Manan, 2011:13; Jogen Boro dkk, 2015:88).

Meluntarnya jiwa nasionalisme ini secara umum melanda setiap bangsa diseluruh dunia. Dalam konteks ke-Indonesiaan, luntarnya jiwa nasionalisme misalnya dapat dicermati dari

fenomena-fenomena yang kian menjamur disekitar kita, misalnya semakin jarang anak yang mengetahui berbagai keberagaman bangsa Indonesia seperti keberagaman suku, budaya, bahasa, agama, serta adat-istiadat. Sangat jarang, saat ini anak-anak yang dapat menyebutkan berbagai suku yang dimiliki bangsa ini. Anak juga sulit menunjukkan budaya-budaya yang merepresentasikan berbagai macam suku dan budaya dari suatu daerah di negeri ini. Dalam konteks kebahasaan dan permainan tradisional, yang mencerminkan diversitas ke-Indonesiaan, lunturnya jiwa nasionalisme akan semakin kentara. dapat dijumpai, misalnya, anak-anak yang berasal dari Jawa akan kesulitan mengidentifikasi mana Bahasa Aceh, Bahasa Toba, Bahasa Minang, Bahasa Palembang, Bahasa Bugis, Bahasa Bali, Bahasa Sasak, dan begitu juga sebaliknya. Begitupun dalam hal permainan tradisional, anak di era ini bahkan banyak tidak mengerti berbagai permainan tradisional yang melegenda dan pada masa lalu, sebut saja misalnya, engklek, Gobak Sodor, Bola Bekel, Gundu, Egrang, Cublak-Cublak suweng, dan masih banyak lagi.

Berbagai fenomena dan peristiwa tersebut semakin menyadarkan semua stakeholder bahwa menumbuhkan jiwa nasionalisme dan semangat nasionalisme sejak usia dini menjadi semakin urgent. Sebagaimana diungkapkan dalam pepatah lama: “Al 'Ilmu fii alshogiri Kannafsi'alal khajari: artinya, belajar diwaktu kecil bagai mengukir di atas batu” (Dengan harapan, pembelajaran dan penanaman jiwa nasionalisme sejak dini ini akan semakin mengokohkan jiwa nasionalisme generasi penerus bangsa meski terus akan diterpa gelombang globalisasi yang semakin kuat (John Dewey, dalam Chomaidi, 2018:9).

Proses menanamkan jiwa nasionalisme ini salah satunya dengan memainkan menggunakan media Lapbook. Menurut peneliti, Lapbook dapat menjadi sarana yang efektif dalam proses pembelajaran diantaranya untuk menanamkan jiwa nasionalisme pada anak usia dini. Hal tersebut dikarenakan *Media Lapbook* terdapat ruang interaktif untuk gambar, cerita, grafik, alur waktu, diagram, pekerjaan tertulis dari topik apapun yang ditempelkan secara kreatif dalam map warna-warni.

Penelitian mengenai pentingmya penanaman jiwa nasionalisme terhadap anak usia dini, misalnya dilakukan oleh Sunardi et. all. Penelitian yang mengambil tema, Pemasangan Tiang Bendera Merah Putih Untuk Membangun Jiwa Nasionalisme Pada Pendidikan Anak Usia Dini, di muat dalam jurnal pengabdian masyarakat, pada 1 april 2021. Dalam kajiannya Sunardi dan kawan-kawan menjelaskan bahwa Anak usia dini msih merupakan pribadi yang polos sehingga perlu perlakuan khusus untuk tumbuh kembang di tengah masyarakat untuk membentuk pola pikirnya. Ikatan saling memiliki terjadi saat anak mulai hidup bersosialisasi dalam suatu wilayah tertentu dan secara terus menerus berinteraksi. Saat anak berinteraksi secara naluri mempertahankan diri merasa senasib sangat berperan dan mendorong mereka untuk mempertahankan wilayahnya dan tempat hidupnya. Ikatan ini tampak dalam ikatan perkawanan yang mana saat ada ancaman dari pihak luar yang hendak menyerang atau mengganggu kelompok mereka.

Adapun kajian yang membahas mengenai Lapbook sebagai media permainan dan belajar bagi anak usia dini adalah penelitian yang dilakukan oleh Baiti Latifa dan Elise Muryanti. Dalam penelitian tersebut, keduanya mengambil tema: Efektivitas Penggunaan *Media Lapbook* dalam Mengenalkan Kosakata Bahasa Inggris Pada Anak di Taman Kanak-Kanak. Penelitian ini menghasilkan kesimpulan bahwa penggunaan *Media Lapbook* terhadap pengenalan kosakata bahasa Inggris efektif signifikan.

Homeschooling Adiba adalah salah satu lembaga pendidikan yang telah memanfaatkan *Lapbook* sebagai media pembelajaran. Lembaga pendidikan yang beralamatkan di Kota Palembang ini sudah memanfaatkan *Media Lapbook* sejak tahun 2020 sebagai media bermain

di dalam menyampaikan kegiatan pembelajarannya. Pihak lembaga menjelaskan bahwa, Lapbook sebagai sebuah media akan menjadi media yang efektif bagi lembaga pendidikan didalam menanamkan jiwa nasionalisme bagi anak sejak usia dini. Hal ini dikarenakan *Media Lapbook* merupakan media yang simple, sederhana, dan sangat menarik jika digunakan dalam kegiatan permainan.

Berangkat dari realitas tersebut, maka menurut peneliti kajian spesifik mengenai upaya menumbuhkan jiwa nasionalisme melalui pemanfaatan media *Lapbook* menemukan urgensinya. Situasi dan asumsi di atas selanjutnya menjadi starting point bagi peneliti untuk melakukan penelitian dengan tema “Menumbuhkan Jiwa Nasionalisme Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Bermain dengan Media *Lapbook*”. Maka dengan penelitian ini selanjutnya peneliti akan memotret mengenai aktivitas bermain dengan menggunakan media *Lapbook* sebagai sarana meningkatkan jiwa nasionalisme anak usia dini dilembaga tersebut.

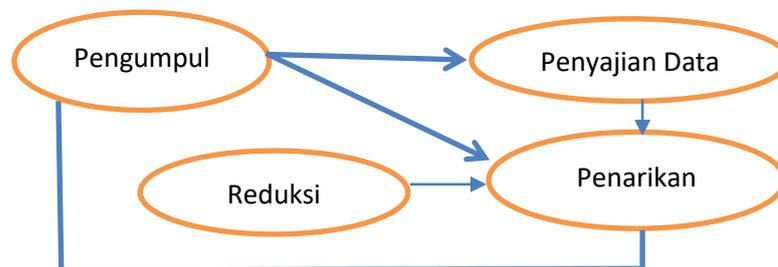
METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif, sebuah penelitian yang menekankan pada fenomena dan substansi dari fenomena tersebut (Basri: 2014). Dalam kajiannya Nasution menjelaskan bahwa penelitian kualitatif pada hakikatnya adalah mengamati orang yang ada di lingkungan sekitar, berinteraksi dengan mereka, serta berusaha memahami bahasa dan tafsiran mereka tentang dunianya (Nasution, 2003:5).

Penelitian dilakukan di *Homeschooling* Adiba Palembang, selama kurang lebih 3 bulan, yakni bulan September- Desember 2023. Teknik pengambilan data yang telah dirumuskan yaitu observasi atau pengamatan, wawancara, dan studi dokumentasi. Penelitian dilakukan secara langsung agar data yang didapat berkualitas. Pada tahap ini peneliti sebagai instrumen utama dalam proses penelitian atau pengambilan data, di mana peneliti akan berperan aktif dalam pengumpulan data selama kegiatan penelitian berlangsung.

Adapun metode analisis data dalam penelitian ini adalah dengan metode analisis deskriptif. Metode ini merupakan sebuah metode penelitian dengan cara mengumpulkan data sesuai dengan fenomena yang ada selanjutnya data tersebut disusun, diolah, dan dianalisis untuk dapat memberikan gambaran mengenai subyek yang dikaji (Sugiyono: 2011).

Model analisis interaktif dari Miles dan Huberman secara teknik terdiri dari 4 (empat) hal utama, yaitu pengumpulan data, reduksi data atau penyederhanaan data, penyajian data dan penarikan kesimpulan atau verifikasi. Untuk lebih jelasnya sebagaimana diuraikan berikut:

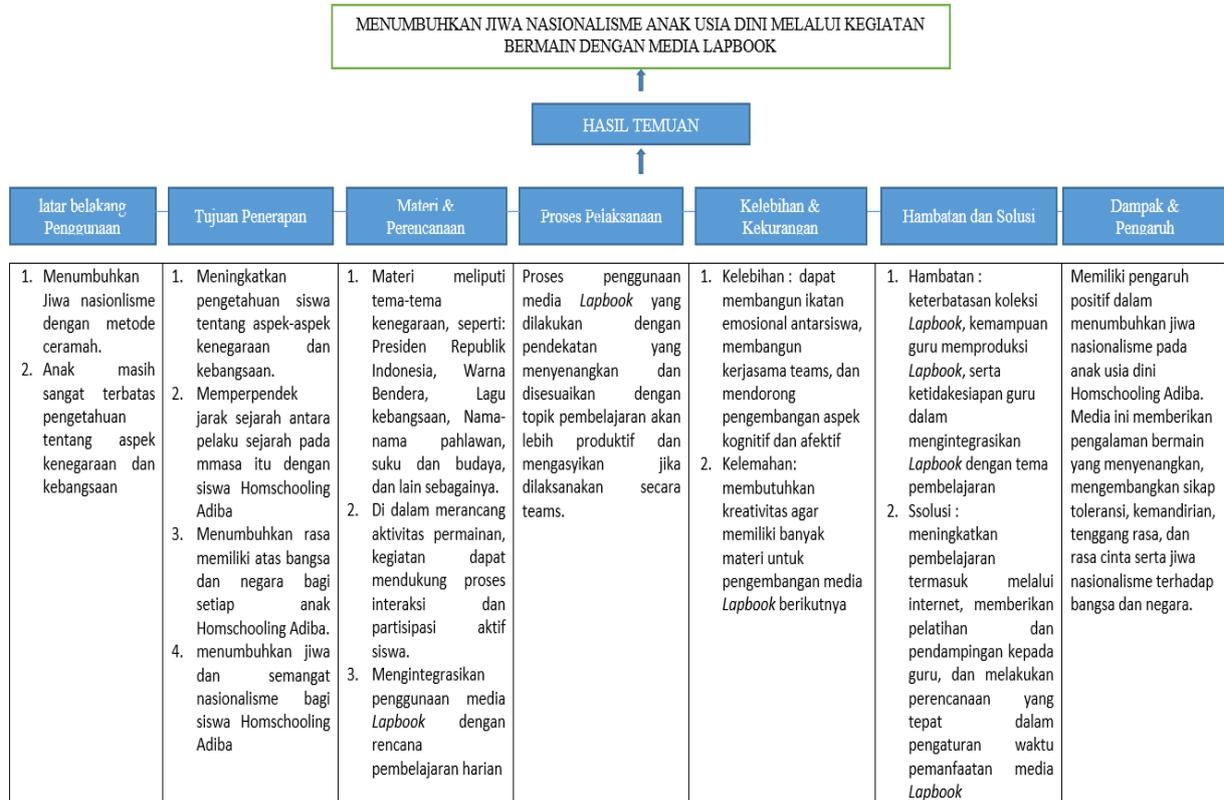


Gambar. 1 Proses Analisis Data Miles dan Huberman

Data yang diperoleh memiliki keabsahan dan memiliki derajat kepercayaan, maka peneliti menggunakan dua teknik, yakni ketekunan pengamatan dan triangulasi data.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Setelah proses pengumpulan data selesai, maka selanjutnya peneliti akan melakukan proses reduksi data. Reduksi data dalam hal ini merupakan proses pemilihan, proses penyederhanaan data yang terkumpul dari keseluruhan hasil wawancara, hasil observasi, dan dokumentasi. Berikutnya penelitian ini mencakup tujuh fokus penelitian yang selanjutnya dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar. 2 Fokus penelitian

Berdasarkan data yang berhasil dikumpulkan, bahwa tidak ada metode khusus atau metode tertentu yang digunakan oleh *Homeschooling* Adiba untuk menumbuhkan jiwa nasionalisme yang dikembangkan pada anak usia dini sebelum menggunakan metode bermain dengan menggunakan media *Lapbook*. Umumnya anak untuk sesekali diperkenalkan nama negara, nama suku, kepulauan, melalui gambar yang ditempel dinding sekolah dan atau sesekali diajarkan melalui proses belajar mengajar dikelas.

Hasil temuan lainnya adalah pengenalan dan pengajaran guru terhadap anak mengenai kenegaraan dan kebangsaan hanya menjadi pengetahuan bagi anak. berikutnya anak umumnya anak hanya menjadikan pengetahuan tersebut sebagai bagian dari tugas anak untuk mengikuti intruksi guru. Oleh karena itu ide mengenai pemanfaatan Media *Lapbook* lahir untuk menjembatani kesuksesan pendidikan di *Homschooling* Adiba. Rahmawati (2017:2) mengungkapkan bahwa *Media Lapbook* memiliki beberapa kelebihan di antaranya adalah: dapat menyajikan materi pembelajaran dalam bentuk kata-kata, kalimat dan gambar, dapat dilengkapi dengan warna-warna sehingga lebih menarik perhatian siswa, pembuatannya mudah dan harganya murah, mudah dibawa kemana-mana, dapat meningkatkan aktivitas

belajar siswa, dapat membantu meningkatkan penguasaan siswa terhadap hal-hal abstrak atau peristiwa yang tidak bisa dihadirkan dalam kelas.

Penggunaan Media *Lapbook* sebagai media bermain di *Homeschooling* Adiba bertujuan untuk menumbuhkan jiwa Nasionalisme. Melalui media ini, siswa secara interaktif dapat mengetahui hal-hal bersifat kenegaraan dan kebangsaan. Dengan adanya pengetahuan mengenai perihal tersebut, maka diharapkan siswa dapat memahami aspek-aspek kenegaraannya secara baik. Dengan menggunakan media *Media Lapbook*, siswa diharapkan juga dapat menghayati permainan secara lebih utuh dan total. dengan cara yang lebih visual, fisik.

Media Lapbook menyajikan materi-materi yang sangat sederhana, sistematis dan permainan tersebut mendorong siswa untuk memperdalam pemahaman mereka. Indriani (2011: 32) dalam Eliatunnisa et.all menjelaskan bahwa Segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar dapat disebut media dapat dimanfaatkan untuk menunjang berlangsungnya pendidikan. Adapun manfaat praktis media pendidikan diantaranya ialah membangkitkan motivasi dan merangsang kegiatan belajar (Hamalik, 2011:89). Dengan demikian, penggunaan media ini bertujuan untuk memperkaya pengetahuan siswa, sehingga pengetahuan siswa tentang aspek kenegaraan dan kebangsaannya dapat tumbuh dengan sempurna.

Berikutnya kegiatan bermain menggunakan *Media Lapbook* dapat dijadikan sebagai alat untuk menumbuhkan dan mengembangkan rasa memiliki terhadap bangsa dan negara. Dalam kegiatan bermain *Lapbook*, siswa diajak untuk mengenal dari dekat aspek-aspek kenegaraan dan kebangsaan, sekat sekat waktu dan jarak tidak terjadi disana. Dengan demikian, penggunaan media ini disamping bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan siswa secara utuh. Tujuan lain dalam penggunaan *Media Lapbook* adalah untuk mengembangkan rasa memiliki siswa terhadap bangsa dan negaranya

Materi *Lapbook* bagi anak usia dini di *Homeschooling* Adibaa dalah materi-materi yang berkenaan dengan aspek-aspek kenegaraan dan kebangsaan. Materi disusun dengan sederhana dan simple, sehingga siswa tidak mengalami kesulitan di dalam setiap permainan. Beberapa materi tentang kenegaraan dan kebangsaan yang dapat dimasukkan kedalam *Media Lapbook* diantaranya adalah Presiden Republik Indonesia (jumlah presiden, nama-nama presiden); lagu kebangsaan; warna bendera; nama - nama pahlawan; suku-suku dan budaya; dan lain sebagainya.

Adapun terkait dengan perencanaan, umumnya responden menyatakan bahwa terdapat langkah-langkah yang diambil dalam proses perencanaan, diantaranya adalah mendiskusikan bersama dalam rapat sekolah terkait tingkat kesulitan materi dan topik atau konsep yang dijadikan materi permainan. Guru atau pengampu *Homeschooling* memastikan bahwa materi yang disajikan dalam kegiatan bermain dengan menggunakan *Media Lapbook* sesuai dengan tingkat pemahaman dan perkembangan kognitif siswa.

Dalam kegiatan tersebut, guru merancang aktivitas yang mendukung proses interaksi dan partisipasi aktif siswa. Terkait hal tersebut sebagaimana diungkapkan Bronfenbenner dalam (Salsabila, 2018) menekankan bahwa Pengaruh lingkungan terhadap perkembangan setiap individu, disini adalah perkembangan siswa, merupakan hasil interaksi alam lingkungan dengan siswa tersebut. Dalam konteks ini, diasumsikan bahwa interaksi antara siswa dan lingkungan sangat berpengaruh terhadap proses pertumbuhan dan perkembangan.

Materi dan rencana permainan didokumentasikan dalam dokumen kurikulum yang mencakup rancangan pembelajaran, standar kompetensi, tujuan pembelajaran, strategi dan model pembelajaran. Dalam kegiatan permainan, guru juga merancang permainan yang

melibatkan kolaborasi dan interaksi antarsiswa. Sehingga siswa dapat belajar melalui interaksi tersebut bentuk kerjasama team dan kolaborasi *team*.

Upaya menumbuhkan jiwa nasionalisme anak usia dini di *Homschooling* Adiba, proses pelaksanaan kegiatan bermain menggunakan Media *Lapbook* dilakukan dengan pendekatan yang menyenangkan. Media *Lapbook* digunakan sesuai dengan topik pembelajaran serta target yang hendak dicapai, dengan mengedepankan proses yang interaktif dan *team working* yang solid.

Dengan demikian Penggunaan Media *Lapbook* memungkinkan siswa untuk belajar dengan cara yang lebih interaktif dan menyenangkan. Permainan-permainan yang dirancang dalam kegiatan bermain menggunakan Media *Lapbook* memungkinkan siswa untuk menjalin kerjasama *team* dan berkolaborasi *team*. Melalui interaksi ini, siswa dapat meningkatkan tingkat kedekatan emosional diantara siswa dan rasa saling peduli terhadap team. berikutnya Anak-anak aktif berpartisipasi dalam kegiatan bermain baik saat menjawab pertanyaan maupun saat melontarkan pertanyaan. Selain itu, dalam proses permainan, siswa menunjukkan minat dan antusiasme yang tinggi selama mengikuti kegiatan bermain.

Pendekatan yang menyenangkan dalam kegiatan bermain menggunakan *Media Lapbook* ini memungkinkan guru untuk menyesuaikan penggunaannya dengan topik pembelajaran yang ada. pada saat berlangsungnya kegiatan bermain, anak-anak dapat berinteraksi dengan *Media Lapbook* secara langsung. Mereka bermain dengan berbagai jenis tema yang berkaitan dengan tema kenegaraan dan kebangsaan. kegiatan bermain dengan menggunakan *Media Lapbook* ini lebih produktif dan mengasyikan jika dilaksanakan secara *teams*.

Di dalam kegiatan permainan, setiap team harus mengikuti instruksi permainan dan menggunakan media secara benar, meskipun beberapa memerlukan bantuan tambahan. Dengan demikian, media *Lapbook* dapat digunakan secara efektif untuk memperdalam pengetahuan tentang aspek kenegaraan dan kebangsaan, meningkatkan kedekatan emosional antarsiswa, membangun kesadaran akan kerjasama team. Pihak lembaga berharap dengan optimalisasi penggunaan *Media Lapbook* yang disesuaikan dengan topik pembelajaran yang relevan, diharapkan anak-anak usia dini di *Homeschooling* Adiba dapat mengalami pembelajaran yang lebih interaktif, menarik, dan memperkaya pengetahuan mereka.

Bermain dengan menggunakan *Media Lapbook* secara berkelompok membuat anak-anak lebih aktif dan terlibat dalam proses permainan. Setiap siswa bisa berperan aktif dalam semua proses permainan, ketika menjawab pertanyaan serta saat berinteraksi dan kerjasama teams. *Lapbook* umumnya didesain untuk media belajar sambil bermain dengan cara yang menyenangkan dan menarik. setiap anak dituntut untuk terus aktif dalam semua proses permainan. Ini memberikan pengalaman belajar dan bermain yang kaya dan lebih mengesankan bagi anak-anak.

Bermain dengan menggunakan media *Lapbook* secara berkelompok mengedepankan kerjasama team dan kolaborasi team. Di samping itu, bermain dengan menggunakan media ini, dapat membantu anak-anak membangun kedekatan emosional antarsiswa, melahirkan sikap kemandirian, sikap tenggang rasa, percaya diri, kepedulian terhadap sesama serta toleransi. disamping itu permainan menggunakan media ini dapat mengembangkan aspek kognitif dan afektif, mengembangkan komunikasi, dan lain sebagainya.

Kekurangan bermain dengan media ini, media *Lapbook* juga membutuhkan kreatifitas yang terus menerus diasah. stagnasi kreativitas akan membuat proses pembelajaran melalui kegiatan bermain dengan media *Lapbook* akan sangat membosankan. selain secara berkelompok, bermain menggunakan media *Lapbook* dapat dimainkan secara mandiri, maka

permainan secara mandiri meskipun mengasyikkan memiliki konsekuensi mengurangi interaksi sosial langsung antara anak-anak.

Hambatan yang lazimnya dihadapi sekolah terlebih siswa adalah keterbatasan kepemilikan media media Lapbook, hal ini dikarenakan masih sangat jarang penjualan secara bebas *media Lapbook* di toko-toko buku. *Media Lapbook* umumnya dibuat secara mandiri dengan mengikuti petunjuk dari pakar media ini. Hal lain yang menjadi hambatan adalah tidak semua guru pengajar juga mempunyai ketrampilan untuk membuat media *Lapbook*, terutama ide tentang materi yang dapat diintegrasikan dengan tema pembelajaran. sehingga biasanya jarang sekolah yang memiliki koleksi *Lapbook* yang memadai. Homeschooling Adibatermasuk lembaga yang memiliki koleksi media *Lapbook*, meskipun jumlahnya belum begitu banyak.

Solusi yang memungkinkan atas hambatan tersebut adalah pihak sekolah atau *Homeschooling* Adiba dapat berupaya untuk meningkatkan jumlah dan variasi koleksi media *Lapbook* sesuai kebutuhan minimal. meningkatkan akses pembelajaran dalam rangka pembuatan media *Lapbook* termasuk didalamnya akses pembelajaran melalui internet. Tazkiyah, D., & Isro, Z (2021) dalam penelitiannya menjelaskan bahwa akses terhadap teknologi adalah faktor penting dalam keberhasilan penggunaan media dalam pembelajaran. Selain itu, lembaga pendidikan dapat dilakukan kerjasama dengan pihak lain, seperti perpustakaan atau pusat sumber daya pendidikan di lingkungan sekitar, yang mungkin memiliki fasilitas yang memadai untuk pembuatan ataupun pengadaan *Lapbook*.

Sekolah dan guru dapat merencanakan penggunaan media *Lapbook* dengan bijaksana, dengan mempertimbangkan kebutuhan pembelajaran dan waktu yang digunakan untuk menggunakan media tersebut tidak mengganggu jadwal pembelajaran yang sudah terjadwal. Hal tersebut dapat dilakukan dengan cara mengintegrasikan penggunaan *Media Media Media Lapbook* dalam rencana pembelajaran secara terencana dan terstruktur (Rofiqoh, A. P., 2021).

Kegiatan bermain menggunakan *media Lapbook* berdasarkan penjelasan responden dapat menumbuhkan jiwa nasionalisme anak usia dini di *Homeschooling* Adiba. Dalam permainan tersebut, anak-anak bukan hanya mengenal nama-nama presiden, warna bendera lagu kebangsaan, dan suku serta budaya. Pada prakteknya, kegiatan permainan ini membuat anak-anak merasa dekat secara emosional terhadap symbol dan aspek-aspek kenegaraan dan kebangsaan. Di samping itu, dalam proses bermain dengan menggunakan *media Lapbook* anak-anak merasa sangat kenal para pahlawan seakan-akan mereka tidak dipisahkan oleh rentang waktu dan sejarah.

Bermain dengan menggunakan media *Lapbook* menawarkan pengalaman bermain sekaligus belajar secara lebih menarik dan menyenangkan bagi anak-anak. Mereka seakan menemukan sebuah permainan yang sama sekali berbeda, karena bukan hanya mengasah keceriaan bermain, akan tetapi juga memperdalam wawasan dan menumbuhkembangkan aspek-aspek emosional didalam diri anak, terutama pada kegiatan bermain untuk menumbuhkan jiwa nasionalisme.

Bermain *Lapbook* dengan tema menumbuhkan jiwa nasionalisme bagi anak usia dini, seutuhnya merupakan bentuk permainan. Meskipun demikian, secara akademis permainan ini mendorong anak untuk mengembangkan diri menjadi pribadi yang mandiri, membiasakan budaya antri. Melalui media ini, anak-anak dapat mengembangkan sikap-sikap saling bantu-membantu, serta tenggang rasa. Sikap tersebut adalah sebagaimana disampaikan oleh Soemardjan (dalam Zakiyah, 2016:511-512) bahwa kesemua sikap di atas merupakan varian dari jiwa nasionalisme. keseluruhan sikap di atas misalnya, tercermin pada saat bermain secara berkelompok. Pada saat permainan berkelompok, anak bergantian dengan temannya untuk

mengambil giliran dan saling bantu dengan mengingatkan temannya untuk melanjutkan gilirannya.

Media *Lapbook* dapat membantu anak-anak memahami sejarah bangsa dan negara secara visual dan interaktif. Mereka dilatih untuk menghubungkan informasi yang dipelajari dengan situasi atau konteks kelampauan, yang disajikan dalam media tersebut. Hal ini dapat memperkuat pemahaman mereka dan memfasilitasi transfer pengetahuan ke dalam konteks kehidupan keesokan hari. Sebagaimana diungkapkan oleh Tarmidi (2010), keterampilan tersebut sering juga disebut sebagai *soft skills*, yakni ketrampilan yang dibutuhkan oleh anak dalam masa proses perkembangan sehingga di masa mendatang. Suatu ketrampilan sebagai prasyarat menjadi pribadi yang kompeten dan berkualitas.

PENUTUP

Kesimpulan

Proses pelaksanaan kegiatan bermain menggunakan media *Lapbook* dilakukan dengan pendekatan yang menyenangkan. Media *Lapbook* digunakan sesuai dengan topik pembelajaran serta target yang hendak dicapai, dengan mengedepankan proses yang interaktif dan team working yang solid. Bermain dengan menggunakan media *Lapbook* dapat membantu anak-anak membangun kedekatan emosional antarsiswa, melahirkan sikap kemandirian, sikap tanggung rasa, percaya diri, kepedulian terhadap sesama serta toleransi. disamping itu permainan menggunakan media ini dapat mengembangkan aspek kognitif, afektif, dan dapat membantu mengembangkan komunikasi. Materi *Lapbook* yang digunakan dengan pendekatan bermain adalah tentang negaraku, bangsaku, yang berisi tentang Presiden Republik Indonesia, Bendera, Simbol Negara, nama-nama pahlawan, dan lain sebagainya. Adapun perencanaan kegiatan dilakukan dengan melalui proses musyawarah guru.

Media *Lapbook* dapat membantu anak-anak memahami sejarah bangsa dan negara secara visual dan interaktif. Mereka dilatih untuk menghubungkan informasi yang dipelajari dengan situasi atau konteks kelampauan, yang disajikan dalam media tersebut. Hal ini dapat memperkuat pemahaman mereka dan memfasilitasi transfer pengetahuan ke dalam konteks kehidupan keesokan hari.

Saran

Bagi lembaga *Homeschooling* Adiba, media *Lapbook* merupakan akan membantu meningkatkan variasi pembelajaran dan mengoptimalkan potensi siswa. Bagi guru, penting untuk meningkatkan kompetensinya, termasuk dalam hal pembuatan dan pengadaan media *Lapbook*. Sehingga *Media Media Media Lapbook* (media pembelajaran) ketersediannya bisa terpenuhi sesuai kebutuhan minimum sekolah. Bagi dunia akademis, media *Lapbook* merupakan sebuah khasanah, maka penting kiranya untuk melanjutkan eksplorasi melalui penelitian-penelitian berikutnya, sehingga ditemukan model-model atau metode-metode baru dalam pengembangan pendidikan di Indonesia.

DAFTAR PUSTAKA

- Affan, M. Husin. 2016. Membangun Kembali Sikap Nasionalisme Bangsa Indonesia Dalam Menangkal Budaya Asing Di Era Globalisasi. *Jurnal Pesona Dasar*. Vol. 3(4)
- Affan, M. Husin dan Hafidh Maksum, 2016. Nasionalisme Negara-Bangsa dan Integrasi Nasional Indonesia: Masih Perlukah, *Jurnal Pesona Dasar*, Vol 3, No 4
- Anwar, Chairul. 2014. Internalisasi Semangat Nasionalisme Melalui Pendekatan Habitiasi (Perspektif Filsafat Pendidikan). *Jurnal Studi Keislaman*. Vol. 14(1)

- Aziz, Abdul. 2017. Implementasi Inovasi Pada Model-Model Pendidikan Anak Usia Dini Di Taman Pengasuhan Anak (TPA) Serama Kementerian Kesehatan RI. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. Vol. 11(2)
- Basri, H. (2014). Using Qualitative Research in Accounting and Management Studies Not a New agenda. *Journal of US-China public Administration*, Oktober 2014, Vol. 11, No. 10, 831-838. DOI: 10.17265/1548-6591/2014.10.003
- Breully, J. 1993. *Nationalism and The State*. The University of Chicago Press
- Gellner, E. 1983. *Nation and Nationalism*. Oxford: Blackwell
- Hobsbawm, E.J. 1990. *Nations and Nationalism Since 1780: Programme, Myth, Reality*. Cambridge University Press.
- Hatauruk, Marulam, 2006. *Gelora Nasionalisme Indonesia*. Jakarta: Erlangga
- Jogen Boro et al. IOSR. 2015. *Journal of Humanities and Social Science (IOSR JHSS) Volume 20 Issue 3 Ver. V1, March 2015: 87-91*
- Moller, Stephanie, Arthur S. Alderson, and Francois Nielsen. 2009. "Changing Patterns of Income Inequality in U.S. Counties, 1970-2000." *American Journal of Sociology* 114(4):1037-1101.
- Luthfiah, Nuruzahra, dkk., Pentingnya Penanaman Nilai-Nilai Nasionalisme dan Patriotisme pada Anak Usia Dini, *Journal of Education Research, Universitas Pendidikan Indonesia*, 3(1), 2022, Pages 35-41
- Latifah, Baiti, dkk. Efektivitas Penggunaan *Media Media Media Lapbook* Dalam Mengenalkan Kosakata Bahasa Inggris Pada Anak Di Taman Kanak-Kanak, *Early Childhood: Jurnal Pendidikan*, Vol. 6 No. 1, Mei 2022
- Martinah, S.M. (1990). *Konsep dan Alat Ukur Berbangsa dan Bernegara*. Laporan Penelitian, Tidak diterbitkan. Yogyakarta: Fakultas Psikologi Universitas Gajah Mada
- Miles, M., A.M. Huberman, and J. Saldana. 2014. *Qualitative Data Analisis A Metode*
- Moleong, Lexy.J. 2018. *Metodologi Penelitian Kualitatif*, Bandung: Remaja Rosda Karya
- Musafiyono, Wrizal. 2014. Peran Orang Tua Dalam Menumbuhkan Nasionalisme Pada Anak Usia Sekolah Dasar (Di Perumahan Griya Kencana, Desa Mojosarirejo, Kecamatan Driyorejo, Kabupaten Gresik). *Jurnal Kajian Moral dan Kewarganegaraan*. Vol. 03(02).
- Muttaqien, Mustika Dewi, dkk. *Media Pembelajaran Lapbook: Peningkatan Kecerdasan Visual-Spasial Anak Usia Dini*, ABATA: *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, Vol. 3 No. 1 Tahun 2023. Hal. 61-75
- Rahayu, Dewi. Model Pembelajaran Sentra Dalam Menumbuhkan Sikap Nasionalisme Anak Usia Dini Di Paud Nusa Indah Surabaya, *Jurnal Kajian Moral dan Kewarganegaraan*. Volume 10 No 1 Tahun 2022, 164 – 179
- Rizki Yulita. 2017. *Permainan Tradisional Anak Nusantara*. Jakarta Timur. Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa Jalan Daksinapati Barat IV
- Selvia, Defa Marta. 2016. Pelaksanaan Pembelajaran Dalam Rangka Meningkatkan Rasa Nasionalisme Pada Peserta Didik di SMP Negeri 4 Kediri. *Jurnal Moral dan Kewarganegaraan*. Vol. 03(04)
- Setiawan, Jemmy. 2016. *Nasionalisme Retorika Gombal*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.
- Setiyowati, Eriva, dkk. Urgensi Pendidikan Karakter Dan Nasionalisme Bagi Anak Usia Dini, *JP2KG AUD (Jurnal Pendidikan, Pengasuhan, Kesehatan dan Gizi Anak Usia Dini)* Volume 1 Nomor 2, November 2020
- Smith, A.D. 1991. *National Identity*. University of Nevada Press.
- Sinal, Mohamad. 2017. *Pancasila Konsensus Negara-Bangsa Indonesia*, Malang: Madani,
- Salamah, Umi et al, 2017. *Pendidikan Kewarganegaraan untuk Perguruan Tinggi*. Malang: Madani

- Sugiyono. 2011. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Bandung: Afabeta
- Sunardi, dkk., Pemasangan Tiang Bendera Merah Putih Untuk Membangun Jiwa Nasionalisme Pada Pendidikan Anak Usia Dini, Spoor Madiun: Jurnal Pengabdian Masyarakat Vol 1 No1 April 2021
- Susanto, Ahmad. 2018. Pendidikan Anak Usia Dini (Konsep dan Teori). Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Zakiah, Nailatus Vika dan Nanik Setyowati. 2016. Implementasi Permendikbud Nomor 21 Tahun 2015 Tentang Penumbuhan Budi Pekerti Dalam Menumbuhkan Sikap Nasionalisme Peserta Didik. Jurnal Kajian Moral dan Kewarganegaraan. Vol. 02(04), SMP. Jember: Universitas Jember
- Zuhdi, Susanto. 2014. Nasionalisme, Laut dan Sejarah. Depok: Komunitas Bambu