



EFEKTIVITAS METODE PEMBELAJARAN PERMAINAN PADA MATA PELATIHAN KESIAPSIAGAAN BELA NEGARA DALAM LATIHAN DASAR CALON PEGAWAI NEGERI SIPIL

THE EFFECTIVENESS OF GAMES LEARNING METHOD IN NATIONAL DEFENSE PREPAREDNESS SUBJECT ON BASIC TRAINING FOR CIVIL SERVANT CANDIDATES

Des Indri Prihantony

BPSDM Prov. Sumatera Barat, Jl. Raya Indarung KM 12 Padang Besi, Padang 25157
prihantony@gmail.com

ABSTRAK

Pemilihan metode pembelajaran yang tepat akan menentukan keberhasilan sebuah proses pembelajaran. Di dalam mata pelatihan kesiapsiagaan bela negara, permainan (games) adalah salah satu metode yang dipakai untuk mencapai tujuan pembelajaran melalui penggunaan media permainan yang menyenangkan. Penelitian ini bertujuan untuk menilai sejauh apa efektivitas metode pembelajaran ini dan apa faktor-faktor pendukung efektivitas tersebut. Penelitian dilakukan terhadap peserta Latihan Dasar Calon Pegawai Negeri Sipil tahun 2019 di Provinsi Sumatera Barat melalui penyebaran kuisioner secara online. Hasil penelitian menunjukkan bahwa 98,8 % responden menilai bahwa metode ini efektif.

Kata kunci: kesiapsiagaan bela negara, latsar cpns, metode pembelajaran, permainan

ABSTRACT

The selection of suitable learning methods will determine the success of a learning process. In the state defense preparedness training program, games are one of the methods used to achieve learning objectives through the use of playful media. This study aims to assess the effectiveness of this learning method and the factors supporting the effectiveness. The study was conducted on participants in Basic Training for Civil Servants Candidates in 2019 in West Sumatra Province through the distribution of questionnaires online. The results showed that 98.8 % of respondents considered that this method was effective.

Keywords: state defense preparedness, basic training for civil servant candidates, learning methods, games

PENDAHULUAN

Kewajiban warga negara dalam bela negara tercantum dalam Undang-undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 Pasal 27 ayat (3) yang menyatakan bahwa “semua warga negara berhak dan wajib ikut serta dalam upaya pembelaan negara”. Aturan selanjutnya tercantum dalam Pasal 30 ayat (1) yang menyatakan bahwa “tiap-tiap warga negara berhak dan wajib ikut serta dalam usaha pertahanan dan keamanan negara”.

Selanjutnya Undang-undang No.3 Tahun 2002 tentang Pertahanan Negara tentang Pertahanan Negara mendefinisikan bela negara sebagai “sikap dan perilaku warga Negara yang dijiwai oleh kecintaannya kepada Negara

Kesatuan Republik Indonesia yang berdasarkan Pancasila dan Undang Undang Dasar 1945 dalam menjamin kelangsungan hidup bangsa dan Negara”. Dewan Pertahanan Nasional mendefinisikan bela negara sebagai bentuk perwujudan kesadaran dari seluruh bangsa dan warga negara Indonesia terhadap segala macam ancaman, gangguan, hambatan dan tantangan (ATHG). Perwujudan tersebut dapat berbentuk pengorbanan jiwa, pelaksanaan segala jenis kewajiban maupun pembelaan terhadap kehormatan negara dan bangsa (Wantanas, 2018).

Lembaga Administrasi Negara (LAN) mengartikan kesiapsiagaan sebagai kondisi seseorang yang siap baik secara fisik, mental,

maupun sosial dalam menghadapi berbagai macam situasi dan kondisi. Lebih lanjut LAN menyatakan bahwa kesiapsiagaan bela negara mengacu kepada kondisi seorang warga negara yang secara fisik memiliki kondisi kesehatan jasmani yang prima, kondisi intelektual yang cerdas, kondisi spriritualitas yang baik serta memiliki sifat ulet, tahan uji, disiplin, dan siap bekerja keras. Sikap mental dan perilaku ini dijiwai oleh semangat rasa cinta kepada Negara Kesatuan Republik Indonesia yang berdasarkan kepada Pancasila dan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 dan bertujuan untuk menjamin kelangsungan hidup berbangsa dan bernegara (LAN, 2017)

Dalam modul pelatihan Calon Pegawai Negeri Sipil (CPNS) yang diterbitkan oleh LAN juga dinyatakan bahwa dalam konteks Pegawai Negeri Sipil (PNS) selaku Aparatur Sipil Negara, kesiapsiagaan bela negara dimaksudkan sebagai kesiapan pengabdian diri secara total kepada negara dan bangsa serta kesiagaan dalam menghadapi berbagai ancaman yang mungkin terjadi, baik ancaman berdimensi tunggal maupun ancaman multidimensi. Karena itu sikap perilaku bela negara CPNS perlu dipupuk melalui pemberian bekal kemampuan awal bela negara sedari dini. Sikap perilaku yang berwawasan bela Negara diyakini akan mampu membuat seorang PNS menjalankan tugasnya selaku pelayan masyarakat secara kompeten dan profesional. Dasar pemikiran inilah yang membuat kesiapsiagaan bela negara menjadi salah satu mata pelatihan dalam pelatihan dasar (Latsar) CPNS.

Secara teoritis, belajar menunjukkan aktivitas yang dilakukan oleh seseorang secara aktif dan sengaja dalam melakukan upaya yang memungkinkan terjadinya perubahan aspek mental pada dirinya. (Pane dan Dasopang, 2017). Perubahan aspek mental yang dimaksud disini dapat berupa perubahan terhadap pengetahuan yang dimiliki, keterampilan yang dikuasai maupun sikap yang ditunjukkan sehari-hari (Arikunto, 2010).

Adapun proses pembelajaran adalah suatu usaha yang dilakukan untuk membuat seseorang melakukan kegiatan belajar, sehingga tercipta situasi yang merupakan peristiwa belajar (*event of learning*). Dalam hal ini peristiwa belajar didefinisikan sebagai suatu usaha untuk membuat terjadinya perubahan tingkah laku dari para siswa (Sunhaji, 2014). Sedangkan metode pembelajaran adalah sebuah cara yang sistematis dan dirancang oleh seorang pengajar untuk

mempengaruhi peserta didiknya dalam upaya mencapai tujuan pembelajaran. (Samiudin, 2106)

Karena itu metode pembelajaran dapat dianggap sebagai suatu prosedur atau proses yang teratur, yang dilakukan melalui suatu jalan atau cara yang teratur, untuk melakukan kegiatan proses pembelajaran. (Lutvaidah, 2015). Adapun jenis-jenis aktivitas yang dapat dilakukan oleh peserta didik dalam sebuah proses pembelajaran adalah aktivitas dalam bentuk melihat/mengamati (*visual activities*), berbicara (*oral activities*), mendengar (*listening activities*), menulis (*writing activities*), menggambar (*drawing activities*), gerakan (*motoric activities*), perilaku (*mental activities*) dan emosi (*emotional activities*) (Paul B. Diedrich dalam Sardiman, 2010).

Dalam pendekatan untuk subjek pembelajar orang dewasa dikenal istilah proses pembelajaran andragogi. Pendekatan andragogi didasarkan pada konsep bahwa orang dewasa memiliki karakteristik yang berbeda dari anak-anak, di mana karakteristik tersebut berpengaruh terhadap proses dan hasil pembelajaran. Orang dewasa diasumsikan sebagai seorang pembelajar yang mampu membuat arah perencanaan belajarnya sendiri, telah memiliki materi pelajaran, mampu mencari cara belajar yang terbaik, menganalisis, menyimpulkan serta mengambil manfaat dari sebuah proses pembelajaran (Hiryanto, 2017)

Karakteristik orang dewasa sebagai subjek pembelajar yang dianggap mendukung pendekatan andragogi antara lain adalah bahwa orang dewasa dianggap telah memiliki pengalaman yang berkaitan dengan materi ajar serta memiliki alasan dan tujuan tertentu di dalam partisipasinya pada sebuah program pembelajaran. (Henschke, 2016). Karakteristik tersebut akan memunculkan motivasi belajar yang lebih tinggi karena adanya persinggungan antara materi ajar dengan pengalaman dan kepentingan pribadi si orang dewasa.

Salah satu metode pembelajaran yang populer dalam pendekatan andragogi adalah pembelajaran dengan menggunakan permainan (*games*). Bahkan dapat dikatakan bahwa metode belajar dengan media permainan ini telah menjadi salah satu metode utama dalam proses pembelajaran bagi orang dewasa. (Hidayat, 2018). Dalam dimensi proses pembelajaran andragogi, CPNS dinilai sebagai orang dewasa yang mampu aktif dalam merencanakan, menjalankan, menganalisis, menyimpulkan dan mengambil manfaat dari sebuah proses pembelajaran (Hiryanto, 2017).

Bermain adalah aktivitas yang dilakukan secara aktif atas kepentingan diri sendiri dengan cara yang menyenangkan dan fleksibel, tanpa berorientasi kepada hasil akhir (Musfiroh, 2014). Bermain biasanya dilakukan secara sukarela tanpa adanya paksaan atau tekanan dari pihak lain atau karena adanya tuntutan dari sebuah kewajiban. Singkatnya, bermain merupakan salah satu aktivitas menyenangkan yang dilakukan demi aktivitas itu sendiri (Rohmah, 2016). Musfiroh juga menyatakan bahwa aktivitas bermain selain bermanfaat untuk memberikan kenikmatan dan kesenangan kepada pelakunya, dapat juga memberikan manfaat sebagai unsur relaksasi dan pengurangan ketegangan, pelepasan energi serta untuk mengekspresikan diri. Disamping itu bermain mampu mengembangkan kreativitas, kemampuan berpikir dan pemecahan masalah sampai kepada penguasaan konsep baru dan membangun hubungan sosial. Keunggulan dari bermain inilah yang dimanfaatkan dalam pembelajaran orang dewasa. Permainan dapat menghadirkan situasi sebagaimana sebuah situasi kehidupan yang sebenarnya. Para peserta diminta melakukan suatu aktivitas yang kemungkinan pernah mereka alami dalam kehidupan sehari-hari, dengan pemberian sedikit variasi disana-sini untuk membuatnya terlihat lebih menantang, sehingga pengalaman belajar dengan metode permainan ini tetap mengandung unsur-unsur yang menyenangkan bagi orang dewasa. Kelebihannya adalah bahwa dengan metode permainan risiko kegagalan atau keberhasilan dapat dipelajari dan dilakukan berulang kali (Romero, 2012)

Hardianto dan Irwan (2020) menyatakan bahwa metode pembelajaran berbasis permainan dimaksudkan untuk membuat suasana belajar menjadi lebih dinamis, penuh semangat dan antusiasme melalui permainan yang dirancang agar dapat menjadi pengalaman yang dialami sendiri oleh peserta untuk selanjutnya ditarik ke dalam sebuah proses refleksi tentang prinsip, nilai atau pelajaran yang dapat diambil.

Dalam mata pelatihan Kesiapsiagaan Bela Negara pada Latsar CPNS, terdapat berbagai permainan yang dimaksudkan untuk melatih kesiapsiagaan jasmani maupun mental para peserta pelatihan. Sasaran dari pemberian materi ini adalah bagaimana peserta dengan dibantu oleh fasilitator dapat memperoleh makna (*insight*) dari setiap permainan. Diharapkan setiap makna tersebut dapat peserta dapat diinternalisasikan oleh setiap peserta sehingga dapat bermanfaat dalam pelaksanaan tugas nantinya. (LAN, 2017).

Dalam modul yang disiapkan oleh LAN terdapat 18 (delapan belas) jenis permainan. Permainan-permainan tersebut diantaranya diberi nama Tupai Dan Pemburu, Pipa Bocor, Evakuasi Bambu, Jembatan Birma (*Birma Crosser*), Batas Neraka (*Hell Barrier*), Lomba Ulat (*Caterpillar Race*), Karpet Lipat (*Folding Carpet*), Hulahoop, Baris Kayu (*Log Line*), Rubah Terbang (*Flying Fox*), Limbah Beracun (*Toxic Waste*), Jaring Laba-laba (*Spider Web*), Jatuh Bebas (*Trust Fall*), Rumput ditiup Angin (*Grass In The Wind*), Lingkaran Tak Mungkin (*Almost Infinite Circle*), Batang Helium (*Helium Stick*), Jalan Buta (*Blind Walk*), dan Bom Atom (*Atomic Bom*) serta Caraka "Malam" sebagai puncaknya dengan menyalakan Api Unggun Semangat Bela Negara. Namun demikian fasilitator juga dapat menggunakan permainan lain yang dianggap dapat memberikan nilai-nilai yang sejalan dengan tujuan mata pelatihan.

Berbagai macam jenis latihan kesiapsiagaan jasmani maupun mental dalam mata pelatihan Kesiapsiagaan Bela Negara yang terdapat dalam modul bertujuan agar peserta dapat menemukan dan menginternalisasi setiap makna kesiapsiagaan dan kecintaan kepada negara yang terkandung di dalam setiap permainan. Dengan permainan ini diharapkan tercipta jiwa semangat cinta tanah air, sadar berbangsa dan bernegara, setia kepada Pancasila sebagai ideologi negara, rela berkorban bagi bangsa dan negara, memiliki kemampuan awal bela negara dan semangat untuk mewujudkan negara yang berdaulat, adil dan makmur.

Namun demikian, dalam pelaksanaan permainan kesiapsiagaan bela negara ini masih terdapat beberapa permasalahan yang ditemui yaitu:

- a. Tidak adanya petunjuk yang detail tentang pelaksanaan permainan.

Di dalam modul mata pelatihan yang diterbitkan oleh LAN hanya ada nama jenis-jenis permainan berikut contoh cara bermain yang dipaparkan secara singkat untuk beberapa jenis permainan saja. Sementara untuk beberapa jenis permainan lainnya tidak ditemukan penjelasan lebih lanjut mengenai bagaimana cara bermainnya ataupun hal-hal teknis lainnya.

- b. Tidak adanya penjelasan yang memadai tentang nilai yang dikandung oleh setiap permainan.

Sama halnya dengan petunjuk cara bermain, nilai yang dikandung oleh permainan dalam konteks kesiapsiagaan bela negara juga tidak ditampilkan dalam modul, kecuali hanya

untuk beberapa permainan tertentu. Padahal nilai-nilai inilah yang akan ditanamkan kepada para peserta pelatihan.

- c. Tidak adanya kriteria keberhasilannya yang jelas sebagai alat ukur keberhasilan proses pembelajaran.

Penjelasan permainan di dalam modul juga tidak memberikan cara mengevaluasi keberhasilan proses pembelajaran. Apakah perasaan senang dan gembira dari para peserta serta keberhasilan melaksanakan tugas yang diberikan baik secara pribadi maupun kelompok dapat dinilai sebagai sebuah keberhasilan? Ataukah keberhasilan disandarkan kepada pencapaian tujuan semata, yaitu pemahaman peserta kepada nilai-nilai kesiapsiagaan bela negara? Ataukah ada hal-hal lain yang perlu mendapat perhatian ekstra dari fasilitator sepanjang memandu permainan?

Ketiga permasalahan diatas membuat fasilitator yang mengampu mata pelatihan kesiapsiagaan bela negara mengalami kesulitan dalam melaksanakan metode pembelajaran permainan ini. Mereka tidak mempunyai panduan yang jelas dan seragam tentang apa dan bagaimana metode pembelajaran ini dilaksanakan. Akibatnya para fasilitator melaksanakan berdasarkan pemahaman mereka masing-masing terhadap tiap jenis permainan. Baik dari segi pemilihan jenis permainan, cara bermain maupun nilai-nilai yang dapat diadopsi dari permainan.

Bagi para fasilitator senior yang sudah memiliki jam pengalaman mengajar yang tinggi, mungkin kesulitan-kesulitan seperti ini bisa dihadapi berdasarkan pengalaman mengajar yang mereka miliki selama ini. Namun bagi para fasilitator yang baru bersinggungan dengan metode pembelajaran seperti ini, maka akan muncul kecanggungan dan kebingungan dalam pelaksanaannya.

Akibat dari pelaksanaan yang seperti itu, efektivitas proses pembelajaran terhadap tujuan pembelajaran menjadi pertanyaan. Sampai seberapa efektif metode permainan ini dalam memberi pemahaman kesiapsiagaan bela negara kepada para peserta pelatihan? Sampai seberapa jauh peserta dapat memahami dan menginternalisasi nilai-nilai kesiapsiagaan bela negara yang coba ditanamkan? Apa saja faktor yang perlu diketahui untuk membuat pola pembelajaran permainan ini menjadi efektif?

Berkaitan dengan perumusan masalah diatas, penelitian yang dilakukan memiliki beberapa tujuan yang ingin dicapai yaitu:

- a. Untuk mengetahui sejauh mana efektivitas metode pembelajaran permainan (*games*) dalam memberikan pemahaman terhadap nilai-nilai kesiapsiagaan bela negara kepada peserta Latsar CPNS di Sumatera Barat.
- b. Untuk mengetahui faktor-faktor apa saja yang mendukung pencapaian efektivitas tersebut.

Adapun penelitian ini akan dapat bermanfaat dalam beberapa hal yaitu:

- a. Secara teoritis, studi ini akan memberikan pengetahuan dan pemahaman bagi para fasilitator, pengelola pelatihan maupun pengamat pendidikan tentang efektivitas metode pembelajaran permainan dalam memberikan pemahaman terhadap nilai-nilai bela negara kepada peserta Latsar CPNS.
- b. Secara praktis, studi ini akan memberikan referensi bagi pelaksanaan mata pelatihan kesiapsiagaan bela negara Latsar CPNS berikutnya agar dapat berlangsung lebih efektif, khususnya kepada para fasilitator.

METODOLOGI

Dalam pelaksanaannya penelitian ini menggunakan metode kuantitatif melalui pengumpulan dan analisa terhadap data primer. Data primer tersebut diperoleh melalui instrumen penelitian melalui kuisisioner yang disusun berisikan pertanyaan tertutup (*closed-question*) dalam bentuk pilihan jawaban tentang bagaimana pengalaman dan pendapat responden terhadap metode pembelajaran permainan dalam mata pelatihan kesiapsiagaan bela negara yang mereka alami. Adapun pilihan permainan dapat saja berbeda-beda tergantung kepada penilaian fasilitator terhadap situasi proses pembelajaran yang sedang berlangsung, sepanjang sesuai dengan panduan modul mata pelatihan. Seiring dengan kemajuan teknologi yang berkembang pada saat ini, maka pendistribusian kuisisioner dilakukan secara *online* dalam bentuk *google form* melalui laman bit.ly/gamesBN.

Adapun yang menjadi subjek penelitian adalah peserta Latsar CPNS di Provinsi Sumatera Barat tahun 2019. Peserta Latsar 2019 merupakan hasil seleksi yang dilakukan pada tahun 2018. Namun karena kendala pada saat penerbitan Surat Keputusan (SK) Pengangkatan sebagai CPNS, maka baru pada akhir bulan Maret 2019 Latsar CPNS di Sumatera Barat dapat dilaksanakan. Oleh karena itu penelitian ini dilakukan pada kurun waktu antara bulan April sampai dengan bulan Nopember 2019.

Penentuan jumlah sampel dilakukan dengan menggunakan rumus Slovin. Rumus ini adalah sebuah rumus atau formula untuk menghitung jumlah sampel minimal apabila perilaku dari sebuah populasi tidak diketahui secara pasti (Sugiyono, 2016). Besar sampel yang dibutuhkan menjadi penting karena jika jumlah sampel terlalu kecil maka penelitian tidak dapat menggambarkan kondisi populasi yang sesungguhnya, sebaliknya jika sampel terlalu besar maka akan terjadi pemborosan biaya dan waktu penelitian. (Utama, 2016).

Rumus Slovin menggunakan notasi:

$$n = \frac{N}{1 + N e^2}$$

dimana:

n = jumlah sampel minimal

N = populasi

e = *margin error*

Margin error menunjukkan batasan toleransi kesalahan penelitian. Semakin kecil *margin error* berarti tingkat akurasi semakin tinggi. Konsekuensinya adalah jumlah sampel yang dibutuhkan semakin besar. Nilai *margin error* yang umum dipakai berkisar 5% - 10% (Utama, 2016)

Adapun teknik analisis data yang digunakan adalah analisis tabulasi sederhana melalui pengelompokan jawaban atas pertanyaan-pertanyaan yang diajukan dalam kuisioner. Tabulasi sederhana pada prinsipnya adalah mengubah hasil kuisioner ke dalam bentuk persentase agar mudah dipahami dan diinterpretasikan (Durianto dalam Hanifa, Wulandari dan Sastika, 2019).

Rumus yang digunakan adalah:

$$P = \frac{f_i}{\sum f_i} \times 100 \%$$

dimana:

P = Persentase responden yang memilih kategori tertentu.

f_i = Jumlah responden yang memilih suatu kategori

$\sum f_i$ = Total jumlah responden

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil

Dari data Badan Pengembangan Sumber Daya Manusia (BPSDM) Provinsi Sumatera Barat, peserta Latsar CPNS di Provinsi Sumatera

Barat pada tahun 2019 adalah sebanyak 5.000 orang peserta. Dengan menggunakan rumus Slovin dengan mengambil tingkat kesalahan (*margin error*) sebesar 5 persen, diperoleh jumlah sampel minimum yang dibutuhkan adalah:

$$n = \frac{5.000}{1 + 5.000 \times (0,05)^2}$$

$$= 399,9 \approx 400 \text{ orang}$$

Hasil penelitian memperlihatkan bahwa responden yang memberikan jawaban melebihi dari jumlah sampel yang dipersyaratkan, yaitu sebanyak 410 orang. Responden tersebut berasal dari Pemerintah Provinsi serta Kabupaten dan Kota di Sumatera Barat sebagaimana tercantum pada Tabel 1.

Dari Tabel terlihat bahwa responden terbanyak datang dari Pemerintah Provinsi Sumatera Barat, diikuti oleh Kota Padang dan Kabupaten Solok. Hal ini juga persis sama dengan urutan jumlah peserta Latsar CPNS terbanyak di Provinsi Sumatera Barat yang juga berasal dari dari ketiga daerah tersebut .

Tabel 1. Responden

No.	Daerah	Jumlah sampel
1.	Pemprov Sumbar	145
2.	Kota Padang	87
3.	Kab. Solok	63
4.	Kab. Kep. Mentawai	4
5.	Kab. Dharmasraya	53
6.	Kab. Pasaman Barat	11
7.	Kab. 50 Kota	3
8.	Kota Payakumbuh	10
9.	Kota Sawahlunto	10
10.	Lainnya	24
	Jumlah	410

Sumber: Data Lapang (2019)

Ketika ditanyakan tentang persepsi responden terhadap permainan yang dilakukan dalam mata pelatihan kesiapsiagaan bela negara, 98,3 % diantaranya menyatakan bahwa permainan yang mereka mainkan menyenangkan, sementara 1,7 % lainnya menyatakan bahwa mereka merasa bahwa permainan tersebut biasa saja. Namun tidak ada responden yang menganggap bahwa permainan yang mereka lakukan tersebut tidak menarik. (Tabel 2).

Tabel 2. Persepsi terhadap permainan dalam mata pelatihan bela negara

No.	Jawaban	Jumlah	%
1.	Menyenangkan	403	98.3
2.	Biasa saja	7	1.7
3.	Tidak menarik	-	-
	Jumlah	410	100

Sumber: Data Lapangan (2019)

Menjawab pertanyaan tentang pengalaman mereka terhadap penjelasan yang diberikan oleh fasilitator sebelum permainan dimulai, sebanyak 97,3 % responden menyatakan bahwa mereka mendapat penjelasan dari fasilitator sebelum memulai permainan dan mereka memahami cara bermain sebagaimana disampaikan oleh fasilitator tersebut. Sedangkan 2,4 % responden menyatakan bahwa meskipun mereka telah mendapat penjelasan dari fasilitator sebelum permainan dimulai, namun mereka kurang mengerti dengan penjelasan yang diberikan oleh fasilitator. Sementara 0,3 % responden lainnya menyatakan bahwa mereka tidak memperoleh penjelasan sama sekali dari fasilitator sebelum memulai permainan. Hal ini dapat dilihat dalam Tabel 3.

Tabel 3. Penjelasan dari fasilitator sebelum permainan dimulai

No	Jawaban	Jumlah	%
1.	Ada, dan saya mengerti	399	97.3
2.	Ada, tapi saya kurang mengerti	10	2.4
3.	Saya tidak mendapat penjelasan apapun sebelumnya	1	0.3
	Jumlah	410	100

Sumber: Data Lapangan (2019)

Saat ditanyakan tentang penjelasan yang diberikan oleh fasilitator maupun sesi diskusi yang dilaksanakan setelah permainan selesai, 97,8 % persen responden menyatakan bahwa mereka mendapat penjelasan dan melakukan diskusi dengan fasilitator setelah permainan selesai tentang permainan yang baru dilaksanakan. Namun 2,2 % responden menyatakan bahwa mereka tidak mendapat penjelasan apa-apa dari fasilitator maupun melakukan diskusi bersama fasilitator setelah permainan selesai, sebagaimana terlihat dalam Tabel 4.

Tabel 4. Penjelasan dan diskusi dengan fasilitator setelah permainan selesai

No.	Jawaban	Jumlah	%
1.	Ada	401	97.8
2.	Tidak	9	2.2
	Jumlah	410	100

Sumber: Data Lapangan (2019)

Ketika menjawab pertanyaan tentang kapan responden memahami nilai-nilai bela negara yang terkandung dalam permainan, sebagian besar dari responden, yaitu sebanyak 58 %, menyatakan bahwa mereka memperoleh pemahaman tersebut pada saat penjelasan dan diskusi bersama fasilitator setelah permainan selesai dilaksanakan. Sedangkan 24,1 % responden menyatakan bahwa mereka memahami nilai-nilai bela negara tersebut pada saat sedang bermain dan 15,4 % lainnya memperoleh pemahamannya dari penjelasan fasilitator sebelum permainan dimulai. Adapun 2,2 % persen responden mengaku sudah pernah mengetahui nilai-nilai tersebut sebelumnya dan 0,2 % lagi tidak mengetahui jawaban yang tepat. Hal ini dapat dilihat dalam Tabel 5.

Tabel 5. Kapan memahami nilai bela Negara yang terkandung dalam permainan

No	Jawaban	Jumlah	%
1.	Saat penjelasan cara bermain sebelum games dimulai	63	15.4
2.	Saat memainkannya	99	24.1
3.	Saat penjelasan dan diskusi bersama fasilitator setelah games selesai	238	58
4.	Saya sudah pernah mengetahui sebelum mengikuti Latsar	9	2.2
5.	Tidak tahu	1	0.2
	Jumlah	410	100

Sumber: Data Lapangan (2019)

Ketika ditanyakan pendapatnya terkait apakah responden menilai bahwa permainan-permainan yang dimainkan dianggap telah sesuai dengan nilai-nilai bela negara yang menjadi tujuan pembelajaran, 71,2 % responden menyatakan bahwa mereka menilai bahwa permainan yang dimainkan sudah sesuai. Sementara 28,8 % responden lainnya menyatakan bahwa sebagian besar permainan tersebut telah sejalan dengan nilai bela negara

yang dituju, namun masih ada yang dinilai belum sesuai. Sedangkan tiga buah opsi lain yang disediakan tidak dipilih oleh responden. Hal ini dapat dilihat dalam Tabel 6.

Tabel 6. Kesesuaian permainan dengan nilai bela negara

No	Jawaban	Jumlah	%
1.	Ya	292	71.2
2.	Sebagian besar Ya	118	28.8
3.	Sebagian besar Tidak	-	-
4.	Tidak	-	-
5.	Tidak tahu	-	-
	Jumlah	410	100

Sumber: Data Lapangan (2019)

Menjawab pertanyaan kapan waktu yang dinilai tepat untuk melakukan metode belajar permainan, 30,2 % responden menjawab sore hari adalah waktu yang dianggap paling tepat. Sementara 28,8 % responden lagi menilai bahwa siang hari merupakan waktu yang cocok untuk permainan. Sementara itu 26,8 % responden menganggap bahwa setiap saat adalah waktu yang tepat untuk metode permainan, sedangkan 13,9 % responden menyatakan lebih memilih jika metode permainan ini dilaksanakan di pagi hari. Sementara 0,2 % responden menyatakan bahwa mereka tidak mengetahui dengan tepat kapan waktu yang dianggap paling tepat untuk menggunakan metode pembelajaran permainan ini. Respon ini dapat dilihat dalam Tabel 7.

Tabel 7. Waktu yang tepat untuk permainan

No	Jawaban	Jumlah	%
1.	Sore hari	124	30,2
2.	Siang hari	118	28,8
3.	Setiap saat	110	26,8
4.	Pagi hari	57	13,9
5.	Tidak tahu	1	0,2
	Jumlah	410	100

Sumber: Data Lapangan (2019)

Ketika ditanyakan pendapatnya tentang bagaimana responden menilai sisi manfaat permainan yang dimainkan dalam hal membantu responden untuk memahami nilai-nilai bela negara, 42 % responden menyatakan pendapatnya bahwa games atau permainan yang dilakukan membantu mereka dalam memperoleh pemahaman tersebut. Bahkan 41,2 % responden menilai bahwa dengan bermain mereka merasa sangat terbantu dalam memahami nilai-nilai yang

menjadi tujuan pembelajaran. Sementara 16,6 % responden lagi menilai bahwa permainan dirasa cukup membantu dan memberikan manfaat, sedangkan 0,2 % sisanya menilai bahwa mereka sama sekali tidak terbantu dalam memahami nilai bela negara lewat permainan yang dimainkan. Hal ini dapat dilihat dalam Tabel 8.

Tabel 8. Manfaat games terhadap pemahaman nilai bela negara

No	Jawaban	Jumlah	%
1.	Cukup membantu	68	16.6
2.	Membantu	172	42
3.	Sangat membantu	169	41.2
4.	Tidak membantu	1	0.2
5.	Tidak tahu	-	-
	Jumlah	410	100

Sumber: Data Lapangan (2019)

B. Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa kuisisioner yang disebar secara *online* telah mendapat tanggapan dari responden yang berasal dari 10 dari 19 Kabupaten/Kota (termasuk Pemerintah Provinsi) yang ada di Sumatera Barat. Distribusi ini menunjukkan bahwa responden sudah melingkupi 52,6 % wilayah Sumatera Barat. Jumlah responden yang sebanyak 410 orang juga sudah memenuhi jumlah sampel minimum yang disyaratkan oleh Slovin yaitu sebanyak 400 orang untuk populasi sebanyak 5.000 orang.

Hampir seluruh responden (98,3 %) menyatakan menyenangi permainan yang dilakukan. Dengan demikian apa yang dirasakan oleh peserta permainan telah sejalan dengan teori Musfiroh (2014) yang menyatakan bahwa tujuan dari sebuah permainan adalah untuk memperoleh kesenangan.

Dengan pernyataan ini kita dapat menilai bahwa proses pembelajaran orang dewasa yang terjadi telah dapat berlangsung dengan dinamis dan penuh antusiasme. Hal ini mengingat karakteristik pembelajar orang dewasa yang tidak akan mau berpartisipasi jika ia merasa bahwa pembelajaran tersebut tidak sejalan dengan tujuan mereka berpartisipasi. Jika mereka merasa bahwa permainan yang dilakukan tidak sejalan dengan kepentingannya dalam belajar atau tidak sesuai dengan karakter yang mereka miliki, maka mustahil proses bermain itu dinilai sebagai sesuatu yang menyenangkan sebagaimana jawaban yang diberikan.

Namun bisa jadi perasaan menyenangkan itu timbul dari perasaan relaks yang timbul akibat permainan, serta kesempatan untuk melepaskan beban pikiran sembari membangun relasi sosial yang lebih baik terutama dalam hal menerima kehadiran orang lain serta menjadi anggota kelompok yang kooperatif dan partisipatif (Kamal, 2016). Hal ini karena sebagian besar permainan yang dimainkan dalam mata pelatihan kesiapsiagaan bela negara ini adalah permainan dengan konteks membangun jasmani, intelektual dan kerjasama tim, yang bagi orang dewasa sangat menantang untuk dilaksanakan.

Perasaan senang dan antusiasme ini tentu juga tidak bisa dilepaskan dari adanya pemberian penjelasan oleh fasilitator tentang cara bermain sebelum permainan dimulai. Dari jawaban responden terlihat bahwa oleh 97,3 % responden dapat memahami penjelasan ini dengan baik sehingga mereka memiliki pemahaman yang memadai dan menikmati permainan tersebut.

Meskipun demikian penelitian ini juga memperlihatkan bahwa masih terdapat 2,4 % responden yang tidak dapat memahami penjelasan yang diberikan oleh fasilitator dan 0,3 % responden yang mengaku tidak mendapat penjelasan apa-apa dari fasilitator sebelum permainan dimulai. Temuan ini menunjukkan bahwa masih ada peserta maupun fasilitator yang tidak fokus pada tahap persiapan permainan. Hal ini harus mendapat catatan karena ketidakjelasan cara bermain akan membuat esensi permainan sebagai sesuatu hal yang menyenangkan akan menjadi berkurang atau malah hilang sama sekali akibat ketidakmengertian pemain para terhadap aturan main.

Temuan ini sekaligus mengingatkan para fasilitator agar senantiasa berusaha memberi penjelasan dengan sedemikian rupa sehingga para peserta permainan dapat memahami materi yang disampaikan. Berbagai teknik dapat digunakan oleh fasilitator untuk dapat meyakini bahwa para peserta sudah memahami dengan baik penjelasan yang disampaikan oleh fasilitator, khususnya tentang cara dan aturan bermain. Misalnya dapat dengan cara memberikan pertanyaan langsung kepada peserta tentang apa yang dia pahami dari penjelasan yang sudah diberikan, membuka sesi tanya jawab bagi yang belum mengerti, mengadakan simulasi singkat, menggunakan media audio visual dan sebagainya. Jika pemberian penjelasan sebelum permainan itu penting, demikian juga halnya dengan pemberian penjelasan oleh fasilitator setelah permainan selesai. Karena pola yang dipakai adalah pembelajaran orang dewasa, maka

dalam penjelasan ini sebaiknya dikombinasikan dengan diskusi antar sesama peserta dengan panduan fasilitator. Fase ini menjadi penting mengingat pada tahap inilah nilai-nilai bela negara yang dituju oleh permainan yang baru selesai dilaksanakan dapat digali, misalnya persatuan, integritas, kerjasama, semangat pantang menyerah, kerja keras dan lain-lain. Penggalan secara bersama-sama dalam suasana diskusi yang santai dan cair setelah pengalaman kebersamaan dalam sebuah permainan tentu akan dapat membuat nilai-nilai tersebut menjadi melekat dalam ingatan peserta. Diskusi ini, sebagai sebuah pembulatan akhir materi pembelajaran, diperlukan karena sebagaimana dikatakan oleh Henschke bahwa orang dewasa yang menjadi pembelajar membawa pengalaman dan tujuannya masing-masing dalam partisipasinya pada sebuah program pembelajaran. Karena jika pembulatan akhir materi tidak dilakukan, maka ada kemungkinan tiap peserta mengambil kesimpulan sendiri berdasarkan pengalaman dan tujuannya masing-masing. Dengan pembulatan materi yang dilakukan secara bersama-sama, maka pengalaman bersama dalam bentuk permainan dan nilai yang terkandung di dalamnya akan membentuk pengetahuan baru bagi para peserta maupun memantapkan pengetahuan yang telah mereka miliki.

Ketiadaan penjelasan oleh fasilitator, baik sebelum maupun sesudah permainan dilakukan, dapat juga dihubungkan dengan tidak adanya panduan yang lengkap bagi fasilitator di dalam modul pembelajaran kesiapsiagaan bela negara yang diterbitkan oleh LAN. Bagi seorang fasilitator yang aktif, hal ini tentu menjadi tantangan tersendiri untuk mencairitahu apa dan bagaimana permainan tersebut. Namun adakalanya seorang fasilitator tidak memiliki keinginan untuk menambah pengetahuannya terkait materi ajarnya dan hanya bersandar pada modul yang ada. Pada titik inilah peserta yang kebetulan bertemu dengan fasilitator yang memiliki tipe seperti ini tidak akan mendapat penjelasan apa-apa. Pentingnya penjelasan oleh fasilitator terlihat pada temuan penelitian berikutnya yang juga mendukung hal tersebut. Sebanyak 73 % responden mengaku bahwa mereka memahami maksud dan nilai-nilai bela negara yang terkandung dalam permainan adalah pada saat penjelasan dan diskusi bersama fasilitator baik sebelum maupun setelah permainan selesai. Dari 73 % tersebut, 58 % menjawab mereka mendapat pemahaman pada saat penjelasan dan diskusi setelah bermain dan

15,4 % lainnya pada mendapat pemahaman pada saat penjelasan oleh fasilitator pada saat sebelum permainan dimulai. Sementara 24,1 % responden menyatakan bahwa mereka memahami nilai-nilai bela negara pada saat memainkannya. Hal ini memperlihatkan arti penting dari penjelasan fasilitator baik sebelum maupun sesudah permainan dalam hal pencapaian tujuan pembelajaran yaitu pemahaman peserta tentang nilai-nilai bela Negara melalui permainan yang dimainkan bersama-sama.

Namun demikian ada satu hal yang perlu menjadi catatan. Dalam memberikan penjelasan tentu dituntut kemampuan fasilitator dalam menyesuaikan dengan siapa dia berhadapan. Pemilihan diksi dan gaya penyampaian yang sesuai dengan kondisi peserta akan membuat pesan yang disampaikan akan dapat diterima dengan baik oleh pembelajar orang dewasa dengan cara yang tidak membosankan atau terkesan menggurui. Apalagi jika fasilitator memiliki latar belakang generasi atau budaya yang berbeda dengan peserta, maka penyesuaian fasilitator terhadap karakter peserta perlu mendapat perhatian.

Di sisi lain kemampuan fasilitator untuk memilih jenis permainan yang mendukung pemahaman peserta terhadap nilai bela negara juga turut menentukan keberhasilan proses pembelajaran. Meskipun dalam modul pembelajaran telah diberikan 18 (delapan belas) jenis permainan, namun dalam prakteknya tidak semuanya dapat digunakan mengingat keterbatasan sumberdaya dan waktu yang tersedia. Ditambah lagi jika mengingat kurangnya penjelasan detail tentang permainan-permainan tersebut sehingga membuat tidak semua permainan dapat dikuasai dengan baik oleh fasilitator. Misalnya permainan yang mengakibatkan terjadinya kontak fisik langsung antara peserta yang berlawanan jenis, bagi sebagian orang atau pada budaya tertentu dianggap sebagai sesuatu yang tabu. Demikian juga halnya ada beberapa jenis pakaian yang tidak cocok untuk beberapa jenis permainan, misalnya penggunaan rok untuk permainan yang meminta peserta untuk jungkirbalik. Jika ini yang terjadi maka sebagian peserta akan menganggap permainan menjadi tidak menyenangkan lagi. Akibatnya bagi sebagian peserta tujuan pembelajaran menjadi tidak tercapai.

Hasil lainnya dalam penelitian ini memperlihatkan bahwa 71,2 % responden menilai bahwa permainan yang mereka lakukan sudah mendukung munculnya pemahaman terhadap nilai-nilai bela negara. Namun masih

banyak juga responden, yaitu 28,8%, yang menilai bahwa masih ada permainan yang dirasa tidak mendukung nilai bela negara yang akan ditanamkan. Hal ini juga perlu menjadi catatan bagi para fasilitator dalam pemilihan jenis permainan sehingga waktu yang digunakan menjadi terbuang sia-sia tanpa mencapai hasil yang diharapkan.

Faktor lain yang perlu mendapat perhatian bagi para fasilitator dalam melaksanakan metode pembelajaran dengan permainan ini adalah pemilihan waktu yang tepat untuk bermain. Faktor ini menjadi penting karena jika sebagian peserta berada dalam kondisi psikis yang tidak siap untuk bermain, maka seakan mengakibatkan mereka bermain hanya sekedar melaksanakan kewajiban pembelajaran tanpa bisa menikmati apalagi memperoleh sesuatu dari permainan yang mereka mainkan. Lebih parah lagi kondisi ini bisa mempengaruhi kondisi mental peserta lainnya yang melihat ada peserta lain yang bermain secara ogah-ogahan dan tidak bersemangat.

Selanjutnya hasil lainnya dari penelitian ini menunjukkan bahwa 59 % responden menganggap waktu siang hari adalah waktu yang dianggap pas untuk bermain, dengan pembagian 30,2 % memilih sore hari dan 28,8 memilih siang hari. Pilihan ini dapat dimaklumi karena siang hari setelah jam makan siang adalah jam-jam yang berat bagi peserta pelatihan untuk mengikuti pembelajaran di dalam kelas karena umumnya peserta akan diserang kantuk. Apalagi jika materi dan metode pembelajaran yang diberikan tidak mendukung partisipasi peserta. Maka pilihan yang logis bagi peserta pelatihan adalah aktivitas luar ruangan yang menyenangkan dan tidak menimbulkan kantuk, yaitu permainan. Sedangkan sore hari dipilih karena responden mengetahui bahwa aktivitas pembelajaran dengan metode permainan ini pasti mengakibatkan keringat dan kemungkinan pakaian menjadi kotor. Sangat tidak menyenangkan jika pada kondisi berkeringat dan pakaian kotor ada kegiatan lain yang diikuti setelahnya. Karenanya pilihan yang paling baik adalah permainan dilaksanakan pada jam-jam terakhir pelatihan. Sehingga setelahnya para peserta dapat langsung kembali ke asrama untuk membersihkan diri dan beristirahat.

Namun ada juga 26,8 % responden yang menilai bahwa setiap saat pembelajaran dengan permainan ini dapat dilakukan. Bagi responden yang seperti ini, permainan adalah sesuatu yang menyenangkan sehingga tidak hanya dapat dilakukan terbatas kepada waktu-waktu tertentu saja. Namun ada juga 13,9 % responden yang

berpandangan bahwa permainan lebih baik dilakukan di pagi hari. Pertimbangannya mungkin karena di pagi hari kondisi fisik lebih segar sehingga lebih dapat berkonsentrasi maksimal terhadap tugas-tugas yang diberikan dalam permainan.

Namun demikian, secara umum 98,8 % responden menilai bahwa permainan yang dilakukan dapat membantu mereka dalam proses memahami nilai-nilai bela negara. Bahkan 41,2 % diantaranya merasa sangat terbantu, berselisih sedikit dengan responden yang merasa terbantu yaitu sebesar 42 %. Selain itu ada 16,6 % yang merasa cukup terbantu dengan metode pembelajaran permainan ini dalam mencapai tujuan pembelajaran. Meskipun masih ada 0,2 % responden yang merasa tidak terbantu dengan metode pembelajaran permainan ini, namun nilai itu tidak signifikan. Hal ini menunjukkan bahwa proses pembelajaran dengan metode permainan (games) yang telah dilaksanakan dapat dinilai cukup efektif. Namun demikian faktor-faktor yang telah dikaji perlu mendapat perhatian dalam setiap pelaksanaan metode pembelajaran permainan kesiapsiagaan bela negara ini agar tingkat efektivitas itu dapat dipertahankan bahkan ditingkatkan.

Kemampuan fasilitator dalam memilih, menguasai dan menjelaskan tentang permainan serta maksud yang terkandung didalamnya merupakan faktor penting yang harus dimiliki. Demikian juga halnya dengan kemampuan membaca waktu yang dinilai tepat dan nyaman bagi peserta untuk bermain. Tanpa penguasaan yang baik terhadap hal-hal tersebut ada kemungkinan permainan yang dilakukan hanyalah menjadi penyegar pikiran bagi peserta pelatihan dari kesuntukan ruang kelas, tapi tidak mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

Dengan penguatan kemampuan fasilitator diharapkan metode pembelajaran dengan permainan ini memberikan suatu pengalaman baru bagi program pelatihan sehingga peserta dapat memperoleh tujuan pembelajaran dengan cepat namun dalam suasana yang santai dan menyenangkan serta dapat mengingatnya dalam waktu yang lama dengan menggali lagi pengalaman-pengalaman yang pernah diperoleh sewaktu bermain. Hal ini perlu karena tujuan akhir sebuah proses pembelajaran adalah pencapaian tujuan pembelajaran. Jika pemahaman nilai-nilai kesiapsiagaan bela negara tidak dimiliki oleh peserta setelah proses pembelajaran selesai, maka proses pembelajaran dapat dinilai gagal.

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode pembelajaran permainan (games) dapat dinilai cukup efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran mata pelatihan kesiapsiagaan bela negara yang dilaksanakan pada pelatihan dasar CPNS di Provinsi Sumatera Barat tahun 2019, dimana 98,8 % responden merasa terbantu dalam memahami nilai-nilai bela negara.

Penelitian ini juga memperlihatkan beberapa hal yang harus menjadi perhatian, khususnya oleh para fasilitator, dalam melaksanakan metode pembelajaran permainan agar dapat mencapai hasil yang efektif. *Pertama*, pemilihan jenis permainan yang sesuai dengan tujuan pembelajaran. Dalam hal ini juga perlu diperhatikan kesesuaian jenis permainan dengan kondisi peserta, lingkungan maupun sumberdaya yang dimiliki. Pemilihan jenis permainan yang tepat akan membuat peserta tertarik untuk berpartisipasi aktif secara sukarela dan menimbulkan antusiasme yang tinggi.

Kedua, pemberian penjelasan oleh fasilitator baik sebelum maupun sesudah permainan dilaksanakan. Penjelasan sebelum permainan diperlukan agar peserta dapat memahami cara bermain sehingga pada saat memainkannya akan menimbulkan perasaan menyenangkan. Sedangkan penjelasan setelah permainan yang dilengkapi dengan diskusi antar sesama peserta dan fasilitator diperlukan untuk menggali respon peserta terhadap tujuan pembelajaran, yaitu nilai-nilai bela negara yang terkandung dalam permainan.

Ketiga, kemampuan fasilitator dalam menyampaikan penjelasan. Dengan penjelasan yang dapat dipahami dengan baik, dengan diksi dan cara penyampaian yang sesuai, maka peserta akan cepat dapat memahami dan tidak akan kehilangan arah baik pada saat akan bermain maupun pada saat menyimpulkan hasil pembelajaran.

Keempat, kemampuan fasilitator dalam memilih waktu yang tepat untuk melakukan permainan. Hal ini perlu karena tidak setiap orang merasa nyaman untuk berkeringat dan merasa kotor pada waktu tertentu. Karena itu seorang fasilitator harus dapat memastikan bahwa setiap orang dapat merasa nyaman dengan waktu bermain yang telah dipilih. Karena jika tidak, keengganan sebagian peserta untuk bermain secara sungguh-sungguh karena tidak mau berkeringat misalnya, akan dapat mempengaruhi peserta yang lain dalam bermain.

B. Saran

Untuk lebih mendalami efektivitas metode pembelajaran permainan dalam mata pelatihan bela negara, perlu juga dikaji faktor-faktor lain yang belum tersentuh oleh penelitian ini misalnya jumlah permainan yang dinilai optimal dan belum sampai ke titik membosankan, jumlah peserta yang dianggap optimal, hal-hal yang dinilai peserta memjemukan dalam sebuah permainan dan lain sebagainya. Pemilihan waktu yang ideal sebagaimana sudah disinggung dalam penelitian ini juga dapat dipertajam dengan mengeksplorasi lebih jauh tentang rentang jam yang dimaksud berikut alasan-alasan pendukungnya maupun alternatif jika jam yang diinginkan tidak bisa terpenuhi.

Selanjutnya diharapkan penelitian ini juga dapat menjadi masukan bagi para penyusun modul mata pelatihan kesiapsiagaan bela negara Latsar CPNS dalam melakukan penyempurnaan sehingga dapat menjadi referensi yang lengkap dan jelas bagi pengampu mata pelatihan tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2010) *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hanifa, F. H., Wulandari, A. and Sastika, W. (2019) 'Direct Rating Method Untuk Mengukur Efektivitas Iklan Melalui Media Televisi (Studi pada Iklan Teh Pucuk Harum)', *IKRAITH-HUMANIORA*, 3(2), pp. 116–120.
- Hardianto and Irwan (2020) *Model Pembelajaran Berbasis Game*. Available at: https://sibatik.kemdikbud.go.id/inovatif/assets/file_upload/pengantar/pdf/pengantar_6.pdf.
- Henschke, J. A. (2016) 'A history of andragogy and its documents as the pertain to adult basic and literacy education.', *Journal of Lifelong Learning*, 25, pp. 1–28.
- Hidayat, R. (2018) 'Game-Based Learning: Academic Games sebagai Metode Penunjang Pembelajaran Kewirausahaan', *Buletin Psikologi*, 26(2), pp. 71–85.
- Hiryanto (2017) 'Pedagogi, Andragogi dan Heutagogi serta Implikasinya dalam Pemberdayaan Masyarakat', *Dinamika Pendidikan*, 22(1), pp. 65–71.
- Kamal, M. (2016) 'Penerapan Permainan Tradisional "Manjalo" Sebagai Upaya Menumbuhkan Keterampilan Sosial Anak Sejak Dini', *Jurnal Educative: Journal of Educational Studies*, 1(1), pp. 72–80.
- Kesiapsiagaan Bela Negara: Modul Pelatihan Dasar Calon Pegawai Negeri Sipil* (2017). Jakarta: Lembaga Administrasi Negara.
- Lutvaidah, U. (2015) 'Pengaruh Metode dan Pendekatan Pembelajaran terhadap Penguasaan Konsep Matematik', *Jurnal Formatif*, 5(3), pp. 279–285.
- Musfiroh, T. (2014) *Teori dan Konsep Bermain*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Pane, A. and Dasopang, M. . (2017) 'Belajar dan Pembelajaran', *Fitrah Jurnal Kajian Ilmu-ilmu Keislaman*, 3(2), pp. 333–352.
- Rohmah, N. (2016) 'Bermain dan Pemanfaatannya dalam Perkembangan Anak Usia Dini', *Jurnal Tarbawi*, 13(2), pp. 27–35.
- Romero, M. (2012) 'Learner engagement in the use of individual and collaborative serious games', in *Increasing student engagement and retention sing immersive interfaces: virtual worlds, gaming, and simulation*. Bingley UK: Emerald Group, pp. 15–34.
- Samiudin (2106) 'Peran Metode untuk Mencapai Tujuan Pembelajaran', *Jurnal Studi Islam*, 11(2), pp. 113–131.
- Sardiman (2010) *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Raja GrafindoPersada.
- Sunhaji (2014) 'Konsep Manajemen Kelas dan Implikasinya dalam Pembelajaran', *Jurnal Kependidikan*, 2(2), pp. 30–46.
- Undang-undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945*.
- Undang-undang No.3 Tahun 2002 tentang Pertahanan Negara*.
- Utama, I. G. B. R. (2016) *Teknik Sampling dan Penentuan Jumlah Sampel*. doi: 10.13140/RG.2.1.5187.0808.