

**PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN SIRKUIT SAMAWA
(SUKABUMI, MAYANGAN, WIROBORANG) SEBAGAI SARANA
MENINGKATKAN WAWASAN KEBANGSAAN BAGI SISWA
SEKOLAH DASAR DI KECAMATAN MAYANGAN**

***UTILIZATION OF SAMAWA CIRCUIT LEARNING MEDIA (SUKABUMI,
MAYANGAN, WIROBORANG) AS A MEANS OF IMPROVING NATIONAL
INSIGHTS FOR ELEMENTARY SCHOOL STUDENTS
IN MAYANGAN DISTRICT***

Harmoko¹⁾, Inneke Agustin²⁾, Galuh Lingga Martha³⁾, Novi Alfianto⁴⁾

^{1,2,3,4}Universitas Panca Marga Probolinggo

¹ Email: harmoko@upm.ac.id

Abstrak : Di masa pandemi *Covid-19* Indonesia mengambil kebijakan berupa program pendidikan jarak jauh atau belajar *online* atau belajar dari rumah dengan tetap didampingi oleh orangtua. Penggunaan gawai dan internet oleh siswa seperti saat ini, kerap menuai faktor positif dan faktor negatif. Positif apabila dapat dikendalikan dengan baik dan negatif apabila hal tersebut disalahgunakan. Selain berpengaruh pada proses belajar, salah satu dampak negatif dari penyalahgunaan teknologi di era milenial adalah masuknya budaya asing ke dalam negeri dengan mudah. Sehingga, bukan tidak mungkin apabila rasa nasionalisme dan patriotisme generasi muda akan semakin tergerus. Sehubungan dengan kondisi tersebut, Universitas Panca Marga melalui Lembaga Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat (LPPM) merumuskan kegiatan Kuliah Kerja Nyata (KKN) Tematik Plus sebagai bentuk kontribusi dalam memberikan solusi bagi permasalahan masyarakat selama masa pandemi *Covid-19*. Dalam kegiatan KKN ini, Tim SAMAWA menghadirkan media pembelajaran Sirkuit SAMAWA (Sukabumi, Mayangan, dan Wiroborang) sebagai media pembelajaran tentang wawasan kebangsaan Indonesia. Metode pelaksanaan KKN yaitu: (1) Memberikan pendampingan belajar kepada siswa terdampak selama masa pandemi *Covid-19*; (2) Mengajak siswa sekolah dasar untuk belajar bersama membentuk tim belajar di wilayah Kecamatan Mayangan-Kota Probolinggo; (3) Membantu proses belajar siswa dalam menyelesaikan tugas dari sekolah di wilayah Kecamatan Mayangan-Kota Probolinggo; dan (4) Melakukan permainan tradisional atau sederhana bersama siswa di wilayah Kecamatan Mayangan-Kota Probolinggo. Kajian ini akan menjawab rumusan masalah yaitu: (1) Untuk mengetahui cara membuat *prototype* media pembelajaran Sirkuit Samawa (Sukabumi, Mayangan, Wiroborang); dan (2) Untuk mengetahui cara bermain dan peraturan main dalam media pembelajaran Sirkuit Samawa (Sukabumi, Mayangan, Wiroborang).

Kata Kunci: Kuliah Kerja Nyata (KKN), Media Pembelajaran, Sirkuit SAMAWA (Sukabumi, Mayangan, Wiroborang), dan Wawasan Kebangsaan.

Abstract : During the *Covid-19* pandemic, Indonesia took a policy in the form of distance education programs or online learning or learning from home while still being accompanied by parents. The use of gadgets and the internet by students as

it is today, often reaps positive and negative factors. Positive if it can be controlled properly and negative if it is misused. In addition to affecting the learning process, one of the negative impacts of technology abuse in the millennial era is the easy entry of foreign cultures into the country. Thus, it is not impossible that the sense of nationalism and patriotism of the younger generation will be increasingly eroded. In connection with these conditions, Panca Marga University through the Institute for Research and Community Service (LPPM) formulated the Thematic Plus Real Work Lecture (KKN) as a form of contribution in providing solutions to community problems during the Covid-19 pandemic. In this KKN activity, the SAMAWA Team presented learning media for the SAMAWA Circuit (Sukabumi, Mayangan, and Wiroborang) as a medium for learning about Indonesian nationalism. The methods of implementing KKN are: (1) Providing learning assistance to affected students during the Covid-19 pandemic; (2) Inviting elementary school students to study together to form a study team in the Mayangan District-Probolinggo City; (3) Assisting students' learning process in completing assignments from schools in the Mayangan District-Probolinggo City; and (4) Playing traditional or simple games with students in the Mayangan District-Probolinggo City. This study will answer the formulation of the problem, namely: (1) To find out how to make a prototype of learning media for the Samawa Circuit (Sukabumi, Mayangan, Wiroborang); and (2) To find out how to play and the rules of the game in the Samawa Circuit learning media (Sukabumi, Mayangan, Wiroborang).

Keywords : *Kuliah Kerja Nyata (KKN), Learning Media, SAMAWA Circuit (Sukabumi, Mayangan, Wiroborang), and National Insights.*

PENDAHULUAN

Sejak kasus pertama *Covid-19* diumumkan pada tanggal 2 Maret 2020, jumlah kasusnya terus meningkat dan tersebar di seluruh Indonesia. Data dari Pemerintah Kabupaten Probolinggo hingga 4 Juli 2021 perkembangan kasus *Covid-19* masih menunjukkan total kasus terkonfirmasi positif mencapai 3.540 dan kasus kematian 209. Lalu data dari Pemerintah Kota Probolinggo hingga 4 Juli 2021, masih menunjukkan total kasus terkonfirmasi positif mencapai 2.421 dan kasus kematian 175.

Selain berdampak pada bidang kesehatan dan bidang ekonomi, pandemi *Covid-19* ini membawa juga berdampak kepada bidang pendidikan. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, pendidikan adalah proses pengubahan sikap dan tata laku seseorang atau kelompok orang dalam usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan pelatihan.

Pendidikan bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggungjawab.

Di bidang pendidikan, *Covid-19* mengancam 577.305.660 pelajar dari pendidikan pra-sekolah dasar hingga menengah atas dan 86.034.287 pelajar dari pendidikan tinggi di seluruh dunia. Pada masa pandemi *Covid-19*, Indonesia mengambil kebijakan berupa program pendidikan jarak jauh atau belajar *online* atau belajar dari rumah dengan tetap didampingi oleh orangtua. Namun dalam pelaksanaannya program tidak sepenuhnya mulus. Peserta didik yang berasal dari keluarga yang kurang mampu, terkendala dikarenakan tidak memiliki akses internet atau *handphone*. Sehingga siswa ketinggalan pembelajaran, bahkan tidak mengumpulkan tugas belajar yang diberikan oleh gurunya secara *online*. Ada juga permasalahan lainnya yaitu minimnya pendampingan dari orangtua, sehingga siswa terkadang menjadi kurang paham terhadap materi pembelajaran yang disampaikan secara *online*. Hal inilah yang dapat menimbulkan menurunnya minat siswa untuk belajar di masa pandemi *Covid-19*.

Penggunaan gawai dan internet oleh siswa seperti saat ini, kerap menuai faktor positif dan faktor negatif. Positif apabila dapat dikendalikan dengan baik dan negatif apabila hal tersebut disalahgunakan. Selain berpengaruh pada proses belajar, salah satu dampak negatif dari penyalahgunaan teknologi di era milenial adalah masuknya budaya asing ke dalam negeri dengan mudah. Sehingga, bukan tidak mungkin apabila rasa nasionalisme dan patriotisme generasi muda akan semakin tergerus. Upaya untuk meminimalisir hal ini dapat dilakukan dengan cara memberikan pembelajaran tentang wawasan kebangsaan Indonesia. Dalam era industrialisasi, perkembangan teknologi sebaiknya tidak mengikis jati diri generasi muda sebagai penerus bangsa.

Di sisi lain, prasarana dan sarana belajar merupakan faktor yang turut memberikan pengaruh terhadap hasil belajar siswa. Ketersediaan prasarana dan sarana pembelajaran berdampak terhadap terciptanya iklim pembelajaran yang lebih kondusif, terjadinya kemudahan-kemudahan bagi siswa untuk mendapat

informasi dan sumber belajar yang pada gilirannya dapat mendorong berkembangnya motivasi untuk mencapai hasil belajar yang lebih baik. Maka sehubungan dengan kondisi tersebut, peran perguruan tinggi sebagai ujung tombak dalam memberikan solusi kepada masyarakat. Universitas Panca Marga yang merupakan salah satu perguruan tinggi di Jawa Timur melalui Lembaga Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat (LPPM) merumuskan kegiatan Kuliah Kerja Nyata (KKN) Tematik Plus sebagai bentuk kontribusi dalam memberikan solusi bagi permasalahan masyarakat selama masa pandemi *Covid-19*.

KKN Tematik Plus ini dilaksanakan oleh Tim SAMAWA di Kelurahan Mayangan, Kelurahan Sukabumi, dan Kelurahan Wiroborang, yang seluruhnya termasuk dalam wilayah Kecamatan Mayangan-Kota Probolinggo mulai tanggal 2 Agustus hingga 31 Agustus 2021. Program ini diharapkan dapat memberikan luaran maupun solusi yang sesuai dengan kebutuhan mitra yaitu disini merupakan siswa sekolah dasar dan juga masyarakat yang terdampak *Covid-19*. Hadirnya media Sirkuit SAMAWA (Sukabumi, Mayangan, dan Wiroborang) diharapkan dapat menjadi inovasi sarana pembelajaran tentang wawasan kebangsaan bagi siswa Sekolah Dasar di daerah Mayangan.

Sehingga dianggap perlu adanya kajian mengenai **“Pemanfaatan Media Pembelajaran Sirkuit Samawa (Sukabumi, Mayangan, Wiroborang) sebagai Sarana Meningkatkan Wawasan Kebangsaan bagi Siswa Sekolah Dasar di Kecamatan Mayangan”**. Rumusan masalah yang dibahas dalam kajian ini, antara lain:

1. Bagaimana cara membuat *prototype* media pembelajaran Sirkuit Samawa (Sukabumi, Mayangan, Wiroborang)?
2. Bagaimana cara bermain dan peraturan main dalam media pembelajaran Sirkuit Samawa (Sukabumi, Mayangan, Wiroborang)?

METODE PELAKSANAAN

Pelaksanaan Program Kerja Kuliah Kerja (KKN) Tematik Plus pada wilayah Kecamatan Mayangan-Kota Probolinggo bidang pendidikan yang telah diseminarkan sebagai program final yang akan dilaksanakan selama kegiatan KKN

dan disesuaikan dengan jadwal yang telah disusun sebelumnya. Maka pelaksanaannya meliputi:

1. Memberikan pendampingan belajar kepada siswa terdampak selama masa pandemi *Covid-19*;
2. Mengajak siswa sekolah dasar untuk belajar bersama membentuk tim belajar di wilayah Kecamatan Mayangan-Kota Probolinggo;
3. Membantu proses belajar siswa dalam menyelesaikan tugas dari sekolah di wilayah Kecamatan Mayangan-Kota Probolinggo; dan
4. Melakukan permainan tradisional atau sederhana bersama siswa di wilayah Kecamatan Mayangan-Kota Probolinggo.

HASIL DAN PEMBAHASAN

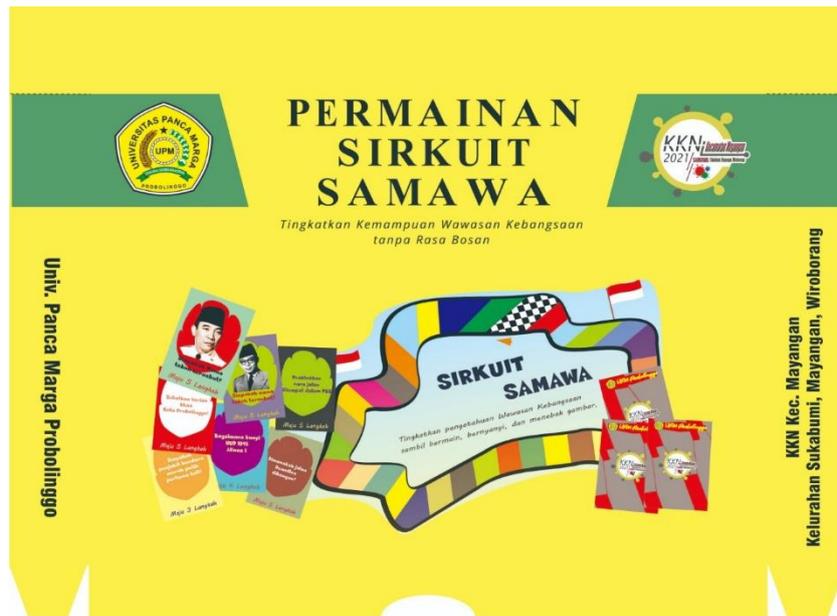
Media pembelajaran Sirkuit SAMAWA merupakan adaptasi dari permainan ular tangga/monopoli. Namun ada beberapa hal yang membuat media pembelajaran Sirkuit SAMAWA menjadi unik. Hal tersebut dikarenakan bentuk dari permainan ini yang seperti sirkuit atau rute perjalanan. Bentuk sirkuit ini didapat dari rute asli jalan protokol yang menghubungkan ketiga kelurahan tempat dilaksanakannya Kuliah Kerja Nyata (KKN) Tematik Plus 2021 yaitu Kelurahan Mayangan, Sukabumi, dan Wiroborang. Sehingga, terciptalah nama Sirkuit Samawa (Sukabumi, Mayangan, dan Wiroborang).

Permainan ini merupakan ide dari Galuh Lingga Martha dan Novi Alfianto yang keduanya merupakan mahasiswa S1-PGSD Universitas Panca Marga Probolinggo. Permainan ini juga dilengkapi dengan Buku Panduan Permainan, sehingga siswa tidak kebingungan untuk memainkan permainan ini. Di dalam Buku Panduan Permainan tersebut terdapat aturan main dan beberapa daftar pertanyaan yang ada di dalam media pembelajaran Sirkuit SAMAWA ini. Buku Panduan Permainan akan dipegang oleh bandar dan hanya dibacakan kepada pemain. Permainan sangat direkomendasikan bagi Siswa Sekolah Dasar. Pasalnya, permainan ini mengajarkan tentang wawasan kebangsaan yang kini telah banyak dilupakan oleh putra putri Indonesia. Selain itu, metode permainan membuat suasana belajar tentang wawasan kebangsaan menjadi lebih seru.

a) Cara Membuat *Prototype* Media Pembelajaran Sirkuit SAMAWA (Sukabumi, Mayangan, Wiroborang)

Cara membuat media pembelajaran Sirkuit SAMAWA ada beberapa proses, yaitu:

1. Buka *Google Maps* untuk mengetahui peta jalan protokol Kelurahan Sukabumi, Mayangan, dan Wiroborang;
2. *Print Screen* peta jalan protokol tersebut dan *copy* di aplikasi *Drawing*;
3. Simpan gambar tersebut dengan format JPEG atau PNG di komputer;
4. Buka aplikasi *CorelDraw* dan *drag* gambar JPEG atau PNG peta jalan protokol yang sebelumnya telah disimpan di komputer;
5. Buat lintasan sirkuit SAMAWA melalui *CorelDraw* dengan cara menjiplak dari gambar JPEG atau PNG tersebut;
6. Lintasan Sirkuit SAMAWA ini diambil dari jalan lingkar utara Probolinggo yang menghubungkan SAMAWA (Sukabumi, Mayangan, dan Wiroborang);
7. Kemudian hapus gambar JPEG atau PNG dari jalan protokol tadi, sisakan hanya gambar di *CorelDraw*;
8. Beri warna sirkuit tersebut agar lebih menarik;
9. Desain secantik mungkin dan beri keterangan di Sirkuit SAMAWA;
10. Lalu buat soal-soal permainan Sirkuit SAMAWA;
11. Lengkapi soal dengan gambar dan desain yang menarik;
12. Soal-soal dari yang berada di permainan Sirkuit SAMAWA berisikan tentang wawasan kebangsaan agar para pemain Sirkuit SAMAWA bisa memiliki jiwa nasionalisme; dan
13. Terakhir buat kemasan dari Sirkuit SAMAWA dengan bantuan *CorelDraw*.



Gambar 1. Kemasan dari Sirkuit SAMAWA

b) Cara Bermain dan Peraturan Main dalam Media Pembelajaran Sirkuit SAMAWA (Sukabumi, Mayangan, Wiroborang)

Permainan ini minimal dilakukan oleh 3 orang dan maksimal dilakukan oleh 5 orang. Dimana 1 orang bertugas sebagai bandar dan lainnya sebagai pemain biasa. Sebelum permainan dimulai, bandar membacakan aturan main. Bandar mengocok kartu soal, agar soal yang keluar merupakan soal acak. Setiap pemain memiliki 1 bidak dengan warna yang berbeda. Seluruh bidak pemain diletakkan di posisi *start*. Kemudian bandar mulai mengeluarkan 1 kartu sambil membacakan isi dari kartu tersebut. Beberapa pertanyaan yang ada di dalam media pembelajaran Sirkuit SAMAWA ini antara lain:

1. Apa kepanjangan dari NKRI?
Jawaban : Negara Kesatuan Republik Indonesia
2. Lambang Negara Indonesia adalah?
Jawaban : Burung Garuda
3. Sebutkan bunyi Pancasila
Jawaban : Pancasila
 - Ketuhanan Yang Maha Esa
 - Kemanusiaan yang Adil dan Beradab
 - Persatuan Indonesia

- Kerakyatan yang Dipimpin oleh Hikmat Kebijaksanaan dalam Permusyawaratan/Perwakilan
 - Keadilan Sosial bagi Seluruh Rakyat Indonesia
4. Kapan hari lahir Pancasila?
Jawaban : 1 Juni 1945
 5. Menyanyikan Lagu Garuda Pancasila
Jawaban :
Garuda Pancasila
Akulah pendukungmu
Patriot proklamasi
Sedia berkorban untukmu
Pancasila dasar negara
Rakyat adil makmur sentosa
Pribadi bangsaku
Ayo maju maju
Ayo maju maju
Ayo maju maju
 6. Kapan Negara Indonesia Merdeka?
Jawaban : 17 Agustus 1945
 7. Coba nyanyikan lagu 17 Agustus
Jawaban :
Tujuh belas Agustus tahun empat lima
Itulah hari kemerdekaan kita
Hari merdeka nusa dan bangsa
Hari lahirnya bangsa Indonesia
Merdeka
Sekali merdeka tetap merdeka
Selama hayat masih di kandung badan
Kita tetap setia tetap sedia
Mempertahankan Indonesia
Kita tetap setia tetap sedia

Membela negara kita

8. Siapakah presiden pertama Indonesia?

Jawaban : Dr. Ir. H. Soekarno

9. Apa kepanjangan dari BPUPKI?

Jawaban : Badan Penyelidik Usaha-Usaha Persiapan Kemerdekaan Indonesia

10. Siapakah wakil Presiden pertama Indonesia?

Jawaban : Dr. Drs. H. Mohammad Hatta

11. Siapakah penjahit bendera merah putih pertama kali?

Jawaban : Ibu Fatmawati

12. Apa arti warna merah dan putih pada bendera Indonesia?

Jawaban : Merah artinya berani dan Putih artinya suci

13. Negara mana yang menjajah Indonesia?

Jawaban : Belanda dan Jepang

14. Mengapa Belanda menjajah Indonesia?

Jawaban :

- Perkembangan iptek (ilmu pengetahuan teknologi)
- Revolusi industri
- Semboyan 3G (*gold, glory, dan gospel*)
- Ingin menguasai rempah - rempah

15. Mengapa Jepang menjajah Indonesia?

Jawaban :

Untuk menguasai sumber-sumber alam, terutama minyak bumi, guna mendukung potensi perang Jepang serta mendukung industrinya

16. Berapa lama Belanda menjajah Indonesia?

Jawaban : 350 tahun

17. Berapa lama Jepang menjajah Indonesia?

Jawaban : 3,5 tahun

18. Kapan Hiroshima (Jepang) dibom oleh tentara sekutu?

Jawaban : 9 Agustus 1945

19. Kapan Nagasaki (Jepang) dibom oleh tentara sekutu?

Jawaban : 6 agustus 1945

20. Siapakah Presiden Indonesia setelah Ir. Soekarno?

Jawaban : Jenderal Besar TNI H. M. Soeharto

21. Apa kepanjangan dari G30SPKI?

Jawaban : Gerakan 30 September Partai Komunis Indonesia

22. Nyanyikan lagu Maju Tak Gentar

Jawaban :

Maju tak gentar

Membela yang benar

Maju tak gentar

Hak kita diserang

Maju serentak

Mengusir penyerang

Maju serentak

Tentu kita kita menang

Bergerak "bergerak"

Serentak "serentak"

Menerkam Menerjang Terkam

Tak gentar tak gentar

Menyerang menyerang

Majulah majulah menang

Maju tak gentar

Membela yang benar

Maju tak gentar

Hak kita diserang

Maju serentak

Mengusir penyerang

Maju serentak

Tentu kita kita menang

Bergerak "bergerak"

Serentak "serentak"

Menerkam Menerjang Terkam

Tak gentar tak gentar

Menyerang menyerang

Majulah majulah menang

Maju tak gentar

Membela yang benar

Maju tak gentar

Hak kita diserang

Maju serentak

Mengusir penyerang

Maju serentak

Tentu kita kita menang

Bergerak "bergerak"

Serentak "serentak"

Menerkam Menerjang Terkam

Tak gentar tak gentar

Menyerang menyerang

Majulah majulah menang

23. Nyanyikan lagu Indonesia Raya

Jawaban :

Indonesia tanah airku

Tanah tumpah darahku

Disanalah aku berdiri

Jadi pandu ibuku

Indonesia kebangsaanku

Bangsa dan Tanah Airku

Marilah kita berseru

Indonesia bersatu

Hiduplah tanahku

Hiduplah negriku

Bangsaku Rakyatku semuanya

Bangunlah jiwanya
Bangunlah badannya
Untuk Indonesia Raya
Indonesia Raya
Merdeka Merdeka
Tanahku negriku yang kucinta
Indonesia Raya
Merdeka Merdeka
Hiduplah Indonesia Raya
Indonesia Raya
Merdeka Merdeka
Tanahku negriku yang kucinta
Indonesia Raya
Merdeka Merdeka
Hiduplah Indonesia Raya

24. Nyanyikan lagu Padamu Negeri

Padamu negeri kami berjanji
Padamu negeri kami berbakti
Padamu negeri kami mengabdikan
Bagimu negeri jiwa raga kami

25. Nyanyikan lagu Tanah Air

Jawaban :

Tanah airku tidak kulupakan
'Kan terkenang selama hidupku
Biarpun saya pergi jauh
Tidak 'kan hilang dari kalbu
Tanahku yang kucintai
Engkau kuhargai
Walaupun banyak negeri kujalani
Yang masyhur permai dikata orang
Tetapi kampung dan rumahku

Di sanalah kurasa senang
Tanahku tak kulupakan
Engkau kubanggakan
Tanah airku tidak kulupakan
'Kan terkenang selama hidupku
Biarpun saya pergi jauh
Tidak 'kan hilang dari kalbu
Tanahku yang kucintai
Engkau kuhargai
Tanahku tak kulupakan
Engkau kubanggakan

26. Nyanyikan lagu Satu Nusa Satu Bangsa

Jawaban :
Satu nusa
Satu bangsa
Satu bahasa kita
Tanah air
Pasti jaya
Untuk Selama-lamanya
Indonesia pusaka
Indonesia tercinta
Nusa bangsa
Dan Bahasa
Kita bela bersama

27. Apa semboyan Negara Indonesia?

Jawaban : Bhinneka Tunggal Ika.

28. Apa arti dari Bhinneka Tunggal Ika?

Jawaban : Berbeda beda tetapi tetap satu jua

29. Siapakah Presiden dan Wakil Presiden Indonesia saat ini?

Jawaban : Ir. H. Joko Widodo dan Prof. Dr. K.H. Ma'ruf Amin.

30. Tebak gambar, siapakah nama tokoh tersebut?

Jawaban : Dr. Ir. H. Soekarno

31. Tebak gambar siapakah nama tokoh tersebut?

Jawaban : Dr. Drs. H. Mohammad Hatta

32. Tebak gambar siapakah nama tokoh tersebut?

Jawaban : Bung Tomo atau Sutomo

33. Tebak gambar siapakah nama tokoh tersebut?

Jawaban : R.A. Kartini

34. Tebak gambar siapakah nama tokoh tersebut?

Jawaban : Raden Mas Soewardi Soerjaningrat atau Ki Hadjar Dewantara

35. Nyanyikan Lagu Ibu Kita Kartini

Jawaban :

Ibu kita Kartini

Putri sejati

Putri Indonesia

Harum namanya

Ibu kita Kartini

Pendekar bangsa

Pendekar kaumnya

Untuk merdeka

Wahai ibu kita Kartini

Putri yang mulia

Sungguh besar cita-citanya

Bagi Indonesia

Ibu kita Kartini

Putri jauhari

Putri yang berjasa

Se Indonesia

Ibu kita Kartini

Putri yang suci

Putri yang merdeka

Cita-citanya

Wahai ibu kita Kartini
Putri yang mulia
Sungguh besar cita-citanya
Bagi Indonesia
Ibu kita Kartini
Pendekar bangsa
Pendekar kaum ibu
Se-Indonesia
Ibu kita Kartini
Penyuluh budi
Penyuluh bangsanya
Karena cintanya

36. Bagaimana cara hormat saat upacara bendera?

Jawaban : Mempraktekkan sikap hormat kepada bendera Merah Putih

37. Bagaimana sikap siap saat upacara bendera?

Jawaban : Mempraktekkan sikap siap saat upacara bendera

38. Bagaimana cara istirahat di tempat saat upacara?

Jawaban : Mempraktekkan istirahat di tempat saat upacara bendera

39. Sebutkan tarian khas Kota Probolinggo?

Jawaban : Tari Glipang atau Tari Repang (Remo Glipang)

40. Nama kesenian musik di kecamatan mayangan?

Jawaban : Klabang Songo

41. Bila ada orangtua yang sedang duduk dan kita ingin lewat di depannya. Kita harus?

Jawaban : Membungkuk dan mengatakan “Permisi”

42. Adakah bangunan bersejarah Kota Probolinggo, coba sebutkan 1 saja?

Jawaban : Benteng, Stasiun Probolinggo, Museum dr. Mohammad Saleh, Klenteng Tridharma, Bangunan Komando Distrik Militer 0820, dan lain-lain

43. Pembukaan UUD ada berapa alinea?

Jawaban : 4 Alinea

44. Apa landasan Negara Indonesia?

Jawaban : Undan-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945

45. Sebutkan senjata perang Indonesia jaman dulu?

Jawaban : Bambu runcing dan gerakan gerilya

46. Siapa penulis teks proklamasi?

Jawaban : Sayuti Melik

47. Apa kepanjangan dari paskibraka?

Jawaban : Pasukan Pengibar Bendera

48. Darimana kemana jalan yang dibangun oleh Deandles?

Jawaban : Dari Anyer hingga Panarukan

49. Apa nama stasiun radio pertama kali di Indonesia?

Jawaban : Radio Republik Indonesia (RRI)

50. Praktekkan sikap balik kanan (gerak)

Jawaban : Mempraktekkan sikap balik kanan

Para Pemain dapat langsung angkat tangan bagi yang bisa menjawab pertanyaan dalam kartu tersebut. Pemain yang mengangkat tangan tercepat, dipersilahkan menjawab terlebih dahulu. Apabila jawaban benar, maka bidak pemain bisa melangkah sejumlah langkah yang tertera pada kartu soal yang mampu dijawab. Namun apabila salah, maka pemain tersebut tidak diperbolehkan menjawab mencoba kembali, bidaknya tidak diperbolehkan maju, dan kesempatan menjawab diberikan pada pemain lainnya yang mengangkat tangan paling cepat lagi. Apabila seluruh pemain tidak dapat menjawab pertanyaan pada kartu tersebut, maka bandar akan mengeluarkan kartu lagi dengan isi pertanyaan yang berbeda dan tiap pemain mendapat kesempatan menjawab lagi. Bagi pemain pemilik bidak yang menduduki kolom warna merah, maka ia berkesempatan untuk menyanyikan salah lagu daerah di Indonesia. Bagi pemain yang dapat menyanyikannya dengan baik dan benar, serta dapat menyebutkan asal dari lagu tersebut, maka bidaknya diperbolehkan maju sebanyak 5 langkah. Namun apabila tidak berhasil, maka bidak tidak diperbolehkan melangkah. Permainan ini dilakukan hingga 2 putaran. Bagi bidak yang paling cepat melewati *start*, setelah putaran kedua maka ialah pemenangnya.

KESIMPULAN

Selain berdampak pada bidang kesehatan dan bidang ekonomi, pandemi *Covid-19* ini membawa juga berdampak kepada bidang pendidikan. Indonesia mengambil kebijakan berupa program pendidikan jarak jauh atau belajar *online* atau belajar dari rumah dengan tetap didampingi oleh orangtua. Penggunaan gawai dan internet oleh siswa seperti saat ini, kerap menuai faktor positif dan faktor negatif. Positif apabila dapat dikendalikan dengan baik dan negatif apabila hal tersebut disalahgunakan. Selain berpengaruh pada proses belajar, salah satu dampak negatif dari penyalahgunaan teknologi di era milenial adalah masuknya budaya asing ke dalam negeri dengan mudah. Sehingga, bukan tidak mungkin apabila rasa nasionalisme dan patriotisme generasi muda akan semakin tergerus. Maka sehubungan dengan kondisi tersebut, peran perguruan tinggi sebagai ujung tombak dalam memberikan solusi kepada masyarakat. Universitas Panca Marga yang merupakan salah satu perguruan tinggi di Jawa Timur melalui Lembaga Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat (LPPM) merumuskan kegiatan Kuliah Kerja Nyata (KKN) Tematik Plus sebagai bentuk kontribusi dalam memberikan solusi bagi permasalahan masyarakat selama masa pandemi *Covid-19*. Hadirnya media Sirkuit SAMAWA (Sukabumi, Mayangan, dan Wiroborang) diharapkan dapat menjadi inovasi sarana pembelajaran tentang wawasan kebangsaan bagi siswa Sekolah Dasar di daerah Mayangan. Bentuk sirkuit ini didapat dari rute asli jalan protokol yang menghubungkan ketiga kelurahan tempat dilaksanakannya Kuliah Kerja Nyata (KKN) Tematik Plus 2021 yaitu Kelurahan Mayangan, Sukabumi, dan Wiroborang. Sehingga, terciptalah nama Sirkuit Samawa (Sukabumi, Mayangan, dan Wiroborang). Permainan ini merupakan ide dari Galuh Lingga Martha dan Novi Alfianto yang keduanya merupakan mahasiswa S1-PGSD Universitas Panca Marga Probolinggo. Permainan ini dibuat dengan bantuan aplikasi *Google Maps*, *Drawing*, dan *CorelDraw*. Permainan ini juga dilengkapi dengan Buku Panduan Permainan, sehingga siswa tidak kebingungan untuk memainkan permainan ini. Permainan sangat direkomendasikan bagi Siswa Sekolah Dasar. Di dalam Buku Panduan Permainan tersebut terdapat aturan main dan beberapa daftar pertanyaan yang ada di dalam

media pembelajaran Sirkuit SAMAWA ini. Buku Panduan Permainan akan dipegang oleh bandar dan hanya dibacakan kepada pemain.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih disampaikan kepada yang terhormat:

1. Bapak Ahmad izzuddin, S.T., M.Kom., selaku Ketua Panitia Kuliah Kerja Nyata (KKN) Tematik Plus Tahun 2021;
2. Bapak Luman Hakim, M.Pd., selaku Koordinator Lapangan Kuliah Kerja Nyata (KKN) Tematik Plus Tahun 2021;
3. Bapak Muhammad Abas, S.Sos., M.Si. selaku Camat Mayangan Kota Probolinggo;
4. Orangtua dan keluarga, yang telah memberikan motivasi sehingga laporan ini dapat diselesaikan; dan
5. Semua pihak yang telah membantu dan saling memberikan inspirasi dalam menyelesaikan laporan ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Aunurrahman. 2011. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung : Alfabeta.
- Departemen Pendidikan Nasional. 2008. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta : Gramedia Pustaka Utama.
- Surveymeter. *Dampak Covid-19 Terhadap Pendidikan Anak*. Diakses dari <https://surveymeter.org/id/node/568> pada tanggal 18 November 2021 pukul 14.59 WIB.
- Tim Pelaksana KKN Tematik. 2021. *Pedoman Kuliah Kerja Nyata Tematik*. Probolinggo : Universitas Panca Marga.
- Trianto. 2009. *Mengembangkan Model Pembelajaran Tematik*. Jakarta : Prestasi Pustaka.