



BUKU PANDUAN

GAME KEBANGSAAN

DINAS PENDIDIKAN KOTA SURABAYA



**BUKU PANDUAN
PENANAMAN NILAI KEBANGSAAN
MELALUI GAME DI SMP**

**Surabaya Hebat
TAHUN 2023**

PRAKATA

Bismillaahirrahmaanirrahiim,

Assalaamu'alaikum warahmatullaahi wabarakaatuh, Salam sejahtera bagi kita sekalian, Om Swastyastu, Namu Buddhaya, Salam Kebacikan, Rahayu

Saat ini, Adik-adik pelajar SMP sedang memasuki era yang biasa dikenal abad ke-21, yang dipenuhi oleh perkembangan teknologi canggih dan pergeseran paradigma global yang cenderung destruktif. Selaras tren global ini, pemerintah telah mengeluarkan Instruksi Presiden (Inpres) No. 7 Tahun 2018 tentang Rencana Aksi Nasional Bela Negara yang mengamanatkan untuk melaksanakan Aksi Nasional Bela Negara secara lebih sistematis, terstruktur, terstandarisasi, dan masif. Salah satu tujuan bela negara adalah untuk menumbuhkembangkan sikap dan perilaku kebangsaan, agar generasi muda tidak tercerabut dari akar budaya bangsanya.

Menindaklanjuti hal tersebut, upaya Dinas Pendidikan Kota Surabaya adalah mengembangkan Panduan Penanaman Nilai Kebangsaan (PNK) dalam rangka peningkatan kesadaran kebangsaan khususnya bagi pelajar SMP. Tujuan PNK melalui *game* di sekolah untuk meningkatkan rasa kebangsaan antara lain: religius, gotong-royong, cinta tanah air, menghargai, mandiri, integritas, nasionalis, disiplin, taat aturan, kritis, kreatif, tanggung jawab, dan lain-lain.

Ucapan terimakasih kepada pihak-pihak yang telah berkontribusi dalam penyusunan panduan PNK melalui *game*. Panduan ini tentu masih perlu proses penyempurnaan secara berkelanjutan. Kritik, saran, dan masukan yang konstruktif dari berbagai pihak sangat diharapkan. Semoga panduan ini dapat menginspirasi untuk mengembangkan PNK melalui *game* yang lebih kreatif dan inspiratif. Dan tentunya dapat dikembangkan lagi cara yang didalamnya terdapat pendekatan, model, metode, strategi, dan teknik penanaman nilai kebangsaan kepada peserta didik.

Wassalaamu'alaikum warahmatullaahi wabarakatuh Salam Damai Sejahtera, Om Santi, Santi, Santi Om, Salam Nasionalisme.

Surabaya, November 2023
Kepala Dinas Pendidikan,

Ir. Yusuf Masruh, MM

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
KATA PENGANTAR	iii
TESTIMONI	lv
DAFTAR ISI	v
A. Latar Belakang	1
B. Tujuan	5
C. Manfaat Game bagi Anak	5
D. Hasil yang Diharapkan	6
E. Prinsip	7
F. Pendekatan	11
G. Nilai-nilai Kebangsaan	11
H. Perencanaan Kegiatan PNK melalui <i>Game</i>	11
I. Evaluasi	16
J. Lain-lain	16
K. Penutup	16
DAFTAR PUSTAKA	17
LAMPIRAN	19

TESTIMONI

"Saya merasa senang karena dengan bermain seperti ini, sambil belajar, tapi belajarnya seruuu..." Farand Otko Hidayat, Kelas 9A SMPN 50

Game kebangsaan ini keren banget! Saya jadi tidak bosan belajar dan bermain tentang sejarah, Pancasila dan sebagainya. Game-gamennya interaktif banget, mudah dipahami. Saya jadi lebih menghargai perjuangan para pahlawan dan lebih mencintai bangsa Indonesia. Saskia Yuan P, SMPN 59 Surabaya

"Game Kebangsaan menjadi suatu alternatif yang menarik dan interaktif dalam upaya menanamkan nilai kebangsaan dan cinta tanah air. Melalui metode permainan, siswa diajak untuk bernalar kritis dalam upaya memperluas wawasan kebangsaan yang sudah mereka miliki."

Rahma Dianita Sari, S.Psi. – SMPN 23 Surabaya

"Dengan menggunakan game kebangsaan peserta didik mendapatkan pemahaman mendalam mengenai identitas, sejarah, budaya lebih mudah dan lebih gampang diingat " **Melin Wistianingsih, S.Pd, Guru SMPN 50**

Game kebangsaan bukanlah game permainan biasa. Selain sebagai salah satu metode penyampaian pengetahuan yang menyenangkan juga sebagai media komunikasi dalam menanamkan karakter karakter baik dalam meneladani , memupuk nilai kebangsaan yang menyenangkan. Tanpa terasa game kebangsaan ini juga sebagai media untuk menjalin keakraban antar guru siswa dalam proses belajar mengajar yang aman dan nyaman

Syamsul Hadiwiyono ,S.Pd. M.Pd

Kepsek SMPN 59 Surabaya

A. Latar Belakang

Setiap negara memiliki latar belakang sejarah perjuangan bangsa untuk terus diwariskan dari generasi ke generasi, tidak terkecuali Indonesia. Sejarah perjuangan bangsa Indonesia untuk mencapai kemerdekaan merupakan hal penting untuk selalu dikenang dan diwariskan nilai-nilai kebangsaan dan kejuangan kepada generi penerus.

Sejarah perjuangan bangsa Indonesia ditunjukkan berbagai tokoh yang dapat menginspirasi generasi muda yang tak kan pernah lekang oleh waktu. Dari pulau Sumatera ada pahlawan Cut Nyak Dien dan KH. Agus Salim, Moh. Hatta. Dari Jawa ada Dewi Sartika, Pangeran Diponegoro, RA. Kartini, Bung Tomo, dari Bali ada I Gusti Ketut Jelantik, dari Kalimantan ada Pangeran Antasari, dari Sulawesi ada Sultan Hasannudin, dari Maluku dan Pattimura, Tuan Guru Kyai Haji Muhammad Zainuddin Abdul Madjid, dan masih banyak lagi. Nilai-nilai kebangsaan dan kejuangan itu antara lain percaya kepada Tuhan Yang Maha Esa, persatuan, saling menghormati, toleransi dan lain-lain.

Berbagai cara ditempuh oleh pemerintah untuk mengembangkan, menyebarkan, dan membudayakan nilai-nilai kebangsaan kepada generasi muda. Upaya itu dapat dilakukan melalui tri pusat pendidikan yakni keluarga, sekolah/lembaga pendidikan formal, dan masyarakat. Sekolah formal sebagai salah satu tripusat pendidikan menempati posisi strategis dalam menanamkan nilai-nilai kebangsaan kepada peserta didik. Hal ini karena sekolah adalah proses pembudayaan, sebagai lingkungan kedua bagi anak yang dapat menjadi tempat pembangunan karakter dan watak. Oleh karena itu, jika sekolah dapat memberikan semangat dan atmosfer yang sengaja diciptakan untuk mendukung internalisasi nilai, sikap, dan perilaku kebangsaan, diyakini akan dapat memberikan sumbangan yang amat berarti bagi upaya menciptakan generasi bangsa yang tangguh dan berperilaku baik. Hal ini sesuai dengan Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang mengamanatkan bahwa salah satu fungsi dari

pendidikan adalah untuk mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat.

Cara yang didalamnya terdapat pendekatan, model, metode, strategi, dan teknik penanaman nilai kebangsaan kepada peserta didik perlu dilakukan dengan berbasis pada aktivitas yang menyenangkan dan memberikan ruang yang bebas untuk dapat mengembangkan pemikiran, sikap, dan perilaku nilai-nilai kebangsaan yang sesuai dengan kondisi zaman. Salah satu cara yang dapat dikembangkan dengan menggunakan metode game.

Game pada umumnya digunakan untuk praktik materi tanpa struktur penyampaian isi materi yang terikat (Nasikhah, Widihastrini, & Widodo, 2016). Menurut Ismail (2009, p. 112) *educational game* atau permainan edukasi adalah suatu kegiatan yang menyenangkan, dapat mendidik, bermanfaat untuk meningkatkan kemampuan bahasa dan berfikir, serta meningkatkan nilai sosial peserta didik dalam bergaul di lingkungan masyarakat sekitarnya. Permainan edukatif adalah platform permainan yang dirancang dengan tujuan yang spesifik sebagai salah satu alat atau media dalam mencapai tujuan pendidikan (Kemp & Dayton, 1985).

Sementara Ismail (2009, p. 138) mengungkapkan bahwa *educational game* dapat berfungsi sebagai: 1.) Sebagai ilmu pengetahuan yang diberikan kepada anak melalui proses pembelajaran bermain sambil belajar (*learning by game*); 2.) Menumbuhkan dan merangsang pengembangan daya pikir, daya cipta, dan bahasa agar dapat menumbuhkan sikap, mental, serta akhlak yang baik; 3.) Menciptakan lingkungan bermain yang menarik, memberikan rasa aman, dan menyenangkan (Schrader, Lawless, Deniz, 2010); (Samuel, 2020;); dan 4.) Meningkatkan kualitas pembelajaran. Penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Sriwahyuni (2016) menunjukkan beberapa keunggulan dalam penggunaan *educational game* sebagai media pembelajaran, yaitu 1.) Dapat dijadikan sebagai alat bantu untuk menjelaskan materi di dalam kelas; 2.) Dapat dijadikan media pembelajaran secara mandiri

oleh peserta didik; 3.) Dapat digunakan oleh semua kalangan; 4.) Materi yang disajikan disampaikan dengan lebih ringkas dan jelas; 5.) Media pembelajaran dapat dilengkapi dengan berbagai fitur, seperti quiz dan pemberian feedback sebagai tolak ukur atau evaluasi capaian peserta didik; dan 6.) Ukuran file yang relatif lebih kecil ketimbang media pembelajaran dengan menggunakan video pembelajaran. Menurut Novitasari (2016) dengan menggunakan multimedia Microsoft PowerPoint berbasis Visual Basic dapat menjadi salah satu alternatif dalam pembelajaran di kelas.

Penanaman nilai karakter pada anak melalui permainan (games) bisa menjadi pendekatan yang kreatif dan efektif. Berikut beberapa cara yang dapat menjadi pertimbangan antara lain:

1. Memilih Games yang Mendidik: Pilihlah permainan yang dirancang untuk memberikan nilai-nilai positif. Beberapa game edukatif dapat membantu mengajarkan keterampilan seperti kerja sama, kejujuran, dan tanggung jawab.
2. Memberikan Peran Model: Libatkan anak dalam permainan peran yang melibatkan nilai-nilai karakter tertentu. Misalnya, bermain "tokoh pahlawan" di mana anak dapat mengasumsikan peran pahlawan yang membantu dan melindungi orang lain. (Sriwahyuni, 2016)
3. Mendiskusikan Setelah Bermain: Setelah bermain game, lakukan diskusi dengan anak tentang nilai-nilai yang muncul selama permainan. Tanyakan kepada mereka bagaimana mereka merasakan nilai-nilai tersebut dan bagaimana dapat mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari.
4. Membuat Permainan Sendiri: Buatlah permainan sendiri yang secara khusus dirancang untuk mengajarkan nilai-nilai tertentu. Hal ini dapat melibatkan permainan papan, permainan kartu, atau bahkan permainan peran yang Anda buat bersama anak.
5. Menimbang Antara Kemenangan dan Kerugian: Ajarkan anak untuk memahami bahwa dalam permainan, terdapat kemenangan dan kerugian.

Ini bisa menjadi peluang untuk membahas nilai-nilai seperti sportivitas, tanggung jawab, dan kemampuan untuk belajar dari pengalaman.

6. Menggunakan Teknologi dengan Bijak (jika menggunakan alat/teknologi): Jika menggunakan permainan video atau aplikasi edukatif, pilihlah yang memiliki nilai-nilai positif. Pastikan untuk mengatur waktu bermain agar seimbang dengan aktivitas fisik dan interaksi sosial di kehidupan sehari-hari.
7. Memberikan Pujian untuk Tindakan Positif: Berikan pujian ketika anak menunjukkan perilaku positif atau menerapkan nilai-nilai yang diajarkan melalui permainan. Hal ini dapat memperkuat koneksi antara tindakan positif dan penghargaan.
8. Jika memungkinkan dapat melibatkan Keluarga: Selain melibatkan anak dalam permainan, ajak juga anggota keluarga lainnya. Ini dapat menciptakan lingkungan di mana nilai-nilai karakter dibicarakan dan diterapkan secara konsisten.

Kunci utama dalam penanaman nilai-nilai karakter adalah konsistensi dan pengajaran melalui contoh nyata. Selain itu, perhatikan perkembangan anak dan adaptasikan metode pengajaran sesuai dengan kebutuhan dan minat mereka (Yudahanto, 2010).

Strategi penanaman nilai-nilai Kebangsaan di sekolah dilakukan dengan cara mengintegrasikan beberapa **nilai dan perilaku Kebangsaan melalui metode game** dapat dilakukan dengan strategi: (1) *game* dalam pembelajaran (pengembangan materi, metode, media, dan sumber belajar) pada setiap mata pelajaran, terutama mata pelajaran yang relevan atau setidaknya dalam bentuk *ice breaking*; (2) pengembangan berbagai bentuk kegiatan kesiswaan (ekstrakurikuler); (3) pembiasaan perilaku di kalangan warga sekolah melalui budaya sekolah, (4) pembiasaan perilaku melalui kegiatan insidental. Melalui **keempat strategi** tersebut diharapkan akan dapat menciptakan atmosfer dan budaya sekolah yang mendukung tumbuh dan berkembangnya pola pikir, sikap, dan perilaku Kebangsaan di kalangan warga sekolah.

B. Tujuan

Tujuan yang hendak dicapai dalam **Penanaman Nilai Kebangsaan (PNK)** di sekolah adalah untuk:

1. Menanamkan nilai dan sikap hidup Kebangsaan kepada warga sekolah.
2. Menumbuhkan kebiasaan perilaku Kebangsaan kepada warga sekolah.
3. Mengembangkan kreativitas warga sekolah dalam memasyarakatkan dan membudayakan perilaku Kebangsaan.

C. Manfaat Game bagi Anak

Penggunaan permainan (game) dalam pembelajaran memiliki banyak manfaat dan dapat memberikan kontribusi positif terhadap perkembangan siswa. Berikut adalah beberapa alasan mengapa permainan dianggap penting dalam pembelajaran:

1. **Motivasi dan Keterlibatan:** Permainan cenderung lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa. Dengan melibatkan unsur permainan, siswa menjadi lebih termotivasi untuk berpartisipasi dan belajar (Anggraini, 2017; Dayan, 2015). Aktivitas yang menarik dan interaktif dapat meningkatkan keterlibatan siswa.
2. **Pengembangan Keterampilan:** Banyak permainan dirancang untuk mengembangkan berbagai keterampilan, termasuk keterampilan kognitif, motorik, sosial, dan emosional. Siswa dapat belajar secara aktif melalui interaksi dengan materi pembelajaran.
3. **Peningkatan Pemecahan Masalah:** Permainan seringkali memerlukan pemecahan masalah dan pengambilan keputusan cepat. Ini membantu melatih otak siswa untuk berpikir kritis, mengevaluasi situasi, dan merancang strategi untuk mencapai tujuan (Dillo, 2005).
4. **Pembelajaran Kolaboratif:** Banyak permainan mempromosikan kerja tim dan kolaborasi. Siswa dapat belajar bekerja sama, berbagi ide, dan

mengembangkan keterampilan sosial melalui permainan yang melibatkan aspek kolaboratif.

5. **Pengalaman Praktis:** Permainan menyediakan pengalaman langsung dan praktis. Siswa dapat belajar melalui tindakan dan pengalaman langsung, yang dapat memperdalam pemahaman mereka terhadap konsep-konsep pembelajaran.
6. **Pengukuran Kemajuan:** Banyak permainan menyediakan pengukuran kemajuan secara langsung. Siswa dapat melihat sejauh mana mereka telah berkembang dan memahami konsep-konsep tertentu melalui pencapaian dalam permainan.
7. **Pengenalan Teknologi:** Banyak permainan pembelajaran saat ini menggunakan teknologi, yang dapat membantu siswa menjadi lebih terampil dalam penggunaan teknologi. Ini penting mengingat perkembangan pesat dunia digital (jika game yang digunakan menggunakan teknologi informasi).
8. **Pembentukan Keterampilan Hidup:** Beberapa permainan dirancang untuk mengajarkan keterampilan hidup, seperti manajemen waktu, organisasi, dan pemecahan masalah sehari-hari (Dönmez, Kirit, 2020).
9. **Peningkatan Daya Ingat:** Aktivitas yang menyenangkan dan interaktif dalam permainan dapat membantu meningkatkan daya ingat siswa terhadap informasi yang dipelajari.
10. **Mengatasi Kegagalan dengan Positif:** Permainan memberikan ruang yang aman bagi siswa untuk mencoba dan gagal tanpa takut akan hukuman atau penilaian negatif. Ini dapat membantu membentuk sikap positif terhadap kegagalan sebagai bagian dari proses pembelajaran.

D. Hasil yang Diharapkan

Hasil yang ingin dicapai dari Penanaman Nilai Kebangsaan (PNK) di sekolah adalah:

1. Tertanamnya nilai dan sikap hidup Kebangsaan di kalangan warga sekolah.

2. Tumbuhnya kebiasaan perilaku Kebangsaan di kalangan warga sekolah.
3. Berkembangnya kreativitas warga sekolah dalam memasyarakatkan dan membudayakan perilaku Kebangsaan.

E. Prinsip

Penanaman Nilai Kebangsaan (PNK) di sekolah dilaksanakan berdasarkan prinsip-prinsip sebagai berikut:

1. Berorientasi pada Pendidikan Nilai dan Perilaku

Penanaman Nilai Kebangsaan (PNK) melalui *game* di sekolah pada prinsipnya adalah pendidikan nilai dan perilaku yang lebih menekankan pada aktifitas yang dapat mendorong proses internalisasi nilai, pembentukan sikap, dan pembiasaan perilaku. Dengan demikian orientasi PNK di sekolah bukan hanya pada penguasaan pengetahuan tentang konsep kebangsaan secara teoritik atau pun normatif, tetapi lebih kepada pembentukan pribadi-pribadi yang mempunyai perilaku berdasarkan nilai-nilai kebangsaan.

2. Berjenjang dan Berkesinambungan

Penanaman Nilai Kebangsaan (PNK) dengan menggunakan *game* di sekolah dilaksanakan mulai dari jenjang pendidikan Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah (SD/MI) dan Sekolah Menengah Pertama/Madrasah Tsanawiyah (SMP/MTs). Penanaman Nilai Kebangsaan (PNK) dengan menggunakan *game* pada jenjang SD/MI akan terus berlanjut secara berkesinambungan pada jenjang SMP/MTs. Dengan demikian akan terjadi strategi, pendalaman dan perluasan yang berbeda pada setiap jenjang pendidikan terhadap suatu nilai dan perilaku kebangsaan tertentu. Hal ini berarti nilai dan perilaku kebangsaan yang hendak ditanamkan pada setiap jenjang sama, tetapi strategi, kedalaman dan keluasan serta variasi *game* yang berbeda antara jenjang pendidikan

yang ada, disamping memang tidak dapat dihindari adanya pengulangan pada setiap jenjang (Nasikah, Widodo, 2016).

3. Sistematis, Terpadu, dan Terstruktur

Penanaman Nilai Kebangsaan (PNK) di sekolah adalah bagian dari pembelajaran yang dilaksanakan secara terencana dan tertata yang melibatkan semua unsur sekolah, baik siswa, guru, kepala sekolah, maupun warga sekolah lainnya. Disamping itu juga dikembangkan melalui berbagai kegiatan pembelajaran secara terpadu, baik pembelajaran di dalam maupun di luar kelas melalui kegiatan-kegiatan pembiasaan perilaku.

F. Pendekatan

Pendekatan yang digunakan dalam Penanaman Nilai Kebangsaan (PNK) melalui *game* di sekolah adalah:

1. Integratif dalam Mata Pelajaran

Penanaman Nilai Kebangsaan (PNK) di sekolah dilaksanakan dengan mengintegrasikan ke dalam mata pelajaran. Pendekatan ini dipilih berdasarkan beberapa pertimbangan, yaitu:

- a. Pada prinsipnya dalam setiap mata pelajaran sudah mengandung muatan nilai dan perilaku kebangsaan dengan kadar tertentu yang berbeda, sehingga dapat memberikan bentuk-bentuk *game* yang akan digunakan.
- b. Pada prinsipnya dalam setiap proses pembelajaran dapat dirancang dengan menggunakan *game* dalam belajar yang memuat nilai dan perilaku kebangsaan tertentu.
- c. Pendekatan integratif tidak akan mengganggu proses pembelajaran di kelas, bahkan akan membuat proses pembelajaran semakin aktif,

kreatif, efektif, dan menyenangkan. Pendekatan ini dipilih dengan pertimbangan tidak menambah jam belajar peserta didik dan guru.

Pada tahap awal untuk uji coba dipilih tiga mata pelajaran yang paling relevan dengan Nilai dan Perilaku Kebangsaan, yaitu mata pelajaran Pendidikan Agama dan Budi Pekerti, Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan (PJOK), Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn), dan Bahasa Indonesia (BI). Selanjutnya dapat diadopsi ke mata pelajaran lain.

2. Integratif dalam Pengembangan Kegiatan Kesiswaan

Penanaman Nilai Kebangsaan (PNK) dengan menggunakan *game* di sekolah juga dilaksanakan dengan mengintegrasikan ke dalam pengembangan kegiatan-kegiatan kesiswaan. Pendekatan ini dipilih berdasarkan pertimbangan, yaitu:

- a. Kegiatan kesiswaan menuntut adanya pelaksanaan yang didasarkan atas nilai dan perilaku tertentu yang sangat relevan dengan nilai dan perilaku kebangsaan. Jika kegiatan kesiswaan dapat dirancang dengan baik dengan muatan nilai dan perilaku kebangsaan akan dapat menjadi wahana pendidikan kebangsaan yang sangat efektif bagi peserta didik.
- b. Kegiatan kesiswaan akan memberikan pengalaman secara langsung kepada siswa untuk melakukan penghayatan dan pengamalan terhadap nilai, sikap, dan perilaku hidup sehari-hari. Pengalaman adalah proses belajar yang paling baik, sehingga muatan nilai dan perilaku kebangsaan mudah diinternalisasikan.
- c. Kegiatan kesiswaan akan memberikan pengalaman kepada siswa untuk belajar dari berbagai sumber, selain guru, pemangku kepentingan, juga dengan teman sejawat. Belajar melalui teman

sejawat diyakini lebih efektif, karena terjadi dalam suasana kesetaraan dan keleluasaan. Pandangan tentang nilai tertentu dan keputusan sikap yang diambil secara leluasa dalam suasana kesetaraan tanpa tekanan akan tertanam lebih kuat dan mendalam.

3. Integratif dalam Pembiasaan Perilaku

Penanaman Nilai-nilai Kebangsaan (PNK) di sekolah dilakukan juga dapat melalui pembiasaan perilaku yang dapat dikemas dalam berbagai kegiatan dan/atau penciptaan kebiasaan perilaku tertentu. Pembiasaan perilaku ini memerlukan kreativitas dari warga sekolah untuk membuat atmosfir yang bisa mendorong tumbuhnya budaya kebangsaan di sekolah. Untuk itu diperlukan keteladanan, kebersamaan, dan komitmen dari semua warga sekolah. Pendekatan ini dipilih berdasarkan beberapa pertimbangan, yaitu:

- a. Pembiasaan perilaku akan dapat menciptakan lingkungan sosial sekolah yang kondusif dalam memengaruhi perkembangan psikis, pola pikir, kebiasaan, dan tumbuhnya budaya tertentu. Dengan demikian pembiasaan perilaku kebangsaan dengan menggunakan *game* di sekolah akan menciptakan lingkungan sosial sekolah yang kondusif dalam memengaruhi perkembangan psikis, pola pikir, kebiasaan, dan tumbuhnya budaya perilaku kebangsaan.
- b. Pembiasaan perilaku akan melibatkan semua unsur sekolah secara keseluruhan dan simultan sehingga dapat menumbuhkan rasa tanggung jawab warga sekolah.
- c. Pembiasaan perilaku akan mendukung proses internalisasi nilai dan tumbuhnya perilaku kebangsaan berjalan secara lebih efektif. Pembiasaan akan menciptakan otomatisasi perilaku, sehingga nilai dan sikap kebangsaan dapat lebih melekat pada karakter dan pribadi warga sekolah karena dilakukan dengan riang gembira.

G. Nilai-nilai Kebangsaan

Nilai-nilai kebangsaan yang ditanamkan dalam PNK melalui *game* antara lain:

1. Religius
2. Gotong-royog
3. Nilai-nilai kejuangan para pahlawan
4. Mandiri
5. Integritas
6. Nasionalis
7. Disiplin
8. Taat aturan
9. Kritis
10. Kreatif
11. Tanggung jawab
12. Dan lain-lain

H. Perencanaan Kegiatan PNK melalui Game

Perencanaan Kegiatan PNK melalui *game* dapat menggunakan contoh di bawah ini (dapat menggunakan format yang lain sesuai dengan keperluan) masing-masing sekolah.

Contoh Perencanaan Game Kebangsaan

No	Nilai Kebangsaan & Tujuan Game Kebangsaan	Nama Game dan Tata Cara	Pengintegrasian				Indikator Keberhasilan
			Pembelajaran	Budaya Sekolah	Keg. Kesis.	Inidental	
1	Menemukeenali sila-sila Pancasila Tujuan: a. Menghafal sila Pancasila b. Membiasakan kerjasama c. Membiasakan peduli dengan orang lain	Nama: Sila Pancasila Berantai 1. Bentuklah kelompok minimal 5 peserta maksimal 50. 2. Mintalah peserta untuk berjajar sesuai dengan jumlahnya 3. Mintalah secara berurutan masing-masing peserta mengucapkan sila Pancasila, masing-masing peserta HARUS SATU KATA sampai habis sila kelima 4. Jika salah maka akan diulang dari awal 5. Misalnya: a. Peserta 1 mengucapkan: Pancasila b. Peserta 2 mengucapkan: Satu c. Peserta 3 mengucapkan: Ketuhanan d. Peserta 4 mengucapkan: Yang e. Peserta 5 mengucapkan: maha f. Dan seterusnya Catatan: Ini dapat dilombakan antar kelompok, yang menang adalah yang paling banyak sila benar yang diucapkan	V	V	V	V	1. Dapat menyelesaikan sila-sila Pancasila 2. Adanya kerjasama antar peserta 3. Mendengarkan orang lain 4. dst
2	Menanamkan nilai-nilai kebangsaan	Nama: Lagu Wajib Berantai Panduan Permainannya "Lagu Wajib Berantai"	√	√	√	√	

No	Nilai Kebangsaan & Tujuan Game Kebangsaan	Nama Game dan Tata Cara	Pengintegrasian				Indikator Keberhasilan
			Pembelajaran	Budaya Sekolah	Keg. Kesis.	Insi dental	
	Tujuan: 1. Menghafalkan Lagu Wajib Nasional 2. Menanamkan nilai kerjasama antar kelompok, melatih fokus, dan peduli dengan orang sekitar	1. Peserta didik berdiri berbanjar dengan rapi 2. Permainan dimulai dengan memilih 1 Lagu Wajib yang akan dinyanyikan secara berantai/ bergantian 2. Setiap siswa menyebutkan 1 kata secara bergantian sesuai dengan lagu yang ditentukan secara bergantian danurut serta berirama. 3. Contoh : Lagu Wajib Maju Tak Gentar Siswa 1 : maju Siswa 2 : tak Siswa 3 : gentar Siswa 4 : membela Siswa 5 : yang Siswa 6 : benar Link Youtube : https://youtu.be/VN8Fw0pin0A?si=UdvApdshceR6OI5A					1. Siswa dapat menyelesaikan lagu wajib yang sudah ditentukan 2. Siswa dapat menanamkan kerjasama antar peserta 3. Siswa dapat fokus mendengarkan dan menyimak orang lain
3	Nilai Kebangsaan : 1. Percaya pada pemimpin 2. Mengenal Sila dan Simbol pada Pancasila 3. Kerjasama dan gotong royong Tujuan Game : 1. Melatih kepercayaan kepada	Nama Permainan: Percaya pada Pemimpin Permainan ini merupakan salah satu permainan ketangkasan, kebugaran, dan survival lebih dikenal <i>game</i> tutup mata, kami memodifikasi <i>game</i> percaya pada <i>leader</i> dengan tetap menanamkan nilai-nilai kebangsaan. Siswa berkelompok dipandu oleh permainan awal dari fasilitator, setelah terbentuk kelompok kemudian seluruh anggota kelompok ditutup matanya kecuali <i>leader</i> yang telah ditunjuk untuk baris dibagian belakang dengan tujuan memberikan instruksi kepada teman kelompoknya untuk mencapai sebuah tujuan. Petunjuk Permainan	V	V	V	V	1. Adanya rasa percaya kepada pemimpin / leadernya 2. Adanya kerjasama antar peserta dengan kerja tim 3. Mengenal simbol-simbol Pancasila

No	Nilai Kebangsaan & Tujuan Game Kebangsaan	Nama Game dan Tata Cara	Pengintegrasian				Indikator Keberhasilan
			Pembelajaran	Budaya Sekolah	Keg. Kesis.	Insi dental	
	<p>pemimpin/<i>leader</i></p> <p>2. Menentukan pemimpin dengan kesepakatan bersama</p> <p>3. Mengetahui simbol sila pada pancasila</p> <p>4. Meningkatkan sikap kebersamaan dan gotong royong</p>	<p>1. Fasilitator menjelaskan petunjuk permainan pembentukan kelompok</p> <p>a. Peserta berjalan bebas dilapangan dengan tempo tepuk tangan fasilitator (tempo lambat, sedang dan cepat)</p> <p>b. Fasilitator mengangkat tangan dengan jari 3 atau 5 atau lainnya (untuk menentukan jumlah anggota kelompok)</p> <p>c. Kegiatan tersebut dilakukan berulang-ulang sampai terbentuk kelompok yang diinginkan (catatan : laki-laki dan perempuan berbeda kelompok)</p> <p>2. Fasilitator menjelaskan petunjuk permainan Percaya Pada Pemimpin</p> <p>a. Setelah mendapat kelompok maka anggota kelompok menunjuk <i>leader</i>/pemimpin kelompok</p> <p>b. Kemudian fasilitator menjelaskan tempat <i>start</i> dan <i>finish</i> (Fasilitator diberi kertas sila pancasila untuk menuju tujuan mencari simbol Pancasila sesuai dengan tulisan kertasnya masing-masing)</p> <p>c. <i>Leader</i> meminta anggotanya menutup mata dengan hasduk/slayer</p> <p>d. <i>Leader</i> berada di barisan paling belakang untuk mengarahkan anggotanya menuju gambar simbol Pancasila diujung lapangan</p> <p>e. Leader berkomunikasi dengan anggotanya dengan teriakan suara atau tepukan di bahu teman di depannya</p> <p>f. Setelah sampai di <i>finish</i>, fasilitator mengecek benar atau salah tulisan di kertas dengan gambar simbol yang dituju.</p>					

No	Nilai Kebangsaan & Tujuan Game Kebangsaan	Nama Game dan Tata Cara	Pengintegrasian				Indikator Keberhasilan
			Pembelajaran	Budaya Sekolah	Keg. Kesis.	Inidental	
		3. Link video game: https://youtu.be/BRpglGuN5_M?si=w0XoIXDGBg6dNSAq https://www.youtube.com/watch?v=BRpglGuN5_M					

Contoh lain dapat dilihat di lampiran.

I. Evaluasi

Berdasarkan rumusan kriteria keberhasilan di atas, evaluasi terhadap pelaksanaan PNK di sekolah dilakukan untuk:

1. Mengidentifikasi dan mengkompilasi jumlah guru yang melaksanakan PNK di satuan pendidikan;
2. Menilai peningkatan jumlah guru yang melaksanakan PNK dari waktu ke waktu.
3. Mengidentifikasi pola integrasi PNK melalui *game* yang dilaksanakan oleh guru.

Untuk pelaksanaan evaluasi di atas selanjutnya perlu dirumuskan instrumen evaluasi dalam bentuk angket, observasi, dokumentasi, dan bentuk instrumen lain yang relevan. Pelaksanaan evaluasi dilakukan melalui monitoring secara berkala dan berkesinambungan oleh masing-masing satuan pendidikan.

J. Lain-lain

Dalam rangka diseminasi kepada khalayak dan masyarakat, dalam periode tertentu dapat dilakukan **Festival game** kebangsaan, misalnya dalam rangka memperingati hari besar nasional atau kegiatan lain yang sejenis. Tujuan festival ini bukan sekedar acara seremonial tetapi lebih pada penyebaran PNK melalui *game* agar lebih dikenal dan dapat didiseminasikan secara lebih masif dan luas.

K. PENUTUP

Panduan pelaksanaan ini disusun dengan harapan dapat dijadikan sebagai acuan dasar dalam pelaksanaan PNK melalui *game* di sekolah. Implementasi lebih lanjut dari panduan ini sangat tergantung dari komitmen dan dukungan dari semua pihak. Sekolah juga perlu mengembangkan lebih lanjut sesuai dengan potensi dan kondisi nyata di sekolah masing-masing sehingga dalam pelaksanaannya akan ditemukan variasi PNK di sekolah yang kontekstual.

Pelaksanaan PNK di sekolah harus betul-betul memegang teguh dan berorientasi pada nilai dan perilaku yang harus dilaksanakan secara berjenjang dan berkesinambungan secara sistematis, terpadu, dan terstruktur. Pendekatan

integratif ke dalam mata pelajaran, pengembangan melalui kegiatan kesiswaan, dan pembiasaan perilaku dalam implementasinya harus dikembangkan sendiri oleh masing-masing sekolah. Di tahap awal, partisipasi semua pihak melalui pembinaan, pendampingan, pemantauan, dan berbagi pengalaman praktik baik PNK perlu dilakukan secara berkala yang terprogram. Semoga panduan ini dapat digunakan sebagai acuan bagi sekolah untuk melaksanakan PNK.

DAFTAR PUSTAKA

- Angraini, R. (2017). Karakteristik media yang tepat dalam pembelajaran pendidikan kewarganegaraan sebagai pendidikan nilai. *Journal of Moral and Civic Education*, 1(1), 14- 24. doi: <https://doi.org/10.24036/8851412020171116>.
- Aryun Nailun Nasikhah, Florentina Widihastrini, Susilo Tri Widodo. 2016. Pengembangan Game Education Pembelajaran PKn Materi Menghargai Keputusan Bersama Kelas V SD. *Jurnal Kreatif Jurnal Pendidikan Dasar*. Vol 7, No. 1. (2016). <https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/kreatif/article/view/9370>
- Dayan, B., & Umar, S. 2015. Penggunaan Media Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 4(1), 1-14. Retrieved from <https://jurnal.untan.ac.id/index.php/jpdpb/article/view/8776/8736>
- Dillo, Teresa. 2005. *Adventure Games for Learning and Storytelling*. UK: Futurelab Prototype Context Paper: Adventure Author.
- Dönmez, İ., Tekçe, M., & Kirit, Ş. (2020). Using digital games in technology oriented STEM education: The examination of the students' game designs. *Journal of Education in Science, Environment and Health*, 6(2), 77-91. doi: <https://doi.org/10.21891/jeseh.669097>
- Ismail, Andang. 2009. *Education Games*. Yogyakarta Pro-U Media.
- Kemp, J. E., & Dayton, D. K. (1985). *Planning and producing instructional media*. Harper & Row.
- Nasikhah, A. N., Widihastrini, F., & Widodo, S. T. (2016). Pengembangan Game Education Pembelajaran PKn Materi Menghargai Keputusan Bersama Kelas V SD. *Jurnal Kreatif : Jurnal Kependidikan Dasar*, 7(1), 81-91. doi: <https://doi.org/10.15294/kreatif.v7i1.9370>
- Samuel, H. (2010). *Cerdas dengan game: Panduan praktis bagi orang tua dalam mendampingi anak bermain game*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama
- Schrader, P. G., Lawless, K. A., & Deniz, H. (2010). *Video games in education: Opportunities for learning beyond research claims and advertising hype. In Design and implementation of educational games: Theoretical and practical perspectives* (pp. 293-314). IGI Global. doi: <https://doi.org/10.4018/978-1-61520-781-7.ch020>

- Sriwahyuni, N. A. (2016). Pengembangan media pembelajaran game edukasi pada mata pelajaran ekonomi kelas X IIS SMA Laboratorium Universitas Negeri Malang. *Jurnal Pendidikan Ekonomi (Economic Education Journal)*, 9(2), 133-142. Retrieved from <http://journal.um.ac.id/index.php/jpe/article/view/7160>
- Yudahanto, Prasetyo Adi. 2010. Perancangan Promosi produk Edu-Games Melalui Event. Laporan Tugas Akhir Universitas Komputer Indonesia Bandung: Tidak diterbitkan.

LAMPIRAN

CONTOH SKENARIO DAN PRAKTIK GAME KEBANGSAAN

No	Nilai Kebangsaan & Tujuan <i>Game</i> Kebangsaan	Nama <i>Game</i> dan Tata Cara	Pengintegrasian				Indikator Keberhasilan
			Pembelajaran	Budaya Sekolah	Keg. Kesiswaan	Inisidental	
1	Menemukanlah pahlawan-pahlawan di Indonesia: 1. mengenal nama Pahlawan 2. meneladani nilai kejuangan para pahlawan 3. membiasakan bekerjasama 4. memiliki jiwa nasionalis	Nama : Kenali Pahlawan Indonesia 1. Membentuk kelompok minimal 5 peserta 2. Peserta diminta untuk duduk sesuai dengan kelompoknya 3. Di papan tulis dipajang gambar pahlawan yang nanti harus ditunjuk oleh peserta yang mendapat giliran untuk menjawab pertanyaan dari kelompok lain. 4. Masing-masing kelompok diberi kartu pertanyaan tentang pahlawan yang dimaksud kemudian, masing masing kelompok memberi pertanyaan yang harus dijawab oleh kelompok yang lain secara bergiliran, setelah memberi jawaban peserta harus bisa menunjukkan gambar pahlawan yang dimaksud, jika kelompok tersebut salah menjawabnya maka seluruh anggota kelompok harus menyanyikan salah satu lagu wajib nasional 5. Link Youtube: https://youtu.be/myrxHK5R8m4	V	V	V	V	1. Dapat mengenali pahlawan Indonesia 2. Adanya sikap bekerjasama dalam kelompok 3. Memahami nilai kejuangan para pahlawan
2	Mengenal Kota di Indonesia Beserta Kebudayaan Khasnya Tujuan: 1. Mengidentifikasi fakta-fakta unik dalam suatu kota 2. Mengajak bernalar kritis tentang budaya 3. Mengajarkan diskusi dan kerjasama tim	Nama: Ayo Mengenal Indonesia! Sebuah permainan kebangsaan dalam kelompok yang mengasah pengetahuan peserta didik tentang fakta-fakta unik berkaitan dengan budaya, kuliner, situs lokal dan wawasan kebangsaan lainnya tentang suatu kota di Indonesia. Petunjuk 1. Siswa dibagi menjadi dalam kelompok yang tiap kelompoknya terdiri dari 3 siswa.	V	V	V	V	1. Dapat mengidentifikasi fakta-fakta unik tentang suatu kota di Indonesia. 2. Adanya kerjasama antar siswa dalam kelompok 3. Mampu menyimak dengan baik fakta yang dikemukakan kelompok lain.

No	Nilai Kebangsaan & Tujuan <i>Game</i> Kebangsaan	Nama <i>Game</i> dan Tata Cara	Pengintegrasian				Indikator Keberhasilan
			Pembelajaran	Budaya Sekolah	Keg. Kesiswaan	Inisiatif	
		2. Instruktur permainan memberikan kata kunci berupa sebuah Kota di Indonesia. 3. Siswa diberikan waktu selama 3 menit untuk berdiskusi dengan teman 1 kelompoknya dalam mencari fakta-fakta unik sebanyak-banyaknya tentang kota tersebut. 4. Instruktur permainan menunjuk secara acak kelompok mana yang mengemukakan fakta tentang kota tersebut. Berlanjut ke kelompok selanjutnya. 5. Tidak diperkenankan ada fakta yang dikemukakan berulang. Jika terjadi maka kelompok tersebut dinyatakan gugur. 6. Link youtube: https://youtu.be/FeDDuRTTs5Q?si=cq5KLDDrPTc-iwl1 Kesepakatan: Kelompok yang kalah dalam 1 babak permainan, wajib mengemukakan 2 fakta untuk babak selanjutnya. Kelompok yang kalah dalam permainan wajib merangkum fakta-fakta unik suatu kota dari kelompok lainnya.					4. Mampu bernalar kritis tentang kebudayaan di suatu kota.
3	d. Menghafal Perkalian e. Menumbuhkan Rasa Nasionalisme f. Bertanggung Jawab g. Menumbuhkan Rasa Percaya Diri	Nama: Tentang Indonesia 1. Bentuk individu di dalam kelas (sesuai dengan jumlah kelas). 2. Peserta didik diminta sudah hafal perkalian kelipatan 2, 3, 4 dan 5. 3. Mintalah secara berurutan masing-masing peserta didik menyebutkan kelipatan secara berkelanjutan, seperti 2, 4, 6, 8 dst 4. Jika salah maka peserta didik bisa maju ke depan untuk memilih undian yang berisi 5. Pilihannya: a. Menghafal Pancasila b. Membaca teks Proklamasi	V	V	V	V	5. Dapat menyelesaikan kelipatan yang disebutkan 6. Adanya kerjasama antar peserta 7. Mendengarkan orang lain 8. dst

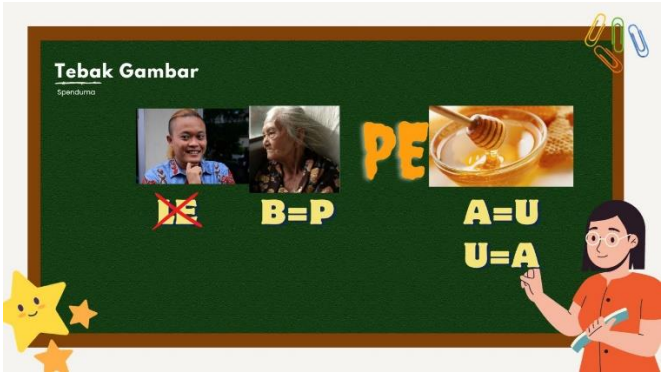
No	Nilai Kebangsaan & Tujuan <i>Game</i> Kebangsaan	Nama <i>Game</i> dan Tata Cara	Pengintegrasian				Indikator Keberhasilan
			Pembelajaran	Budaya Sekolah	Keg. Kesiswaan	Inisiatif	
		c. Membaca teks UUD NRI Tahun 1945 d. Membaca Sumpah Pemuda e. Menyanyikan Lagu Nasional f. Menyanyikan Lagu Daerah 6. Link Youtube: https://www.youtube.com/watch?v=xlijv1ttj6Y					
4	Mengenal sila-sila Pancasila Tujuan: 1. Menghafal sila Pancasila 2. Membiasakan kerjasama 3. Membiasakan peduli dengan orang lain 4. Menjodohkan gambar sila pancasila	Nama: Bersatu Kita Teguh Sebuah permainan kebangsaan yang dilakukan dalam bentuk kelompok untuk mengasah pengetahuan peserta didik tentang mencocokkan sila pada Pancasila dengan lambangnya. Petunjuk 1. Bentuklah kelompok minimal 6 peserta didik. 2. Mintalah peserta untuk berjajar sesuai dengan jumlahnya 3. Leader berada paling belakang dengan tujuan mengarahkan kelompoknya 4. Pada kelompok peserta didik diminta untuk mencocokkan gambar sesuai sila pancasila 5. Leader mengarahkan kelompoknya 6. Kelompok yang kalah akan mendapatkan hukuman sesuai kesepakatan. 7. Untuk lebih jelas silahkan, silahkan Simak video berikut https://youtu.be/sMLRJHngeOs?si=SbN8UfauCIBIkCvq Catatan: Ini dapat dilombakan antar kelompok, yang menang adalah yang paling banyak sila benar yang diucapkan	V	V	V	V	1. Dapat menyelesaikan sila-sila Pancasila 2. Adanya kerjasama antar peserta 3. Mendengarkan orang lain 4. Kekompakan 5. dst
5	Peserta didik lebih mengenal	Nama: Kebangsaan Mengenal Para Pahlawan					1. Mengenal nama pahlawan

No	Nilai Kebangsaan & Tujuan Game Kebangsaan	Nama <i>Game</i> dan Tata Cara	Pengintegrasian				Indikator Keberhasilan
			Pembelajaran	Budaya Sekolah	Keg. Kesiswaan	Inisiatif	
	Para Pahlawan Nasional	<p>Kemerdekaan</p> <ol style="list-style-type: none"> Membagi kelas dalam 3 kelompok besar Foto Para Pahlawan di tempel pada papan tulis Diberikan amplop yang berisi nama-nama Pahlawan secara acak Anggota kelompok menebak gambar dan nama Pahlawan, menempelkan nama Pahlawan di bawah gambar yang sudah ditempel di papan tulis Anggota harus menjawab dengan benar Game ini dapat dikembangkan bukan hanya nama pahlawan tetapi juga bisa asal daerahnya. Link youtube: https://www.youtube.com/watch?v=p2cScH0k_H8 	√	√	√	√	2. Asal daerah pahlawan tersebut
6	Menemukenali lagu-lagu daerah. Tujuan: 1. Mengenal lagu-lagu daerah dari sabang sampai merauke. 2. Membiasakan disiplin 3. Membiasakan taat aturan	<p>Nama: Nyanyi Estafet Lagu Daerah</p> <ol style="list-style-type: none"> Peserta dibariskan dengan rapi. Peserta diminta untuk melangkah serentak sesuai dengan instruksi yang diberikan. Terdapat kertas sejumlah siswa dengan berisikan judul lagu daerah dari sabang sampai merauke. Peserta diinstruksikan mengambil kertas di depan secara bergantian dimulai dari yang paling belakang. Setelah mengambil kertas, peserta di instruksikan langsung menyanyikan dari judul lagu tersebut. Apabila ada peserta yang salah, maka peserta yang salah dan tidak tahu diinstruksikan mengucapkan Pancasila secara bersama.. 	V	V	V	V	<ol style="list-style-type: none"> Mampu disiplin diri dengan baik Mampu mengikuti aturan / instruksi yang diberikan dengan tepat. Mampu menyanyikan lagu daerah dan mengenal asal lagu tersebut dengan benar.

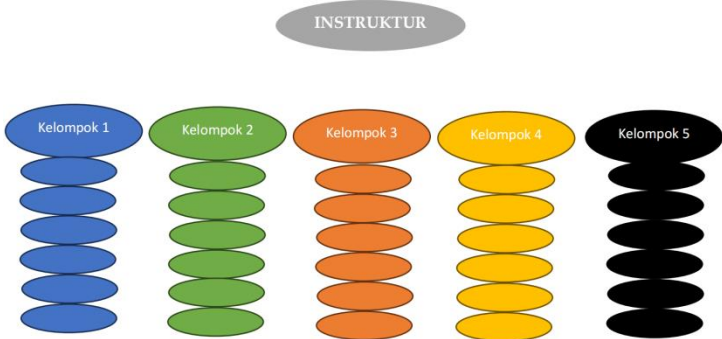
No	Nilai Kebangsaan & Tujuan <i>Game</i> Kebangsaan	Nama <i>Game</i> dan Tata Cara	Pengintegrasian				Indikator Keberhasilan
			Pembelajaran	Budaya Sekolah	Keg. Kesiswaan	Inisiatif	
		<p>7. Link youtube: https://youtu.be/iEoeWjO5JtY?si=3WICJyvTm2Gefcyv</p> <p>Catatan: Ini dapat dilombakan antar kelompok, yang menang adalah yang paling banyak dan bisa menyanyikannya. Bernya secara bergiliran setiap orang wajib menyanyikan satu bait yang diteruskan oleh siswa yang lain.</p>					
7	<p>Mengenalai Pahlawan Indonesia</p> <p>Tujuan:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Mengidentifikasi ciri-ciri Pahlawan Indonesia 2. Membiasakan kerjasama 3. Membiasakan peduli dengan orang lain 	<p>Nama: Pahlawan, Benar atau Salah</p> <p>Sebuah permainan kebangsaan dalam kelompok yang mengasah pengetahuan peserta didik tentang pahlawan-pahlawan Indonesia dengan menjawab Benar/Salah pernyataan-pernyataan yang disampaikan instruktur.</p> <p>Petunjuk</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa dibagi menjadi 3 kelompok besar dengan cara yang unik (misal: membuat lingkaran besar dan bernyanyi sambil bergerak, lalu instruktur memberi instruksi untuk membentuk kelompok menggunakan simbol). 2. Tiap-tiap kelompok menunjuk satu orang menjadi jubah. 2. Instruktur menyebutkan sebuah nama pahlawan Indonesia. Misalnya: Jendral Sudirman 3. Instruktur memberi 5 petunjuk/clue/pernyataan tentang ciri-ciri pahlawan yang dimaksud, misalnya: <ol style="list-style-type: none"> a. Jendral Soedirman lahir di Bodas Karangjati (benar) b. bergabung dengan pahlawan kemerdekaan lain ketika usia 25 tahun (salah) b. Jendral Sudirman meninggal karena kalah dalam perang (salah) 	V	V	V	V	<ol style="list-style-type: none"> 1. Dapat menanggapi secara tepat fakta/pernyataan tentang pahlawan. 2. Adanya kerjasama antar peserta 3. Mendengarkan orang lain 4. dst

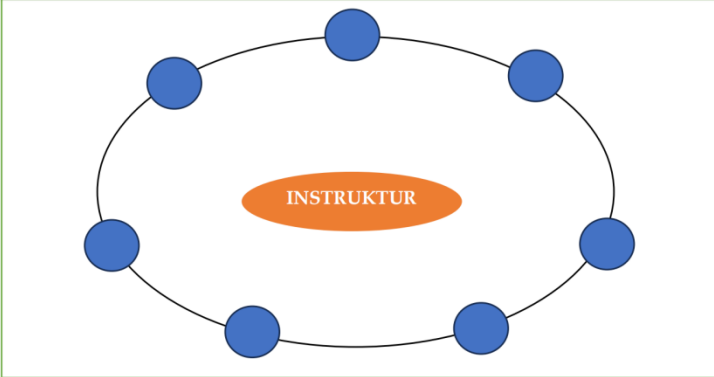
No	Nilai Kebangsaan & Tujuan <i>Game</i> Kebangsaan	Nama <i>Game</i> dan Tata Cara	Pengintegrasian				Indikator Keberhasilan
			Pembelajaran	Budaya Sekolah	Keg. Kesiswaan	Inisiatif	
		c. Jendral Sudirman meninggal di Magelang d. Jendral Sudirman adalah Jendral pertama dan termuda Indonesia (benar) 5. Masing-masing kelompok menjawab Benar/Salah pada tiap pernyataan yang disampaikan instruktur. 6. Tiap jawaban yang tepat diberi poin 10. Sedang jawaban yang tidak tepat diberi poin 5. 7. Instruktur menghitung jumlah poin yang didapat masing-masing kelompok. 8. Kesepakatan: Kelompok yang kalah dalam setiap permainan mendapat konsekuensi untuk menyanyi, menari, dsb. 9. Link Youtube: https://youtu.be/2VMr-l-Z2Wc					
8	Mengetahui Peristiwa penting bagi Bangsa Indonesia melalui petunjuk: 1. Mengidentifikasi ciri-ciri peristiwa Sejarah 2. Membiasakan diskusi dan kerja sama untuk pemecahan masalah 3. Bernalar kritis	Nama: Tebak Peristiwa Bersejarah Sebuah Permainan kelompok yang membutuhkan pemahaman, konsentrasi, dan kerja sama. Permainan ini membantu peserta didik untuk mengingat-ingat peristiwa bersejarah yang terjadi di Indonesia. Instruktur harus menyiapkan materi tentang peristiwa bersejarah yang dialami Bangsa Indonesia. Petunjuk: 1. Siswa dibagi menjadi 3 kelompok besar sebanyak 10 peserta atau menyesuaikan dengan cara yang unik (misal: membuat lingkaran besar dan bernyanyi sambil bergerak, lalu instruktur memberi instruksi untuk membentuk kelompok menggunakan simbol). 2. Instruktur menyampaikan petunjuk permainan kepada peserta. 3. Instruktur memberikan clue/petunjuk tentang sebuah peristiwa bersejarah penting bagi Bangsa Indonesia. 4. 4-5 Clue disampaikan secara perlahan dan satu persatu. Misal:	V	V	V	V	1. Dapat menebak peristiwa bersejarah melalui ciri-cirinya. 2. Adanya kerjasama antar peserta semua peserta berpikir kritis.

No	Nilai Kebangsaan & Tujuan <i>Game</i> Kebangsaan	Nama <i>Game</i> dan Tata Cara	Pengintegrasian				Indikator Keberhasilan
			Pembelajaran	Budaya Sekolah	Keg. Kesiswaan	Inisiatif	
		<ol style="list-style-type: none"> a. Golongan muda Indonesia membawa Soekarno dan Hatta ke sebuah tempat dengan tujuan khusus b. Tempat yang dimaksud ada di daerah Karawang, Jawa Barat. c. Wilayah Tersebut merupakan wilayah Indonesia Pertama yang Merdeka. d. Di Wilayah tersebut pula Indonesia pertama kali mengibarkan bendera merah putih e. Rumah di wilayah tersebut kini menjadi museum <ol style="list-style-type: none"> 5. Kelompok yang sudah tahu jawabannya walau clue belum selesai dibacakan boleh mengangkat tangan. 6. Instruktur mempersilakan kelompok yang mengangkat tangan paling cepat untuk menjawab. 7. Jika jawaban benar maka diberi poin 10, jika salah -5. 8. Apabila kelompok penjawab pertama jawabannya masih salah, maka instruktur akan melanjutkan menyampaikan clue dan kelompok yang lain boleh menjawab. 9. Instruktur menghitung jumlah poin yang didapat masing-masing kelompok. 10. Link Youtube: https://youtu.be/2VMr-l-Z2Wc <p>Kesepakatan: Kelompok yang kalah dalam setiap permainan mendapat konsekuensi untuk menyanyi, menari, dsb.</p>					
9	<p>Mengetahui Peristiwa penting bagi Bangsa Indonesia melalui petunjuk:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Mengidentifikasi ciri-ciri peristiwa Sejarah 2. Membiasakan berpikir kritis 	<p>Nama: Tebak Gambar (Indonesia Banget)</p> <p>Sebuah permainan kelompok yang mengasah kemampuan visual peserta yang ada hubungannya pahlawan dan Sejarah Indonesia.</p> <p>Petunjuk:</p>	V	V	V	V	<ol style="list-style-type: none"> 1. Dapat menanggapi secara tepat fakta/ Pernyataan tentang pahlawan. 2. Semua peserta didik berpikir kritis menemukan jawabannya.

No	Nilai Kebangsaan & Tujuan Game Kebangsaan	Nama <i>Game</i> dan Tata Cara	Pengintegrasian				Indikator Keberhasilan
			Pembelajaran	Budaya Sekolah	Keg. Kesiswaan	Inisiatif	
		<ol style="list-style-type: none"> Siswa dibagi menjadi 3 kelompok besar dengan cara yang unik (misal: membuat lingkaran besar dan bernyanyi sambil bergerak, lalu instruktur memberi instruksi untuk membentuk kelompok menggunakan simbol). Tiap-tiap kelompok menunjuk satu orang menjadi jurir. Instruktur menampilkan sebuah gambar di layar LCD. Gambar tersebut berhubungan dengan Nasionalisme dan Sejarah Indonesia. Misal:  <ol style="list-style-type: none"> Jurir Kelompok datang kepada instruktur untuk menyampaikan jawabannya. Jika jawaban benar maka diberi poin 10, jika salah -5. Instruktur menghitung jumlah poin yang didapat masing-masing kelompok. Link Youtube: https://youtu.be/2VMr-l-Z2Wc <p>Kesepakatan: Kelompok yang kalah dalam setiap permainan mendapat konsekuensi untuk menyanyi, menari, dsb.</p>					<ol style="list-style-type: none"> Peserta didik secara kreatif menebak gambar.

No	Nilai Kebangsaan & Tujuan Game Kebangsaan	Nama <i>Game</i> dan Tata Cara	Pengintegrasian				Indikator Keberhasilan
			Pembelajaran	Budaya Sekolah	Keg. Kesiswaan	Inisiatif	
10	<p>Mengenal Lagu-lagu kebangsaan</p> <p>Tujuan:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Memberi wawasan tentang kebangsaan 2. Menghafal Lagu-lagu Kebangsaan 3. Membiasakan kerjasama 4. Membiasakan peduli dengan orang lain 5. Mealnjutkan syair lagu-lagu kebangsaan 	<p>Nama: Bersama Kita Kuat</p> <p>Alur Permainan:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Dimainkan oleh 5 kelompok yang terdiri dari 7 anggota. 2. Permainan dilakukan dengan berbaris ke belakang seperti bentuk ular dengan memegang pundak teman yang ada di depannya. 3. Instruktur memberikan pernyataan terkait judul lagu nasional yang diputar. 4. Kemudian setiap kelompok bisa menjawab dengan jawaban iya atau tidak. Jika jawaban iya, maka seluruh anggota kelompok melompat satu langkah ke samping kanan dan begitu sebaliknya. <i>(Telah disediakan 10 judul lagu nasional)</i> 5. Dalam babak ini akan diambil 2 kelompok yang memiliki poin tertinggi untuk maju ke babak final. 6. Link Youtube https://youtu.be/RkXd24jMxNY <p>Gambar skenario permainan babak penyisihan</p>	√	√	√	√	<ol style="list-style-type: none"> 1. Dapat menyelesaikan syair lagu kebangsaan 2. Adanya kerjasama antar peserta 3. Mendengarkan orang lain 4. Kekompakan

No	Nilai Kebangsaan & Tujuan <i>Game</i> Kebangsaan	Nama <i>Game</i> dan Tata Cara	Pengintegrasian				Indikator Keberhasilan
			Pembelajaran	Budaya Sekolah	Keg. Kesiswaan	Inisiatif	
		<p style="text-align: center;">INSTRUKTUR</p>  <p>Babak Final: Sambung Lirik Lagu</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Kelompok yang sudah lolos pada babak sebelumnya akan bergantian untuk bermain sambung lirik lagu. 2. Pada permainan ini setiap kelompok membentuk lingkaran. 3. Setiap kelompok diberikan satu bola kecil yang nantinya akan dilemparkan pada anggota kelompoknya. 4. Selanjutnya instruktur mengawali lirik salah satu lagu nasional. 5. Kemudian peserta melanjutkan lirik lagu dengan tiga kata dan melemparkan bola kepada teman lainnya agar melanjutkan lirik tersebut. 6. Kelompok yang mendapatkan poin tertinggi akan menjadi pemenang <p>Gambar Babak Final</p>					

No	Nilai Kebangsaan & Tujuan Game Kebangsaan	Nama Game dan Tata Cara	Pengintegrasian				Indikator Keberhasilan
			Pembelajaran	Budaya Sekolah	Keg. Kesiswaan	Inisiatif	
		 <p style="text-align: center;">Gambar skenario babak final</p>					
11	<p>Mengetahui tokoh pahlawan nasional yang ada di Indonesia.</p> <p>Tujuan :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik mengenal tokoh pahlawan nasional yang ada di Indonesia. 2. Peserta didik meneladani sikap kepahlawanan dari tokoh pahlawan nasional yang ada di Indonesia. 	<p>Nama Game : Estafet Pahlwan Nasional</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta diminta berdiri dengan menghadap ke depan dalam dua baris yang sejajar. Peserta antar barisan berjumlah sama, dengan jarak antar peserta di tiap barisan adalah satu lengan. 2. Peserta diminta untuk mengambil gambar pahlawan nasional yang ada di depan barisan dengan cara berlari. Jarak antara posisi berdiri siswa dengan gambar yang diambil kurang lebih 5 – 10 meter. 3. Peserta yang berhasil mengambil gambar terlebih dahulu akan bertindak sebagai penanya dan peserta yang terlambat mengambil akan bertindak sebagai penjawab dalam sesi permainan tersebut. 4. Peserta yang bertindak sebagai penanya akan menunjukkan gambar pahlawan nasional untuk dijawab oleh tim lawan yang bertindak sebagai penjawab. 	V	V	V	V	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tim dapat mengenal dan menyebutkan nama pahlawan dengan tepat dengan jumlah paling banyak dari tim lainnya atau tim yang memiliki skor lebih tinggi dari tim lainnya. 2. Tim yang lebih mengenal sosok pahlawan nasional yang ada di Indonesia.

No	Nilai Kebangsaan & Tujuan Game Kebangsaan	Nama Game dan Tata Cara	Pengintegrasian				Indikator Keberhasilan
			Pembelajaran	Budaya Sekolah	Keg. Kesiswaan	Inisiatif	
		<p>5. Jika tim yang bertindak sebagai penjawab dapat menjawab dengan tepat, maka point untuk tim penjawab. Dan jika tim penjawab tidak dapat menjawab dengan tepat maka point akan diberikan pada tim penanya.</p> <p>6. Dan selanjutnya kegiatan game dilakukan secara berulang dengan cara yang sama. Tim yang memperoleh skor lebih tinggi akan ditetapkan sebagai pemenang dari game kebangsaan tersebut.</p> <p>7. Link Youtube : https://youtu.be/rMph6Gybk0M</p> <p>Catatan : Kegiatan game ini dilaksanakan secara berkelompok dengan jumlah peserta antar kelompok berjumlah sama, tim yang menang adalah yang tim yang memperoleh skor lebih tinggi dari tim lainnya.</p>					
12	Menanamkan nilai-nilai kebangsaan Tujuan: 3. Menghafalkan Lagu Wajib Nasional 4. Menanamkan nilai kerjasama antar kelompok, melatih fokus, dan peduli dengan orang sekitar	<p>Nama: Lagu Wajib Berantai Panduan Permainannya "Lagu Wajib Berantai"</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik berdiri berbanjar dengan rapi 2. Permainan dimulai dengan memilih 1 Lagu Wajib yang akan dinyanyikan secara berantai/ bergantian 4. Setiap siswa menyebutkan 1 kata secara bergantian sesuai dengan lagu yang ditentukan secara bergantian dan urut serta berirama. 5. Contoh : Lagu Wajib Maju Tak Gentar Siswa 1 : maju Siswa 2 : tak Siswa 3 : gentar Siswa 4 : membela Siswa 5 : yang 	√	√	√	√	<ol style="list-style-type: none"> 4. Siswa dapat menyelesaikan lagu wajib yang sudah ditentukan 5. Siswa dapat menanamkan kerjasama antar peserta 6. Siswa dapat fokus mendengarkan dan menyimak orang lain


No	Nilai Kebangsaan & Tujuan <i>Game</i> Kebangsaan	Nama <i>Game</i> dan Tata Cara	Pengintegrasian				Indikator Keberhasilan
			Pembelajaran	Budaya Sekolah	Keg. Kesiswaan	Inisiatif	
		Siswa 6 : benar Link Youtube : https://youtu.be/VN8Fw0pin0A?si=UdvApdshceR6OI5A					
13	Menanamkan nilai-nilai kebangsaan Tujuan : 1. Memperkenalkan nilai-nilai kebangsaan 2. Menanamkan nilai-nilai kebangsaan kepada siswa 3. Memudahkan siswa untuk mengaplikasikan nilai-nilai dalam kehidupan sehari-hari	Nama: Monopoli Penanaman Nilai-Nilai Kebangsaan 1. Bentuklah kelompok yang terdiri dari 5-7 siswa 2. Sebelum bermain, lakukan penentuan urutan pemain dengan cara permainan " <i>Hompimpa</i> " 3. Yang mendapatkan urutan pertama diberi kesempatan untuk melempar dadu terlebih dahulu 4. Setelah nomor dadu keluar, siswa melangkah sesuai jumlah angka yang keluar 5. Jika langkah terhenti di kotak Dana Umum, siswa mengambil soal yang ada di kartu Dana Umum. 6. Jika langkah terhenti di kotak Kesempatan, siswa mengambil soal yang ada di kartu kesempatan. 7. Apabila siswa menjawab dengan benar soal yang ada pada kartu, siswa akan mendapatkan skor 10 8. Pemenang yang masih bertahan diakhir permainan, dia yang mendapatkan skor yang terbanyak dan memenangkan permainan. 9. Link Youtube : https://youtu.be/V2NPVTMkdqw?si=P-xRVTaAsvLnTR8o	√	√	√	√	b. Siswa dapat memahami tentang nilai-nilai kebangsaan c. Siswa dapat menanamkan nilai-nilai kebangsaan kepada siswa d. Siswa dapat mengaplikasikan nilai-nilai dalam kehidupan sehari-hari.
14	Nilai Kebangsaan : 4. Percaya pada pemimpin 5. Mengenal Sila dan Simbol pada Pancasila	Nama Permainan: Percaya pada Pemimpin Permainan ini merupakan salah satu permainan ketangkasan, kebugaran, dan survival lebih dikenal <i>game</i> tutup mata, kami memodifikasi <i>game</i> percaya pada <i>leader</i> dengan tetap menanamkan	V	V	V	V	4. Adanya rasa percaya kepada pemimpin / leadernya 5. Adanya kerjasama antar peserta dengan kerja tim

No	Nilai Kebangsaan & Tujuan <i>Game</i> Kebangsaan	Nama <i>Game</i> dan Tata Cara	Pengintegrasian				Indikator Keberhasilan
			Pembelajaran	Budaya Sekolah	Keg. Kesiswaan	Inisiatif	
	<p>6. Kerjasama dan gotong royong</p> <p>Tujuan <i>Game</i> :</p> <p>5. Melatih kepercayaan kepada pemimpin/<i>leader</i></p> <p>6. Menentukan pemimpin dengan kesepakatan bersama</p> <p>7. Mengetahui simbol sila pada Pancasila</p> <p>8. Meningkatkan sikap kebersamaan dan gotong royong</p>	<p>nilai-nilai kebangsaan. Siswa berkelompok dipandu oleh permainan awal dari fasilitator, setelah terbentuk kelompok kemudian seluruh anggota kelompok ditutup matanya kecuali <i>leader</i> yang telah ditunjuk untuk baris dibagian belakang dengan tujuan memberikan instruksi kepada teman kelompoknya untuk mencapai sebuah tujuan.</p> <p>Petunjuk Permainan</p> <p>4. Fasilitator menjelaskan petunjuk permainan pembentukan kelompok</p> <p>d. Peserta berjalan bebas dilapangan dengan tempo tepuk tangan fasilitator (tempo lambat, sedang dan cepat)</p> <p>e. Fasilitator mengangkat tangan dengan jari 3 atau 5 atau lainnya (untuk menentukan jumlah anggota kelompok)</p> <p>f. Kegiatan tersebut dilakukan berulang-ulang sampai terbentuk kelompok yang diinginkan (catatan : laki-laki dan perempuan berbeda kelompok)</p> <p>5. Fasilitator menjelaskan petunjuk permainan Percaya Pada Pemimpin</p> <p>g. Setelah mendapat kelompok maka anggota kelompok menunjuk <i>leader</i>/pemimpin kelompok</p> <p>h. Kemudian fasilitator menjelaskan tempat <i>start</i> dan <i>finish</i> (Fasilitator diberi kertas sila Pancasila untuk menuju tujuan mencari simbol Pancasila sesuai dengan tulisan kertasnya masing-masing)</p> <p>i. <i>Leader</i> meminta anggotanya menutup mata dengan hasduk/slayer</p>					6. Mengenal simbol-simbol Pancasila

No	Nilai Kebangsaan & Tujuan Game Kebangsaan	Nama <i>Game</i> dan Tata Cara	Pengintegrasian				Indikator Keberhasilan
			Pembelajaran	Budaya Sekolah	Keg. Kesiswaan	Inisiatif	
		<p>j. <i>Leader</i> berada di barisan paling belakang untuk mengarahkan anggotanya menuju gambar simbol Pancasila diujung lapangan</p> <p>k. <i>Leader</i> berkomunikasi dengan anggotanya dengan teriakan suara atau tepukan di bahu teman di depannya</p> <p>l. Setelah sampai di <i>finish</i>, fasilitator mengecek benar atau salah tulisan di kertas dengan gambar simbol yang dituju.</p> <p>6. Link video game: https://youtu.be/BRpglGuN5_M?si=w0XolXDGBg6dNSAq https://www.youtube.com/watch?v=BRpglGuN5_M</p>					
15	<p>Membangkitkan rasa nasionalisme.</p> <p>Tujuan :</p> <ol style="list-style-type: none"> Mengidentifikasi wilayah NKRI Membiasakan kerjasama Membiasakan sikap peduli dan tanggungjawab 	<p>Nama : Menemukan nama kota di Indonesia</p> <ol style="list-style-type: none"> Buatlah kelompok beranggotakan 5-10 orang Mintalah peserta untuk baris berjajar sesuai dengan jumlah kelompok masing-masing Setiap peserta secara berurutan akan menyebutkan salah satu nama kota di Indonesia. Peserta pertama menyebutkan nama kota yang diawali dari huruf yang disebutkan oleh guru Peserta berikutnya menyebutkan nama kota berdasarkan huruf terakhir yang disebutkan oleh peserta sebelumnya. Jika ada peserta yang salah/tidak bisa menyebutkan, maka dinyatakan kalah 	√	√	√	√	<ol style="list-style-type: none"> Dapat menyebutkan nama kota di Indonesia dengan benar Adanya kerjasama antar peserta Fokus mendengarkan orang lain


No	Nilai Kebangsaan & Tujuan <i>Game</i> Kebangsaan	Nama <i>Game</i> dan Tata Cara	Pengintegrasian				Indikator Keberhasilan
			Pembelajaran	Budaya Sekolah	Keg. Kesiswaan	Inisiatif	
		7. Pemenang adalah kelompok yang berhasil menyebutkan nama kota dari awal sampai terakhir. 8. Misalnya : Guru : Sebutkan kota Diawali huruf A P1 : Aceh P2 : Halmahera P3 : Ambon P4 : Nganjuk P5: Kertosono, dst 9. Tautan Youtube : https://youtu.be/vWVL3Qpl9_g					
16	Mengidentifikasi nama suku dan tarian daerah di Indonesia Tujuan: 1. Mengenal keragaman suku dan tarian daerah di Indonesia 2. Menumbuhkan cinta tanah air 3. Membiasakan kerjasama 4. Mendengarkan pendapat orang lain	Nama: Puzzle Wawasan Kebangsaan Sebuah permainan kebangsaan yang dilakukan dalam bentuk kelompok untuk mengasah pengetahuan peserta didik tentang keragaman suku dan tarian di Indonesia dengan membedakan keduanya di selembar kertas berisi format yang telah disiapkan Petunjuk 1. Peserta dibagi menjadi 6 kelompok yang terdiri atas 5-6 orang dan masing-masing kelompok diberi lembar jawaban dan amplop yang berisi nama-nama suku di Indonesia dan tarian daerah secara acak 2. Tiap-tiap kelompok diberi waktu 7 menit untuk menyusun puzzle yang terdiri atas nama suku atau tarian daerah di Indonesia 3. Peserta harus membedakan nama suku dan nama tarian daerah	V	V	V	V	1. Menyusun puzzle suku dan tari secara tepat 2. Adanya kerjasama antar peserta 3. Mendengarkan pendapat teman 4. Wawasan tentang nama suku dan tari di Indonesia semakin bertambah

No	Nilai Kebangsaan & Tujuan <i>Game</i> Kebangsaan	Nama <i>Game</i> dan Tata Cara	Pengintegrasian				Indikator Keberhasilan																														
			Pembelajaran	Budaya Sekolah	Keg. Kesiswaan	Inisiatif																															
		<p>4. Kelompok yang mengumpulkan dengan jawaban tepat dan cepat adalah pemenangnya</p> <p>Contoh format puzzle</p> <hr/> <p style="text-align: center;">Nama-nama Suku di Indonesia</p> <table style="margin-left: auto; margin-right: auto;"> <tr><td><input type="text"/></td><td><input type="text"/></td><td><input type="text"/></td></tr> <tr><td><input type="text"/></td><td><input type="text"/></td><td><input type="text"/></td></tr> <tr><td><input type="text"/></td><td><input type="text"/></td><td><input type="text"/></td></tr> <tr><td><input type="text"/></td><td><input type="text"/></td><td><input type="text"/></td></tr> <tr><td><input type="text"/></td><td><input type="text"/></td><td><input type="text"/></td></tr> </table> <p style="text-align: center;">Nama Tari Daerah di Indonesia</p> <table style="margin-left: auto; margin-right: auto;"> <tr><td><input type="text"/></td><td><input type="text"/></td><td><input type="text"/></td></tr> <tr><td><input type="text"/></td><td><input type="text"/></td><td><input type="text"/></td></tr> <tr><td><input type="text"/></td><td><input type="text"/></td><td><input type="text"/></td></tr> <tr><td><input type="text"/></td><td><input type="text"/></td><td><input type="text"/></td></tr> <tr><td><input type="text"/></td><td><input type="text"/></td><td><input type="text"/></td></tr> </table>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>					
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>																																			
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>																																			
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>																																			
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>																																			
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>																																			
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>																																			
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>																																			
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>																																			
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>																																			
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>																																			

No	Nilai Kebangsaan & Tujuan Game Kebangsaan	Nama <i>Game</i> dan Tata Cara	Pengintegrasian				Indikator Keberhasilan
			Pembelajaran	Budaya Sekolah	Keg. Kesiswaan	Inisiatif	
		 <p>Kesepakatan:</p> <ol style="list-style-type: none"> Pemenang adalah kelompok dengan jumlah benar terbanyak Jika jawaban benar terbanyak lebih dari satu kelompok maka harus menyebutkan asal tarian daerah untuk menentukan pemenangnya <p>5. Link youtube: https://youtu.be/Ol4UipQXeUA?si=ot3ayRufN0sqhauF</p>					

No	Nilai Kebangsaan & Tujuan <i>Game</i> Kebangsaan	Nama <i>Game</i> dan Tata Cara	Pengintegrasian				Indikator Keberhasilan
			Pembelajaran	Budaya Sekolah	Keg. Kesiswaan	Inisiatif	
17	<p>Mengidentifikasi kalimat kebangsaan yang sesuai fakta dengan tujuan:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Merangkai kalimat kebangsaan dengan tepat 2. Bekerjasama 3. Berkomunikasi dengan efektif 4. Menumbuhkan semangat juang dan pantang menyerah 	<p>Nama: Merangkai kalimat kebangsaan</p> <p>Sebuah permainan kelompok yang membutuhkan pemahaman menyusun kalimat sesuai dengan EYD dan wawasan kebangsaan yang baik. Permainan ini membantu peserta didik untuk dapat bekerjasama dengan teman dan dapat berkomunikasi yang baik untuk bisa menyelesaikan masalah. Selain itu peserta didik dapat menambah wawasan kebangsaan melalui susun kalimat dari kelompok lain. Masing-masing kelompok dapat bertukar kata agar kalimat yang mereka buat bisa tersusun sesuai dengan EYD</p> <p>Petunjuk:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa dibagi menjadi 5 kelompok kecil dengan peserta didik sebanyak 6 peserta atau menyesuaikan dengan cara yang unik (misal: membuat lingkaran besar dan bernyanyi sambil bergerak, lalu instruktur memberi instruksi untuk membentuk kelompok menggunakan simbol). 2. Instruktur menyampaikan petunjuk permainan kepada peserta. 3. Instruktur memberikan amplop berisi 7 kata dengan 3 suku kata yang tidak sesuai dengan kata yang dibutuhkan untuk mendapatkan susunan kalimat yang tepat. 4. Karena dalam satu amplop yang berisi 7 kata tersebut diantaranya terdapat 3 kata yang tidak dibutuhkan untuk menyusun kalimat dengan tepat maka masing-masing kelompok dapat bertukar kata dengan cara bernegosiasi. 5. Contoh kalimat yang harus disusun dengan benar adalah: <ol style="list-style-type: none"> a. Sayuti Melik adalah orang yang mengetik naskah proklamasi b. Tanggal 1 Juni diperingati sebagai hari lahirnya Pancasila 	V	V	V	V	<ol style="list-style-type: none"> 1. Dapat merangkai kalimat yang tepat sesuai EYD 2. Dapat merangkai kalimat sesuai dengan fakta sejarah 3. Peserta bekerjasama dalam kelompok 4. Peserta belajar berkomunikasi dan bernegosiasi dengan kelompok lain.

No	Nilai Kebangsaan & Tujuan <i>Game</i> Kebangsaan	Nama <i>Game</i> dan Tata Cara	Pengintegrasian				Indikator Keberhasilan
			Pembelajaran	Budaya Sekolah	Keg. Kesiswaan	Insidental	
		c. Berbeda – beda tetapi tetap satu jua d. Lagu kebangsaan Indonesia Raya diciptakan oleh WR. Supratman e. Bung Tomo merupakan Pahlawan Nasional berasal dari Surabaya 6. Link youtube: https://youtu.be/Ol4UipOXeUA?si=ot3ayRufN0sqhauF Kesepakatan: Pemenang permainan adalah kelompok yang paling tepat menyusun kalimat atau mendekati tepat.					
18	Menemukenali Lambang Pancasila Tujuan: 1. Menghafal Lambang Pancasila 2. Membiasakan kerjasama 3. Melatih fokus 4. Membiasakan peduli dengan orang lain	Nama: Gaya Kebangsaan 1. Satu kelas terdiri dari dua tim, tim 1 terdiri atas 5 siswa dan tim 2 terdiri atas 5 siswi 2. Setiap kelompok berbaris ke belakang; 3. Siswa paling depan maju dan berbalik badan menghadap anggota tim; 4. Siswa paling depan mendapat kertas yang berisi tulisan salah satu Lambang Pancasila dan diletakkan di atas kepala 5. Siswa di seberangnya memeragakan kata yang dipegang temannya dan siswa yang memegang kertas menebak Lambang Pancasila sampai berhasil. Jika sudah berhasil, maka akan berlanjut. 6. Link Youtube: https://youtu.be/OVbl-ULme1Q Catatan:	V	V	V	V	1. Dapat memeragakan Lambang Pancasila 2. Dapat menebak Lambang Pancasila 3. Adanya kerja sama antar peserta 4. Memerhatikan orang lain 5. dst

No	Nilai Kebangsaan & Tujuan Game Kebangsaan	Nama <i>Game</i> dan Tata Cara	Pengintegrasian				Indikator Keberhasilan
			Pembelajaran	Budaya Sekolah	Keg. Kesiswaan	Inisiatif	
		a. Ini dapat dilombakan antar kelompok, yang menang adalah yang paling banyak bisa menebak gaya. b. Permainan dapat diganti dengan Ibu kota provinsi, makanan khas daerahnya/kotanya					
19	Mengenal nama-nama tari tradisional di Indonesia Tujuan: 1. Mengenalkan nama tari tradisional di Indonesia 2. Menumbuhkan rasa memiliki terhadap budaya bangsa 3. Membiasakan kerja sama	Nama: Mencari Kata Nama Tari Tradisional 1. Satu kelas terdiri dari dua tim, tim 1 terdiri dari 5 siswa dan tim 2 terdiri dari 5 siswi; 2. Siswa mendapatkan satu lembar kertas yang berisikan nama-nama tari tradisional seperti ini.  3. Setiap siswa memegang bolpen. 4. Siswa dalam tim membuat lingkaran terbalik (punggung bertemu punggung) 5. Dalam waktu 2 menit siswa secara bergantian melingkari kata yang menunjukkan nama tari tradisional (satu anak satu kata). 6. Link Youtube: https://youtu.be/RfTLfxJFB3E	V	V	V	V	1. Dapat mengenali berbagai nama tari tradisional di Indonesia 2. Menumbuhkan rasa cinta tanah air melalui budaya tari tradisional 3. Adanya kerja sama antar peserta

No	Nilai Kebangsaan & Tujuan <i>Game</i> Kebangsaan	Nama <i>Game</i> dan Tata Cara	Pengintegrasian				Indikator Keberhasilan
			Pembelajaran	Budaya Sekolah	Keg. Kesiswaan	Inisiatif	
		<p>Catatan: Ini dapat dilombakan antar kelompok, yang menang adalah yang paling banyak menemukan nama tari tradisional.</p>					
20	<p>Mengenal Tokoh Pahlawan di Indonesia berdasarkan ciri-ciri yang disampaikan</p> <p>Tujuan :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Menghafal nama tokoh pahlawan dan perannya yang penting untuk perjuangan mempertahankan kemerdekaan Republik Indonesia 2. Membiasakan kerjasama 3. Membiasakan perilaku kebangsaan kepada warga sekolah 	<p>Nama : Tembak-Menebak Pahlawan</p> <p>Permainan kebangsaan Tembak-Menembak adalah permainan kelompok untuk melatih kerjasama dan konsentrasi kepada siswa dengan mengenal dan memahami tokoh Pahlawan Bangsa Indonesia beserta perannya kepada perjuangan kemerdekaan Republik Indonesia.</p> <p>Tata cara antara lain :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok yang masing-masing terdiri dari 5 anggota. Nama kelompok bisa diambil dari ragam suku-suku di Indonesia (contoh: Batak, Jawa, Sunda, Bugis, Betawi, dll.) 2. Permainan dimulai dengan menentukan kelompok yang akan memulai permainan, dan diakhiri dengan kelompok yang belum konsentrasi ketika merespon/ditembak oleh kelompok yang menembak sebelumnya. 3. Yang harus dikatakan ketika ingin menargetkan kelompok lainnya dengan menyebutkan nama suku kelompok lain : <ol style="list-style-type: none"> a. Siswa 1 : Bersedia b. Siswa 2 : Siap c. Siswa 3 : Tembak d. Siswa 4 : Eklek-eklek e. Siswa 5 : Dor! + menyebutkan nama suku kelompok lain 4. Link youtube: 	V	V	V	V	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mampu menghafal nama tokoh pahlawan dan perannya yang penting untuk perjuangan mempertahankan kemerdekaan Republik Indonesia 2. Dapat menerapkan perilaku positif kerjasama dalam kelompok 3. Meningkatkan perilaku dan wawasan yang berkaitan dengan kebangsaan kepada seluruh warga sekolah

No	Nilai Kebangsaan & Tujuan Game Kebangsaan	Nama <i>Game</i> dan Tata Cara	Pengintegrasian				Indikator Keberhasilan
			Pembelajaran	Budaya Sekolah	Keg. Kesiswaan	Inisiatif	
		https://youtu.be/Gj_r321cm7A?si=5gT4X6zvrA7ron11 Kesepakatan: 1. Kelompok yang tidak langsung merespon saat disebutkan oleh kelompok lain, maka dinyatakan kalah dalam permainan. Selanjutnya, tiap anggota dari kelompok tersebut akan mendapatkan konsekuensi dengan menjawab pertanyaan dari Guru mengenai wawasan Kebangsaan tokoh Pahlawan, beserta perannya dalam kemerdekaan Republik Indonesia. 2. Game dapat dikembangkan tidak hanya nama pahlawan tetapi juga yang lain, misalnya "jasa pahlawan" seperti Soekarno Hatta sebagai proklamator, W.R. Soepratman sebagai Pencipta Lagu Kebangsaan, dan lain-lain					
21	Mengetahui suku bangsa a. Menghafal suku bangsa b. Melatih kekompakan c. Melatih kerjasama (tim building) Belajar penerapan kelipatan (kunci game)	Nama: Suku Bangsa 1. Game dilakukan dalam satu kelas 2. Mintalah peserta berdiri melingkar 3. Mintalah peserta mengganti nama dirinya dengan nama suku bangsa di Indonesia 4. Jika sudah semua siswa memiliki nama suku bangsa tutor game menyebut satu suku bangsa nama yang di sebut harus melakukan a. Menyebut nama suku bangsa lain tetapi tidak boleh suku bangsa di samping kanan maupun kirinya b. Setelah menyebutkan siswa langsung duduk c. Dan seterusnya hingga semua duduk	V	V	V	V	1. Dapat menyebutkan suku bangsa 2. Semua peserta berhasil duduk Kunci permainan adalah penerapan kelipatan (tidak boleh disampaikan pada peserta)

No	Nilai Kebangsaan & Tujuan Game Kebangsaan	Nama <i>Game</i> dan Tata Cara	Pengintegrasian				Indikator Keberhasilan
			Pembelajaran	Budaya Sekolah	Keg. Kesiswaan	Inisiatif	
		d. Game berhasil jika mampu mendudukan semua peserta e. Jika menyebut nama suku bangsa yang sudah duduk maka harus di ulang dari awal semua berdiri 5. Link youtube: https://youtu.be/tohCQS0a7uo?si=nnn65K4aFGr3iK1A					
22	Menemukenali Kebudayaan di Indonesia. Tujuan: 1. Menanamkan jiwa Nasionalisme pada siswa 2. Menanamkan sikap toleransi menerima keberagaman suku dan budaya pada siswa 3. Melatih siswa untuk berpikir kritis	Nama : Satu Bangsa Dalam Keberagaman 1. Siswa berhitung, ketika mendapatkan angka kelipatan 3 maka siswa mengganti angka tersebut dengan kata ' KHADIJAH '. Siswa yang tidak fokus dan salah menyebutkan kata kunci diminta maju kedepan. 2. Siswa-siswi yang lain menanyikan lagu daerah sesuai dengan petunjuk yang diberikan oleh guru. 3. Siswa yang berada didepan menebak judul beserta asal daerah lagu dengan cara mencari kartu yang bertuliskan judul lagu didalam kotak box. 4. Setelah menemukan judul lagu tersebut, siswa menempelkan kartu sesuai daerah asal pada peta Indonesia yang ada di papan tulis. 5. Selanjutnya, siswa tersebut melemparkan bola ke teman-teman yang lain dan meminta siswa yang mendapatkan bola untuk maju kedepan kelas dan mencari makanan khas daerah sesuai dengan asal judul lagu yang sudah ditempel. 6. Siswa selanjutnya mencari gambar makanan khas daerah didalam box dan menempelkannya pada peta Indonesia. 7. Siswa beserta guru merefleksikan makna <i>game</i> yang dimainkan https://youtu.be/67KZWJKgMUE?si=wmTiAnMKjLtZt6Bc	V	V	V	V	4. Dapat menebak judul lagu beserta asal daerahnya 5. Dapat menempelkan kartu tersebut pada daerahnya di Peta Indonesia 6. Dapat menebak makanan khas daerah

No	Nilai Kebangsaan & Tujuan <i>Game</i> Kebangsaan	Nama <i>Game</i> dan Tata Cara	Pengintegrasian				Indikator Keberhasilan
			Pembelajaran	Budaya Sekolah	Keg. Kesiswaan	Inisiatif	
23	Penerapan nilai-nilai Sumpah Pemuda 1. Menganalisis kegiatan yang mencerminkan nilai-nilai Sumpah Pemuda 2. Menerapkan nilai-nilai Sumpah Pemuda dalam kehidupan sehari-hari	Nama : Penerapan nilai-nilai Sumpah Pemuda 1. Membentuk kelompok minimal 5 peserta 2. Peserta diminta untuk duduk sesuai dengan kelompoknya 3. Di papan tulis dipajang pohon literasi sebagai sumber baca peserta didik 4. Peserta didik mendapatkan penjelasan untuk game kebangsaan, peserta didik mencari barcode rahasia yang sudah disediakan oleh guru di luar ruangan 5. Peserta didik Kembali ke ruangan untuk mengambil lembar kerja 6. Peserta didik diskusi kelompok untuk menganalisis kegiatan yang mencerminkan nilai-nilai Sumpah Pemuda 7. Peserta didik upload hasil diskusi pada website mini yang sudah disediakan 8. Link Youtube: https://youtu.be/FGTuTvo_n0?si=YQgYWBYNADxyXdfc	V	V	V	V	1. Dapat menentukan perilaku yang sesuai dengan nilai-nilai Sumpah Pemuda 2. Dapat menerapkan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari
24	Mengenal Lagu-lagu kebangsaan Tujuan: 1. Memberi wawasan tentang kebangsaan 2. Menghafal Lagu-lagu Kebangsaan 3. Membiasakan Kemandirian	Nama: Bersatu Kita Teguh Alur Permainan: Babak Pertama: Menebak judul lagu nasional 1. Dimainkan oleh 8 siswa 2. Permainan dilakukan dengan berbaris melingkar berjarak 2 m 3. Instruktur memberikan pernyataan terkait judul lagu nasional yang diputar.	√	√	√	√	1. Dapat menyelesaikan syair lagu kebangsaan 2. Adanya kerjasama antar peserta 3. Mendengarkan orang lain 4. Kekompakan 5. Kemandirian 6. Jiwa pejuang

No	Nilai Kebangsaan & Tujuan <i>Game</i> Kebangsaan	Nama <i>Game</i> dan Tata Cara	Pengintegrasian				Indikator Keberhasilan
			Pembelajaran	Budaya Sekolah	Keg. Kesiswaan	Inisiatif	
	4. Membiasakan Berjuang 5. Membiasakan kerjasama 6. Membiasakan peduli dengaan orang lain 7. Mealnjutkan syair lagu-lagu kebangsaan	4. Kemudian setiap kelompok bisa menjawab dengan jawaban benar atau salah. Jika jawaban benar, maka seluruh anggota kelompok melompat satu langkah ke depan dan begitu sebaliknya. <i>(Telah disediakan 10 judul lagu nasional)</i> 5. Dalam babak ini dimainkan oleh individu jika salah menjawab maka wajib melatih kekuatan otot lengan Babak Kedua: Estafet bola dengan sambung Lirik Lagu 1. Dimainkan oleh 8 siswa 2. Permainan dilakukan dengan berbaris melingkar berjarak 2 m 3. Permainan menggunakan 1 bola sebagai alat estafet 4. Selanjutnya instruktur mengawali lirik salah satu lagu nasional. 5. Kemudian peserta melanjutkan lirik lagu dengan bebas berhenti dan melemparkan bola kepada teman lainnya agar melanjutkan lirik tersebut. 6. Jika ada pemain yang eror atau tidak dapat melanjutkan maka wajib melaksanakan penambahan Latihan otot tangan					

No	Nilai Kebangsaan & Tujuan <i>Game</i> Kebangsaan	Nama <i>Game</i> dan Tata Cara	Pengintegrasian				Indikator Keberhasilan
			Pembelajaran	Budaya Sekolah	Keg. Kesiswaan	Inisiatif	
		<p>Babak Final Ketiga</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Pemain membentuk 2 team tiap team berjumlah 4 anggota 2. Permainan adalah bola tangan dengan menyanyikan lagu hingga team wajib memasukkan bola pada tempat yang di sediakan 3. Bola wajib di passing ke teman team jika lagu dua kata sudah dinyanyikan 4. Pemain yang terakhir menyelesaikan lirik lagu dan mampu mencetak goal maka team tersebut yang menang. 5. Team yang kalah wajib melakukan Latihan otot tangan lebih banyak agar kekuatan otot tangan bertambah. <p>https://youtu.be/5FXtgzd2rzo</p>					
25	Membangun semangat persatuan dan kerja sama (gotong royong). Tujuan	<p>Nama: Tandu Bebahaya</p> <p>Alat dan Bahan yang diperlukan:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 2 buah tongkat kayu 2. Sebuah tali pramuka 	√	√	√	√	<ol style="list-style-type: none"> 1. Berhasil membuat tandu. 2. Berhasil menjawab pertanyaan pada setiap pos.

No	Nilai Kebangsaan & Tujuan <i>Game</i> Kebangsaan	Nama <i>Game</i> dan Tata Cara	Pengintegrasian				Indikator Keberhasilan
			Pembelajaran	Budaya Sekolah	Keg. Kesiswaan	Inisiatif	
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Membangun kerja sama. 2. Membangun kekariban antar pemain. 3. Membangun rasa tanggung jawab. 4. Meningkatkan keterampilan. 5. Meningkatkan ilmu pengetahuan tentang Indonesia. 6. Inisiatif dan kecepatan siswa. 7. Menjunjung tinggi sportifitas. 8. Keterampilan membangun tandu. 	<ol style="list-style-type: none"> 3. Kertas pertanyaan 4. Tanda Rumah Sakit 5. Tangkai untuk tanda rumah sakit dan kertas pertanyaan 6. <i>Timer</i> <p>Tata Cara (Prosedur)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Setiap kelompok terdiri dari 5 orang; 4 orang mengangkat tandu sedangkan 1 orang berbaring di tandu tersebut. 2. Saat permainan dimulai, kedua kelompok berlomba-lomba untuk membuat tandu mereka terlebih dahulu. 3. Setelah selesai membuat tandu, satu orang akan berbaring di atas tandu dan empat orang lainnya akan mengangkatnya. 4. Selanjutnya, Kedua kelompok akan berlomba menuju ke rumah sakit melalui 4 pos pertanyaan yang ada. 					<ol style="list-style-type: none"> 3. Berhasil membaringkan peserta yang ditandu di atas meja Rumah Sakit. 4. Adanya kerja sama antar peserta.

No	Nilai Kebangsaan & Tujuan <i>Game</i> Kebangsaan	Nama <i>Game</i> dan Tata Cara	Pengintegrasian				Indikator Keberhasilan
			Pembelajaran	Budaya Sekolah	Keg. Kesiswaan	Inisiatif	
		<p>5. Jika berhasil menjawab pertanyaan, mereka pergi ke pos berikutnya, sampai mereka tiba di Rumah Sakit.</p> <p>6. Yang dapat menjawab pertanyaan adalah orang yang berbaring di atas tandu. Jika suatu kelompok gagal untuk menjawab pertanyaan dalam 15 detik, mereka harus diam ditempat selama 10 detik sebelum mendapatkan kesempatan untuk menjawab lagi.</p> <p>7. Kelompok yang menjatuhkan orang dari tandu harus mengulang dari posisi <i>start</i>.</p> <p>8. Setelah mereka berhasil menjawab semua pertanyaan, tandu akan dibaringkan diatas meja yang telah disediakan di Rumah Sakit.</p> <p>9. Kelompok yang berhasil membaringkan tandu di atas meja Rumah Sakit terlebih dahulu adalah pemenangnya.</p> <p>Catatan: Permainan ini tetap dapat dilombakan dengan menggunakan tandu yang sudah jadi jika siswa belum mampu untuk membuat tandu sendiri.</p>					

No	Nilai Kebangsaan & Tujuan Game Kebangsaan	Nama <i>Game</i> dan Tata Cara	Pengintegrasian				Indikator Keberhasilan
			Pembelajaran	Budaya Sekolah	Keg. Kesiswaan	Inisiatif	
		Alamat link: https://youtu.be/I3XMLWbOpTo					
26	Menemukenali semangat komitmen kebangsaan : 1. Mengenal keberagaman dalam semangat komitmen kebangsaan yang dikaitkan dengan <i>human rights</i> , rasa nasionalisme. 2. Menerima keberagaman sebagai semangat komitmen kebangsaan yang berBhinneka Tunggal Ika. 3. Menganalisis hak dan kewajiban warga negara berkaitan dengan <i>Human Rights</i> ,	Nama : Padamu Indonesiaku A. Alat dan Bahan -Kertas untuk Binggo, membuat 9 kotak dan ditulis secara acak oleh kelompok B. Cara Bermain - Peserta didik diklasifikasikan dalam kelompok, melalui games konsentrasi "Kwak...Kwik...Kwuk....Kwek....Kwok...." - Dalam satu kelas dibagi menjadi 2 kelompok - Peserta didik membuat 9 kotak Binggo - Peserta didik mengacak nomor pada kotak Binggo ditulis secara acak, dan apabila saat menjawab pertanyaan membentuk garis horizontal, vertical, maupun diagonal, kelompok yang menjawab dengan benar dan membentuk pola vertical, horizontal maupun diagonal , itulah yang akan menjadi pemenang. - Siapkan 5 kursi untuk games jawaban BENAR - Dan 5 kursi untuk jawaban SALAH	V	V	V	V	1. Dapat memahami keberagaman sebagai semangat komitmen kebangsaan. 2. Dapat menerima Keberagaman sebagai wujud komitmen bangsa yang berBhinneka Tunggal Ika. 3. Dapat menganalisis hak dan kewajiban warga negara yang berkaitan dengan Human Rights, baik secara personal maupun kelompok. 4. Dapat bekerjasama menghargai pendapat orang lain dalam kelompok

No	Nilai Kebangsaan & Tujuan <i>Game</i> Kebangsaan	Nama <i>Game</i> dan Tata Cara	Pengintegrasian				Indikator Keberhasilan
			Pembelajaran	Budaya Sekolah	Keg. Kesiswaan	Inisiatif	
	<p>secara personal menumbuhkan semangat komitmen kebangsaan.</p> <p>4. Membiasakan bekerjasama dengan orang lain dan menghargai pendapat teman secara <i>Personal Rights</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> - Saat Guru memberikan beberapa pertanyaan sampai semua nomor dalam Binggo terbuka, maka kursi pada jawaban BENAR atau SALAH akan dikurangi 1 kursi sampai menemukan 3 Peserta didik dari kelompok yang bersangkutan berhasil menempati kursi tersebut kelompok itulah yang keluar sebagai pemenang. - Guru menginstruksikan setiap kelompok untuk mengikuti perintah konsentrasi yang berlawanan ataupun yang sebenarnya, dan Guru mencatat point tiap kelompok. - Guru memberikan pertanyaan berupa kasus ataupun implementasi dalam kehidupan sehari hari yang berkaitan dengan semangat komitmen kebangsaan, hak dan kewajiban warga negara yang dikaitkan dengan <i>Human Rights</i>. - Setiap kelompok secara personal menentukan kursi benar atau salah saat music berhenti dan jawaban yang paling banyak benar menjawab pernyataan Guru tersebut dialah pemenangnya. 					

No	Nilai Kebangsaan & Tujuan Game Kebangsaan	Nama Game dan Tata Cara	Pengintegrasian				Indikator Keberhasilan
			Pembelajaran	Budaya Sekolah	Keg. Kesiswaan	Inisiatif	
		Penjelasan lebih jelas terkait dengan permainan dapat dilihat pada link dibawah ini. https://drive.google.com/file/d/16_zqc-LzVry6sF0oElvDX2EJdszyz7N3/view?usp=sharing					
27	Meningkatkan semangat Kebangsaan	<p>Nama : Ular Tangga Semangat Kebangsaan</p> <p>Persiapan:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siapkan <i>Banner</i> permainan ular tangga • Dadu • Peserta didik membentuk kelompok maks. 4 peserta • Setiap Kelompok memilih 1 anggotanya sebagai 'Pion' • Guru memberikan 1 pertanyaan awal. Kelompok yang berhasil menjawab maka kelompok tersebut yang melemparkan dadu terlebih dahulu <p>Petunjuk Bermain:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kelompok melempar dadu dan 'Pion' melangkah sesuai dengan angka yang muncul. • Jika 'Pion' mendarat diawal tangga, maka dapat naik ke kotak yang lebih tinggi. Sebaliknya, jika mendarat diawal ular maka harus turun ke kotak yang lebih rendah. 	✓	✓	✓	✓	<p>Indikator:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Dapat menjawab soal/instruksi pada kotak banner 2. Saling menghargai antar kelompok 3. Adanya kerja sama antar peserta didik dalam kelompok

No	Nilai Kebangsaan & Tujuan <i>Game</i> Kebangsaan	Nama <i>Game</i> dan Tata Cara	Pengintegrasian				Indikator Keberhasilan
			Pembel- ajaran	Budaya Sekolah	Keg. Kesis- waan	Insi- denta l	
		<ul style="list-style-type: none"> • Jika kelompok mendapatkan dadu maksimum (angka 6), maka kelompok tersebut mendapat giliran ekstra. • Beberapa kotak pada <i>banner</i> terdapat soal/instruksi yang wajib dijawab/dilakukan oleh kelompok. Jika mendapati kotak yang kosong maka kelompok akan mendapat pertanyaan dari guru. <p>Pemenang: 'Pion' yang pertama kali mencapai kotak finish di papan permainan adalah pemenangnya.</p> <p>Link: https://youtu.be/p6Jf-6L-llw</p>					