

Pemupukan Semangat Patriotisme Melalui Permainan Tradisional Dalam Mata Pelajaran Sejarah: Satu Tinjauan Umum

Inculcating Patriotism Through Traditional Games In History Subject: A General Review

Aisyah Farhah Mohd Yusri
¹Ahamad Jama'Amin Yang

Program Ijazah Sarjana Muda Perguruan
Institut Pendidikan Guru Kampus Darulaman
Kedah Darul Aman

Correspondence e-mail: ¹ahamadjamaamin@ipgm.edu.my

ABSTRAK

Semangat patriotisme dilihat mampu dipupuk melalui permainan tradisional khususnya dalam aktiviti pengajaran dan pembelajaran mata pelajaran Sejarah. Faktor pemodenan menjadikan penggunaan bahan digital dan elektronik banyak diguna pakai dalam PdP harian, lantas strategi dan amalan permainan tradisional perlu dirangka dengan teliti bagi menyuburkan semangat patriotisme dalam diri murid. Kontemporari segenap aspek misalnya penciptaan E-games menjadikan isu dan cabaran dalam memupuk semangat patriotisme perlu diatasi. Kajian ini merupakan tinjauan awal berdasarkan sumber literatur sekunder kualitatif bagi mengenal pasti kepentingan pemupukan semangat patriotisme melalui permainan tradisional, mengkaji amalan dan strategi permainan tradisional serta menganalisis isu dan cabaran pemupukan semangat patriotisme terhadap kemenjadian murid. Hasil dapatan kajian awal mendapati pemupukan semangat patriotisme mampu disumbangkan oleh guru dan usaha pihak sekolah. Misalnya, guru Sejarah menyampaikan konsep patriotisme, sentimen positif dan merancang aktiviti pemupukan nilai yang melibatkan murid. Kepentingan kajian ini jelas tertumpu kepada guru Sejarah yang bersinergi dalam memupuk semangat patriotisme dengan menggunakan kaedah-kaedah menarik terutama permainan tradisional. Oleh yang demikian, mata pelajaran Sejarah mampu menjadi medium dalam memupuk semangat patriotisme di samping membawa warisan budaya sebagai identiti kepada seluruh rakyat Malaysia.

Kata kunci: *Semangat patriotisme; permainan tradisional; mata pelajaran Sejarah; warisan; budaya*

ABSTRACT

Patriotism is the key of integration among people that able to be fostered through traditional games, especially in teaching and learning activities in History education. Modernization factors make the use of digital and electronic materials widely used in daily classroom studies and the strategies and practices of traditional games need to be carefully framed to foster a spirit of patriotism in students. All contemporary aspects, for example the creation of E-games, make issues and challenges in fostering a spirit of patriotism need to be overcome. This study is an initial review based on qualitative secondary literature sources to identify the importance of cultivating the spirit of patriotism through traditional games, studying the practices and strategies of traditional games and analysing issues and challenges in cultivating a spirit of patriotism towards becoming students. The results of the initial study found that the fostering patriotism could be contributed by teachers and the efforts of the school. For example, the History teacher conveys the concept of patriotism, positive sentiment and designs value-building activities that involve students. The importance of this study is clearly focused on synergy of History teachers in fostering the spirit of patriotism by using interesting

methods, especially traditional games. Thus, the History subject can be a medium to instil patriotism at the same time bringing cultural heritage as an identity for all Malaysian citizens.

Keywords: *Patriotism; traditional games; History subject; cultural; heritage*

1. Pengenalan

Jurang sosioekonomi kaum-kaum saban tahun mengalami pengecilan dengan disulami liku-liku Sejarah yang gelap seperti peristiwa 13 Mei 1969 mengilhamkan pelbagai dasar-dasar dalam menjenamakan seluruh kaum sebagai masyarakat yang bersatu padu. Misalnya, Perlembagaan Persekutuan dan Rukun Negara yang diperkenalkan adalah untuk membentuk identiti kebangsaan dalam diri setiap rakyat Malaysia di samping elemen permuafakatan serta kesepaduan menjadi tonggak kepada keharmonian yang perlu dicapai. Melalui konteks perpaduan yang mereformasikan negara bangsa, terdapat faktor pelonjak seperti integrasi, bahasa kebangsaan, demokrasi dan patriotisme. Perkara ini bersangkut paut dengan semangat patriotisme dalam diri masyarakat negara ini. Komposisi masyarakat Malaysia yang majmuk menjadikan semangat patriotisme sebagai katalis dalam menghubungkan kesemua bangsa tanpa melihat kepada latar belakang, budaya mahupun adat resam. Zuhdi (2014), menyatakan perkataan patriotisme dari sudut Barat membawa maksud itu sendiri berasal daripada bahasa Yunani iaitu 'Patria' yang membawa bermaksud tanah air 'fatherland or homeland'. Hal ini bererti maksud patriotisme ialah cintakan kepada tanah air dengan kesanggupan untuk menabur bakti kepada negara. Semangat patriotisme merupakan satu alat untuk menimbulkan persefahaman, penyatuan, pemacu kepada kemajuan dan pelaburan strategik keselamatan negara yang bertepatan dengan pendapat Ku Hasnita & Mohd Haizam, (2011). Hujahan ini diperincikan oleh Rumaizuddin & Rushdan (2015), bahawa semangat patriotisme dapat menegakkan kedaulatan dan kemerdekaan negara. Penanaman semangat ini perlu disuburi sejak pendidikan awal lagi. Hal ini berkaitan dengan penjiwaan semangat patriotisme yang dinyatakan oleh Muhamad Azian & Mohamad Ali (2018), bahawa nilai ini perlu disemai dalam pendidikan bermula di bangku persekolahan dengan lebih kreatif supaya pelajar dapat menjiwai dengan lebih mendalam.

Sehubungan itu, mata pelajaran Sejarah berperanan dalam memupuk semangat ini khususnya dengan memperkenalkan warisan budaya kepada seluruh rakyat Malaysia agar segenap lapisan masyarakat mengetahui akan keunikan yang boleh dinikmati bersama. Perasaan inilah yang mampu memupuk semangat patriotisme. Penyatuan melalui nilai kebudayaan ini mampu diperoleh daripada budaya masyarakat seperti permainan rakyat atau dalam kata mudahnya, permainan tradisional. Permainan tradisional dalam kajian Chander Vengadasalam et. al, (2019), merupakan warisan permainan yang direka oleh nenek moyang terdahulu dan semakin dilupakan kerana kemajuan teknologi serta penggunaan elektronik yang serba canggih kini. Mereka menggunakan alat dan bahan seperti kayu dan guli untuk permainan congkak, kapur bagi permainan teng teng dan batu untuk permainan batu seremban. Permainan tradisional dapat dipraktikkan oleh semua kaum tanpa mengira warna kulit dan keturunan walaupun setiap kaum mempunyai permainan tersendiri. Misalnya, semangat patriotisme dipupuk apabila kaum Melayu, Cina dan India mempraktikkan permainan tradisional secara bersama. Kebersamaan ini memupuk serta menyemai nilai murni dalam kalangan masyarakat sesebuah negara agar lebih mencintai negara sendiri daripada dijajah oleh budaya luar yang kaya dengan globalisasi langsung melahirkan kebejatan. Terdapat banyak permainan tradisional kerana setiap kaum mempunyai permainan tersendiri seperti kaum Melayu dengan batu seremban, kaum India dengan permainan kabadi

dan kaum Cina terkenal dengan permainan tengteng. Masyarakat dahulu mempraktikkan permainan tradisional kerana terdapat pelbagai manfaat seperti mengisi masa lapang dengan disulami unsur pemupukan nilai murni, interaksi yang sihat dan penyatuan sesebuah kaum melalui permainan yang boleh dilakukan secara bersama. Oleh yang demikian, permainan tradisional mampu memupuk semangat patriotisme dalam diri murid kerana persamaan ini membentuk identiti sebagai rakyat Malaysia.

Artikel-artikel berkaitan pemupukan semangat patriotisme dan permainan tradisional banyak diterbitkan menjelang abad ke-20. Kajian ini mempunyai objektif untuk mengenal pasti kepentingan pemupukan semangat patriotisme melalui permainan tradisional, mengkaji amalan dan strategi permainan tradisional serta menganalisis isu dan cabaran pemupukan semangat patriotisme terhadap kemenjadian murid. Oleh yang demikian, sejauhmanakah pemupukan semangat patriotisme melalui permainan tradisional dalam mata pelajaran Sejarah.

2. Metodologi

Artikel ini dihasilkan melalui reka bentuk kualitatif berdasarkan kajian literatur iaitu dengan pengumpulan maklumat dan bahan berkaitan pemupukan semangat patriotisme dan permainan tradisional dalam mata pelajaran Sejarah menggunakan carian pelbagai pengkalan data.

2.1 Tata Cara Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang dijalankan adalah dengan menganalisis dapatan-dapatan kajian. Pengumpulan data ialah kaedah mengumpul maklumat secara terperinci yang diketahui atau telah dikumpul mengenai sesuatu dan seterusnya dijadikan asas untuk membuat kajian secara analisis atau kesimpulan. Ott & Longnecker (2015), menyatakan kaedah pengumpulan data ialah teknik yang digunakan bagi mendapatkan data secara fizikal untuk dianalisis dalam sesuatu kajian atau penyelidikan. Instrumen kajian perlu dikembangkan untuk mendapat data yang tepat, sesuai dengan tujuan kajian. Mertens (2010) menjelaskan beberapa langkah dalam mengembangkan instrumen. Langkah-langkah pengembangan instrumen ini bersifat umum dan dapat diimplementasikan dalam beberapa jenis pengumpulan data mengikut kaedah kualitatif seperti pemerhatian, analisis dokumen dan temu bual.

2.2 Analisis Data

Kajian ini menggunakan kaedah analisis kandungan berdasarkan sumber yang dirujuki. Perkara ini berkait dengan dapatan yang relevan dalam sesuatu bidang kajian. Beberapa perancangan dibuat seperti penetapan tujuan, sampel dan analisis, metod pengumpulan data dan pilihan metod analisis. Penganalisan adalah dengan mengenal pasti item iaitu tema berpola dalam kajian. Konteks pemahaman yang mudah, tematik ialah suatu cara penyelidikan kajian yang dilakukan berpandukan kepada tema-tema tertentu dan ditentukan berdasarkan objektif-objektif kajian yang ditetapkan (Weaver, 2016). Penetapan tema membolehkan penyelidikan dapat menjalankan suatu kajian dengan lebih mudah memandangkan kajian sudah mempunyai ruang lingkup penelitian yang khusus. Tema-tema kajian dapat dikenalpasti menerusi pendekatan cara induktif daripada hasil kutipan data mentah kualitatif seperti pemerhatian, temu bual dan analisis dokumen (Creswell, 2015). Menurut Othman Lebar (2018), terdapat dua strategi atau kaedah yang digunakan bagi

menganalisis data iaitu menganalisis data secara kes demi kes dan analisis data secara merentas kes. Analisis data secara kes demi kes dilakukan bagi menghuraikan secara terperinci tentang amalan dan strategi permainan tradisional bagi memupuk semangat patriotisme dalam kalangan murid dalam kalangan subjek kajian. Analisis menerentas kes pula dijalankan bagi membolehkan sesuatu huraian dibuat secara lebih mendalam dengan melihat kepada amalan dan strategi permainan tradisional bagi memupuk semangat patriotisme dalam kalangan murid.

3. Dapatan dan Perbincangan

3.1 Faktor Pemupukan Semangat Patriotisme

Hasil kajian yang dijalankan oleh Irma Wani et. al (2021), meninjau penerapan patriotisme oleh guru-guru Sejarah. Dapatan kajian ini menunjukkan pengetahuan penerapan patriotisme guru Sejarah pada tahap tinggi dan memberangsangkan, selain beberapa lagi kajian lain yang juga menunjukkan tahap keupayaan guru yang baik dalam penerapan patriotisme. Perbincangan kajian ini mendapati guru Sejarah berperanan dalam memupuk semangat patriotisme dengan menerapkan item-item tertentu yang diunjurkan. Antara dapatan item tertinggi adalah pemupukan semangat patriotisme dapat diterapkan apabila guru Sejarah mengamalkan pengajaran kolaboratif di samping merancang aktiviti-aktiviti yang melibatkan pelajar secara aktif. Hal ini berkait dengan pemilihan pengalaman-pengalaman pembelajaran yang berkesan oleh guru Sejarah dalam mengembangkan nilai patriotisme. Dapatan kajian ini juga mengetengahkan bahawa semangat patriotisme dapat dihayati melalui aktiviti pengajaran guru yang melibatkan murid sama ada melalui kolaboratif, permainan, nyanyian, lawatan dan inkuiri dalam menghayati sesuatu fakta Sejarah. Secara tidak langsung, dapatan kajian ini seiring dengan kajian Parvathy et. al (2021), yang memfokuskan pemupukan semangat patriotisme melalui peranan guru dan pentadbir dalam institusi sekolah kepada pelajar. Hasil kajian diperincikan dengan empat item iaitu peranan guru di dalam bilik darjah, peranan guru di luar bilik darjah, guru sebagai 'role model' dan peranan pentadbir sekolah dikenalpasti serta dikaji secara mendalam. Kesemua subtema ini berperanan dalam memupuk semangat patriotisme kepada murid, khususnya dapatan tertinggi iaitu peranan pentadbir yang merancang program menarik dan peranan guru sebagai teladan dalam memupuk semangat ini sama ada di dalam atau luar bilik darjah. Menerusi dapatan kajian ini, nilai patriotisme diterapkan melalui penggabungan mata pelajaran. Contohnya, mata pelajaran Sejarah Tahun 6 dapat meningkatkan semangat patriotisme apabila murid diberi kefahaman berkaitan sejarah permainan tradisional setiap kumpulan masyarakat yang berbilang kaum, di samping pengajaran berkaitan rentetan peristiwa bersejarah yang dapat meningkatkan semangat patriotisme. Perkara ini berbeza dengan dapatan kajian Aishah et.al (2021), melalui pernyataan Mumtaz et.al (2018), bahawa semangat patriotisme bukan sahaja dipupuk melalui satu proses pembelajaran, namun dalam masa yang sama media baharu juga menyediakan komunikasi dua hala terhadap maklumat yang disampaikan berbanding dengan media tradisional. Golongan muda lebih banyak mempelajari sesuatu yang baharu mengenai maklumat kenegaraan yang disampaikan melalui media baharu kerana wujudnya komunikasi dua hala yang membantu memberikan maklum balas dan pendapat terhadap maklumat yang diterokai. Media baharu tersebut dapat diakses seperti video di aplikasi-aplikasi tertentu. Pengetahuan maklumat yang disebarkan terutama berkaitan hal negara dapat disampaikan kepada segenap rakyat dan tidak terlepas juga golongan muda. Dapatan kajian ini jelas menunjukkan proses pembelajaran yang memupuk semangat patriotisme adalah melalui komunikasi platform interaktif yang ditawarkan oleh media baharu.

3.2 Strategi & Amalan Permainan Tradisional Yang Mampu Memupuk Semangat Patriotisme

Dapatan kajian Evi Nursanti et.al (2021), menyatakan permainan rakyat atau dikenali sebagai permainan tradisional diaplikasikan bagi tujuan pendidikan dan pembelajaran dan hiburan dalam kalangan kanak-kanak, remaja dan dewasa. Masyarakat mendapatkan hiburan apabila permainan yang dimainkan dan dilagukan. Selain itu, permainan tradisional yang diserap ke dalam kurikulum sekolah ternyata mampu membantu pelajar memahami sesuatu yang dipelajari agar lebih mudah difahami. Dapatan kajian ini membincangkan permainan tradisional dapat diteliti daripada pelbagai bidang dan sudut ilmu dengan kesan positif kepada masyarakat khususnya generasi kini. Permainan tradisional mempunyai budaya dan daerah sesuatu masyarakat, di samping pengkaji-pengkaji mengutarakan contoh-contoh permainan tradisional seperti congkak, galah panjang dan gasing. Permainan rakyat ini telah dianalisis mengikut jenis, reka bentuk dan transformasi permainan. Dapatan kajian Chander (2019), menyatakan permainan tradisional seperti konda kondi, gasing dan wau memupuk semangat kerjasama dalam diri kanak-kanak di samping permainan ini dapat membawa nilai toleransi dan hormat menghormati terhadap pasukan lawan. Strategi dan amalan permainan tradisional amat relevan dipupuk dalam mata pelajaran Sejarah khususnya kepada murid Tahun 6 melalui topik 'Permainan Tradisional Masyarakat Kita' kerana elemen permainan tradisional telah lama dimasukkan ke dalam kurikulum pendidikan seperti yang terdapat dalam mata pelajaran Pendidikan Jasmani. Dapatan kajian Nurhijrah et.al (2021), menunjukkan pemupukan semangat patriotisme banyak diterapkan melalui strategi dan amalan pembelajaran tidak langsung oleh guru. Hal ini menunjukkan banyak kaedah penerapan nilai yang belum diteroka oleh guru kerana kebanyakan guru masih menganggap nilai patriotisme boleh diajar secara tidak langsung sahaja. Strategi dan amalan permainan tradisional boleh diaplikasikan dalam pembelajaran secara langsung kerana Lickona (1993), pengasas kepada pendidikan karakter, telah mencadangkan pengajaran nilai secara langsung agar pembelajaran menjadi lebih berkesan dan hasil pembelajaran boleh diperhatikan di dalam bilik darjah. Melalui pendekatan secara langsung iaitu permainan tradisional ini, murid dapat memahami, menganalisis dan menerima konsep-konsep asas nilai moral khususnya semangat patriotisme. Dapatan kajian Rebecca Octary (2015), mengetengahkan amalan permainan melalui Teori Permainan Kooperatif Parten. Teori Mildred Parten (1932), dibentuk daripada elemen yang mengembangkan penyertaan pelajar dalam sistem permainan. Hal ini kerana, permainan yang bersifat kooperatif dianggap salah satu deskripsi terbaik pada kanak-kanak. Dapatan kajian melalui teori ini mengelaskan beberapa kategori bermain salah satu peringkat yang tertinggi adalah apabila kanak-kanak bermain secara bersama. Misalnya, mereka saling berkomunikasi di mana wujudnya perkongsian, penggiliran dan terdapat ketua yang memimpin permainan. Teori bermain secara kooperatif ini memperlihatkan semua lapisan umur kanak-kanak boleh bermain sesama sendiri tanpa prejudis seperti kanak-kanak berusia tiga dan lima tahun boleh bermain dengan kanak-kanak lain. Parten juga mendapati bahawa kanak-kanak semakin dewasa membuka lebih banyak peluang untuk berinteraksi dengan rakan sebaya yang lain. Bedah kajian Fadila Mohd Yusof (2013), mengutarakan teori perkembangan terhadap permainan dalam pembelajaran. Elemen yang membentuk teori perkembangan Jean Piaget ini adalah permainan atau cara belajar yang aktif mampu menjana perkembangan kognitif, psikomotor dan afektif kanak-kanak. Piaget menyatakan pemikiran kanak-kanak adalah berbeza daripada orang dewasa, di mana terdapat tahap tertinggi perkembangan iaitu tahap operasi formal. Tahap ini memperlihatkan seseorang kanak-kanak bermula umur 11 tahun dan ke atas sudah mampu berfikir secara abstrak. Misalnya, kanak-kanak mampu berfikir fleksibel dan kompleks terhadap perkara yang mereka lalui, mampu mengawal perasaan yang dizahirkan dan kemahiran motor kasar dan halus berada pada tahap yang terbaik. Secara tidak

langsung, dapatan kajian ini berkait dengan strategi dan amalan permainan tradisional kerana murid-murid dapat berkomunikasi, bekerjasama dan menyertai aktiviti permainan. Amalan signifikan adalah melalui pembudayaan permainan tradisional sejak kecil. Strategi dominan yang mampu dilaksanakan adalah melalui pengajaran guru yang memberi gambaran serta tunjuk ajar berkaitan permainan tradisional. Terjemahan daripada kajian Ibrahim et al., (2021) menyatakan strategi yang boleh dilakukan adalah mengibarkan bendera kebangsaan, menyanyikan lagu Negaraku dan simbol-simbol kenegaraan seperti Jata Negara. Huraian berkaitan strategi memupuk semangat patriotisme boleh dilihat melalui petikan:

...The emblem or symbol that is the identity of our country is the Malaysian flag song, the national anthem, the national coat of arms, the national pillar and everything related to the Malaysian constitution. (Ibrahim et al., 2021) dalam kajian Irma Wani Othman et al., (2022).

3.3 Pemupukan Semangat Patriotisme dalam Membentuk Kemenjadian Murid

Dapatan kajian Nur Aishah et. al (2021), mengutarakan semangat patriotisme dipupuk melalui sistem pembelajaran sosial. Perkara ini berkait dengan Teori Pembelajaran Sosial oleh Albert Bandura (1986), kerana melalui sistem ini, corak tingkah laku yang baharu boleh diperoleh menerusi pengalaman secara langsung atau dengan memperhatikan tingkah laku orang lain. Dapatan kajian ini membincangkan semangat patriotisme dipengaruhi oleh sikap seseorang individu mampu dipengaruhi menerusi pelbagai faktor luaran yang lain seperti melalui permainan. Misalnya, sewaktu permainan yang melibatkan kerjasama murid sedang dijalankan, murid-murid sedang belajar dengan memerhati segala corak tingkah laku seperti semangat berkumpul, berani mewakili diri dan nilai-nilai murni seperti hormat-menghormati. Perkara ini membawa perkaitan antara semangat patriotisme yang mampu dicetuskan daripada medium permainan. Secara tidak langsung, elemen-elemen ini membina semangat patriotisme dalam diri kanak-kanak iaitu mereka merasa bangga terhadap permainan yang dimainkan. Perasaan dan tingkah laku ini mendorong kepada semangat cinta akan tanah air atau patriotisme dalam diri. Dapatan kajian Addy Putra et. al (2014), menunjukkan permainan tradisional mampu membangunkan tahap sosial, kognitif dan psikomotor kanak-kanak dan remaja. Hal ini kerana, permainan rakyat ini memerlukan kerjasama dan memupuk semangat berpasukan melalui interaksi fizikal dalam kalangan kanak-kanak. Kajian ini mengetengahkan permainan tradisional tuju tin yang ditransformasikan kepada permainan baling selipar merupakan warisan budaya yang boleh dipraktikkan oleh generasi kini. Perkara ini dapat melahirkan individu yang berpatriotisme, cergas dan cerdas sekali gus memantapkan kemenjadian insan. Dapatan kajian Connolly et.al (2012), menyatakan bahawa kemerosotan permainan tradisional terjadi akibat permainan komputer yang bersifat lebih interaktif dan moden. Permainan digital hari ini atau nama E-games mendapat tempat dalam hati semua generasi muda kerana bersifat canggih iaitu dilengkapi dengan audio, visual 3D sehingga 5D dan juga grafik yang menarik. Pengaruh ini sedikit sebanyak mengurangkan nilai kebudayaan serta insaniah dalam diri individu kerana interaksi sosial berlaku secara terhad. Kanak-kanak lebih gemar menggerakkan jari bagi mengumpul mata berbanding berinteraksi lisan bersama rakan-rakan melalui permainan tradisional. Jika permainan digital bersifat berkumpul sekalipun, kanak-kanak hanya memerlukan talian Internet di sesuatu tempat dan tidak perlu berkumpul secara bersemuka seperti permainan tradisional. Sedikit sebanyak perkara ini mencoret fenomena iaitu kurangnya nilai insaniah atau kemenjadian murid seperti nilai tolong-menolong, tolak ansur dan juga cinta akan budaya dan tanah air. Berbeza pula dengan permainan tradisional yang mampu memupuk semangat cinta akan tanah air kerana murid-murid dapat menikmati

budaya kaum lain seperti kaum Melayu dan Cina boleh mencuba permainan tradisional kabadi daripada kaum India. Rentetan daripada aktiviti ini sekali gus membina semangat kewarganegaraan yang tinggi dalam diri murid kerana mereka dapat menghayati keunikan dan variasi budaya serta adam resam setiap kaum di Malaysia.

4. Rumusan dan Cadangan

Secara keseluruhan, kajian ini memperincikan objektif, dapatan kajian lalu, metodologi dan perbincangan rumusan berkaitan pemupukan semangat patriotisme melalui permainan tradisional dalam mata pelajaran Sejarah. Tinjauan umum yang bersumberkan dapatan kajian terdahulu telah dianalisis satu per satu khususnya berkaitan faktor pemupukan semangat patriotisme, amalan dan strategi permainan tradisional yang mampu membawa kepada semangat patriotisme dan juga kemenjadian murid melalui pemupukan semangat ini. Analisis berhubung faktor pemupukan semangat patriotisme diperincikan dengan peranan guru, pentadbir atau institusi sekolah dan juga peranan media baharu. Hasil dapatan jelas menunjukkan guru Sejarah memainkan peranan penting di samping peranan pihak sekolah dalam menganjurkan sebarang aktiviti seperti Bulan Kemerdekaan agar semangat patriotisme dalam diri murid dapat dipupuk. Guru Sejarah merupakan golongan penting dalam memupuk semangat patriotisme kerana mata pelajaran ini memerlukan kreativiti guru dalam menyampaikan sekecil-kecil penerangan kepada murid. Hal ini dapat melahirkan perasaan cinta akan tanah air kerana DSKP Sejarah sekolah rendah telah menggariskan kesemua elemen kenegaraan dalam PdP. Kajian ini penting kepada guru kerana mereka dapat mengetahui dengan lebih lanjut berkaitan solusi kaedah dan strategi terhadap pemupukan semangat patriotisme pengajaran Sejarah melalui permainan tradisional. Strategi dan amalan permainan tradisional yang mampu memupuk semangat patriotisme dilihat dalam pendidikan khususnya melalui kurikulum pendidikan Sejarah iaitu dapatan kajian menunjukkan semangat patriotisme dipupuk melalui pembelajaran langsung dan tidak langsung. Pembelajaran langsung berlaku apabila murid mempelajari sesuatu dengan perancangan guru manakala pembelajaran tidak langsung pula terjadi secara tanpa dirancang. Strategi dan amalan permainan tradisional perlu diaplikasikan oleh guru dengan memberi tunjuk ajar kepada murid-murid. Akhir sekali, pemupukan semangat patriotisme mampu membentuk kemenjadian murid apabila jati diri dan hemah tinggi dalam diri murid kukuh, salah satunya kerana amalan permainan tradisional yang mampu membangkitkan perasaan bangga sebagai rakyat Malaysia yang mempunyai kepelbagaian budaya. Sudut kognitif, psikomotor dan emosi murid berada pada tahap yang baik apabila permainan tradisional diaplikasikan bagi memupuk semangat patriotisme ini.

Oleh yang demikian, diharapkan tinjauan umum ini dapat menjadi kayu ukur terhadap pemupukan semangat patriotisme dalam diri murid bermula dengan pengenalan awal warisan budaya yang berbentuk permainan tradisional khususnya elemen ini membawa keseronokan, menjana kognitif, sosial dan emosi. Khususnya kepada murid-murid sebelum menginjak ke persekolahan menengah perlu diteguhkan semangat patriotisme dalam diri agar meningkat dewasa diri mereka tidak mudah terjerumus dalam kegiatan yang kurang sihat seperti gejala sosial. Cadangan yang boleh diutarakan adalah instrumen permainan tradisional boleh diinovasikan menggunakan teknologi maklumat komunikasi (TMK) agar semangat patriotisme mudah dipupuk apabila menggunakan pendekatan yang lebih moden. Misalnya, penciptaan set permainan tradisional dilengkapi dengan alat kawalan jauh, dan boleh diakses secara virtual oleh murid-murid di dalam bilik darjah seperti terdapat kawasan permainan galah panjang secara maya dan sebagainya. Sedikit sebanyak perkara ini memberi kemudahan kepada pihak sekolah dalam memupuk semangat patriotisme melalui permainan

tradisional khususnya sewaktu PdP Sejarah berlangsung. Sudah pasti semangat patriotisme boleh membawa peringatan kepada mereka untuk terus berbakti kepada negara dengan penghayatan nilai-nilai kemenjadian insan. Jelaslah, semangat patriotisme melalui permainan tradisional dalam mata pelajaran Sejarah mampu dipupuk apabila berlaku pengadaptasian pendidikan moden hari ini dalam menyesuaikan pengaplikasian permainan tradisional kepada murid-murid agar warisan nenek moyang yang mampu membangunkan semangat patriotisme dalam diri dapat diperkenalkan kepada murid-murid.

Rujukan

- Addy Putra, Shahrul & Ziratul. (2014). Re-Creation Of Malaysian Traditional Game Namely 'Baling Selipar': A Critical Review. *International Journal of Science and Environment*. Unisza.
- Chander Vengadasalam et. al. (2019). Perkembangan Nilai Moral Melalui Inovasi Permainan Tradisional: *Jabatan Pendidikan Jasmani dan Kesihatan*, IPGKPT.
- Connolly et.al. (2012). A systematic literature review of empirical evidence on computer games and serious games. *Computers & Education*, 59 (2), 66-686.
- Creswell, J.W. (2015). Educational research, planning, conducting and evaluating quantitative and qualitative research. Prentice Hall.
- Crossman, Ashley. (2020). Kaedah Penyelidikan Kajian Kes. ms.eferrit.com.
- Evi Nursanti Rukmana et. al. (2021). Penelitian Permainan Rakyat: Konten Analisis Pada Website Garuda Ristek-Brin. *Jurnal Kajian Informasi dan Perpustakaan* Volume 13.
- Fadila Yusof. (2013). Pembangunan Reka Bentuk Permainan tradisional Sebagai Alat Bantuan Pengajaran Dan Pembelajaran Prasekolah. Universiti Sains Malaysia.
- Ibrahim, M. A., Atbiong, R., Esa, M. S., Abang Muis, A. M. R., Othman, I. W., Yusoff, M. S., & Mokhtar, S. (2021). Pengetahuan Terhadap Ilmu Perlembagaan, Undang-Undang dan Rukun Negara dalam Konteks Kepimpinan: Kajian Kes Pelajar Universiti Malaysia Sabah (UMS). *Journal of Islamic, Social, Economics and Development*, 6(38), 45 -59.
- Irma Wani, Hamid, J. A., Esa, M. S., Ationg, Adam, S. D. A., Tamring, B. A. M., & Hajimin, M. N. H. H. (2021). Penerapan Patriotisme Dalam Kalangan Guru-Guru Sejarah Sekolah Menengah Di Sabah.
- Ishak Saat. (2021). History of the Elements of People's Unity. *Perspektif: Jurnal Sains Sosial Dan Kemanusiaan*, 13(1), 48-58.
<https://doi.org/10.37134/perspektif.vol13.1.5.202>
- Ku Hasnita & Mohd Haizam (2011). Kepentingan pendidikan patriotisme terhadap warganegara Malaysia. *Jati* 16, 23-34.
- Mertens, D. (2015). *Research and Evaluation in Education and Psychology: Integrating Diversity with Quantitative, Qualitative, and Mixed Methods* (4th ed., p. 332). Thousand Oaks, CA: Sage Publications, Inc.
- Mills, G.E. & Gay, L.R. (2015). *Educational research: Competencies for analysis and applications*. Pearson Education Group.
- Mills, K.A. (2019). *Big data for qualitative research*. Routledge.
- Mohamad Kamil, I. M., & Mohamad, M. (2020), Cabaran Pemeriksaan Bahasa Melayu dalam Usaha Mencapai Negara Bangsa di Malaysia. *Asian People Journal*, 3 (2), 181-191.
- Mohd Rumaizuddin Ghazali & Mohd Rushdan Jalani. (2015). Semangat Patriotisme Dan 1 Malaysia Dalam Kalangan Mahasiswa Di Timur Tengah. *Journal Abqari* Vol.5.

- Muhamad Azian Saad & Mohamad Ali Haniffa. (2018). Patriotisme dalam kalangan siswa guru Institut Pendidikan Guru di Malaysia. *International Journal of Education, Psychology and Counseling*, 3(22), 49-68.
- Mumtaz Aini Alivi, Akmar Hayati Ahmad Ghazali, Ezhar Tamam, & Mohd Nizam Osman. (2018). A review of new media in Malaysia: Issues affecting society. *International Journal of Academic Research in Business and Social Sciences*, 8(2), 12–29.
- Nur Aishah Zainal et. al. (2021). Semangat Patriotisme Melalui Penggunaan Media Baharu dalam Kalangan Belia di Malaysia. *Malaysian Journal of Communication* Jilid 37(4) 2021: 177-198.
- Nurhijrah Zakaria et. al. (2021). Penerapan Nilai Patriotisme dalam Pengajaran Sejarah Sekolah Rendah: Cabaran Pelaksanaannya dalam Kalangan Guru Pelatih. *International Journal of Education and Training (InjET)*. 7 (Isu Khas) Oktober: 1-8 (2021)
- Othman, I. W., Radzi, M. S. M., & Esa, M. S. (2022). The Value of Patriotism and Political Aspiration in The Formation of Nationhood: An Appreciation of Malaysian Independence History. *International Journal of Law, Government and Communication*, 7 (29), 513-532.
- Parvathy Rajan Naidu et. al. (2021). Pengaruh Sekolah terhadap Amalan Semangat Patriotisme dalam Kalangan Pelajar Sekolah Menengah. *Evaluation Studies in Social Science*. eISSN 0128-0473/ Vol 2 No 1/ 2021 (22-28) <http://ejournal.upsi.edu.my/index.php/ESSS>.
- Rebecca Octary. (2015). Penggunaan Konsep Permainan Dalam Pengajaran Seni Muzik Kepada Pelajar Kelas Sepuluh Di Sekolah Menengah Atas Deli Murni Sibolangit Indonesia: Gabungan Dan Adaptasi Teori Permainan Kooperatif Parten Dan Teori Kontraktivisme Vygotsky. USM.
- Taylor, S.J., Bogdan, R. & Vault, M.L.D. (2016). Introduction to qualitative research methods: A guidebook and resource (4th edition). John Wiley & Sons Inc.
- Wayne D. R. (2014). Affective domain applications in Standards-Based Education. Unpublished Doctoral Dissertation, Liberty University.
- Zuhdi Marzuki. (2014). Patriotisme menurut perspektif Islam dan Barat. Tarbawi. <http://www.tarbawi.my/2014/05/patriotisme-menurut-perspektif-islam.html>