

## **Dosen Ubaya Buat "Linimasa", Pelajaran Sejarah Indonesia**

Main Kartu Sejarah

SURABAYA &ndash; Ayo jawab, pertempuran Surabaya dan Hari Kemerdekaan Indonesia duluan mana? tanya Gabriella Ciquitha Thensy kepada teman-temannya. Tidak

membutuhkan waktu lama, Vina Jayanti langsung menjawab. Duluan kemerdekaan Indonesia lah, ujar mahasiswi psikologi semester VI tersebut.

Pemain lain membuka bagian belakang kartu bergambar seorang pemuda yang mengenakan pengikat kepala berwarna merah putih sambil membawa bambu. Di balik kartu itu tertulis Pertempuran Surabaya terjadi pada 10 November 1945. Sekitar tiga bulan setelah kemerdekaan Indonesia. Artinya, Vina menjawab pertanyaan dengan tepat. Mereka senang.

Vina kemudian meletakkan kartu bergambar Bung Tomo di bawah kartu Peristiwa 10 November. Hal itu menunjukkan bahwa pria bernama lengkap Sutomo tersebut merupakan tokoh di balik peristiwa Pertempuran Surabaya.

Permainan makin asyik saja. Para mahasiswa itu berupaya memecahkan seluruh jawaban dalam kartu berisi materi sejarah Indonesia tersebut. Permainan asyik yang bikin mahasiswa penasaran tersebut bernama Linimasa card game.

Itulah karya dosen Jurusan Akuntansi, Fakultas Bisnis dan Ekonomika, Universitas Surabaya, Adhicipta Raharja Wirawan. Adhi, sapaan akrabnya, mendapatkan inspirasi membuat Linimasa dari si anak. Pada 2015, putranya yang masih duduk di kelas IV memperoleh nilai jelek di ujian sejarah. Rupanya, dia tidak dapat menghafal peristiwa dan tokoh sejarah dengan baik. Akhirnya, saya terinspirasi membuat ini untuk membantunya belajar, terang Adhi. (ant/c14/nda)

Jawa Pos, 30 Maret 2017

### **Dosen Ubaya Buat Linimasa Pelajaran Sejarah Indonesia**

Surabaya (Antara Jatim) &ndash; Dosen Jurusan Akuntansi Fakultas Bisnis dan Ekonomi Universitas Surabaya (Ubaya) Adhicipta Raharja Wirawan membuat Linimasa Card Game dengan konsep pelajaran Sejarah Indonesia untuk siswa SD.

Linimasa adalah semacam permainan kartu dengan menggunakan konsep pelajaran sejarah Indonesia, terutama tentang sejarah kemerdekaan Indonesia, kata Adhicipta saat ditemui di kampus setempat, Selasa.

Adhicipta mengungkapkan, dirinya membuat permainan edukasi ini karena terinspirasi dari anaknya yang kesulitan menghafal pelajaran sejarah dan mendapatkan nilai jelek. Selain itu, saat masih berbentuk prototype kartu yang sederhana, Linimasa digunakan sebagai media penelitian bagi teman Adhicipta yang berprofesi sebagai guru SD.

Menurutnya, dengan kartu ini terbukti meningkatkan prestasi siswa setelah diuji coba pada salah satu sekolah. Dalam uji coba itu, ada dua kelas V SD, satu kelas diajar dengan menggunakan sarana kartu Linimasa dan kelas lainnya dengan cara konvensional.

Sebenarnya segala usia bisa memainkan Linimasa, namun akan lebih baik jika orang tua juga bisa bermain bersama anak-anaknya di rumah sebagai media pembelajaran, ujarnya.

Dia menjelaskan, kartu Linimasa terdiri dari 20 kartu tokoh dan 20 kartu peristiwa dan bisa dimainkan oleh satu sampai empat orang. Pada kartu tokoh, terdapat gambar tokoh dan penjelasan singkat keterkaitan tokoh dengan peristiwa yang dicetak tebal.

Kata-kata peristiwa yang dicetak tebal itu nantinya akan dicocokkan dengan kartu peristiwa.

Kartu peristiwa memiliki 2 sisi. Sisi pertama adalah gambar dan nama peristiwa dengan tanda tanya pada kotak tahun. Pada sisi kedua, terdapat gambar, penjelasan singkat dengan jawaban tahun terjadinya peristiwa, tuturnya.

Sementara satu kartu peristiwa dibuka di awal permainan sebagai patokan. Masing-masing pemain, lanjut dia, memegang beberapa kartu tokoh kemudian kartu peristiwa dibuka satu demi satu, lalu mereka diminta menebak urutan peristiwa dan disusun secara linear.

Pemain juga harus mencocokkan peristiwa dengan tokoh-tokoh yang terkait. Jika pemain salah menebak tahun peristiwa, maka pemain harus mengambil satu kartu tokoh lagi, pemain yang lebih cepat menghabiskan kartu tokoh adalah pemenangnya, kata Adhi.

Dia mengemukakan, nama Linimasa diambil dari gabungan kata lini yang berarti garis dan masa berarti waktu. Karena cara permainannya menentukan waktu peristiwa terjadi maka diberi nama Linimasa.

Dalam membuat Linimasa ini, dirinya dibantu oleh Alvin Henanda (Ilustrator) yang merencanakan pembuatan beberapa seri Linimasa lainnya seperti Kerajaan Indonesia, musik, flora dan fauna.

Harapan saya adalah permainan ini dapat dijadikan sarana pembelajaran dan juga dapat meningkatkan interaksi sosial para pemain yang sudah mulai berkurang di masyarakat, ucapnya.(\*)

Sumber: <http://www.antarajatim.com>