
PENILAIAN MEDIA PEMBELAJARAN GO BUYA BERBASIS PERMAINAN DIGITAL DALAM TRANSFORMASI BUDAYA DAN PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN

Alvira Pranata¹, Tri Syamsijulianto²

¹IAIN Pontianak

²Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan Melawi

¹e-mail: alvirapranataa@iainptk.ac.id

Abstrak

Pengembangan kompetensi budaya dan kewarganegaraan di kelas abad ke-21 telah berubah sebagai hasil dari transformasi digital pendidikan. Penelitian ini mengevaluasi keefektifan Go Buya, sebuah alat pembelajaran berbasis permainan digital yang dirancang untuk meningkatkan literasi kewarganegaraan dan transformasi budaya di kalangan siswa sekolah dasar di sekolah wilayah perbatasan Indonesia. Penelitian ini, yang dilaksanakan di SDN 12 Entikong, menggunakan desain kuasi-eksperimental yang dikombinasikan dengan validasi media, analisis persepsi pengguna, dan evaluasi hasil belajar. Skor rata-rata meningkat dari 60,92 (pretes) menjadi 87,88 (postes), menunjukkan peningkatan yang signifikan secara statistik dalam kesadaran kewarganegaraan dan literasi budaya siswa. Peningkatan ini dikonfirmasi oleh pengujian statistik: uji-t = 8.286, $p < .05$, uji Wilcoxon menunjukkan peringkat positif = 26 (semua siswa mengalami peningkatan), dan uji normalitas (Asymp. Sig = .200). Sementara evaluasi guru menunjukkan validitas 90%, persepsi siswa juga menunjukkan penerimaan yang tinggi, dengan kelayakan media mencapai 98,46%. Hasil ini menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran berbasis permainan digital yang inovatif dari Go Buya berhasil mempromosikan pendidikan budaya dan kewarganegaraan. Penelitian ini berkontribusi pada percakapan global tentang transformasi pendidikan, khususnya penggabungan gamifikasi, pembelajaran digital, dan pedagogi sensitif budaya dalam konteks perbatasan yang terpinggirkan.

Kata Kunci: pembelajaran berbasis permainan, literasi budaya, transformasi digital, pendidikan kewarganegaraan, media pembelajaran go buya

Abstract

The development of cultural and civic competencies in 21st-century classrooms has changed as a result of the digital transformation of education. This study evaluates the efficacy of Go Buya, a digital game-based learning tool intended to improve civic literacy and cultural transformation among elementary students in an Indonesian border-area school. This study, which was carried out at SDN 12 Entikong, used a quasi-experimental design combined with media validation, user perception analysis, and learning outcome evaluation. The average scores improved from 60.92 (pretest) to 87.88 (posttest), indicating a statistically significant increase in students' civic awareness and cultural literacy. The improvement is confirmed by statistical testing: t -test = 8.286, $p < .05$, Wilcoxon test showing positive ranks = 26 (all students improved), and normality test (Asymp. Sig = .200). While teacher evaluation shows 90% validity, student perceptions also demonstrate high acceptance, with media feasibility reaching 98.46%. These results indicate that Go Buya's innovative digital game-based learning approach successfully promotes cultural and civic education. The study contributes to the global conversation about educational transformation, particularly the incorporation of gamification, digital learning, and culturally sensitive pedagogy in marginalized border contexts.

Keywords: Game-Based Learning, Cultural Literacy, Digital Transformation, Citizenship Education, Go Buya Learning Media

PENDAHULUAN

Akselerasi cepat transformasi digital telah membentuk ulang ekosistem pendidikan di seluruh dunia, mendorong perubahan mendasar dalam cara pengetahuan diciptakan, diakses, dan

ditransmisikan. Kemajuan dalam teknologi interaktif, platform pembelajaran seluler, dan kecerdasan buatan telah mendefinisikan ulang sifat pengajaran dan pembelajaran, menggeser prioritas pendidikan menuju personalisasi, keterlibatan, dan literasi multimodal (Redecker, 2023; King et al., 2022). Pergeseran global ini sangat berpengaruh dalam pendidikan budaya dan kewarganegaraan, di mana media digital memberikan peluang untuk melampaui pendekatan didaktik tradisional, memungkinkan peserta didik untuk terlibat dengan nilai-nilai budaya, prinsip-prinsip kewarganegaraan, dan realitas sosial melalui lingkungan yang eksperiensial dan kaya konteks (UNESCO, 2024).

Dalam lanskap yang lebih luas ini, Pembelajaran Berbasis Permainan Digital (DGBL) telah muncul sebagai salah satu inovasi paling menarik. Banyak penelitian menyoroti potensinya untuk meningkatkan motivasi, pemahaman konseptual, dan keterlibatan perilaku (Plass et al., 2020; Clark et al., 2020). Namun, meskipun minat yang semakin tumbuh, integrasi DGBL dalam transformasi budaya dan pendidikan kewarganegaraan masih terbatas, terutama di negara berkembang dan sekolah wilayah perbatasan. Pengajaran kewarganegaraan dan budaya tradisional sering kali kesulitan untuk menumbuhkan kesadaran budaya yang mendalam, berpikir kritis, dan sikap kewarganegaraan partisipatif di kalangan siswa karena ketergantungannya pada hafalan dan pengajaran normatif yang abstrak (Banks, 2020; Rahman & Setiawan, 2022). Permainan digital, sebaliknya, menawarkan struktur naratif yang imersif, skenario berbasis keputusan, dan konteks pemecahan masalah otentik yang dapat memperkuat identitas budaya, mempromosikan penalaran kewarganegaraan, dan mendukung pembentukan nilai dengan cara yang lebih bermakna.

Meskipun bukti yang menjanjikan, beberapa kesenjangan penelitian masih bertahan. Pertama, studi empiris yang menguji keefektifan DGBL dalam meningkatkan literasi budaya dan keterlibatan kewarganegaraan di kalangan pelajar sekolah dasar masih jarang, terutama di komunitas terpinggirkan dan perbatasan di mana negosiasi budaya dan pembentukan identitas kewarganegaraan sangat dinamis. Kedua, meskipun kajian global telah menunjukkan hasil positif DGBL dalam pembelajaran STEM dan bahasa, perannya dalam transformasi budaya, internalisasi nilai, dan kompetensi kewarganegaraan masih kurang dieksplorasi. Ketiga, hanya sedikit penelitian yang mengevaluasi permainan budaya yang dikembangkan secara lokal yang mencerminkan pengetahuan indigenous, realitas wilayah perbatasan, atau interaksi multikultural, elemen kontekstual yang esensial untuk pedagogi yang mendukung keberlanjutan budaya (Paris & Alim, 2017). Kesenjangan penelitian ini menekankan perlunya penilaian yang ketat terhadap media berbasis permainan yang berbasis budaya di setting kelas yang nyata.

Permainan digital memiliki keunggulan pedagogis yang berbeda untuk pembelajaran budaya dan kewarganegaraan. Mekanika interaktifnya, seperti peran-bermain, narasi bercabang, sistem

berbasis penghargaan, dan dilema sosial yang disimulasikan, memungkinkan siswa untuk mengalami praktik budaya, pengambilan keputusan kewarganegaraan, dan nilai-nilai komunitas dengan cara yang tidak dapat ditawarkan oleh materi tradisional (Barab et al., 2021; Mukherjee, 2022). Untuk siswa sekolah dasar dan menengah, yang secara perkembangan cenderung pada pembelajaran eksploratori dan eksperiensial, media berbasis permainan dapat memperdalam pemahaman budaya sekaligus menumbuhkan tanggung jawab kewarganegaraan, empati, dan penalaran etis. Hal ini membuat permainan digital tidak hanya sebagai alat motivasi tetapi juga sebagai lingkungan pembelajaran yang terkontekstualisasi yang mampu mengatasi kompetensi sosio-budaya yang kompleks.

Dalam latar belakang ini, penelitian ini menyelidiki keefektifan Go Buya, sebuah permainan digital yang dikembangkan secara lokal yang bertujuan untuk meningkatkan transformasi budaya dan literasi kewarganegaraan di kalangan siswa di sebuah sekolah dasar wilayah perbatasan di Indonesia. Masalah utama yang dibahas dalam penelitian ini adalah apakah Go Buya dapat secara signifikan meningkatkan literasi budaya, pemahaman kewarganegaraan, dan keterlibatan belajar siswa dibandingkan dengan pendekatan pengajaran konvensional. Secara khusus, penelitian ini berusaha untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan berikut: (1) Sejauh mana Go Buya layak dan valid sebagai media pembelajaran digital untuk pendidikan budaya dan kewarganegaraan?, (2) Apakah Go Buya secara signifikan meningkatkan hasil belajar siswa dalam literasi budaya dan kewarganegaraan?, dan (3) Bagaimana siswa dan guru mempersepsikan penggunaan Go Buya dalam konteks kelas?

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menilai validitas pedagogis, kelayakan, dan keefektifan Go Buya dalam mendukung transformasi budaya dan pembelajaran kewarganegaraan melalui DGBL. Dengan mengintegrasikan evaluasi empiris dengan wawasan teoretis dari pedagogi digital dan pendidikan yang mendukung keberlanjutan budaya, penelitian ini berkontribusi pada kemajuan ilmu pengetahuan teknologi pendidikan. Temuan-temuan ini tidak hanya penting bagi teori, dengan memperluas pemahaman tentang bagaimana permainan yang terkontekstualisasi secara budaya berfungsi dalam pembelajaran berbasis nilai, tetapi juga untuk praktik, menawarkan model untuk menerapkan DGBL di sekolah perbatasan dan yang kurang terlayani. Selain itu, penelitian ini memberikan wawasan yang dapat ditindaklanjuti untuk pengembangan media digital masa depan yang selaras dengan agenda transformasi pendidikan global.

METODE

Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan desain penelitian metode campuran yang mengintegrasikan pendekatan kuantitatif dan kualitatif untuk mengevaluasi keefektifan media pembelajaran berbasis permainan digital (DGBL) Go Buya dalam mengubah pemahaman budaya dan kompetensi kewarganegaraan. Komponen kuantitatif menggunakan desain kuasi-eksperimental dengan pre-test dan post-test untuk mengukur literasi budaya dan pengetahuan kewarganegaraan siswa, memberikan bukti statistik yang dapat dianalisis tentang peningkatan belajar. Sementara itu, komponen kualitatif menggunakan observasi, wawancara semi-terstruktur, dan jurnal reflektif untuk mengeksplorasi keterlibatan, pengalaman, dan persepsi siswa, menangkap aspek-aspek pembelajaran yang lebih dalam dan kontekstual yang tidak dapat sepenuhnya diukur.

Pemilihan pendekatan metode campuran didukung oleh Creswell dan Plano Clark (2018), yang berpendapat bahwa menggabungkan metode kuantitatif dan kualitatif memungkinkan peneliti untuk melakukan triangulasi data, sehingga meningkatkan validitas dan reliabilitas temuan dengan mengkonfirmasi bukti dari berbagai sumber data. Pendekatan ini sangat cocok untuk studi pembelajaran berbasis permainan digital, karena mengatasi baik hasil belajar objektif (misalnya, peningkatan pengetahuan kewarganegaraan dan literasi budaya) maupun dimensi pengalaman subjektif (misalnya, motivasi, immersi, dan eksplorasi identitas), yang kritis untuk mengevaluasi dampak holistik dari permainan pendidikan (Vogel et al., 2016; Gee, 2018).

Selanjutnya, penggunaan DGBL selaras dengan teori pembelajaran konstruktivis, yang menekankan bahwa peserta didik secara aktif membangun pengetahuan melalui interaksi bermakna dan kegiatan pemecahan masalah dalam lingkungan yang menarik (Piaget, 1973; Papert, 1980). Dalam konteks pendidikan budaya dan kewarganegaraan, DGBL mendukung pembelajaran tersituasi dengan menyediakan skenario yang otentik dan kaya konteks di mana siswa dapat mengeksplorasi norma-norma budaya dan tanggung jawab kewarganegaraan dengan aman dan interaktif (Lave & Wenger, 1991; Squire, 2011). Fondasi pedagogis ini menjelaskan mengapa permainan Go Buya dapat secara efektif menumbuhkan baik kompetensi maupun keterlibatan, karena siswa tidak hanya memperoleh pengetahuan tetapi juga mengalami narasi budaya dan dilema kewarganegaraan dengan cara yang mempromosikan pemahaman yang lebih dalam dan refleksi kritis.

Studi terbaru memperkuat keefektifan DGBL dalam mengembangkan kompetensi budaya dan kewarganegaraan. Misalnya, Barzilai dan Ka'adan (2021) menemukan bahwa permainan digital yang mengintegrasikan narasi budaya secara signifikan meningkatkan kesadaran budaya dan empati siswa, sementara Andersen et al. (2022) melaporkan bahwa pengalaman belajar bergamifikasi meningkatkan

keterlibatan kewarganegaraan dan keterampilan partisipatif di kalangan pelajar muda. Dengan menggabungkan lensa kuantitatif dan kualitatif, penelitian ini memberikan penilaian komprehensif, menangkap baik hasil belajar yang terukur maupun pengalaman belajar yang bernuansa, sehingga menawarkan bukti yang kuat untuk potensi transformatif media DGBL Go Buya dalam setting pendidikan.

Partisipan / Sampel

Penelitian ini melibatkan 120 siswa dari kelas 5 dan 6 sekolah dasar yang terletak di wilayah perbatasan Indonesia-Malaysia, yang ditandai dengan keragaman budaya yang tinggi dan konteks multibahasa. Usia peserta berkisar antara 10 hingga 12 tahun, mencakup berbagai latar belakang etnis dan budaya, menjadikan mereka sampel yang representatif untuk mengeksplorasi dampak pembelajaran berbasis permainan digital terhadap pemahaman budaya dan kompetensi kewarganegaraan. Demografi ini sangat relevan karena anak-anak pada tahap akhir sekolah dasar berada pada periode kritis untuk pengembangan kesadaran sosio-budaya dan identitas kewarganegaraan, seperti yang disarankan oleh tahap perkembangan kognitif Piaget dan teori sosiokultural Vygotsky, yang menekankan peran interaksi sosial dan alat-alat budaya dalam pembelajaran (Vygotsky, 1978; Piaget, 1972). Penelitian menunjukkan bahwa paparan terhadap konteks multikultural pada usia ini meningkatkan literasi budaya, empati, dan kognisi sosial, yang merupakan landasan untuk pendidikan kewarganegaraan yang efektif (Banks, 2019; Gay, 2018).

Sekolah dipilih secara purposif berdasarkan status mereka sebagai sekolah perbatasan multikultural, di mana paparan siswa terhadap praktik budaya dan bahasa yang beragam sangat besar. Pemilihan purposif ini selaras dengan prinsip-prinsip pembelajaran terkontekstualisasi, menekankan bahwa intervensi pendidikan lebih efektif ketika disesuaikan dengan lingkungan sosio-budaya peserta didik (Lave & Wenger, 1991; Rogoff, 2003). Di dalam sekolah-sekolah ini, sampling kluster diterapkan untuk memilih kelas utuh, menjaga validitas ekologis dan memastikan implementasi praktis media pembelajaran berbasis permainan digital Go Buya. Penggunaan sampling kluster dalam penelitian pendidikan memungkinkan dinamika kelas alami untuk dipertahankan, mengurangi bias eksperimental sekaligus memfasilitasi generalisasi dalam konteks sekolah yang serupa (Creswell & Creswell, 2023).

Ukuran sampel 120 siswa dibenarkan secara strategis untuk memberikan daya statistik yang cukup untuk analisis kuantitatif, sementara secara bersamaan memungkinkan eksplorasi kualitatif mendalam tentang pengalaman dan persepsi siswa. Pendekatan metode campuran ini memanfaatkan kekuatan komplementer dari ketelitian kuantitatif dan kekayaan kualitatif, seperti yang dikemukakan oleh Johnson, Onwuegbuzie, dan Turner (2007), memastikan bahwa penelitian ini dapat mengukur

hasil belajar dan menangkap wawasan bernuansa tentang transformasi budaya dan kewarganegaraan. Kombinasi sampling purposif dan kluster dalam setting perbatasan yang beragam budaya menegaskan relevansi penelitian untuk mengeksplorasi bagaimana alat pembelajaran digital inovatif dapat mendukung pedagogi yang berkelanjutan dan inklusif secara budaya (Paris & Alim, 2017).

Setting Penelitian

Penelitian dilakukan di salah satu sekolah dasar perbatasan, SDN 12 Entikong di Kalimantan Barat, Indonesia, yang dekat dengan Malaysia. Sekolah ini dipilih karena populasi siswanya yang beragam budaya dan inisiatif berkelanjutan dalam pendidikan kewarganegaraan. Situasi di perbatasan memberikan konteks unik di mana pemahaman budaya dan kesadaran kewarganegaraan sangat penting untuk menumbuhkan koeksistensi damai dan identitas nasional. Menerapkan *Go Buya* di lingkungan ini memungkinkan penelitian untuk mengevaluasi potensinya dalam mendukung transformasi budaya, literasi multikultural, dan keterlibatan komunitas dalam lingkungan belajar yang otentik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Temuan penelitian ini memberikan bukti kuat bahwa implementasi media pembelajaran berbasis permainan digital *Go Buya* di SDN 12 Entikong secara signifikan berkontribusi pada peningkatan literasi budaya, keterlibatan kewarganegaraan, dan motivasi belajar siswa. Konvergensi penilaian kuantitatif dan wawasan kualitatif menyoroti keefektifan pembelajaran berbasis permainan digital yang berbasis budaya dalam mendukung dimensi kognitif dan afektif perkembangan siswa, terutama dalam konteks sekolah perbatasan di mana identitas budaya dan kesadaran kewarganegaraan sangat penting.

Peningkatan signifikan dalam skor literasi budaya menunjukkan bahwa lingkungan pembelajaran interaktif dan berbasis narasi memiliki kapasitas untuk memperdalam pemahaman siswa tentang tradisi, nilai, dan identitas nasional budaya. Berbeda dengan pengajaran berbasis buku teks konvensional, *Go Buya* menyediakan pembelajaran eksperiensial dan situasional, memungkinkan siswa untuk terlibat dengan konten budaya dalam konteks yang bermakna, realistis, dan relevan secara emosional. Hal ini selaras dengan penelitian yang ada yang menunjukkan bahwa lingkungan pembelajaran berbasis permainan mendukung konstruksi pengetahuan yang lebih dalam melalui immersi kontekstual dan partisipasi aktif daripada konsumsi konten pasif.

Demikian pula, peningkatan skor keterlibatan kewarganegaraan mencerminkan peran permainan kolaboratif dan pengambilan keputusan berbasis skenario dalam menumbuhkan keterampilan kewarganegaraan dan tanggung jawab sosial. Siswa menunjukkan peningkatan

partisipasi, kerjasama, dan perilaku kepemimpinan selama kegiatan kelas, menunjukkan bahwa Go Buya tidak hanya mentransfer pengetahuan tetapi juga mendukung perkembangan perilaku yang selaras dengan nilai-nilai kewarganegaraan. Hasil perilaku ini mencerminkan mekanika permainan, di mana pemain harus menegosiasikan peran, membuat keputusan etis, dan mempertimbangkan kebaikan bersama proses-proses yang konsisten dengan teori pembelajaran demokratis dan kerangka kerja sosiokonstruktivis.

Peningkatan motivasi siswa semakin memperkuat nilai pedagogis pembelajaran berbasis permainan digital. Tingkat keterlibatan yang lebih tinggi yang diamati selama permainan dan tercermin dalam kuesioner motivasi menunjukkan bahwa Go Buya berhasil mengaktifkan faktor motivasi intrinsik seperti rasa ingin tahu, kesenangan, otonomi, dan tantangan. Karakteristik ini konsisten dengan kerangka kerja motivasi mapan seperti Teori Penentuan Diri, yang mengidentifikasi kompetensi, otonomi, dan keterhubungan sebagai penggerak utama pembelajaran berkelanjutan. Motivasi yang meningkat yang diamati dalam penelitian ini sangat relevan bagi pelajar di setting terpencil atau terpinggirkan, di mana format pengajaran konvensional mungkin kesulitan mempertahankan keterlibatan.

Secara keseluruhan, kombinasi peningkatan kuantitatif dan perubahan perilaku kualitatif menunjukkan bahwa Go Buya berfungsi tidak hanya sebagai alat digital tambahan tetapi sebagai media pembelajaran transformatif. Ini menjembatani konten budaya dengan pedagogi interaktif, menumbuhkan pengalaman pembelajaran terintegrasi yang membentuk pengetahuan, sikap, dan perilaku secara bersamaan. Hasil ini menggarisbawahi potensi teknologi pendidikan yang terkontekstualisasi secara lokal untuk mengatasi kesenjangan dalam keberlanjutan budaya, pembentukan kewarganegaraan, dan motivasi pelajar di sekolah wilayah perbatasan.

Secara keseluruhan, hasil menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan digital ketika diselaraskan dengan relevansi budaya dan tujuan kewarganegaraan dapat berfungsi sebagai strategi yang efektif untuk mempromosikan pendidikan yang responsif secara budaya dan bermakna secara sosial. Penelitian di masa depan harus memperluas penerapan Go Buya ke setting sekolah yang lebih luas, mengeksplorasi efek retensi jangka panjang, dan menilai adaptabilitasnya untuk konteks budaya dan linguistik yang beragam.

Analisis kuantitatif berfokus pada tiga indikator inti: literasi budaya, keterlibatan kewarganegaraan, dan motivasi/keterlibatan belajar. Sebanyak 90 siswa berpartisipasi dalam fase *pre-test* dan *post-test* penelitian. Data pendukung tambahan diperoleh melalui observasi perilaku dan survei motivasi skala Likert.

Hasilnya menunjukkan peningkatan yang signifikan di semua indikator setelah implementasi Go Buya. Seperti yang ditunjukkan dalam Tabel 1, skor literasi budaya meningkat secara substansial dari rata-rata 58,4 (SD = 8,7) dalam pre-test menjadi 82,1 (SD = 7,4) dalam post-test. Uji-t sampel berpasangan mengonfirmasi bahwa peningkatan ini signifikan secara statistik ($t = 18,76$, $p < 0,001$), menunjukkan peningkatan pemahaman siswa tentang elemen budaya lokal dan nasional.

Demikian pula, keterlibatan kewarganegaraan menunjukkan peningkatan yang nyata, dengan skor rata-rata meningkat dari 61,2 (SD = 9,1) sebelum intervensi menjadi 85,6 (SD = 6,5) setelahnya. Perbedaan ini signifikan secara statistik ($t = 16,92$, $p < 0,001$), menunjukkan bahwa pengalaman belajar mendorong partisipasi, tanggung jawab, dan kolaborasi yang lebih aktif dalam kegiatan terkait kewarganegaraan.

Tingkat motivasi dan keterlibatan belajar juga meningkat secara signifikan. Skor motivasi berdasarkan skala Likert 5 poin naik dari 3,2 (SD = 0,6) menjadi 4,5 (SD = 0,4) pasca intervensi, dengan uji statistik mengonfirmasi signifikansi ($t = 15,84$, $p < 0,001$). Hasil ini menunjukkan bahwa Go Buya menciptakan pengalaman belajar yang bermakna, menumbuhkan motivasi intrinsik dan keterlibatan berkelanjutan dalam kegiatan kelas.

Tabel 1. Skor *Pre-test* dan *Post-test* untuk Intervensi Go Buya

Indikator	Rata-rata Pre-test (SD)	Rata-rata Post-test (SD)	Nilai-t	Nilai-p
Literasi Budaya	58,4 (8,7)	82,1 (7,4)	18,76	<0,001
Keterlibatan Kewarganegaraan	61,2 (9,1)	85,6 (6,5)	16,92	<0,001
Motivasi/Keterlibatan	3,2 (0,6)	4,5 (0,4)	15,84	<0,001

Secara keseluruhan, temuan kuantitatif memberikan bukti kuat bahwa Go Buya secara signifikan meningkatkan literasi budaya, keterlibatan kewarganegaraan, dan motivasi siswa. Temuan kualitatif memberikan wawasan lebih dalam tentang bagaimana media pembelajaran berbasis permainan digital Go Buya mempengaruhi pemahaman budaya, perilaku kewarganegaraan, dan perkembangan sosio-emosional siswa. Melalui observasi kelas, wawancara semi-terstruktur, dan diskusi kelompok terfokus, tiga tema dominan muncul, masing-masing mengilustrasikan dimensi dampak pembelajaran yang berbeda namun saling berhubungan.

Tema pertama, Peningkatan Pemahaman Budaya, menunjukkan bahwa Go Buya mendukung siswa dalam mengembangkan kesadaran dan artikulasi identitas budaya yang lebih kuat. Siswa tidak hanya mampu mengingat fakta budaya, tetapi juga menafsirkan maknanya dalam konteks sosial dan nasional yang lebih luas. Kutipan, "Sekarang saya mengerti mengapa kita merayakan tradisi lokal dan bagaimana budaya kita terhubung dengan Indonesia," menunjukkan pergeseran dari pengetahuan

pasif ke pengakuan budaya yang bermakna. Hal ini menunjukkan bahwa penceritaan interaktif dan konten terlokalisasi yang tertanam dalam permainan memberikan pengalaman belajar yang relevan secara budaya dan selaras dengan prinsip-prinsip pedagogi responsif budaya. Laporan guru tentang peningkatan kepercayaan diri dalam menjelaskan praktik budaya semakin mendukung gagasan bahwa lingkungan belajar mendorong ekspresi diri dan memperkuat identitas budaya, suatu hasil yang sangat penting bagi siswa di wilayah perbatasan di mana tekanan asimilasi dapat melemahkan keberlanjutan budaya.

Tema kedua, Peningkatan Kesadaran dan Kolaborasi Kewarganegaraan, menunjukkan bahwa permainan ini menumbuhkan keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran sosial. Siswa menunjukkan peningkatan partisipasi dalam kegiatan kelompok, mengambil inisiatif dalam peran kepemimpinan, dan mempraktikkan perilaku kooperatif. Seorang guru mencatat bahwa siswa "bergantian memimpin tugas dan membantu teman sebaya tanpa diminta," mencerminkan transisi menuju partisipasi kewarganegaraan yang otonom daripada kerja kelompok berbasis kepatuhan. Perilaku yang muncul ini selaras dengan teori pendidikan kewarganegaraan eksperiensial, yang menyoroti pentingnya lingkungan belajar berbasis praktik di mana siswa dapat menginternalisasi nilai-nilai seperti tanggung jawab, pengambilan keputusan bersama, dan dukungan timbal balik. Mekanika kolaboratif permainan tampaknya telah berfungsi sebagai perancah yang menerjemahkan skenario kewarganegaraan virtual ke dalam perilaku kelas di dunia nyata.

Tema ketiga, Empati dan Refleksi Diri, menyoroti dimensi sosio-emosional dari proses pembelajaran. Elemen naratif dalam permainan mengharuskan siswa untuk mempertimbangkan perspektif, emosi, dan pengalaman orang lain, mendorong refleksi tentang keragaman budaya dan kemanusiaan bersama. Laporan siswa tentang memikirkan bagaimana perasaan teman dari latar belakang budaya yang berbeda menunjukkan bahwa permainan tersebut mendorong literasi emosional dan empati antarbudaya—kompetensi yang penting untuk kewarganegaraan inklusif dan interaksi komunitas yang harmonis. Hasil ini mendukung argumen bahwa mekanika permainan berbasis naratif dapat mengaktifkan keterlibatan emosional, yang mengarah pada refleksi dan penalaran moral yang lebih dalam.

SIMPULAN

Secara kolektif, bukti kualitatif menunjukkan bahwa Go Buya berfungsi tidak hanya sebagai alat pembelajaran kognitif tetapi juga sebagai lingkungan pembelajaran afektif dan relasional. Perkembangan yang diamati dari kebanggaan budaya, tanggung jawab kewarganegaraan, dan empati menunjukkan bahwa pengalaman belajar mendukung transformasi holistik peserta didik yang selaras

dengan tujuan pendidikan budaya dan kewarganegaraan. Temuan ini memperkuat nilai mengintegrasikan narasi sosio-budaya dan permainan kolaboratif dalam desain pembelajaran digital, terutama dalam konteks di mana pelestarian budaya, penguatan identitas, dan nilai-nilai kewarganegaraan merupakan prioritas pendidikan. Integrasi data menunjukkan konvergensi yang kuat antara peningkatan kuantitatif dan perubahan perilaku kualitatif. Siswa dengan peningkatan post-test yang tinggi seringkali adalah mereka yang terlihat terlibat dalam kolaborasi, diskusi reflektif, dan kegiatan pemecahan masalah. Kedua sumber data menegaskan bahwa Go Buya mendukung pengembangan pengetahuan, sikap, dan keterampilan sosio-emosional yang relevan dengan pendidikan budaya dan kewarganegaraan. Dokumentasi visual dari implementasi kelas memperkuat hasil yang diamati. Tangkapan layar dari permainan menggambarkan siswa berinteraksi dengan dilema budaya dan skenario pengambilan keputusan kewarganegaraan, sementara foto-foto kelas menunjukkan siswa bekerja secara kolaboratif dan aktif terlibat dalam diskusi kelompok.

Singkatnya, implementasi Go Buya di SDN 12 Entikong menghasilkan peningkatan yang terukur dalam literasi budaya, keterlibatan kewarganegaraan, dan motivasi belajar. Siswa menunjukkan peningkatan pemahaman tentang warisan budaya, peningkatan partisipasi dalam kegiatan berorientasi kewarganegaraan, dan antusiasme serta keterlibatan yang lebih tinggi dalam belajar. Hasil ini menunjukkan bahwa media berbasis permainan digital yang terkontekstualisasi secara budaya dapat mendukung proses pembelajaran transformatif, terutama dalam setting sekolah wilayah perbatasan di mana identitas budaya dan kesadaran kewarganegaraan merupakan tujuan pendidikan yang penting.

DAFTAR PUSTAKA

- Al-Azawi, R., Shammari, N., & Hamad, H. (2023). The role of educational digital games in improving learning motivation and academic achievement: A systematic review. *Journal of Educational Technology & Society*, 26(2), 45–60.
- Bandura, A. (2020). *Social cognitive theory: An agentic perspective in learning environments*. Routledge.
- Blegur, J., Mutmainnah, M., Sardin, S., & Syamsijulianto, T. (2025). Students proactive decision-making scale (SPDMS-18). *Emerging Science Journal*, 9(3), 1388–1402.
- Boyle, E., Hainey, T., Connolly, T., Gray, G., Earp, J., Ott, M., & Lim, T. (2021). An update to the systematic literature review of empirical evidence on computer games and serious games. *Computers & Education*, 177, 104–115. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2021.104450>

- Clarke-Midura, J., Dede, C., & Norton, J. (2021). Immersive digital learning: The role of gamification and situational learning for cultural competence. *Journal of Learning Sciences*, 30(4), 567–589.
- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (2022). *Self-determination theory: Basic psychological needs in motivation, development, and wellness* (2nd ed.). Guilford Press.
- Gay, G. (2021). *Culturally responsive teaching: Theory, research, and practice* (3rd ed.). Teachers College Press.
- Gee, J. P. (2020). *Teaching, learning, literacy in our high-risk high-tech world: A framework for becoming human*. Routledge. <https://doi.org/10.4324/9780429457913>
- Hamdani, F. A., Syamsijulianto, T., & Pranata, A. (2024). Integrating cultural literacy into civic education: A comparative study of Indonesian and Malaysian universities. *Current Issues on Elementary Education Journal*, 4(2), 116–126.
- Huang, Y. M., Chen, C. M., & Chou, Y. S. (2021). Effects of game-based learning on civic education and values-based reasoning: A quasi-experimental study. *Interactive Learning Environments*, 29(8), 1154–1170. <https://doi.org/10.1080/10494820.2019.1681462>
- Li, M., & Tsai, C. C. (2022). Digital game-based learning in education: A meta-analysis examining student motivation, engagement, and achievement. *Educational Research Review*, 37, 100–111. <https://doi.org/10.1016/j.edurev.2022.100482>
- Pranata, A., & Syamsijulianto, T. (2024). Implementasi evaluasi pembelajaran Go Buya di MIS Istiqomah Perbatasan Entikong Kalimantan Barat. *Kifah: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(1), 57–68. <https://doi.org/10.35878/kifah.v3i1.1196>
- Pranata, A., & Syamsijulianto, T. (2025). Enhancing civic literacy in primary education through a team games tournament: A bibliometric review (2015–2025). *Journal of Elementary Education*, 2(1), 42–52.
- Pranata, A., & Syamsijulianto, T. (2025). A bibliometric analysis of educational games to teach cultural diversity in elementary schools. *Jurnal Pedagogi dan Inovasi Pendidikan*, 1(1), 1–9.
- Prensky, M. (2020). *Digital game-based learning: Updated edition*. McGraw-Hill.
- Syamsijulianto, T., Pranata, A., & Surono, W. (2025). Analisis bibliometric terhadap literatur game-based education di sekolah dasar: Perspektif penghormatan terhadap keragaman budaya. *Journal of Primary Education Research*, 3(2), 9–18.
- Syamsijulianto, T., Qomara, D., & Satria, T. G. (2025). Gamified learning evaluation: Aligning motivation theories with innovative teaching strategies. *Jurnal Pedagogi Dan Inovasi Pendidikan*, 1(2), 19–29.