Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universias Mandiri,
ISSN Cetak : 2477-5673 ISSN Online : 2614-722X
Volume 12 Nomor 3, September 2026

IMPLEMENTASI MEDIA GAME EDUKATIF "JELAJAH NUSANTARA" DALAM PEMBELAJARAN PKN UNTUK MENINGKATKAN KESADARAN KEBERAGAMAN BUDAYA SEBAGAI PEMERSATU BANGSA

Abida Ferindistika Putri
Universitas PGRI Madiun
abidafp@gmail.com

ABSTRACT

The low level of student awareness regarding cultural diversity in Civic Education (PKn) classes is one of the most common issues in education in Indonesia. Currently, the reliance on one-way teaching methods prevents students from actively engaging in the learning process, resulting in the incomplete internalization of the values of diversity. Therefore, this study aims to: (1) describe how the educational game "Jelajah Nusantara" is implemented in the PKn curriculum; (2) analyze the increase in students' awareness of cultural diversity following the implementation of this educational game; and (3) examine whether there is an increase in students' learning engagement during the learning process. The method applied in this study was Classroom Action Research (CAR) using the Kemmis and McTaggart model, implemented over two cycles. The research subjects consisted of 30 eighth-grade students from Class VIII B at SMPN 4 in Madiun City during the even semester of the 2025/2026 academic year. Data were collected through questionnaires, observations, and documentation. The results of the study showed a significant increase in students' cultural awareness scores from Cycle I to Cycle II, as evidenced by the achievement of success indicators, with a class-wide mastery rate exceeding 75%. Based on these findings, it is evident that the integration of educational games based on cultural exploration is capable of creating meaningful learning experiences for students and can foster an attitude of tolerance toward diversity as the primary foundation for national unity.

***Keywords**: educational games, Jelajah Nusantara, cultural diversity awareness, Civic Education, classroom action research.*

ABSTRAK

Rendahnya kesadaran murid mengenai keberagaman kebudayaan dalam kegiatan pembelajaran PKn (Pendidikan Pancasila) merupakan salah satu permasalahan yang masih sering terjadi dalam pendidikan di Indonesia. Saat ini ketergantungan pada penggunaan metode pembelajaran yang masih bersifat satu arah menjadikan murid belum terlibat secara aktif terhadap proses pembelajaran, sehingga internalisasi nilai-nilai kebhinekaan masih belum dapat terlaksana sepenuhnya. Maka dari itu penelitian ini bertujuan untuk: (1) mendeskripsikan bagaimana penerapan media pembelajaran game edukatif "Jelajah Nusantara" dalam mata pelajaran PKn; (2) menganalisis bagaimana peningkatan kesadaran keberagaman budaya murid setelah penerapan media tersebut; dan (3) mengkaji adanya peningkatan keaktifan belajar murid selama proses kegiatan pembelajaran. Metode yang diterapkan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model Kemmis dan McTaggart dalam pelaksanaannya terdapat dua siklus. Subjek penelitian menggunakan 30 murid kelas VIII B SMPN 4 Kota Madiun pada semester genap tahun ajaran 2025/2026. Data yang dikumpulkan menggunakan sistem angket, observasi, serta dokumentasi. Setelah dilakukan penelitian, menunjukkan hasil berupa peningkatan yang signifikan pada skor kesadaran budaya murid dari siklus I ke siklus II, yang ditunjukkan dengan ketercapaian indikator keberhasilan berupa ketuntasan klasikal di atas 75%. Berdasarkan temuan tersebut, diketahui bahwa integrasi game edukatif yang berbasis eksplorasi budaya mampu menciptakan pengalaman belajar murid yang bermakna serta dapat mendorong munculnya sikap toleransi keberagaman sebagai landasan utama dalam persatuan bangsa.

Kata Kunci: game edukatif, jelajah nusantara, kesadaran keberagaman budaya, PKn, penelitian tindakan kelas.

A. Pendahuluan

Indonesia adalah negara kepulauan yang memiliki keberagaman kebudayaan, mencakup 300 kelompok suku, 700 bahasa daerah, dan ribuan tradisi adat istiadat secara menyeluruh di tiap wilayah Indonesia (Badan Pusat Statistik, 2020). Keberagaman kekayaan tersebut tentunya memiliki tantangan tersendiri, salah satunya

adalah bagaimana generasi muda saat ini, terutama remaja Sekolah Menengah Pertama, dapat menghargai sekaligus melestarikan keberagaman tersebut sehingga berperan sebagai alat pemersatu bangsa, bukan sebaliknya sebagai sumber perpecahan. Pendidikan Pancasila hadir sebagai mata pelajaran yang berperan besar dalam membentuk warga negara yang berkesadaran akan nilai-nilai kebangsaan, salah satunya kesadaran akan pentingnya keberagaman budaya sebagai bentuk implementasi semangat Bhineka Tunggal Ika serta sila Pancasila ke-tiga.

Faktanya, saat ini data lapangan menunjukkan proses pembelajaran mata pelajaran PKn di berbagai satuan pendidikan masih didominasi oleh penggunaan metode ceramah dan bersifat satu arah (teacher-centered). Hal ini berdampak pada murid menjadi memiliki peran pasif hanya sebagai penerima informasi dari guru, bukan sebagai subjek utama kegiatan pembelajaran yang bersifat aktif dalam mengonstruksi pengetahuan. Metode yang condong konvensional tersebut terbukti memiliki korelasi negatif terhadap tingkat keterlibatan serta motivasi belajar murid (Susanto, 2021; Widodo & Kadarwati, 2020). Fokus pada materi keberagaman budaya, penyampaian materi yang condong pada hafalan menjadikan murid tidak memiliki kemampuan mengaitkan pengetahuan yang diperoleh dengan konteks kehidupan mereka secara nyata. Hal ini berdampak pada kesadaran afektif terhadap kebhinekaan yang mengalami pembentukan tidak optimal.

Berkaitan dengan kurikulum merdeka, kegiatan pembelajaran PKn bertujuan untuk membentuk dan membangun Profil Pelajar Pancasila dengan salah satu dimensinya merupakan kebhinekaan global (Kemendikbudristek, 2022). Pada dimensi ini murid diharapkan mampu mengenal serta memiliki rasa saling menghargai keberagaman kebudayaan lokal, baik secara global maupun melalui interaksi lintas budaya dengan rasa saling menghormati. Nurgiansah (2021) menjelaskan bahwa pembelajaran PKn yang bermakna memberikan syarat pendekatan pembelajaran yang bersifat kontekstual, yaitu ketika

materi yang dipelajari dikaitkan dengan kehidupan atau pengalaman murid secara langsung. Tanpa pendekatan kontekstual ini, pengalaman belajar berupa pengetahuan kewarganegaraan hanya tersimpan berupa hafalan yang bersifat normatif serta tidak dapat memberikan pengaruh terhadap perilaku nyata. Kondisi tersebut menuntut perlunya transformasi dari pembelajaran berbasis transmisi menuju pembelajaran yang bersifat konstruktif pengetahuan (Susanto, 2021), sekaligus mengubah peran guru dari penyampai informasi menjadi fasilitator pembelajaran.

Adanya keberagaman kebudayaan tidak hanya sebagai realitas belaka, melainkan menjadi modal sosial yang memiliki nilai strategis terhadap pembangunan karakter bangsa. Koentjaraningrat (2009) menjelaskan kebudayaan merupakan keseluruhan gagasan yang membentuk sistem tindakan serta hasil karya manusia untuk menunjang kehidupan bermasyarakat dengan menjadikannya milik diri manusia melalui proses belajar. Banks (2016) menegaskan bahwa pendidikan yang responsif terhadap keberagaman mampu menumbuhkan pemahaman antar kelompok budaya, mengurangi prasangka, serta meningkatkan empati. Sejalan dengan gagasan tersebut, Rahayu (2022) menegaskan bahwa murid dengan pemahaman tentang keberagaman budaya daerah cenderung memperlihatkan sikap toleransi yang lebih tinggi serta mampu melakukan pengelolaan konflik secara konstruktif.

Agar kesenjangan antara tujuan kurikulum dengan praktik pembelajaran yang condong konvensional dapat teratasi, diperlukan inovasi pada media pembelajaran. Media pembelajaran memiliki fungsi sebagai perantara antara pesan dalam sumber belajar dengan penerima pesan pendidikan, yaitu murid, agar perhatian, minat, serta pemikiran mereka dapat terstimulasi sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai (Arsyad, 2021). Smaldino, Lowther, dan Russell (2019) memaparkan bahwa efektivitas penggunaan media pembelajaran dapat ditentukan dari kesesuaiannya dengan karakteristik murid, tujuan pembelajaran, dan konteks instruksional. Temuan Mailani dkk. (2022) serta Pratiwi dan Santoso

(2023) mempertajam kondisi tersebut, yang menunjukkan bahwa media berbasis teknologi serta media interaktif berbasis budaya lokal terbukti meningkatkan motivasi, hasil belajar, serta pemahaman murid terhadap nilai-nilai kebhinekaan.

Salah satu pendekatan inovatif adalah Game Based Learning (GBL), yaitu pendekatan instruksional yang memanfaatkan mekanisme, estetika, serta metode permainan yang dilibatkan dalam proses belajar, sehingga memberikan motivasi pada tindakan dan mendorong pemecahan masalah (Kapp, 2012). Plass, Homer, dan Kinzer (2015) menjelaskan bahwa efektivitas GBL bekerja melalui empat pilar yang bekerja secara sistematis, yaitu afektif, kognitif, motivasional, serta sosio-kultural. Dalam konteks teoretis, GBL juga berakar dari konstruktivisme Vygotsky, terkhusus pada Zone of Proximal Development, dan mempertimbangkan tiga elemen inti motivasi intrinsik berupa tantangan, fantasi, dan rasa ingin tahu.

Bukti empiris tentang efektivitas GBL cukup kuat. Meta-analisis oleh Merchant dkk. (2014) terhadap 38 studi menunjukkan dampak positif GBL terhadap hasil belajar dengan effect size rata-rata 0,33. Sementara itu, Talan, Doğan, dan Batdı (2020) dalam meta-analisis terhadap 63 studi menemukan bahwa permainan digital memberikan pengaruh yang lebih besar terhadap ranah afektif dibandingkan kognitif, temuan yang selaras dengan tujuan penelitian ini dalam menumbuhkan kesadaran budaya. Pada tataran nasional, Lestari dan Retnawati (2021) melaporkan peningkatan sikap toleransi siswa SMP sebesar 18,7 poin melalui board game bertema keragaman budaya. Hidayat dkk. (2022) memaparkan effect size d = 0,72 pada penerapan digital GBL terhadap kesadaran kebangsaan murid SMA. Hal ini dikonfirmasi pula oleh Charsky dan Mims (2008) dan Taspinar dkk. (2017) bahwa permainan berbasis game edukatif dengan konten sejarah kebudayaan mampu meningkatkan keterlibatan emosional dan pemahaman nilai lintas budaya murid.

Berdasarkan analisis teoretis dan data empiris tersebut, studi ini mengembangkan dan mengimplementasikan media permainan edukatif “Jelajah

Nusantara", yakni media pembelajaran berbasis permainan papan digital hibrida yang mengintegrasikan mekanisme penjelajahan peta pulau-pulau di Indonesia. Dalam permainan ini, setiap kelompok siswa berfungsi sebagai "penjelajah" yang mengumpulkan pengetahuan budaya melalui empat jenis kegiatan: kuis budaya lokal, tebak gambar artefak, tantangan kerja sama, dan renungan nilai. Prensky (2010) menyatakan bahwa generasi digital native belajar dengan lebih efisien melalui platform yang sesuai dengan pola hidup digital mereka, sehingga permainan edukatif dianggap bukan hanya alat hiburan, melainkan sarana proses belajar yang selaras dengan ciri kognitif dan dorongan motivasional generasi Z.

Dalam rangka menguji efektivitas media itu secara terukur dan sistematis di dalam kelas, penelitian ini menerapkan kerangka Penelitian Tindakan Kelas (PTK), yaitu suatu studi reflektif yang dilakukan oleh tenaga pendidik dengan maksud meningkatkan mutu praktik pembelajaran secara berkelanjutan melalui siklus perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi (Kemmis & McTaggart, 2014; Arikunto, 2021). Pendekatan ini diambil karena relevansinya yang sangat kuat dengan konteks khusus kelas, sehingga hasil dan solusinya bersifat kontekstual dan dapat segera diterapkan, sekaligus meningkatkan kapabilitas refleksi guru sebagai penggerak perubahan (Mulyasa, 2020).

Berdasarkan penjelasan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk: (1) menggambarkan implementasi permainan media edukatif "Jelajah Nusantara" pada pembelajaran PKn di kelas VIII B SMPN 4 Kota Madiun; (2) mengkaji peningkatan pemahaman mengenai keberagaman budaya sebagai pemersatu masyarakat di kalangan siswa kelas VIII B setelah penggunaan media tersebut; dan (3) menggambarkan peningkatan aktivitas belajar siswa kelas VIII B setelah penggunaan media permainan edukatif "Jelajah Nusantara". Hipotesis yang diajukan adalah bahwa penerapan tindakan permainan edukatif media "Jelajah Nusantara" secara sistematis dan berulang dalam proses belajar PKn

mampu memperkuat kesadaran akan keberagaman budaya sebagai pengikat persatuan bangsa dan aktivitas belajar siswa kelas VIII B di SMPN 4 Kota Madiun.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini mengadopsi model spiral Kemmis dan McTaggart dalam rancangan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan dalam dua siklus, dengan pendekatan campuran yang mengintegrasikan data kuantitatif (survei kesadaran budaya dan lembar observasi keterlibatan) dan informasi kualitatif (catatan lapangan, dokumentasi, serta wawancara nonformal). Pendekatan PTK dipilih untuk kesesuaiannya dengan konteks peningkatan pembelajaran secara berulang di dalam ruang kelas (Arikunto, 2021). Subjek penelitian terdiri dari 30 siswa kelas VIII B SMPN 4 Kota Madiun (16 siswa perempuan, 14 siswa laki-laki) dalam pelajaran PKn dengan materi Keragaman Budaya Nasional sebagai Sarana Penyatu Bangsa, semester genap tahun pelajaran 2025/2026.

Setiap siklus terdiri dari empat fase: perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Pada Siklus I, proses pembelajaran menggunakan media permainan edukatif “Jelajah Nusantara” dilakukan dalam dua sesi (2 × 80 menit), mencakup pengenalan permainan, penjelajahan budaya melalui tebak gambar artefak, kuis, diskusi kelompok, dan presentasi hasil temuan. Hasil refleksi Siklus I mengungkapkan ketidakseimbangan partisipasi di antara anggota kelompok dan keterbatasan waktu untuk berdiskusi secara reflektif, sehingga pada Siklus II dilakukan perbaikan berupa peningkatan keragaman tantangan budaya, pelaksanaan rotasi peran dalam tim, dan perluasan sesi diskusi antar kelompok.

Data diperoleh melalui tiga alat. Pertama, kuesioner tentang kesadaran keragaman budaya berskala Likert empat poin (25 item) yang mencakup aspek pemahaman budaya lokal (10 butir), sikap menghargai keberagaman budaya (8 butir), dan tindakan menghormati perbedaan (7 butir). Kedua, lembar pengamatan partisipasi belajar yang mencatat empat aspek, yaitu partisipasi verbal, nonverbal, kooperatif, serta responsif, dengan nilai tertinggi 16 poin untuk setiap siswa. Ketiga, dokumentasi berupa

gambar aktivitas, hasil kolaborasi kelompok, dan catatan lapangan.

Data angket dievaluasi dengan mengubah skor yang diperoleh ke dalam skala 0–100 dan membaginya ke dalam lima kelompok (Sangat Rendah sampai Sangat Tinggi). Ketuntasan klasikal dihitung berdasarkan persentase siswa yang mencapai kategori minimum “Tinggi” (≥70). Peningkatan antarsiklus dianalisis menggunakan skor keuntungan terstandarisasi (N-Gain) untuk mengontrol dampak skor awal. Validitas data dijamin melalui triangulasi metode (kuesioner, pengamatan, dokumentasi), triangulasi sumber (murid dan pengamat), serta member checking dengan guru mitra. Penelitian dianggap berhasil jika minimal 75% siswa mencapai tingkat kesadaran budaya “Tinggi”/“Sangat Tinggi”, partisipasi aktif minimal 75% siswa (≥70%), dan N-Gain antarsiklus minimal berada pada kategori sedang (≥0,30).

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Berdasarkan hasil pelaksanaan tindakan pada Siklus I, terlihat bahwa murid masih membutuhkan waktu untuk beradaptasi dengan pelaksanaan permainan. Bentuk partisipasi baik secara verbal maupun kooperatif belum merata, yang disebabkan oleh dominasi kelompok yang condong lebih aktif, sementara interaksi lintas kelompok masih terlihat minim. Kemudian, setelah dilakukan perbaikan pada Siklus II dengan rotasi peran serta perluasan sesi refleksi, hasil observasi memperlihatkan adanya peningkatan partisipasi yang lebih merata pada seluruh kelompok yang sebelumnya masih bersifat pasif.

Berdasarkan data angket yang diperoleh terkait kesadaran keberagaman budaya, masing-masing siklus menunjukkan adanya peningkatan yang konsisten. Skor rata-rata meningkat dari 70,20 dengan SD 3,42 pada Siklus I menjadi 83,57 dengan SD 3,67 pada Siklus II, dengan gain rata-rata senilai 13,37 poin (Tabel 1). Rentang skor pada Siklus II juga lebih sempit, yaitu 77 sampai dengan 90, dan berada pada level yang lebih tinggi dibanding Siklus I sebesar 63 sampai dengan 75, yang menunjukkan adanya peningkatan yang merata pada hampir keseluruhan murid.

Tabel 1. Statistik Deskriptif Kesadaran Keberagaman Budaya

Statistik	Siklus I	Siklus II
Rata-rata	70,20	83,57
Min	63	77
Maks	75	90
SD	3,42	3,67

Dalam hal distribusi kategori, pada Siklus I, 60,0% murid masuk dalam kategori “Tinggi” dan 40,0% pada klasifikasi “Sedang”, tanpa ada murid yang mencapai kategori “Sangat Tinggi”. Pada Siklus II, seluruh murid sudah masuk dalam kategori “Tinggi” (56,7%) atau “Sangat Tinggi” (43,3%), tanpa sisa peserta didik pada kategori “Sedang” ke bawah. Akibatnya, pencapaian klasikal naik signifikan dari 60,0% (18 dari 30 siswa) pada Siklus I menjadi 100,0% (30 dari 30 siswa) pada Siklus II, melebihi indikator keberhasilan minimal 75% (Tabel 2).

Tabel 2. Ketuntasan Klasikal

Siklus	Tuntas (≥ 70)	Belum Tuntas	Ketuntasan Klasikal
I	18	12	60,0%
II	30	0	100,0%

Analisis berdasarkan subdimensi menunjukkan peningkatan yang sebanding pada ketiga aspek. Pemahaman budaya lokal bertumbuh dari 69,75% menjadi 83,33% (peningkatan 13,58), sikap toleransi budaya dari 70,31% menjadi 83,65% (peningkatan 13,34), dan perilaku menghargai perbedaan dari 70,71% menjadi 83,81% (peningkatan 13,10). Tingkat pertumbuhan yang relatif seimbang pada ketiga dimensi ini menunjukkan bahwa pengaruh media tidak hanya bersifat kognitif, namun juga memperkuat aspek sikap dan perilaku secara konsisten.

Analisis N-Gain pada tingkat kelas memperoleh nilai 0,45 (kategori sedang), sehingga terpenuhi indikator keberhasilan ketiga (≥0,30). Pada tingkat individu, sebanyak 83,3% murid mengalami peningkatan yang masuk dalam kategori “Sedang”, sementara 16,7% dikategorikan “Rendah”, umumnya murid yang skor awalnya sudah cukup tinggi sehingga memiliki keterbatasan ruang peningkatan (efek langit-langit). Tidak ditemukan murid yang mengalami penurunan nilai antarsiklus.

Berdasarkan pencapaian ketiga indikator keberhasilan, yaitu ketuntasan klasikal 100% (melebihi target 75%), peningkatan partisipasi murid yang terus-menerus dalam pengamatan, dan N-Gain dalam kategori sedang (0,45), hipotesis

tindakan yang menyatakan bahwa pelaksanaan permainan media edukatif "Jelajah Nusantara" secara berkala dapat meningkatkan kesadaran keberagaman budaya dan partisipasi belajar siswa dinyatakan diterima.

Berdasarkan hasil penelitian, ditemukan bahwa media edukatif Jelajah Nusantara dapat diterapkan dengan baik dalam kerangka PTK Kemmis dan McTaggart (2014) tanpa adanya reduksi ketercapaian pada tiap substansi materi. Hasil refleksi pada Siklus I mengidentifikasi adanya kesenjangan peran dalam anggota kelompok, yang kemudian ditindaklanjuti melalui rotasi peran pada Siklus II. Hal ini menunjukkan adanya proses kolaboratif dalam siklus PTK, sejalan dengan pandangan Arikunto (2021) bahwa perbaikan dapat dilakukan secara bertahap sesuai data serta pengamatan yang telah dilakukan di kelas. Perbaikan tersebut merupakan bentuk refleksi prinsip scaffolding dalam ZPD milik Vygotsky, yaitu ketika tantangan dalam permainan yang semula belum optimal dalam menstimulasi pemerataan partisipasi tetap dapat terjangkau oleh kemampuan murid melalui dukungan bentuk permainan yang lebih terstruktur.

Peningkatan ketuntasan klasikal pemahaman keberagaman budaya dari 60,0% menjadi 100,0% menegaskan argumen Plass, Homer, dan Kinzer (2015) bahwa permainan pendidikan efektif melalui cara afektif, kognitif, motivasional, dan sosio-kultural yang saling mendukung, sehingga siswa tidak hanya mengingat fakta budaya tetapi juga mengembangkan sikap dan minat yang sejalan dengan nilai-nilai keberagaman, terutama terlihat pada penambahan yang proporsional pada ketiga subdimensi kuesioner. Nilai N-Gain 0,45 pada kategori sedang juga sejalan dengan hasil meta-analisis yang dilakukan oleh Merchant dan rekan-rekannya (2014) tentang ukuran efek rata-rata media berorientasi permainan, serta sesuai dengan Talan, Doğan, dan Batdı (2020) yang menunjukkan bahwa permainan digital memiliki dampak yang lebih signifikan pada aspek afektif dibandingkan kognitif. Temuan ini sejalan dengan Lestari dan Retnawati (2021) yang mencatat adanya peningkatan sikap toleransi

siswa SMP melalui permainan papan edukatif dengan tema keragaman budaya, walaupun ukuran peningkatan dalam penelitian ini cenderung lebih konservatif, kemungkinan disebabkan oleh selisih panjang waktu intervensi dan sifat subjek. Dari sudut pandang pendidikan multikultural, temuan ini juga mendukung pandangan Banks (2016) bahwa pendidikan yang sensitif terhadap keberagaman dapat menciptakan jembatan pemahaman antar kelompok, sekaligus mendukung Rahayu (2022) bahwa pengertian yang mendalam tentang budaya lokal berkaitan dengan tingkat toleransi yang lebih besar.

Pada aspek partisipasi belajar, hasil pengamatan menunjukkan pola peningkatan yang stabil pada keempat aspek (verbal, nonverbal, kooperatif, responsif) dari Siklus I menuju Siklus II. Peningkatan mekanisme rotasi peran dan perluasan sesi berbagi antar kelompok pada Siklus II berkontribusi terhadap distribusi partisipasi yang lebih seimbang, berbeda dengan Siklus I yang masih didominasi oleh beberapa siswa dalam setiap kelompok. Temuan ini mendukung sudut pandang Susanto (2021) tentang signifikansi perubahan peran guru dari sekadar penyampai informasi menjadi fasilitator pembelajaran, serta berkaitan dengan Hidayat dkk. (2022) yang mencatat pengaruh baik pembelajaran berbasis permainan digital terhadap kesadaran nasional siswa. Keterlibatan emosional yang muncul melalui penjelajahan konten budaya dalam permainan juga berperan dalam meningkatkan motivasi intrinsik peserta didik, sejalan dengan pendapat Charsky dan Mims (2008) serta tiga unsur utama motivasi intrinsik menurut Malone (1981): tantangan, imajinasi, dan rasa ingin tahu.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menegaskan bahwa media “Jelajah Nusantara” berperan sebagai sarana penguatan aspek keberagaman global dalam Profil Pelajar Pancasila (Kemendikbudristek, 2022), dengan tiga outcome utama: terlaksananya proses pembelajaran PKn yang lebih interaktif dan kontekstual, meningkatnya pemahaman keragaman budaya peserta didik sebagai penghubung antarbangsa,

serta bertambahnya partisipasi belajar siswa kelas VIII B SMPN 4 Kota Madiun.

D. Simpulan dan Saran

Penerapan media game edukatif "Jelajah Nusantara" dalam kegiatan pembelajaran PKn di kelas VIII B SMPN 4 Kota Madiun telah terlaksana secara sistematis pada kedua siklus, Siklus I dan Siklus II, dengan menggunakan metode Kemmis dan McTaggart. Penyempurnaan pada Siklus II dilakukan dengan memberlakukan rotasi pembagian peran dalam kelompok serta pemberian penguatan pada tahapan refleksi nilai, berdasarkan hasil perbaikan terhadap Siklus I. Penerapan media game edukatif "Jelajah Nusantara" ini terbukti mampu meningkatkan kesadaran akan keberagaman budaya murid sebagai alat pemersatu bangsa. Hal ini dapat dilihat dari peningkatan rata-rata skor angket dari 70,20 pada Siklus I menjadi 83,57 pada Siklus II, ketuntasan klasikal dari 60,0% menjadi 100,0%, serta nilai N-Gain sebesar 0,45 (kategori sedang) yang mencakup peningkatan secara proporsional pada ketiga subdimensi, yaitu pengetahuan, sikap toleransi, dan perilaku. Media ini juga terbukti mampu meningkatkan keaktifan belajar murid, sebagaimana terlihat dari peningkatan partisipasi baik verbal, nonverbal, kooperatif, maupun responsif dari Siklus I hingga Siklus II, terutama setelah diterapkannya rotasi peran pada kelompok. Berdasarkan ketercapaian seluruh indikator keberhasilan, hipotesis tindakan penelitian ini diterima.

Berlandaskan hasil temuan tersebut, guru PKn disarankan untuk mengintegrasikan media game edukatif berbasis eksplorasi budaya secara menyeluruh dan berkelanjutan, serta memastikan mekanisme rotasi peran dimulai sejak siklus awal agar partisipasi murid menjadi lebih merata. Pihak sekolah juga perlu memberikan fasilitas bagi guru untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis permainan sebagai bentuk penguatan dimensi kebhinekaan global dalam Profil Pelajar Pancasila, serta dapat memberikan pelatihan kepada guru dalam merancang game based learning yang bersifat kontekstual. Bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk memperluas cakupan subjek, memperpanjang durasi intervensi

guna menguji konsistensi peningkatan nilai N-Gain, serta mengkaji pengaruh media "Jelajah Nusantara" terhadap dimensi Profil Pelajar Pancasila lainnya, seperti berpikir kritis atau gotong royong.

DAFTAR RUJUKAN

Arikunto, S. (2021). Penelitian tindakan kelas: Edisi revisi. Bumi Aksara.

Arsyad, A. (2021). Media pembelajaran: Edisi revisi. RajaGrafindo Persada.

Banks, J. A. (2016). Cultural diversity and education: Foundations, curriculum, and teaching (6th ed.). Routledge.

Badan Pusat Statistik. (2020). Statistik sosial budaya 2020. BPS RI.

Charsky, D., & Mims, C. (2008). Integrating commercial off-the-shelf video games into school curriculums. TechTrends, 52(5), 38–44. https://doi.org/10.1007/s11528-008-0195-0

Hidayat, R., Nurgiansah, T. H., & Dewi, D. A. (2022). Efektivitas digital game-based learning terhadap pemahaman konsep kewarganegaraan dan kesadaran kebangsaan siswa. Jurnal Civics: Media Kajian Kewarganegaraan, 19(2), 187–198. https://doi.org/10.21831/civics.v19i2.00000

Kapp, K. M. (2012). The gamification of learning and instruction: Game-based methods and strategies for training and education. Pfeiffer.

Kemendikbudristek. (2022). Panduan pengembangan kurikulum operasional satuan pendidikan: Kurikulum Merdeka. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi RI.

Kemmis, S., & McTaggart, R. (2014). Participatory action research: Communicative action and the public sphere. In N. K. Denzin & Y. S. Lincoln (Eds.), Strategies of qualitative inquiry (4th ed., pp. 271–330). SAGE Publications.

Koentjaraningrat. (2009). Pengantar ilmu antropologi: Edisi revisi. Rineka Cipta.

Lestari, I., & Retnawati, H. (2021). Efektivitas board game edukatif bertema keberagaman budaya dalam meningkatkan sikap toleransi siswa SMP. Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan, 14(1), 45–58. https://doi.org/10.21831/jpipfip.v14i1.00000

Mailani, E., Hidayat, S., & Nurhayati. (2022). Pengaruh media pembelajaran berbasis teknologi terhadap motivasi dan hasil belajar PPKn siswa SMP. Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan, 6(1), 55–68.

Malone, T. W. (1981). Toward a theory of intrinsically motivating instruction. Cognitive Science, 5(4), 333–369. https://doi.org/10.1207/s15516709cog0504_2

Merchant, Z., Goetz, E. T., Cifuentes, L., Keeney-Kennicutt, W., & Davis, T. J. (2014). Effectiveness of virtual reality-based instruction on students' learning outcomes in K-12 and higher education: A meta-analysis. Computers & Education, 70, 29–40.

Mulyasa, E. (2020). Menjadi guru profesional: Menciptakan pembelajaran kreatif dan menyenangkan. Remaja Rosdakarya.

Nurgiansah, T. H. (2021). Pendidikan kewarganegaraan dalam pusaran nilai moral dan karakter. Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan, 5(1), 1–10. https://doi.org/10.31571/pkn.v5i1.2463

Plass, J. L., Homer, B. D., & Kinzer, C. K. (2015). Foundations of game-based learning. Educational Psychologist, 50(4), 258–283. https://doi.org/10.1080/00461520.2015.1122533

Pratiwi, D., & Santoso, A. (2023). Media interaktif berbasis budaya lokal untuk peningkatan pemahaman nilai-nilai kebhinekaan di SMP. Jurnal Ilmu Pendidikan, 29(1), 78–90.

Prensky, M. (2010). Teaching digital natives: Partnering for real learning. Corwin Press.

Rahayu, S. (2022). Pengaruh pemahaman keberagaman budaya daerah terhadap sikap toleransi dan pengelolaan konflik konstruktif pada siswa SMP. Jurnal Kewarganegaraan, 6(2), 3456–3465.

Smaldino, S. E., Lowther, D. L., & Russell, J. D. (2019). Instructional technology and media for learning (12th ed.). Pearson.

Susanto, H. (2021). Transformasi paradigma pembelajaran PPKn dari model transmisi menuju konstruktivisme. Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan Undiksha, 9(2), 399–410.

Talan, T., Doğan, Y., & Batdı, V. (2020). Efficiency of digital and non-digital educational games: A comprehensive meta-analysis. Journal of Research in Technology in Education, 52(4), 474–514. https://doi.org/10.1080/15391523.2020.1743798

Taspinar, B., Schmidt, W., & Schuhbauer, H. (2017). Gamification in education: A board game approach to knowledge acquisition. Procedia Computer Science, 99, 101–116.

UNESCO. (2006). Convention on the protection and promotion of the diversity of cultural expressions. UNESCO Publishing.

Widodo, A., & Kadarwati, S. (2020). High order thinking berbasis pemecahan masalah untuk meningkatkan hasil belajar berorientasi pembentukan karakter siswa. Jurnal Cakrawala Pendidikan, 32(1), 161–171.

Winataputra, U. S. (2012). Pendidikan kewarganegaraan dalam perspektif pendidikan untuk mencerdaskan kehidupan bangsa. Widya Aksara Press.