

## *Serious Game Technology* untuk Penguatan Wawasan Bela Negara bagi *Marginalized Children* Pekerja Imigran Indonesia

Alfyananda Kurnia Putra, Arif Ahmad Widiyanto, Syamsul Bachri, Tasya Khairunisa, Queentasya Vanti Dian Kristanti, Diky Al Khalidy

*Prodi Pend. Geografi, Universitas Negeri Malang, Jl. Cakrawala No. 5, Kota Malang, 65145*

E-mail: [alfyananda.fis@um.ac.id](mailto:alfyananda.fis@um.ac.id)

**Abstrak** — Aktualisasi bela negara merupakan sarana untuk menyosialisasikan dan menginternalisasi nilai-nilai luhur bangsa Indonesia. Namun, proses ini menjadi kendala bagi anak Pekerja Migran Indonesia (PMI) yang lahir dan besar di Malaysia tanpa ada dokumen resmi (illegal), sehingga akses terhadap pendidikan bela negara dan kearifan lokal sangat terbatas. Permasalahan seperti rendahnya pengetahuan tentang kesadaran sikap bela negara dan kurangnya jiwa kebangsaan akan muncul. Permasalahan lebih lanjut, akan timbul perasaan tidak adil sehingga memunculkan ancaman terhadap fisik, ideologi dan politik, ekonomi, budaya, dan pertahanan. Solusi atas permasalahan mitra, yaitu anak PMI di Sekolah Indonesia Johor Bahru (SIJB) adalah pengembangan media pembelajaran berbasis serious game tentang bela negara dan kearifan lokal. Tahapan pengembangan dimulai dari analyze, design, dan development. Hasil produk akan diberikan kepada mitra sebagai media untuk mempersiapkan jiwa kebangsaan anak PMI sebelum dipulangkan kembali ke Indonesia. Hasil kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah produk role playing game serious game Nusantara Quest: Jiwa Garuda Saga. Dengan adanya kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini, pihak mitra yaitu SIJB dapat memiliki media yang memadai untuk menyampaikan materi bela negara dan kearifan lokal kepada siswa secara terus menerus.

**Kata Kunci** — aktualisasi bela negara; serious game technology; role-playing Game

**Abstract** — The actualization of state defense is a means of socializing and internalizing the noble values of the Indonesian nation. However, this process is an obstacle for children of Indonesian Migrant Workers (PMI) who were born and raised in Malaysia without official documents (illegal), so access to state defense education and local wisdom is very limited. Problems such as low knowledge about awareness of national defense attitudes and a lack of national spirit will emerge. Further problems will arise, feelings of injustice will arise, giving rise to threats to physical, ideological and political, economic, cultural and protection issues. The solution to the partners' problems, namely PMI children at the Johor Bahru Indonesian School (SIJB), is the development of serious game-based learning media about defending the country and local wisdom. The development stages start from analysis, design, and development. The product results will be given to partners as a medium to prepare the spirit of PMI children before they are drawn back to Indonesia. The result of this community service activity is the role playing game serious game product Nusantara Quest: Jiwa Garuda Saga. With this community service activity, the partner party, namely SIJB, can have adequate media to convey state defense material and local wisdom to students continuously.

**Keywords** — actualization of state defense; serious game technology; role-playing games

### 1. PENDAHULUAN

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi mempengaruhi kehidupan masyarakat Indonesia. Kehidupan masyarakat Indonesia telah bergeser dari lingkup lokal ke global [1]. Transformasi tersebut menyebabkan perubahan yang berdampak pada pola pikir, sikap dan tindakan masyarakat terhadap bangsa Indonesia [2][3]. Kondisi tersebut menyebabkan aspek kehidupan bangsa Indonesia mengalami penurunan terutama dalam bidang sosial budaya [4][5]. Oleh karena itu, aktualisasi bela negara merupakan aset penting dalam upaya menyosialisasikan nilai-nilai luhur bangsa Indonesia. Aktualisasi bela negara dapat membantu mempertahankan kedaulatan dan mempromosikan

jati diri bangsa Indonesia [6][7]. Mengingat pentingnya hal tersebut, pendidikan merupakan pendekatan yang tepat untuk memperkuat dan menjamin integritas internalisasi aktualisasi bela negara [8][9].

Pendidikan merupakan sarana yang penting dalam pembentukan sikap terhadap perilaku dan kontrol persepsi siswa. Pendidikan yang terarah dan bermuatan nilai bela negara dapat membantu siswa untuk mengembangkan nilai nasionalistik [10]–[12]. Hal ini menjadi kendala besar bagi anak-anak Pekerja Migran Indonesia (PMI) yang lahir dan besar di Malaysia tanpa memiliki dokumen resmi (ilegal). Kondisi ini mengakibatkan keterbatasan akses anak

PMI untuk mendapatkan hak dasar pendidikan [13] pada sekolah formal di Malaysia [14][15].

Pemerintah Indonesia secara konstitusi telah berusaha memenuhi hak pendidikan anak-anak pekerja migran. Upaya pemenuhan hak tersebut terlihat pada berdirinya Sekolah Indonesia Malaysia [16][17] yang memiliki peran strategis dalam memberikan kesamarataan kualitas mutu dan pelayanan pendidikan bagi anak pekerja migran Indonesia. Aktualisasi bela negara di Sekolah Indonesia Malaysia dapat membantu anak PMI memiliki kesadaran untuk menjaga dan mempertahankan integritas bangsa Indonesia [18][19]. Namun berdirinya Sekolah Indonesia Malaysia masih memiliki beberapa hambatan seperti terbatasnya fasilitas dan tenaga pengajar [20][21]. Oleh karena itu perlu adanya upaya khusus dalam pemenuhan hak anak-anak PMI mendapatkan pendidikan yang layak.

Berdasarkan hasil observasi dan analisis situasi, sebanyak 300 siswa PMI di SIJB lahir dan besar dengan status ilegal atau tanpa dokumen kependudukan. Jika tidak terlayani dengan baik, akan muncul asumsi ketidakadilan, rendahnya kesadaran dan sikap bela negara, serta melahirkan potensi ancaman fisik, ideologi dan politik, ekonomi, budaya dan pertahanan. Salah satu solusi dari permasalahan tersebut adalah memberikan pembelajaran mengenai bela negara berbasis teknologi menggunakan *Serious Game Technology*.

*Serious Game Technology* merupakan konsep permainan yang mengandung unsur hiburan dan edukasi dengan melibatkan elemen *Gamification*. Elemen *gamification* seperti *point, progress bars, performance graphs, quest, level, avatars, social elemen, rewards* dapat memungkinkan pengalaman bermain game yang aktif dan disesuaikan dengan kemampuan [22][23]. Selain itu adanya fitur adaptif pada *serious game* dapat menyajikan suasana pembelajaran menyenangkan dan mengasah keterampilan kognitif dalam menghadapi situasi yang membutuhkan pemecahan masalah, pengambilan keputusan dan kerjasama [24][25]. Dengan demikian *serious game* memberikan potensi lebih besar dalam memberikan kesempatan interaktif yang mendukung pembelajaran [26].

*Serious game* dengan *genre Role Playing Game* mendorong pembelajaran yang bermakna dalam pembelajaran aktualisasi bela negara. Karakteristik pembelajaran bela negara yang kompleks dengan berfokus pada teori dan konsep yang abstrak membutuhkan metode pembelajaran yang aktif, kreatif dan interaktif [27]. Adanya *Role Playing Game* dengan *elemen Gamification* dapat mendorong anak PMI mencapai pengetahuan baru dan membantu mengubah sikap dan perspektif terhadap materi bela negara yang sedang dipelajari [28][29]. Selain itu *Role Playing Game* cocok dengan

karakter siswa yang semakin akrab dengan teknologi terutama dengan *game* [30], sehingga dapat mendorong anak PMI untuk berpikir, dan belajar secara efektif [31][32]. Oleh karena itu, perlu adanya pengembangan *Role Playing Game* dengan konten integratif dan komprehensif dalam konsep bela negara, wawasan kebangsaan dan kearifan lokal sebagai penunjang proses pembelajaran aktualisasi bela negara.

## 2. ANALISIS SITUASI

Mitra dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah siswa PMI di Sekolah Indonesia Johor Bahru (SIJB), Malaysia. SIJB merupakan sekolah bagi anak PMI yang tidak memiliki dokumen resmi dibawah naungan Kementerian Luar Negeri (Kemenlu). Di SIJB, anak PMI akan diberikan fasilitas pendidikan sampai jejang SMP. Setelah lulus, siswa akan dipulangkan kembali ke Indonesia.

Sebagai warga negara Indonesia yang bersekolah di Malaysia, aksesibilitas terhadap materi bela negara, wawasan kebangsaan, dan kearifan lokal sangat terbatas. Jika tidak diberikan materi, anak PMI yang dipulangkan dapat menjadi ancaman fisik, ideologi dan politik, ekonomi, budaya, dan pertahanan karena munculnya persepsi ketidakadilan. Hal ini berakibat pada rendahnya kesadaran terhadap sikap bela negara dan menjadi kelompok yang sangat rentan terhadap perusakan ideologi negara.

Berdasarkan hasil analisis awal melalui wawancara, permasalahan tersebut berasal dari permasalahan lain, yaitu:

- Rendahnya pengetahuan orang tua terhadap pentingnya kesadaran dan sikap bela negara.
- Kurangnya akses terhadap pengetahuan mengenai wawasan kebangsaan dan berbagai kearifan lokal di Indonesia.
- Kurangnya jiwa kebangsaan anak Pekerja Migran Indonesia yang terlahir dari hubungan tanpa pernikahan.

Berdasarkan latar belakang dan analisis situasi, pokok permasalahan mitra yaitu kurangnya pengetahuan siswa di SIJB terhadap pengetahuan bela negara, wawasan kebangsaan, dan kearifan lokal karena terbatasnya aksesibilitas materi serta media.

## 3. SOLUSI DAN LUARAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini mengacu pada pemberian materi bela negara, wawasan kebangsaan, dan kearifan lokal menggunakan media *Mobile Role-Playing Game* berbasis *serious game*. Proses pengembangan media *Mobile RPG* ditunjukkan oleh **Tabel 1**, yang terdiri dari tiga proses, yaitu *analyze* (analisis), *design*, (perancangan), dan *development* (pengembangan). Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini menghasilkan media pembelajaran *Role Playing*

Game serious game dengan branding “Nusantara Quest: Jiwa Garuda Saga”.

**Tabel 1.** Prosedur Pengembangan *Role Playing Game Serious Game*.

Prosedur	Kegiatan	Output
Analyze (Analisis)	<ul style="list-style-type: none"> <li>Kegiatan Observasi</li> <li>Lokasi Penelitian di Sekolah Indonesia Malaysia Johor Bahru</li> <li>Subjek Penelitian anak Pekerja Migran Indonesia (PMI)</li> <li>Analisis pada materi aktualisasi bela negara, wawasan kebangsaan dan kearifan lokal</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Keterbatasan sarana dan prasarana penunjang berbasis teknologi yang memadai</li> <li>Rendahnya kesadaran dan sikap bela negara pada anak Pekerja Migran Indonesia (PMI)</li> </ul>
Design (Perancangan)	<ul style="list-style-type: none"> <li>Perancangan Merumuskan materi dan soal yang akan disajikan dalam media</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Rancangan storyboard.</li> <li>Bahan dan konten bela negara, wawasan kebangsaan, dan kearifan lokal</li> </ul>
Development (Pengembangan)	<ul style="list-style-type: none"> <li>Pengembangan <i>prototype</i></li> <li>Pengembangan <i>prototype</i> menggunakan aplikasi RPG Maker MV</li> <li>Implementasi produk pengembangan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Produk Nusantara Quest: Jiwa Garuda Saga</li> <li>Uji kelayakan oleh ahli</li> </ul>

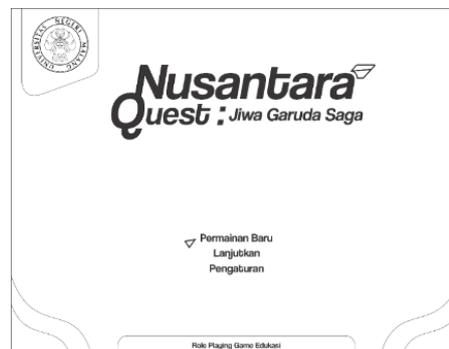
### Analisis (Analyze)

Hasil kegiatan analisis menunjukkan bahwa mitra pengabdian kepada masyarakat memiliki kesadaran dan sikap bela negara yang rendah. Terdapat tiga faktor utama yang menjadi kendala bagi siswa untuk memiliki kesadaran dan sikap bela negara, yaitu materi kompleks, belum memiliki gambaran nyata tentang bagaimana Indonesia, dan penyampaian materi belum efektif akibat terbatasnya media pendukung penguatan aktualisasi bela negara

### Perancangan (Design)

Hasil perancangan (*design*) berupa rancangan desain produk yang dihasilkan. Merancang *Role Playing Game* Nusantara Quest: Jiwa Garuda Saga terbagi menjadi dua tahapan, yaitu merancang materi dan sistem. Pada tahap desain, materi yang dipilih adalah aktualisasi bela negara, penyajian materi disertai dengan beberapa pertanyaan. Terdapat beberapa sub materi yang akan dipelajari siswa selama permainan seperti konsep bela negara, wawasan kebangsaan, dan kearifan lokal. Sementara pada *system game* disusun dengan memperhatikan unsur hiburan dan edukasi dengan melibatkan elemen *Gamification*. Adanya elemen *Gamification* berperan untuk meningkatkan ketertarikan siswa dalam proses pembelajaran. Beberapa elemen game yang dimanfaatkan meliputi cerita atau misi, *challenge*, *point* dan *reward*. **Gambar 1** menunjukkan tampilan desain pengembangan *Role Playing Game* Nusantara

Quest: Jiwa Garuda Saga, dan **Tabel 2** menunjukkan *storyboard Role Playing Game* Nusantara Quest: Jiwa Garuda Saga.



**Gambar 1.** Desain main menu Nusantara Quest: Jiwa Garuda Saga

**Tabel 2.** *Stodyboard Role Playing Game* Nusantara Quest: Jiwa Garuda Saga

Latar Cerita	Keterangan
Gedung Vrijmetselaar sloge, Batavia	<ul style="list-style-type: none"> <li>Adanya Proses perumusan Sumpah pemuda pada latar kongres pemuda 1 dan kongres pemuda 2</li> <li>Pertemuan dan diskusi para pemuda Indonesia yang tergabung dalam berbagai organisasi dan perkumpulan</li> <li>Debat dan pemikiran kritis terkait nasib bangsa dan perjuangan kemerdekaan</li> <li>Mengikrarkan sumpah pemuda dan deklarasi yang mengekspresikan tekad pemuda untuk bersatu dan memperjuangkan kemerdekaan.</li> </ul>
Hotel Yamato, Surabaya	<ul style="list-style-type: none"> <li>Perobekan bendera di hotel Yamato</li> <li>Proses pengibaran bendera Belanda oleh kelompok orang Belanda dibawah pimpinan Ploegman</li> <li>Gagalnya perundingan Sudirman dan Ploegman yang menyebabkan Ploegman menolak untuk menurunkan bendera Belanda</li> <li>Perobekan bendera Belanda oleh Hariyono</li> </ul>
Ruang arsip Perpustakaan	<ul style="list-style-type: none"> <li>Pancasila</li> <li>Kesadaran pentingnya perjuangan dalam proses kemerdekaan Indonesia.</li> <li>Mengaitkan sila Pancasila dengan kearifan lokal</li> </ul>

### Pengembangan (Development)

*Role Playing Game* Nusantara Quest: Jiwa Garuda Saga menekankan pada pengembangan media yang berfokus pada visualisasi melalui karakter utama dan pengembangan cerita yang menarik. Media *Role Playing Game* Nusantara Quest: Jiwa Garuda Saga dikembangkan menggunakan seri terbaru dari *software game engine RPG Maker* yakni *RPG Maker MV*. Penggunaan *RPG Maker MV* dalam pengembangan membuat *Role Playing Game* Nusantara Quest: Jiwa Garuda Saga dapat diakses melalui perangkat desktop seperti komputer dan laptop dengan *operating system windows* serta perangkat *mobile* seperti *smartphone* dan tablet dengan *Operating Sistem Android*. *Source code* materi Nusantara Quest: Jiwa Garuda Saga

ditunjukkan oleh **Gambar 2** dan **Gambar 3** menunjukkan tampilan menu utama (*main menu*).



**Gambar 2.** Source code materi Nusantara Quest: Jiwa Garuda Saga



**Gambar 3.** Main menu Nusantara Quest: Jiwa Garuda Saga

Konten dalam aktualisasi bela negara yang bersifat kompleks dikemas dalam bentuk *quest* atau misi yang harus diselesaikan oleh siswa. *Quest* merupakan tantangan untuk menemani perjalanan Saga dan Panca selama menjelajah masa lalu yang berlatar cerita di Malaysia (Masa kini) dan Indonesia (*flashback* masa lalu atau sejarah). Dalam *game* ini, siswa memiliki peran membantu Saga dan Panca melalui semua tugas maupun tantangan yang akan dihadapi selama permainan untuk mencari makna dibalik sakralnya upacara bendera. Melalui narasi dan tantangan siswa terlibat aktif dalam proses pembelajaran sehingga mengasah keterampilan secara efektif. **Gambar 4** menunjukkan tampilan cerita berupa pilihan yang harus dipilih oleh siswa, sedangkan **Gambar 5** menunjukkan tampilan dialog Nusantara Quest: Jiwa Garuda Saga.



**Gambar 4.** Tampilan cerita berupa pilihan dalam Nusantara Quest: Jiwa Garuda Saga



**Gambar 5.** Tampilan dialog dalam Nusantara Quest: Jiwa Garuda Saga

Ditinjau dari segi fitur, pengembangan *Role Playing Game* Nusantara Quest: Jiwa Garuda Saga mencakup beberapa fitur permainan serta pembelajaran yang dapat mempengaruhi keterlibatan dan kesenangan siswa. Dengan integrasi elemen permainan serta pembelajaran memungkinkan siswa memperoleh hiburan sekaligus menjadi sarana dalam transfer ilmu. Adapun fitur yang terdapat pada *Role Playing Game* Nusantara Quest: Jiwa Garuda Saga meliputi *avatars*, *level*, dan *gameplay*. Ditinjau dari segi *avatars*, dalam *Role Playing Game* Nusantara Quest: Jiwa Garuda Saga terdapat *avatars* Saga dan Panca menjadi *action figure* utama serta Inaya dan Bhineka yang menjadi figure pendukung. Apabila ditinjau dari segi *level*, siswa akan dihadapkan pada tantangan dan situasi yang memerlukan penerapan konsep atau pengetahuan. Dengan adanya tantangan tersebut, siswa dapat mengasah keterampilan dan mengaplikasikan materi dalam konteks yang lebih konkret [33].

Pada setiap *level*, fitur yang terdapat dalam *Role Playing Game* Nusantara Quest: Jiwa Garuda Saga untuk mendukung *flow gameplay* terdiri dari empat *main sistem*, yaitu (1) cerita, (2) map, (3) misi, dan (4) pertarungan. Setiap fitur dirancang dengan mengacu pada tuntutan kognitif siswa dan aksesibilitas siswa terhadap konten materi. Fitur cerita dengan aksesibilitas fitur berupa konten menekankan pada kegiatan pembelajaran berupa informasi dan *story telling* mengenai aktualisasi bela negara. Pada kegiatan pembelajaran ini, *Mobile Role Playing Game* Nusantara Quest: Jiwa Garuda Saga memberikan gambaran umum mengenai aktualisasi bela negara melalui pengemasan konten berupa dialog dan narasi teks dengan iringan musik. Siswa terlibat dalam dunia permainan melalui dialog, *cutscene*, dan eksplorasi yang dapat memberikan pengalaman belajar yang imersif dan bermakna. Interaksi ini menjadi salah satu aspek kunci dari *Role playing game*. Selain itu, materi dikemas dengan menggunakan elemen visual seperti latar belakang, efek khusus, animasi, serta grafis historis Indonesia dan Malaysia untuk meningkatkan tampilan *game*,

sehingga siswa dapat memperoleh gambaran mengenai aktualisasi bela negara secara konkret.

Fitur *map* tersaji pada ikon *map*. Aktivitas pembelajaran dalam fitur *map* menekankan pada informasi lokasi yang memuat misi untuk memahami struktur wilayah dan identifikasi objek terkait bela negara. Dengan fitur *map* demikian, maka siswa dapat mengembangkan pemahaman yang lebih mendalam tentang strategi menyelesaikan permainan dan pengambilan keputusan yang berkaitan dengan materi. Fitur misi dalam *Role Playing Game* dirancang untuk menyediakan konteks dan tantangan yang mendukung pembelajaran, sehingga fitur misi yang dikembangkan dalam *Role Playing Game* Nusantara Quest: Jiwa Garuda Saga menekankan pada capaian pembelajaran berupa kegiatan interaksi objek, eksplorasi materi, dan menjawab *quiz* yang berhubungan dengan situasi bela negara.

Tidak hanya itu, fitur misi terintegrasi dengan fitur pertarungan berupa selingan permainan untuk menyerang musuh dengan menjawab pertanyaan. Dalam fitur pertarungan juga dilengkapi dengan reward berupa skor yang dapat memicu dorongan positif bagi siswa untuk meningkatkan kinerjanya, agar memperoleh hasil yang lebih baik. Ketika siswa dapat menjawab pertanyaan pada fitur pertarungan, maka siswa akan memperoleh *score* dan kesempatan untuk menyerang musuh. Sedangkan, apabila siswa tidak dapat menjawab pertanyaan pada fitur pertarungan, maka siswa akan diserang oleh musuh, namun siswa tetap memperoleh kesempatan untuk menjawab pertanyaan hingga jawaban benar. Fitur tantangan dengan spesifikasi instruksional demikian, dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa. Dengan adanya fitur pertarungan, kegiatan menjawab soal dikemas dalam aktivitas hiburan yang dapat mengembangkan berbagai capaian pembelajaran seperti keterampilan sosial dan pemecahan masalah yang dapat diterapkan dalam kehidupan nyata siswa. Fitur pertarungan pada *Role Playing Game* Nusantara Quest: Jiwa Garuda Saga berpotensi memberikan pengalaman belajar analisis dan penerapan strategi kepada siswa. Tampilan pertarungan ditunjukkan oleh **Gambar 6**, sedangkan **Gambar 7** menunjukkan *reward* yang didapatkan jika berhasil menjawab pertanyaan berupa *score*.

Hasil dari pengembangan *Role Playing Game* Nusantara Quest: Jiwa Garuda Saga akan melewati proses uji kelayakan. Proses uji kelayakan tersebut dilaksanakan dengan melibatkan ahli materi dan ahli media. Berdasarkan hasil uji kelayakan yang telah diperoleh media *Role Playing Game* Nusantara Quest: Jiwa Garuda Saga dinyatakan layak dan dapat digunakan kepada mitra.

Implementasi produk pengabdian kepada masyarakat berupa *Role Playing Game* Nusantara Quest: Jiwa Garuda Saga dilakukan di Sekolah Indonesia Malaysia Johor Bahru (SIJB), Malaysia.

Partisipan dalam kegiatan ini adalah siswa anak Pekerja Migran Indonesia (PMI). Nusantara Quest: Jiwa Garuda Saga diimplementasikan menggunakan perangkat komputer dan *handphone* siswa. **Gambar 8** menunjukkan dokumentasi kegiatan pengabdian kepada masyarakat berupa penyampaian materi menggunakan Nusantara Quest: Jiwa Garuda Saga. Selain bertujuan untuk memberikan materi bela negara, wawasan kebangsaan, dan kearifan lokal menggunakan media menarik, kegiatan ini juga bertujuan untuk mengetahui respon siswa setelah menggunakan produk menggunakan kuesioner *System Usability Scale (SUS)* dan *User Experience Questionnaire (UEQ)*.



**Gambar 6.** Tampilan pertarungan dalam Nusantara Quest: Jiwa Garuda Saga



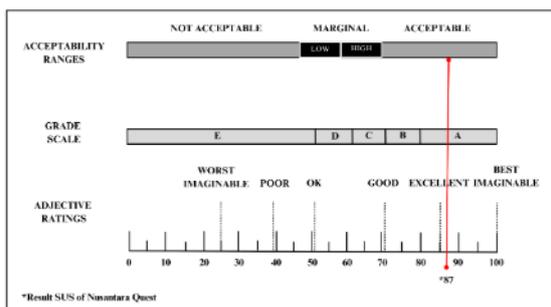
**Gambar 7.** Tampilan reward berupa skor dalam Nusantara Quest: Jiwa Garuda Saga

Berdasarkan hasil kuesioner uji coba produk tersebut, interpretasi olah data kuesioner *System Usability Scale (SUS)* menunjukkan nilai *SUS* sebesar 87, sehingga *sistem serious game* Nusantara Quest terklasifikasi dalam range 96-100%, dan dapat diterima oleh siswa sebagai user untuk mendukung aktivitas pembelajaran, yang ditunjukkan oleh **Gambar 9**. Hal ini juga berelasi dengan *user interface Game* Nusantara Quest dan fitur media Nusantara Quest yang menarik. Berdasarkan interpretasi olah data kuesioner *User Experience Questionnaire (UEQ)* menunjukkan bahwa tampilan visual Nusantara Quest dari segi daya tarik, stimulasi, dan kebaruan tergolong “*excellent*”, dari segi

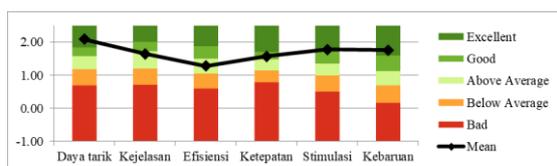
ketepatan tergolong “good”, dan dari segi kejelasan dan efisiensi adalah “above average”, yang ditunjukkan oleh **Gambar 10**. Hal ini mencerminkan bahwa elemen visual dalam fitur *Role Playing Game* dapat menyediakan lingkungan belajar yang imersif dan membantu memfasilitasi proses belajar secara efektif.



**Gambar 8.** Penggunaan Nusantara Quest: Jiwa Garuda Saga oleh siswa



**Gambar 9.** Interpretasi hasil SUS score Nusantara Quest: Jiwa Garuda Saga



**Gambar 10.** Interpretasi hasil analisis UEQ Nusantara Quest: Jiwa Garuda Saga

Pengembangan *Role Playing Game* Nusantara Quest: Jiwa Garuda Saga berkontribusi pada proses pembelajaran aktualisasi bela negara serta. Hal ini sejalan dengan representasi *Role Playing Game* Nusantara Quest: Jiwa Garuda Saga yang menekankan konsep *serious game* dengan melibatkan komponen *gamification* seperti misi, tantangan, dan pemberian reward dalam bentuk skor. Komponen memberikan kesempatan bagi siswa untuk menjelajahi dunia dalam permainan, berinteraksi dengan karakter dan berpartisipasi untuk menyelesaikan misi dan tantangan secara terstruktur. Interaksi dan partisipasi ini dapat menciptakan

pengalaman belajar yang interaktif dan memungkinkan siswa untuk terlibat secara langsung dalam cerita dan proses pembelajaran. Selain itu, melalui beberapa menu seperti *pop-up* dan *splash screen* yang merepresentasikan visualisasi informasi dan umpan balik dapat memberikan konteks yang imersif dan otentik pada siswa dalam memperoleh informasi tentang konsep bela negara seperti nilai nasionalisme dan keragaman budaya. Eksplorasi materi pada *Role Playing Game* Nusantara Quest: Jiwa Garuda Saga dikemas dalam tiga latar cerita pada **Tabel 2**.

Latar cerita pada Gedung Vrijmetselaarsloge, Batavia sebagai media eksplorasi siswa yaitu proses perumusan sumpah pemuda. Perumusan sumpah pemuda merupakan proses yang memiliki nilai historis dalam perjalanan bangsa Indonesia menuju kemerdekaan [34]. Sumpah pemuda menjadi simbol semangat persatuan, kebangsaan dan kebhinnekaan yang dijunjung tinggi [35]. Dalam memvisualisasikan peristiwa tersebut telah mengadopsi konsep *serious game* yang menyajikan visualisasi latar cerita yang terarah dan terstruktur. Melalui visualisasi latar cerita yang terarah dan terstruktur dengan *Role Playing Game* Nusantara Quest: Jiwa Garuda Saga, siswa dapat menjelajahi lokasi sejarah yang terkait dengan proses perumusan sumpah pemuda dan berinteraksi dengan karakter-karakter sejarah yang terlibat dalam perumusan sumpah pemuda. Proses perumusan sumpah pemuda yang bersifat kompleks dengan tokoh para pemuda dari berbagai etnis dan suasana yang penuh semangat dan determinasi dapat memberikan siswa wawasan lebih dalam tentang perjuangan dan nilai-nilai yang mendasari perumusan sumpah pemuda.

Selanjutnya, latar cerita *Role Playing Game* Nusantara Quest: Jiwa Garuda Saga berada pada peristiwa Perobekan Bendera Belanda di Hotel Yamato Surabaya. Perobekan Bendera Belanda di Hotel Yamato Surabaya merupakan peristiwa penting dalam sejarah Indonesia. Perobekan Bendera Belanda menjadi salah satu aksi perlawanan dan simbol dari semangat perjuangan Kemerdekaan Indonesia [36]. Serangkaian peristiwa seperti pengibaran bendera Belanda di tiang Hotel Yamato Surabaya tanpa persetujuan Pemerintah Indonesia, proses gagalnya perundingan dengan pihak Belanda untuk menurunkan bendera Belanda dan proses perobekan bendera Belanda dapat menjadi pembelajaran yang penting dalam aktualisasi bela negara [37]. Melalui pemahaman dan refleksi terhadap peristiwa tersebut dengan konsep *serious game* pada media *Role Playing Game* Nusantara Quest: Jiwa Garuda Saga dapat memberikan ruang bagi siswa untuk merenungi dan memahami konteks sejarah secara kontekstual melalui simulasi permainan. Dengan fasilitasi *serious game* dan instruksional berkonsep historis demikian,

dapat menumbuhkan sikap patriotisme siswa secara lebih mudah.

Lingkungan belajar yang disajikan dalam media *Role Playing Game* Nusantara Quest: Jiwa Garuda Saga berupa ruang arsip perpustakaan untuk mengaitkan Pancasila dengan kearifan lokal. Pancasila adalah dasar negara Indonesia yang mengandung nilai-nilai dan prinsip yang membentuk pondasi bangsa [38]. Integrasi nilai Pancasila dengan kearifan lokal bertujuan untuk memperkuat identitas nasional dengan nilai budaya lokal yang unik. Dalam konteks pembelajaran aktualisasi bela negara, memunculkan fakta terkait materi tersebut ke dalam media *Role Playing Game* Nusantara Quest: Jiwa Garuda Saga dapat menumbuhkan pengalaman imersif siswa yang bermakna dalam melihat dan mengalami konsep-konsep tersebut secara langsung. Selain itu, adanya pengalaman ini dapat memungkinkan siswa untuk menginternalisasi nilai-nilai Pancasila serta kearifan lokal dalam kehidupan sehari-hari.

#### 4. KESIMPULAN

Aktualisasi bela negara merupakan salah satu materi dengan karakteristik kompleks. Anak PMI yang bersekolah di SIJB karena tidak memiliki dokumen resmi, berpotensi menimbulkan ancaman karena kurangnya pengetahuan tentang bela negara, wawasan kebangsaan, dan kearifan lokal. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat *Role Playing Game* Nusantara Quest: Jiwa Garuda Saga memfasilitasi proses pembelajaran melalui visualisasi grafis 2D dan pengemasan konten berupa dialog dan narasi teks dalam sebuah permainan. *Role Playing Game* Nusantara Quest: Jiwa Garuda Saga menjadi media pembelajaran aktualisasi bela negara yang efektif, memfasilitasi pembelajaran aktif melalui kegiatan eksplorasi dan pemecahan masalah.

#### UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terimakasih kepada Departemen Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat yang telah memberikan pendanaan dan mendukung pelaksanaan pelatihan ini. Penulis juga mengucapkan terimakasih kepada Dekan Fakultas Ilmu Sosial yang telah memberikan kesempatan baik dalam kegiatan lapangan maupun asistensi.

#### DAFTAR PUSTAKA

- [1] Y. Firmansyah and S. T. Wahyudi, "Study Information And Literative Culture in Pressing Hoax as a Form of State Defense (Pancasila Actualization) in the Era of Covid-19," *J. Indones. Sos. Sains*, vol. 2, no. 2, pp. 321–338, 2021, [Online]. Available: <https://jiss.publikasiindonesia.id/index.php/jiss/article/view/182>
- [2] H. S. Wahyudi and M. P. Sukmasari, "Teknologi dan Kehidupan Masyarakat," *J. Anal. Sociol.*, vol. 3, no. 1, 2018, doi: 10.20961/jas.v3i1.17444.
- [3] S. Sudaryatie, W. W. E. Yulianto, H. Subagio, and D. Prasetyo, "The Importance of Local Wisdom in Higher Education as a Philosophy of Strengthening the Character of State Defense," *Ideas J. Pendidikan, Sos. dan Budaya*, vol. 8, no. 3, p. 707, 2022, doi: 10.32884/ideas.v8i3.776.
- [4] K. Silfiyah, "Transformasi Pendidikan Islam Anak Di Sekolah dalam Perspektif Psikologi di Era Revolusi Industri 4.0," *Atthiflah J. Early Child. Islam. Educ.*, vol. 8, no. 2, pp. 120–128, 2021, doi: 10.54069/atthiflah.v8i2.177.
- [5] N. K. T. Srilaksmi, B. Irmadianis, D. Estiningtyas, M. Delareiza, S. Sulistiowati, and A. Nilam, "State Defense: Challenges Towards Digitalization," *J. Digit. Law Policy*, vol. 2, no. 2, pp. 81–92, 2023, doi: 10.58982/jdlp.v2i2.313.
- [6] H. U. Billah *et al.*, "Kesadaran Berpancasila dalam Mempertahankan Identitas Nasional," *J. Bintang Pendidik. Indones.*, vol. 1, no. 2, pp. 113–121, 2023, [Online]. Available: <https://ejournal.stietrianandra.ac.id/index.php/JUBPI/article/view/1373>
- [7] B. Budiyo, "Memperkokoh Idiologi Negara Pancasila Melalui Bela Negara," *Citizsh. J. Pancasila dan Kewarganegaraan*, vol. 5, no. 1, p. 55, 2017, doi: 10.25273/citizenship.v5i1.1148.
- [8] S. Setyaningsih and W. Wiryanto, "Peran Guru sebagai Aplikator Profil Pelajar Pancasila dalam Kurikulum Merdeka Belajar," *J. Ilm. Mandala Educ.*, vol. 8, no. 4, pp. 3041–3052, 2022, doi: 10.58258/jime.v8i4.4095.
- [9] A. Irfani, "Nasionalisme Bangsa dan Meluntarnya Semangat Bela Negara," *Al-Hikmah*, vol. 10, no. 2, pp. 135–145, 2016, doi: 10.24260/al-hikmah.v10i2.613.
- [10] N. Dewi and A. Abdulkarim, "Kualitas Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan dalam Mengembangkan Nilai-Nilai Nasionalisme Siswa (Sekolah Menengah Atas Homeschooling Primagama Palembang)," *J. Adm. dan Kebijakan Publik*, vol. 8, no. 1, pp. 98–115, 2018, [Online]. Available: <https://jurnal.unismabekasi.ac.id/index.php/akp/article/view/1468>
- [11] F. Idris, Z. Hassan, A. Ya'acob, S. K. Gill, and N. A. M. Awal, "The Role of Education in Shaping Youth's National Identity," *Procedia - Soc. Behav. Sci.*, vol. 59, pp. 443–450, 2012, doi: 10.1016/j.sbspro.2012.09.299.
- [12] Z. Muhtar, Y. Yulianti, and H. Hanafiah, "Pendidikan Bela Negara di dalam Kurikulum Pendidikan di Indonesia," *Eduprof Islam. Educ. J.*, vol. 3, no. 2, p. 206, 2021, [Online]. Available: <https://iaibbc-ejournal.id/xx/article/view/86>
- [13] D. A. Yuvanti, "Indonesian Government's Efforts to Cooperate with Malaysia's Government in Protecting Educational Rights of Indonesian Migrant Workers Children (Case Study: Children of Indonesian Migrant Workers in Sabah)," *J. ASEAN Dyn. Beyond*, vol. 2, no. 2, p. 121, 2021, doi: 10.20961/aseandynamics.v2i2.52149.
- [14] H. Novia, "Dinamika Diplomas Indonesia terkait Pemenuhan Akses Pendidikan Anak Pekerja Migran Indonesia di Sarawak Malaysia," *J. Stud. Diplomasi*

- dan Keamanan, vol. 15, no. 2, pp. 1–22, 2023.
- [15] Y. Sopyan, "Access to Justice of Citizenship Rights for Stateless Indonesian Migrant Workers' Children in Sarawak, Malaysia," *Al-Ihkam J. Huk. dan Pranata Sos.*, vol. 16, no. 2, pp. 476–502, 2021, doi: 10.19105/AL-LHKAM.V16I2.5285.
- [16] A. A. Udhwalalita and M. F. Hakim, "Pemenuhan Pendidikan Anak-anak PMI di Malaysia Oleh Pusat Pendidikan Warga Negara Indonesia," *Siyar J.*, vol. 3, no. 1, pp. 31–42, 2023, [Online]. Available: <https://jurnal.fisip.uinsby.ac.id/index.php/siyar/article/view/477>
- [17] R. Shivakoti, S. Henderson, and M. Withers, "The Migration Ban Policy Cycle: A Comparative Analysis of Restrictions on the Emigration of Women Domestic Workers," *Comp. Migr. Stud.*, vol. 9, no. 1, 2021, doi: 10.1186/s40878-021-00250-4.
- [18] G. Santoso, A. A. Karim, B. Maftuh, and M. Murod, "Kajian Integrasi Nasional dalam NKRI Tidak Dapat Diubah dan Sumpah Pemuda Indonesia Abad 21," *J. Pendidik. Transform.*, vol. 02, no. 01, pp. 270–283, 2023, [Online]. Available: <https://jupetra.org/index.php/jpt/article/view/139>
- [19] A. Hermawanto, S. Muryantini, and A. Agussalim, "State Defense in Nationalism and National Integration Perspective," *J. Soc. Sci.*, vol. 4, no. 1, pp. 272–281, 2023, doi: 10.46799/jss.v4i1.526.
- [20] S. N. Khoriah, N. M. Rizkia, A. F. Awwaliyah, A. D. Ramadhani, A. M. Umam, and H. Mubarak, "Pembelajaran Sekolah Indonesia Luar Negeri di Tengah Pandemi Covid-19 di Sekolah Indonesia Kuala Lumpur (SIKL) Dan Sekolah Indonesia Den Haag (SIDH)," *J. Educ. Learn. Innov.*, vol. 1, no. 2, pp. 129–145, 2021, doi: 10.46229/elia.v1i2.223.
- [21] H. Sudarmanto, "Strategy for Ensuring of Indonesian Migrant Workers (PMI) Children Have the Right to a Good Education," *Int. J. Soc. Sci.*, vol. 2, no. 3, pp. 1703–1710, 2022, doi: 10.53625/ijss.v2i3.3632.
- [22] A. K. Putra, H. Soekanto, H. Masrurroh, B. Handoyo, I. A. S. Huda, and P. L. D. Syaibana, "Pelatihan Gamification berbasis Game-Based Virtual Learning Environment sebagai Penunjang Immersive Learning," *SELAPARANG J. Pengabd. Masy. Berkemajuan*, vol. 6, no. 4, p. 2075, 2022, doi: 10.31764/jpmb.v6i4.12084.
- [23] R. W. Mee Mee *et al.*, "A Conceptual Model of Analogue Gamification to Enhance Learners' Motivation and Attitude," *Int. J. Lang. Educ.*, vol. 5, no. 2, pp. 40–50, 2021, doi: 10.26858/ijole.v5i2.18229.
- [24] M. E. Toisuta, "Game Edukatif Drag and Drop sebagai Media Pembelajaran pada Sekolah Minggu," *Institutio J. Pendidik. Agama Kristen*, vol. 8, no. 2, pp. 89–109, 2022, doi: 10.51689/it.v8i2.623.
- [25] Y. Zhonggen, "A Meta-Analysis of Use of Serious Games in Education Over a Decade," *Int. J. Comput. Games Technol.*, vol. 2019, no. 3, 2019, doi: 10.1155/2019/4797032.
- [26] E. A. Alrehaili and H. Al Osman, "A Virtual Reality Role-Playing Serious Game for Experiential Learning," *Interact. Learn. Environ.*, vol. 30, no. 5, pp. 922–935, 2022, doi: 10.1080/10494820.2019.1703008.
- [27] S. A. Pratminingsih, N. R. Hayati, and P. Sukandi, "Defend The Country: Generation Z Perspective," *Turkish J. Comput. Math. Educ.*, vol. 12, no. 8, pp. 1512–1517, 2021, [Online]. Available: <https://www.wantannas.go.id>
- [28] H. A. Yamani, "A Conceptual Framework for Integrating Gamification in eLearning Systems Based on Instructional Design Model," *Int. J. Emerg. Technol. Learn.*, vol. 16, no. 4, pp. 14–33, 2021, doi: 10.3991/ijet.v16i04.15693.
- [29] N. Vidakis, A. K. Barianos, A. M. Trampas, S. Papadakis, M. Kalogiannakis, and K. Vassilakis, "Generating Education in-Game Data: The Case of an Ancient Theatre Serious Game," *CSEdu 2019 - Proc. 11th Int. Conf. Comput. Support. Educ.*, vol. 1, no. Csedu, pp. 36–43, 2019, doi: 10.5220/0007810800360043.
- [30] M. Nukha Murtadlo, "Penerapan Metode Role Playing pada Standar Kompetensi Memahami Kegiatan Pelaku Ekonomi di Masyarakat Mata Pelajaran IPS Ekonomi sebagai Upaya Peningkatan Hasil Belajar Siswa SMP 4 Kudus," *Econ. Educ. Anal. J.*, vol. 1, no. 1, pp. 21–27, 2012, [Online]. <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/eeaj>
- [31] T. Wahyuni, "Implementasi Metode Role Play Dalam Pembelajaran PAI di PAUD Binaan BGP Aceh," *J. Buah Hati*, vol. 10, no. 1, pp. 53–64, 2023, doi: 10.46244/buahhati.v10i1.2174.
- [32] M. Borah, "Motivation in Learning," *J. Crit. Rev.*, vol. 8, no. 02, pp. 550–552, 2021.
- [33] E. Jääskä, J. Lehtinen, J. Kujala, and O. Kauppila, "Game-Based Learning and Students' Motivation in Project Management Education," *Proj. Leadersh. Soc.*, vol. 3, no. August, 2022, doi: 10.1016/j.plas.2022.100055.
- [34] A. Abdulah, "Nationalism, Nation Awareness and Past Imagination (a Reflections of 65 Year History of Independent Indonesia)," *Hist. J. Pendidik dan Peneliti Sej.*, vol. 12, no. 1, p. 22, 2018, doi: 10.17509/historia.v12i1.12115.
- [35] D. H. M. Y. Abu Bakar and D. H. Mardiyah, "Development of National Insights through Education and Scouting Training in the Environment of Modern Islamic Boarding School Darussalam Gontor Ponorogo Indonesia," *Saudi J. Humanit. Soc. Sci.*, vol. 5, no. 8, pp. 418–430, 2020, doi: 10.36348/sjhss.2020.v05i08.004.
- [36] E. Nurbantoro, I. W. Midhio, H. Risman, and J. Prakoso, L. Yudho., Widjayanto, "Perang Kemerdekaan Indonesia (1945-1949) dalam Perspektif Strategi Perang Semesta," *J. Pendidik. tambusai*, vol. 5, no. 3, pp. 10520–10530, 2022, [Online]. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/2658>
- [37] N. Sebastian, Erandaru, and J. Cahyadi, "Perancangan Media Virtual Reality sebagai Penciptaan Pengalaman Imersif Sejarah 10 November Dalam Peristiwa Perobekan Bendera Belanda di Atas Hotel Yamato," *J. DKV Adiwarna*, vol. 1, no. 16, pp. 1–11, 2020.
- [38] I. Idham, S. Sudewi, and L. Nadriana, "Penguatan Nilai-Nilai Pancasila dan Wawasan Kebangsaan bagi Masyarakat," *J. Abdi Masy. Saburai*, vol. 3, no. 02, pp. 96–103, 2022, doi: 10.24967/jams.v3i02.1950.