

Penguatan Nasionalisme pada Era Digital melalui Game Mobile Edukatif Bilingual bagi Siswa Inklusif

Abdul Aziz Muslim¹, Widya Adharyanty Rahayu², Suastika Yulia Riska³

¹Program Studi Manajemen, Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Institut Teknologi dan Bisnis Asia Malang

²Program Studi Akuntansi, Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Institut Teknologi dan Bisnis Asia Malang

³Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Teknologi dan Desain, Institut Teknologi dan Bisnis Asia Malang

INFO ARTIKEL

Diserahkan:

22/09/2025

Direvisi:

08/10/2025

Diterima

16/10/2025

Keywords:

Nasionalisme,
Pembelajaran Inklusif,
Game Edukatif,
Pengembangan Media Digital,
Pendidikan Dasar,
Motivasi Belajar

ABSTRAK

SD Muhammadiyah 4 Kota Malang sebagai lembaga pendidikan berbasis inklusif menghadapi tantangan signifikan dalam pelaksanaan pembelajaran, terutama dengan pendekatan konvensional yang kurang adaptif bagi siswa *slow learner*. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diusulkan inovasi berupa pengembangan media pembelajaran digital melalui game mobile edukatif bilingual bertema nasionalisme. Kegiatan ini bertujuan memperkuat wawasan kebangsaan sekaligus meningkatkan keterampilan bahasa Inggris siswa inklusif. Metode pelaksanaan menerapkan pendekatan berbasis komunitas yang melibatkan guru, orang tua, dan pakar pendidikan dalam tahapan identifikasi kebutuhan, perancangan hingga implementasi serta evaluasi game interaktif. Pelatihan bagi guru dan sosialisasi untuk orang tua turut diberikan guna memastikan optimalisasi pemanfaatan media baru ini di sekolah dan di rumah. Hasil kegiatan menunjukkan game “Nusantaraku” dapat meningkatkan motivasi belajar, pemahaman konsep nasionalisme, dan keterampilan bahasa Inggris, yang tercermin dari partisipasi aktif siswa, respon positif guru dan orang tua, serta kenaikan hasil pre-post test siswa, dimana siswa secara keseluruhan mendapatkan peningkatan skor, dengan hasil skor pre-test 4,03 dan hasil post-test 13,76. Kendala utama berupa keterbatasan perangkat digital dan kebutuhan pelatihan lanjutan bagi guru, namun secara umum kegiatan berhasil membawa perubahan nyata dalam proses pembelajaran yang lebih inklusif, menyenangkan, serta mendorong partisipasi seluruh pihak sekolah.

Corresponding author email: abdulazizmuslim@asia.ac.id



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/)
Copyright@ Author (2025).

1. PENDAHULUAN

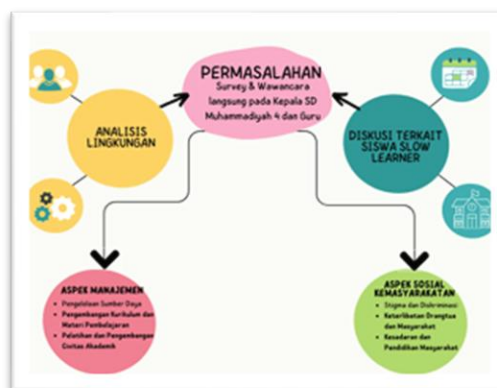
SD Muhammadiyah 4 Kota Malang merupakan lembaga pendidikan formal yang berdiri di masyarakat kota Malang sejak 1964. Lembaga ini berkomitmen untuk menghasilkan siswa yang berkualitas, Islami, dan berkarakter. Lokasi sekolah sangat strategis terletak di tengah kota Malang, sehingga menjadi pilihan bagi masyarakat sekitar. Kepala SD Muhammadiyah 4 Malang berkomitmen untuk memberikan pendidikan yang berkualitas tinggi agar lulusan menjadi orang yang luar biasa.

erlepas dari itu, SD Muhammadiyah 4 Malang berkomitmen untuk menghasilkan siswa yang berkualitas, Islami, dan berkarakter. Sekolah ini, bagaimanapun, menghadapi sejumlah permasalahan dalam melaksanakan aktivitas belajar mengajar. Salah satu masalah utamanya adalah metode konvensional yang masih digunakan dalam pembelajaran; guru seringkali hanya mementingkan menghafal konsep atau definisi, dan minimnya model pembelajaran dengan metode game interaktif yang tersedia untuk memenuhi kebutuhan dan perkembangan siswa yang berkembang lambat (slow learner).



Gambar 1. SD Muhammadiyah 04 Kota Malang, mitra kolaborasi kegiatan pengabdian

Permasalahan selanjutnya adalah metode konvensional kurang efektif dalam konteks pendidikan inklusif. Guru perlu mendapatkan pelatihan yang memadai dalam memilih, mengadaptasi, dan mengintegrasikan pemilihan media pembelajaran khususnya game interaktif ke dalam pembelajaran sehari-hari, serta mendukung siswa slow learner dalam menggunakan game tersebut secara efektif [1][2][3]. Pendidikan inklusif memegang peranan penting dalam memastikan setiap individu memiliki akses yang sama terhadap pembelajaran yang berkualitas, tanpa memandang latar belakang atau kondisi khusus. Dimana dalam penerimaan siswa baru SD Muhammadiyah 04 Malang menerima siswa inklusi kurang lebih 25% untuk setiap angkatannya, dan dalam data tersebut didominasi oleh jenis inklusi (slow learner). [4][5][6].



Gambar 2. Skema Permasalahan Mitra

Dengan semakin mudahnya akses informasi dan hiburan dari seluruh dunia, tantangan besar yang dihadapi adalah bagaimana mempertahankan rasa kebangsaan dan kecintaan terhadap Indonesia ditengah arus globalisasi. Salah satu cara yang bisa digunakan untuk mengatasi tantangan ini adalah dengan menciptakan media yang dapat mengedukasi siswa mengenai nasionalisme, salah satunya

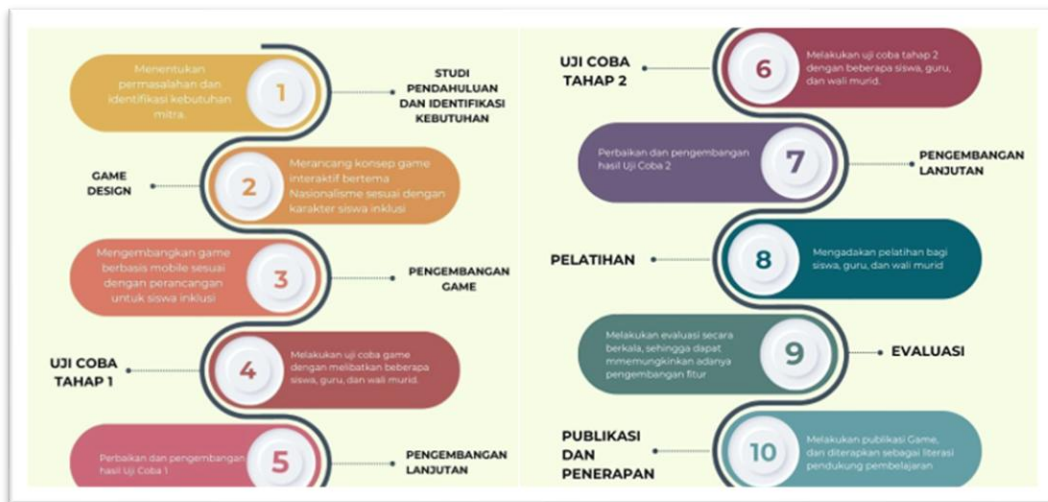
melalui game mobile edukatif [7][8][9]. Berdasarkan kondisi di atas, maka perlu adanya sentuhan IPTEKS khususnya pada pendidikan Sekolah Dasar mengingat berdasarkan UUD 1945 bahwa Pendidikan Sekolah Dasar merupakan suatu upaya untuk mencerdaskan dan mencentak kehidupan bangsa yang bertaqwa, cinta dan bangga terhadap bangsa dan negara, terampil, kreatif, berbudi pekerti, dan santun serta mampu menyelesaikan permasalahan dilingkungannya.

SD Muhammadiyah 4 Kota Malang sebagai lembaga pendidikan inklusif formal yang telah berdiri sejak 1964 menghadapi tantangan signifikan dalam pembelajaran, terutama bagi siswa slow learner yang mayoritas diterima sebagai siswa inklusif setiap angkutannya sekitar 25 siswa. Metode pembelajaran konvensional selama ini yang lebih menekankan pada hafalan konsep kurang efektif untuk siswa dengan kebutuhan khusus tersebut, sehingga perlu inovasi media pembelajaran yang adaptif dan menyenangkan seperti game edukatif bilingual yang dikembangkan dalam program ini. Studi kasus serupa di wilayah Jawa Timur menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran digital mampu meningkatkan motivasi belajar dan pemahaman konsep siswa inklusif [10].

2. METODE PELAKSANAAN

2.1 Metode

Kegiatan pengabdian ini menggunakan pendekatan berbasis komunitas (Community-Based Approach) yang dipadukan dengan metode workshop, pelatihan, dan pendampingan partisipatif. Pendekatan ini dipilih karena mampu melibatkan seluruh pihak terkait, mulai dari guru, siswa inklusif, hingga orang tua, dalam proses perencanaan, pelaksanaan, hingga evaluasi program [11]. Dengan demikian, keberhasilan program tidak hanya diukur dari sisi akademik, tetapi juga dari keterlibatan dan dampak nyata pada masyarakat sasaran.



Gambar 3. Tahapan PKM

1) Tahapan Pelaksanaan Kegiatan

Untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan, program dilaksanakan melalui beberapa tahapan yang saling berkesinambungan, yaitu:

1. Studi Pendahuluan dan Identifikasi

Kebutuhan Dilakukan survei awal dan wawancara dengan guru serta siswa inklusif guna mengidentifikasi kendala pembelajaran dan kebutuhan media edukatif yang sesuai, kegiatan ini dilakukan selama 3 hari kepada 4 guru kelas dan 20 siswa.

2. Perancangan Game Edukatif

Merancang konsep game mobile edukatif bilingual (Indonesia–Inggris) dengan muatan nilai nasionalisme, khususnya pengenalan baju adat daerah. Dalam tahap ini, guru, orang tua, dan pakar pendidikan inklusif turut dilibatkan untuk memastikan relevansi konten, kegiatan ini dilakukan selama 10 hari terjadwal dengan melibatkan 4 guru kelas, 3 orang tua siswa dan 2 pakar Pendidikan

3. Pengembangan dan Uji Coba Game

Prototipe game dikembangkan dan diuji coba pada kelompok kecil siswa slow learner dengan melibatkan 5 orang siswa dan 2 orang guru kelas. Umpan balik dari siswa maupun guru digunakan untuk penyempurnaan game, kemudian dilakukan uji coba tahap kedua dengan melibatkan 15 orang siswa dan 4 guru kelas.

4. Pelatihan Guru dan Sosialisasi

Guru diberikan workshop terkait penggunaan game dalam pembelajaran, sementara orang tua mendapatkan sosialisasi mengenai cara mendukung anak dalam memanfaatkan game di rumah. Kegiatan ini dilakukan selama satu hari, dengan melibatkan 25 orang tua siswa dan 7 orang guru

5. Implementasi di Sekolah

Game diterapkan dalam pembelajaran inklusif di kelas dengan pendampingan guru. Selama implementasi, tim melakukan pemantauan keterlibatan siswa dan keefektifan game sebagai media pembelajaran, kegiatan ini dilakukan selama 4 hari setelah 2 minggu kegiatan pelatihan, dan monitoring ini dilakukan kepada 4 kelas yang terpilih.

6. Evaluasi dan Keberlanjutan

Evaluasi dilakukan secara berkala untuk melihat dampak penggunaan game terhadap motivasi, pemahaman, dan sikap nasionalisme siswa. Hasil evaluasi digunakan untuk memperbaiki game serta merancang strategi keberlanjutan agar media ini dapat digunakan secara jangka panjang oleh sekolah. Evaluasi ini melibatkan 5 orang tua siswa, 4 guru kelas, 10 orang siswa, dan tim PKM.

2.2 Alat Ukur Keberhasilan

Keberhasilan kegiatan diukur dengan menggunakan instrumen kuantitatif dan kualitatif sebagai berikut:

1. Instrumen Kuantitatif:

- a. Kuesioner (skala Likert) untuk menilai perubahan sikap siswa, guru, dan orang tua.
- b. Pre-test dan post-test untuk mengukur peningkatan pemahaman konsep nasionalisme.
- c. Lembar observasi terstruktur untuk mencatat tingkat keaktifan siswa selama penggunaan game.

2. Instrumen Kualitatif:

- a. Wawancara mendalam dengan guru dan orang tua terkait perubahan perilaku siswa.
- b. Catatan lapangan dan dokumentasi selama implementasi game.
- c. Focus Group Discussion (FGD) untuk menggali persepsi dan penerimaan sosial masyarakat terhadap program.

2.3 Pengukuran Tingkat Ketercapaian Keberhasilan

Tingkat ketercapaian keberhasilan kegiatan dilihat dari perubahan pada tiga aspek utama:

1. Aspek Sikap (Afektif)

Diukur melalui peningkatan motivasi belajar, rasa percaya diri, serta antusiasme siswa dalam mengikuti pembelajaran. Hal ini dievaluasi melalui kuesioner, observasi keaktifan, dan wawancara guru/orang tua.

2. Aspek Sosial-Budaya

Diukur melalui peningkatan pemahaman siswa tentang nilai-nilai nasionalisme, seperti kemampuan mengenali dan menyebutkan baju adat dari berbagai daerah. Pengukuran dilakukan dengan tes, kuis dalam game, serta pengamatan di kelas.

3. Aspek Ekonomi dan Pemberdayaan

Diukur dari peningkatan kompetensi guru dalam memanfaatkan media digital sehingga lebih efisien dibanding metode konvensional. Dampak ini terlihat dari laporan guru, dokumentasi pemanfaatan game, serta partisipasi orang tua dalam mendukung proses pembelajaran anak.

Dengan metode yang sistematis dan instrumen evaluasi yang terukur, kegiatan ini diharapkan tidak hanya memberikan dampak pada peningkatan kualitas pembelajaran siswa inklusif, tetapi juga menumbuhkan kesadaran nasionalisme sejak dini, memperkuat peran guru dalam pembelajaran digital, serta mendorong partisipasi aktif masyarakat dalam pendidikan.

3. HASIL & PEMBAHASAN

Kegiatan ini dimulai dengan identifikasi kebutuhan di SD Muhammadiyah 4 Malang, yang berfokus pada penguatan nasionalisme bagi siswa inklusif, terutama bagi mereka yang berstatus slow learner. Berdasarkan analisis kebutuhan, tim pengusul merancang game edukatif bilingual sebagai media pembelajaran yang inovatif. Game ini tidak hanya bertujuan untuk mengajarkan nilai-nilai kebangsaan melalui konten tentang baju adat Indonesia, tetapi juga mengintegrasikan dua bahasa, yaitu bahasa Indonesia dan bahasa Inggris. Dengan demikian, game ini menjadi lebih inklusif, memberikan wawasan global tanpa mengesampingkan konteks kebangsaan Indonesia.

Proses pengembangan game dilakukan secara bertahap, melibatkan berbagai pihak terkait, seperti guru, orang tua, serta ahli pendidikan. Tahapan yang dilalui mencakup desain awal, prototyping, uji coba, dan pelatihan untuk guru, wali siswa, serta siswa. Keterlibatan berbagai pihak ini sangat penting untuk memastikan bahwa game yang dikembangkan dapat memenuhi kebutuhan edukasi yang spesifik serta menciptakan pengalaman belajar yang efektif bagi siswa. Tahapan pelatihan kepada guru dan orang tua dilakukan dengan tujuan agar mereka dapat mendampingi dan mendukung siswa selama penggunaan game dalam pembelajaran di rumah.

3.1 Indikator Ketercapaian Program PKM

Untuk memastikan bahwa tujuan dari kegiatan ini tercapai, sejumlah indikator keberhasilan telah ditetapkan sejak awal. Indikator-indikator ini bertujuan untuk mengukur efektivitas penerapan game edukatif bilingual dalam mendukung pembelajaran nasionalisme bagi siswa inklusif, terutama bagi mereka yang tergolong sebagai slow learner. Keberhasilan kegiatan ini tidak hanya diukur dari pengembangan teknologi atau produk game itu sendiri, namun juga dari sejauh mana game ini dapat

meningkatkan partisipasi aktif siswa, kemampuan bahasa Inggris, serta hasil evaluasi penggunaan game nusantaraku. Berikut adalah indikator-indikator yang digunakan untuk menilai keberhasilan kegiatan ini:

1. Pengembangan dan Penggunaan Game Nusantaraku, dapat diimplementasikan dalam game bilingual berbasis mobile
2. Keaktifan siswa dapat berpartisipasi pada kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berbasis game.
3. Peningkatan kemampuan bahasa Inggris dalam memahami dan memaknai penjelasan terkait baju adat Indonesia
4. Keterlibatan guru dan orang tua siswa ditunjukkan dengan kehadiran serta keaktifan guru dan orang tua siswa dalam mengimplementasikan game dalam pembelajaran.

3.2 Keunggulan dan Kelemahan

Keunggulan utama dari pengembangan Game Nusantaraku terletak pada pendekatannya yang menggabungkan metode pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan, sehingga mampu mengurangi rasa bosan yang sering dialami oleh siswa slow learner. Dengan mengenalkan nilai-nilai kebangsaan secara langsung, game ini juga memberikan pembelajaran bahasa Inggris secara praktis, yang diharapkan dapat memperluas wawasan siswa tentang budaya dan bahasa asing. Namun demikian, terdapat beberapa kelemahan yang perlu diperhatikan. Keterbatasan teknologi menjadi salah satu tantangan besar, terutama bagi sekolah-sekolah di daerah dengan anggaran terbatas, yang mungkin kesulitan dalam menyediakan perangkat yang dibutuhkan untuk memainkan game ini. Selain itu, kurangnya pelatihan yang memadai bagi guru di awal implementasi dapat menghambat efektivitas game dalam meningkatkan pembelajaran siswa secara maksimal.

3.3 Tingkat Kesulitan Pelaksanaan Kegiatan dan Peluang Pengembangan

Pelaksanaan kegiatan ini menghadapi beberapa tantangan teknis dan sumber daya yang perlu diatasi. Pengembangan konten game yang edukatif sekaligus menarik membutuhkan kerjasama lintas disiplin yang sangat menantang, khususnya dalam menyeimbangkan aspek pendidikan dan hiburan. Selain itu, mengadaptasi materi pembelajaran untuk memenuhi kebutuhan siswa inklusif juga memerlukan pendekatan yang lebih sensitif dan fleksibel. Namun, meskipun ada tantangan, kegiatan ini juga membuka peluang pengembangan lebih lanjut, seperti peningkatan kapasitas mitra melalui pelatihan lanjutan yang dapat memperbesar dampak positif program ini di masa depan. Selain itu, pengembangan platform game yang lebih scalable untuk mengakomodasi lebih banyak siswa serta peningkatan fitur pelacakan kemajuan belajar akan menjadi langkah penting dalam memastikan kelangsungan dan dampak jangka panjang dari program ini.

3.4 Hasil Game Nusantaraku

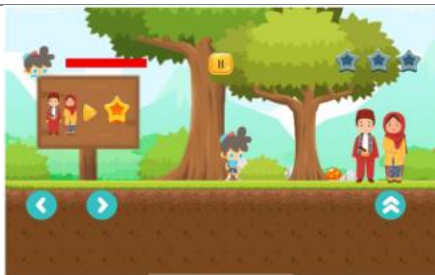
Sebagai hasil kegiatan PKM ini, tim berhasil mengembangkan Game Nusantaraku, yang dapat diakses melalui perangkat mobile. Game ini memungkinkan pembelajaran tentang baju adat Indonesia dalam dua bahasa, yang dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan efektif di luar jam sekolah. Gambar dan tampilan game disertakan pada Tabel 1 dan Gambar 1, yang menggambarkan antarmuka pengguna dan fitur-fitur utama dalam game.



ambar 4. Logo Game Nusantaraku

Game Nusantaraku digunakan untuk media pembelajaran pendukung untuk siswa SD dalam mengenal baju adat Indonesia, dengan bahasa indonesia dan bahasa inggris. Sehingga, siswa tidak hanya belajar mengenal baju adat, namun juga belajar dalam bahasa inggris. Adapun tampilan Game Nusantaraku ditunjukkan pada Tabel 1.

Tabel 1. Tampilan Game

No	Tampilan Game	Penjelasan
1		Terdapat tiga menu utama pada layar awal game, yaitu: Mulai Game, Pengaturan, dan Keluar.
2		Game ini memiliki lima level, dengan masing-masing level terdiri dari tiga pertanyaan kuis. Tantangan pada setiap level adalah tingkat kesulitan yang semakin meningkat, seiring dengan rintangan yang dihadapi pemain.
3		Pada halaman ini, terdapat tombol English, yang memungkinkan penjelasan mengenai baju adat Indonesia menggunakan bahasa Inggris. Selain itu, terdapat juga tombol Play Sound, yang membantu siswa dalam belajar membaca dalam bahasa Inggris
4		Game ini dilengkapi dengan status bar untuk menunjukkan jumlah nyawa pemain. Jika pemain jatuh, nyawa akan berkurang. Pemain harus mengumpulkan tiga bintang dengan menjawab kuis secara benar pada setiap level

5



Setiap level mencakup tiga kuis yang harus dijawab oleh pemain. Setiap jawaban yang benar akan memberikan satu bintang, yang merupakan indikator kemajuan dalam permainan.

3.5 Kegiatan Pelatihan Game Nusantaraku

Pada kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) ini, tim berhasil mengembangkan Game Nusantaraku yang digunakan sebagai media pembelajaran untuk siswa SD. Game ini dapat diakses melalui perangkat mobile, dengan tujuan agar pembelajaran dapat dilakukan kapan saja dan di mana saja. Media pembelajaran ini memperkenalkan baju adat Indonesia dengan menggunakan dua bahasa, yaitu bahasa Indonesia dan bahasa Inggris. Dengan demikian, siswa tidak hanya belajar mengenai baju adat, tetapi juga mempelajari bahasa Inggris secara langsung dalam konteks budaya Indonesia.

Tampilan Game Nusantaraku ditampilkan pada Tabel 1 dan Gambar 1, yang menggambarkan antarmuka dan fitur-fitur utama dalam game tersebut. Setiap tampilan pada game dirancang untuk meningkatkan interaktivitas dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Selain itu, game ini juga mencakup berbagai level permainan yang disesuaikan dengan kemampuan siswa, dengan tujuan untuk meningkatkan pemahaman tentang kebudayaan Indonesia serta keterampilan bahasa Inggris.

Dalam proses pelatihan, guru dan orang tua siswa juga dilibatkan untuk memahami cara penggunaan game ini dalam mendukung pembelajaran. Pelatihan ini mendapatkan respons positif, baik dari guru maupun orang tua, yang ikut serta dalam kegiatan pengembangan dan implementasi game. Mereka memberikan masukan yang konstruktif terkait konten game dan kebiasaan siswa saat menggunakan game sebagai media pembelajaran. Pelatihan terhadap Guru dan Wali Murid ditunjukkan pada Gambar 2.



Gambar 5. Kegiatan Pelatihan Guru dan Wali Murid

Kegiatan pelatihan kepada siswa menunjukkan bahwa mereka sangat antusias dan aktif ketika menggunakan game. Meskipun menghadapi tantangan dalam permainan, siswa tidak mudah menyerah dan terus berusaha untuk mencapai tujuan dalam game. Adapun kegiatan pelatihan kepada siswa ditunjukkan pada Gambar 3.



Gambar 6. Kegiatan Pelatihan kepada Siswa

Secara keseluruhan, hasil kegiatan PKM ini menunjukkan bahwa Game Nusantaraku telah berhasil memberikan kontribusi positif dalam mendukung pembelajaran bagi siswa, terutama dalam mengenalkan baju adat Indonesia dan meningkatkan kemampuan bahasa Inggris mereka.

3.6 Hasil Survei Game Nusantaraku

Pada kegiatan PKM ini kami mengadakan 2 survei untuk melihat hasil kegiatan ini dengan hasil yang terukur, berikut 2 jenis survey yang telah diberikan:

1. Survei pre-post test (untuk melihat efektifitas kegiatan) yang diberikan kepada siswa
2. Survei penggunaan game diberikan kepada guru dan orang tua siswa

Hasil dari kedua survei tersebut kami sajikan dalam data kuantitatif berikut agar lebih memudahkan dalam pembacaan data.

1) Hasil Survei Pre-Post Test Game Nusantaraku

Dalam survei pre-post test yang diberikan kepada siswa adalah dalam bentuk tingkat pengetahuan siswa terhadap baju adat, yang mana dalam game ini dihadirkan 15 baju adat Nusantara, dalam prosesnya siswa diberikan gambar baju adat dan diminta menebak baju adat tersebut berasal dari mana, berikut hasil survei yang telah dilakukan:

Tabel 2. Hasil Pre-Post Test Game Nusantaraku

No Induk Siswa	Hasil Pre-Test	Hasil Post-Test	Nomor Induk Siswa	Hasil Pre-Test	Hasil Post-Test
2118	5	12	2134	3	10
2119	2	14	2135	5	15
2120	6	14	2136	2	12
2121	1	10	2137	2	15
2122	6	15	2138	4	14
2124	9	15	2139	5	15
2125	2	13	2140	1	11
2126	2	14	2141	4	15
2127	4	12	2142	7	15
2128	2	15	2143	5	15
2129	6	14	2144	8	14
2130	3	15	2145	3	15
2131	1	12	2146	1	14

2132	5	13	2147	5	15
2133	4	15	2148	8	15
Rata-rata Skor Pre-test					4,03
Rata-rata skor post-test					13,76
N					30

Berdasarkan hasil survei diatas menunjukkan bahwa adanya peningkatan pengetahuan siswa terkait baju adat nusantara, dimana pada saat pre-test rata-rata dari 30 siswa dapat menyebutkan 4 baju adat saja. Sedangkan pada saat post-test siswa rata-rata dapat menyebutkan 13 baju adat. Berdasarkan hasil tersebut game nusantaraku memberikan peningkatan pengetahuan siswa terkait baju adat nusantara.

2) Hasil Survei Penggunaan Game Nusantaraku

Selain survei yang diberikan kepada siswa, kami juga memberikan survei kepada orang tua tentangh menggunakan game ini saat proses pembelajaran siswa dirumah. Dalam kuisioner yang melibatkan 30 orang tua sebagai responden, evaluasi terhadap game pembelajaran menunjukkan bahwa mayoritas anak anak menggunakan game ini secara rutin, dengan 50% responden menyatakan anak mereka menggunakannya setiap hari. Sebagian besar orang tua (60%) melaporkan bahwa anak-anak mereka merasa sangat tertarik dan senang saat bermain game ini, dan 43.3% menganggap game ini mudah dimainkan.

Hasil lainnya menunjukkan bahwa 76.6% orang tua merasa anak-anak mereka memperoleh pengetahuan baru setelah bermain game tersebut, dengan 33.3% di antaranya merasa bahwa anak mereka memperoleh pengetahuan baru dalam jumlah yang sangat signifikan.

Dari sisi dampak pembelajaran, mayoritas orang tua (86.7%) merasa game ini efektif dalam mendukung pembelajaran anak, dengan 46.7% menyatakan sangat efektif. Selain itu, 80% orang tua menilai bahwa game ini membantu anak-anak mereka memahami materi pelajaran yang sulit, dan 83.3% merasa game ini meningkatkan motivasi anak untuk belajar.

Pada aspek teknis, 83.3% orang tua menilai kualitas grafis dan animasi dalam game ini baik atau sangat baik, dan 90% merasa game ini sesuai dengan usia dan level pendidikan anak mereka. Mengenai masalah teknis, 53.3% orang tua melaporkan tidak ada masalah, sementara sebagian lainnya mengidentifikasi adanya masalah teknis kecil yang sesekali terjadi.

Dari sisi saran, banyak orang tua memberikan masukan untuk meningkatkan elemen-elemen dalam game, seperti suara yang lebih interaktif, penambahan level atau tantangan yang lebih sulit, serta variasi grafis yang lebih menarik. Beberapa orang tua juga menyarankan penambahan fitur pelacakan kemajuan belajar yang lebih rinci dan opsi untuk menyesuaikan materi pembelajaran dengan preferensi anak [12] [14].

Secara keseluruhan, game pembelajaran ini dianggap efektif dalam meningkatkan minat belajar anak dan sesuai dengan usia mereka. Meskipun ada beberapa tantangan teknis dan ruang untuk perbaikan, mayoritas orang tua memberikan feedback positif terhadap dampak pembelajaran yang dirasakan anak anak mereka [15], [16].

4. KESIMPULAN

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) ini berhasil mengembangkan dan mengimplementasikan Game Nusantaraku sebagai media pembelajaran inovatif berbasis mobile yang bilingual (Indonesia–Inggris). Game ini tidak hanya membantu siswa inklusif, khususnya yang tergolong *slow learner*, dalam mengenal baju adat Indonesia, tetapi juga meningkatkan motivasi belajar serta keterampilan bahasa Inggris mereka. Keberhasilan program terlihat dari tingginya tingkat keterlibatan siswa, respon positif guru dan orang tua, serta adanya peningkatan pemahaman siswa terhadap nilai-nilai nasionalisme.

Kelebihan utama kegiatan ini terletak pada pendekatannya yang interaktif dan menyenangkan, sehingga mampu mengurangi rasa bosan dalam belajar serta menjadikan pembelajaran lebih inklusif. Meski demikian, terdapat beberapa keterbatasan, seperti tantangan teknis dalam ketersediaan perangkat serta kebutuhan pelatihan intensif bagi guru agar implementasi dapat lebih optimal.

Replikasi program pendidikan inklusif seperti penggunaan game edukatif bilingual di SD Muhammadiyah 4 Malang dapat dilakukan dengan menyesuaikan konten dan metode pembelajaran sesuai kebutuhan lokal dan karakteristik siswa, sambil melibatkan guru, orang tua, serta ahli pendidikan dalam setiap tahap pelaksanaan dan evaluasi untuk memastikan keberlanjutan dan keberhasilan program. Dukungan kebijakan pendidikan inklusif juga sangat diperlukan, meliputi penyediaan perangkat digital dan infrastruktur yang memadai, pelatihan intensif dan berkelanjutan bagi guru untuk meningkatkan kompetensi pedagogik dalam mengajar siswa berkebutuhan khusus, serta integrasi media pembelajaran digital dalam kurikulum nasional. Pemerintah dan pemangku kepentingan harus mendorong kolaborasi multi-pihak dan menyediakan pembiayaan khusus untuk pengembangan pendidikan inklusif demi menjamin akses yang setara dan mutu pendidikan yang berkualitas bagi semua siswa tanpa diskriminasi.

Secara keseluruhan, kegiatan ini menunjukkan perubahan nyata sebelum dan sesudah program, di mana siswa menjadi lebih antusias, guru lebih kompeten dalam memanfaatkan media digital, dan orang tua lebih terlibat dalam mendukung pembelajaran anak. Ke depan, pengembangan game dapat diarahkan pada peningkatan fitur, perluasan konten pembelajaran, serta integrasi sistem pelacakan capaian belajar untuk memperkuat dampak jangka panjang.

UCAPAN TERIMA KASIH

Dalam kegiatan ini tidak terlepas dari berbagai pihak yang berkontribusi didalamnya, dengan amanah yang telah diberikan untuk kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini kami berterima kasih kepada:

1. Direktorat Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat Direktorat Jenderal Riset dan Pengembangan Kementerian Pendidikan Tinggi, Sains, dan Teknologi
2. Mitra Pemberdayaan Kemitraan Masyarakat: SD Muhammadiyah 04 Kota Malang
3. Institut Teknologi dan Bisnis Asia Malang

DAFTAR PUSTAKA

- [1] M. Nurdin, “Pengaruh lingkungan belajar dan kesiapan belajar terhadap prestasi belajar ilmu

- pengetahuan sosial,” vol. 6, no. 3, hal. 247–254, 2019.
- [2] S. K. Karim, “PENGARUH LINGKUNGAN BELAJAR DAN MOTIVASI SISWA TERHADAP PENDIDIKAN KARAKTER DI SEKOLAH DASAR,” vol. 2, hal. 83–91, 2022.
- [3] A. Fauzan, “Pengaruh Pendekatan RME dan Kemandirian Belajar Terhadap Kemampuan Matematis Siswa,” hal. 7–14, 2013.
- [4] M. D. Kurniasih, H. Darojati, dan S. B. Waluya, “Analisis Gesture Siswa Tunarungu dalam Belajar Matematika Ditinjau dari Gender,” vol. 5, hal. 175–182, 2020.
- [5] P. Gandasari dan P. Pramudiani, “EDUKATIF : JURNAL ILMU PENDIDIKAN Pengaruh Aplikasi Wordwall terhadap Motivasi Belajar IPA Siswa di Sekolah Dasar,” vol. 3, no. 6, hal. 3689–3696, 2021.
- [6] V. H. Saputra, E. Febriyanto, U. T. Indonesia, dan U. T. Indonesia, “MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS MULTIMEDIA,” vol. 1, no. 1, hal. 15–23, 2019.
- [7] C. H. Fifitri Utami, “Mengimplementasikan Media Pembelajaran Audio Visual untuk Meningkatkan Keterampilan Menyimak Mahasiswa Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia,” hal. 286–291, 2022.
- [8] H. M. Akbar dan F. U. Najicha, “Upaya Memperkuat Jati Diri Bangsa Melalui Pemahaman Wawasan Nusantara Di Era Gempuran Kebudayaan Asing,” *J. Kewarganegaraan*, vol. 6, no. 1, hal. 2122–2127, 2022, [Daring]. Tersedia pada: <https://journal.upy.ac.id/index.php/pkn/article/view/2939/pdf>.
- [9] K. R. Hayati, “Implementasi Nilai Gotong-Royong Dalam Kehidupan Bermasyarakat di Perum YKP Pandugo II,” *Implimentasi Nilai Gotong Royong (Kinanti R Hayati) Madani J. Ilm. Multidisiplin*, vol. 1, no. 5, hal. 978–983, 2023, [Daring]. Tersedia pada: <https://doi.org/10.5281/zenodo.8080211>.
- [10] A. Ali, S. Dea Venica, W. Aini, dan A. Faisal Hidayat, “Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar,” *J. Inf. Syst. Educ. Dev.*, vol. 3, no. 1, hal. 1–6, 2025, doi: 10.62386/jised.v3i1.115.
- [11] N. Rosyidah, “Pendampingan Pembuatan Laporan Keuangan KSPPSAI-Amanah Sawocangkring Sidoarjo Menggunakan Metode CBR,” *Din. J. Pengabd. Kpd. Masy.*, vol. 1, no. 2, hal. 108–116, 2021, doi: 10.33752/dinamis.v1i2.519.
- [12] S. Y. Riska, W. A. Rahayu, dan A. A. Muslim, “Inclusive learning innovation with mobile-based bilingual interactive games for slow learner students,” vol. 9, no. November, hal. 922–935, 2024.
- [13] W. A. Rahayu, S. Y. Riska, L. Widayanti, A. Kala’lembang, dan Y. A. Sapoetra, “Edukasi Pembuatan Media Presentasi Interaktif dengan Memanfaatkan Mentimeter,” *J. Pengabd. Masy.*, vol. 3, no. 2, hal. 206–214, 2022, doi: 10.32815/jpm.v3i2.434.
- [14] W. Budiarti dan M. A. Riwanto, “PENGEMBANGAN MODUL ELEKTRONIK (E MODUL) KETERAMPILAN BERBAHASA DAN SASTRA INDONESIA SD UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENYIMAK MAHASISWA PGSD,” *Elem. Sch. J. Pendidik. dan Pembelajaran ke-SD-an*, vol. 8, Jan 2021, doi: 10.31316/esjurnal.v8i1.996.
- [15] M. Ridwan, “Pengaruh Pendidikan Dalam Melestarikan Kebudayaan Dan Karakter Bangsa,” hal. 16, 2022, [Daring]. Tersedia pada: <https://doi.org/10.31237/osf.io/2da4j>
- [16] Irwansyah, “Hilangnya Identitas Budaya Pada Perilaku Remaja Kabupaten Dompu,” *J. Pendidik. Bhs. Sastra Indones.*, vol. 9, no. 3, hal. 1–15, 2021, [Daring]. Tersedia pada: <http://ejournal.stkipjb.ac.id/index.php/sastra> URL: <https://ejournal.stkipjb.ac.id/index.php/sastra/article/view/2014>.