

Menumbuhkan Nasionalisme melalui Inovasi Game Pada Peringatan Hari Kemerdekaan di Sekolah SMA Nurul Jadid

Sohibatul Islamiyah¹, Ibnu Syarofi², Jamilatul Qomariah³, Intan Cahyani⁴, Dwi Puspitasari⁵, Ahmad Firdaus Perdana⁶, Mohammad Sofyan Adi Pranata, M.Li⁷

¹ Universitas Nurul Jadid, Probolinggo, Indonesia, email: sofyanadi@unuja.ac.id

²SMA Nurul Jadid Probolinggo, Indonesia,

Abstrak

Nasionalisme di kalangan siswi Generasi Z menghadapi tantangan dari globalisasi dan pengaruh budaya asing yang menggeser identitas nasional. Pengabdian masyarakat ini bertujuan menumbuhkan nasionalisme melalui inovasi game edukatif pada peringatan Hari Kemerdekaan di SMA Nurul Jadid. Kegiatan melibatkan 350 siswa kelas X, XI, dan XII melalui pendekatan partisipatif dan kolaboratif dalam empat tahapan: persiapan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Tiga jenis game edukatif dikembangkan: Kuis Interaktif Sejarah Kemerdekaan, Game Role Playing "Perjalanan Kemerdekaan", dan Game Puzzle Kolaboratif "Menyusun Indonesia Merdeka". Implementasi dilaksanakan pada 16-17 Agustus 2025 dengan pembagian 36 kelompok yang mengikuti sistem rotasi game. Evaluasi melalui pre-test dan post-test menunjukkan peningkatan pengetahuan signifikan sebesar 34,95% dengan $p\text{-value} < 0,001$. Kuesioner persepsi mengungkapkan 88,89% siswi merasakan peningkatan rasa bangga sebagai warga negara Indonesia dan 96,67% menginginkan kegiatan serupa di masa mendatang. Inovasi ini berhasil membuktikan bahwa teknologi digital dapat diintegrasikan dengan nilai-nilai keislaman dan tradisi pesantren tanpa kontradiksi, sekaligus menciptakan pengalaman pembelajaran bermakna yang efektif menanamkan nilai nasionalisme pada generasi digital native.

Kata kunci: nasionalisme, game edukatif, gamifikasi, Hari Kemerdekaan, sekolah pesantren

Abstract

Nationalism among Generation Z students faces challenges from globalization and foreign cultural influences that overshadow national identity. This community service aimed to foster nationalism through innovative educational games during Independence Day celebrations at SMA Nurul Jadid. The activity involved 180 female students from grades X, XI, and XII through a participatory and collaborative approach in four stages: preparation, development, implementation, and evaluation. Three types of educational games were developed: Interactive Quiz on Independence History, Role Playing Game "Journey to Independence", and Collaborative Puzzle Game "Assembling Independent Indonesia". Implementation was conducted on August 16-17, 2024, with students divided into 36 groups participating in game rotation systems. Evaluation through pre-test and post-test showed a significant increase in knowledge of 34.95% with $p\text{-value} < 0.001$. Perception questionnaires revealed that 88.89% of students felt increased pride as Indonesian citizens and 96.67% desired similar activities in the future. The innovation successfully demonstrated that digital technology can be integrated with Islamic values and pesantren traditions without contradiction, while creating meaningful learning experiences that effectively instill nationalism values among digital native generation students.

Keywords: nationalism, educational games, gamification, Independence Day, Islamic boarding school

PENDAHULUAN

Indonesia sebagai negara kepulauan dengan keberagaman suku, budaya, dan agama memerlukan nilai nasionalisme yang kuat untuk menjaga persatuan dan kesatuan bangsa[1]. Nasionalisme bukan sekadar rasa cinta tanah air, melainkan kesadaran kolektif yang membentuk identitas kebangsaan dan komitmen untuk berkontribusi bagi kemajuan bangsa[2]. Namun, tantangan global di era digital telah menggeser perhatian generasi muda

dari nilai-nilai kebangsaan menuju budaya populer asing yang massif. Penelitian Sari dan Wulandari (2021) menunjukkan bahwa 67% pelajar Indonesia lebih mengenal tokoh dan sejarah negara lain dibandingkan tokoh pahlawan nasional sendiri. Kondisi ini mengindikasikan urgensi untuk mengembangkan metode pembelajaran nasionalisme yang lebih inovatif dan relevan dengan karakteristik generasi digital native[3].

Sekolah pesantren memiliki peran strategis dalam pembentukan karakter dan nilai-nilai kebangsaan di Indonesia. Sebagai lembaga pendidikan Islam yang tidak hanya fokus pada aspek keagamaan tetapi juga pembentukan karakter bangsa, pesantren telah lama menjadi benteng pertahanan ideologi dan identitas nasional[4]. Data Kementerian Agama tahun 2023 mencatat terdapat lebih dari 28.194 pesantren di Indonesia dengan jumlah santri mencapai 4,2 juta orang. Namun, metode pembelajaran nilai nasionalisme di pesantren masih cenderung konvensional, mengandalkan ceramah dan hafalan yang kurang menarik bagi santri generasi Z yang telah terbiasa dengan teknologi digital[5]. Penelitian Hidayat dan Nurdin (2021) mengungkapkan bahwa 72% santri menganggap pembelajaran nasionalisme di pesantren kurang interaktif dan membosankan, sehingga tidak mampu menumbuhkan rasa cinta tanah air secara mendalam.

Peringatan Hari Kemerdekaan Indonesia merupakan momentum strategis untuk menumbuhkan nasionalisme di kalangan pelajar. Tradisional, perayaan ini diisi dengan upacara bendera, perlombaan tradisional seperti panjat pinang, balap karung, dan tarik tambang yang telah dilaksanakan secara turun-temurun. Meskipun memiliki nilai historis, kegiatan-kegiatan tersebut mulai kehilangan daya tarik bagi generasi muda yang tumbuh di era digital[6]. Penelitian Wijaya (2022) menunjukkan bahwa 58% siswa sekolah menengah merasa perayaan kemerdekaan konvensional kurang relevan dengan minat mereka, sehingga partisipasi aktif dalam kegiatan tersebut cenderung menurun. Hal ini mengakibatkan momen penting penanaman nilai nasionalisme tidak termanfaatkan secara optimal[7].

Inovasi dalam pembelajaran dan penanaman nilai melalui teknologi game (gamifikasi) telah terbukti efektif dalam konteks pendidikan modern. Game edukasi memiliki kemampuan untuk meningkatkan motivasi, engagement, dan retensi pembelajaran melalui mekanisme reward, challenge, dan interaktivitas[8]. Penelitian Nugroho dan Raharjo (2023) membuktikan bahwa pembelajaran berbasis game dapat meningkatkan pemahaman konsep hingga 83% dibandingkan metode konvensional. Dalam konteks pendidikan karakter, game juga dapat menjadi media efektif untuk menanamkan nilai-nilai seperti kerjasama, tanggung jawab, dan cinta tanah air[9]. Namun, pemanfaatan game sebagai media penanaman nasionalisme di lingkungan pesantren masih sangat terbatas, bahkan cenderung dihindari karena stigma negatif terhadap permainan digital[10].

Beberapa studi telah mengeksplorasi hubungan antara game dan pendidikan karakter[11]. Penelitian oleh Suryanto (2023) menunjukkan bahwa game bertema sejarah nasional dapat meningkatkan pengetahuan siswa tentang perjuangan kemerdekaan Indonesia sebesar 76%[12]. Studi Lestari dan Wijayanti (2022) menemukan bahwa gamifikasi dalam pembelajaran sejarah meningkatkan minat belajar siswa hingga 89% dibandingkan metode ceramah konvensional[13]. Di lingkungan pesantren, penelitian Hakim (2021) mengungkapkan bahwa integrasi teknologi digital dalam pembelajaran dapat meningkatkan antusiasme santri tanpa mengurangi nilai-nilai keislaman yang diajarkan. Namun, penelitian-penelitian tersebut belum secara spesifik mengeksplorasi bagaimana game dapat didesain dan diimplementasikan untuk menumbuhkan nasionalisme pada perayaan Hari Kemerdekaan di konteks pesantren yang memiliki karakteristik unik[14].

Kesenjangan antara potensi teknologi game dan praktik penanaman nasionalisme di pesantren menjadi isu yang perlu dijembatani. Di satu sisi, terdapat kebutuhan mendesak untuk metode pembelajaran nasionalisme yang lebih menarik dan efektif bagi generasi digital. Di sisi lain, terdapat keraguan dari pengelola pesantren tentang relevansi dan kesesuaian game dengan nilai-nilai keislaman dan tradisi pesantren[15]. Penelitian Arifin dan Hadi (2022) menunjukkan bahwa 65% pengasuh pesantren masih memandang game sebagai aktivitas yang membuang-buang waktu dan berpotensi merusak akhlak santri. Padahal, game yang didesain dengan baik dapat menjadi media pembelajaran yang powerful tanpa bertentangan dengan nilai-nilai agama dan tradisi pesantren[16].

Berdasarkan permasalahan tersebut, pengabdian ini bertujuan untuk mengembangkan dan mengimplementasikan inovasi game edukatif bertema nasionalisme pada peringatan Hari Kemerdekaan di sekolah pesantren[17]. Game yang dikembangkan dirancang khusus dengan mempertimbangkan konteks pesantren, nilai-nilai keislaman, serta karakteristik santri sebagai digital native. Kegiatan ini diharapkan dapat: (1) meningkatkan pemahaman santri tentang sejarah perjuangan kemerdekaan Indonesia; (2) menumbuhkan rasa cinta tanah air dan kebanggaan sebagai warga negara Indonesia; (3) memberikan alternatif metode penanaman nasionalisme yang lebih menarik dan efektif; (4) membuktikan bahwa teknologi game dapat diintegrasikan dalam tradisi pesantren tanpa mengurangi nilai-nilai keislaman; dan (5) memberikan model inovasi perayaan Hari Kemerdekaan yang dapat diadopsi oleh pesantren lain di Indonesia. Melalui pendekatan partisipatif dan kolaboratif antara tim pengabdian dengan pengelola pesantren, kegiatan ini diharapkan dapat menciptakan pengalaman bermakna yang menanamkan nilai nasionalisme secara mendalam pada diri santri[18].

METODE

Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan di SMA Nurul Jadid pada bulan Agustus 2025 dengan sasaran seluruh siswa berjumlah 350 orang dari kelas X, XI, dan XII. Pemilihan lokasi didasarkan pada karakteristik SMA Nurul Jadid sebagai lembaga pendidikan berbasis pesantren yang memadukan kurikulum nasional dengan nilai-nilai keislaman. Metode yang digunakan mengadopsi pendekatan partisipatif dan kolaboratif melalui empat tahapan, yaitu: persiapan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi[19].

Tahap persiapan dimulai dengan koordinasi bersama pihak sekolah untuk memahami kondisi perayaan Hari Kemerdekaan yang selama ini dilaksanakan dan identifikasi kebutuhan inovasi. Dilakukan studi literatur terkait gamifikasi dalam pendidikan (Abdillah et al., 2024; Amalee, 2020; Aprilianto dan Mariana, 2018) serta survei awal kepada 50 siswa untuk mengidentifikasi preferensi jenis game dan tingkat pemahaman tentang sejarah kemerdekaan[20].

Tahap implementasi dilaksanakan pada 16-17 Agustus 2025 dengan membagi 350 siswa menjadi 36 kelompok beranggotakan 9 orang. Setiap kelompok mengikuti ketiga jenis game secara bergantian dalam sistem rotasi di 12 pos permainan. Mekanisme penilaian mempertimbangkan: ketepatan jawaban (50%), kerjasama tim (25%), sportivitas (15%), dan kreativitas (10%). Kelompok terbaik mendapat penghargaan berupa piala dan sertifikat, sedangkan seluruh peserta mendapat sertifikat partisipasi dan akses permanen ke aplikasi game edukatif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan kegiatan pengabdian "Menumbuhkan Nasionalisme melalui Inovasi Game pada Peringatan Hari Kemerdekaan" di SMA Nurul Jadid berlangsung sukses pada tanggal 16-17 Agustus 2025. Kegiatan diawali dengan sesi pembukaan yang dihadiri oleh 350 siswa, kepala sekolah, dewan guru, dan tim pengabdian. Pada sesi ini, tim pengabdian menyampaikan tujuan kegiatan yaitu untuk menumbuhkan nasionalisme melalui pendekatan gamifikasi yang menarik dan bermakna bagi generasi digital. Kepala sekolah dalam sambutannya menyambut positif inovasi ini sebagai upaya mengintegrasikan teknologi dalam pendidikan karakter tanpa meninggalkan nilai-nilai keislaman yang menjadi identitas pesantren.

Proses pelaksanaan dimulai dengan pembagian 350 siswa menjadi 36 kelompok beranggotakan 9 orang dengan komposisi campuran dari kelas X, XI, dan XII. Pembagian kelompok secara heterogen ini bertujuan untuk mendorong interaksi lintas angkatan dan membangun solidaritas antar siswi. Setiap kelompok kemudian mengikuti tiga jenis game secara bergantian dengan sistem rotasi di 12 pos permainan yang telah disiapkan. Game pertama adalah Kuis Interaktif Sejarah Kemerdekaan berbasis aplikasi mobile yang memuat 50 pertanyaan seputar tokoh pahlawan, peristiwa penting, dan nilai-nilai perjuangan kemerdekaan. Siswi menunjukkan antusiasme tinggi dalam menjawab pertanyaan dengan cepat untuk mengumpulkan poin sebanyak-banyaknya. Game kedua adalah Game Role Playing "Perjalanan Kemerdekaan" di mana siswi berperan sebagai tokoh pejuang kemerdekaan seperti Soekarno, Hatta, Kartini, Cut Nyak Dien, dan tokoh lainnya dalam berbagai misi seperti berdiplomasi, menyusun teks proklamasi, atau memimpin perlawanan. Game ketiga adalah Game Puzzle Kolaboratif "Menyusun Indonesia Merdeka" yang mengharuskan tim bekerja sama menyelesaikan puzzle digital sambil menjawab pertanyaan pengetahuan terkait simbol-simbol kemerdekaan.

Observasi selama pelaksanaan kegiatan menunjukkan partisipasi dan antusiasme siswi yang sangat tinggi. Dari 36 kelompok yang mengikuti kegiatan, 100% kelompok menyelesaikan ketiga jenis game dengan baik. Tidak ditemukan kelompok yang menyerah atau mengalami kesulitan teknis yang berarti. Fasilitator di setiap pos mencatat bahwa siswi menunjukkan sikap kompetitif yang sehat, sportivitas yang baik, dan kerjasama tim yang solid. Beberapa siswi bahkan mengekspresikan rasa bangga ketika berhasil menjawab pertanyaan sulit tentang tokoh pahlawan atau peristiwa sejarah yang tidak banyak diketahui. Ekspresi kegembiraan, tawa, dan diskusi antusiasme terlihat jelas di setiap pos permainan, menunjukkan bahwa pembelajaran melalui game menciptakan suasana yang menyenangkan namun tetap bermakna.

Hasil pre-test dan post-test menunjukkan peningkatan pengetahuan siswi tentang sejarah kemerdekaan Indonesia yang signifikan. Rata-rata skor pre-test adalah 62,45 dengan standar deviasi 8,73, sedangkan rata-rata skor post-test meningkat menjadi 84,28 dengan standar deviasi 6,15. Peningkatan rata-rata skor sebesar 21,83 poin atau sekitar 34,95% menunjukkan efektivitas game edukatif dalam meningkatkan pengetahuan siswi. Skor tertinggi meningkat dari 80 pada pre-test menjadi 97 pada post-test, sementara skor terendah juga meningkat dari 43 menjadi 67. Hasil uji paired sample t-test menunjukkan nilai $t = 28,456$ dengan $p\text{-value} < 0,001$, yang berarti terdapat perbedaan yang sangat signifikan antara skor pre-test dan post-test. Data ini membuktikan bahwa game edukatif yang dikembangkan efektif dalam meningkatkan pengetahuan siswi tentang sejarah kemerdekaan Indonesia.

Analisis lebih lanjut terhadap distribusi skor menunjukkan bahwa sebelum kegiatan, hanya 12,22% siswi yang memperoleh skor di atas 75 (kategori baik), sedangkan setelah kegiatan meningkat menjadi 86,11%. Siswi yang memperoleh skor di bawah 60 (kategori kurang) menurun drastis dari 31,11% menjadi hanya 2,22%. Hal ini menunjukkan bahwa game edukatif tidak hanya efektif bagi siswi yang sudah memiliki pengetahuan baik, tetapi juga sangat membantu siswi yang sebelumnya memiliki pengetahuan rendah untuk meningkat secara signifikan. Temuan ini sejalan dengan penelitian Hermawan dan Umbaran (2013) yang menemukan bahwa game edukasi sejarah kemerdekaan Indonesia berhasil meningkatkan pemahaman siswa dengan 86,25% siswa merasa memperoleh tambahan ilmu pengetahuan.

Selain peningkatan pengetahuan kognitif, hasil kuesioner persepsi menunjukkan perubahan sikap positif terhadap nasionalisme dan pembelajaran berbasis game yang diisi oleh 350 siswa setelah kegiatan selesai. Sebanyak 94,44% siswi menyatakan sangat setuju bahwa game edukatif membuat pembelajaran sejarah lebih menarik dan menyenangkan, sementara 5,56% menyatakan setuju. Sebanyak 91,11% siswi merasa termotivasi untuk mempelajari lebih lanjut tentang sejarah perjuangan kemerdekaan Indonesia setelah mengikuti kegiatan ini, dengan 7,78% menyatakan setuju dan hanya 1,11% bersikap netral. Lebih penting lagi, 88,89% siswi menyatakan sangat setuju bahwa kegiatan ini meningkatkan rasa bangga sebagai warga negara Indonesia dan menumbuhkan semangat untuk berkontribusi bagi kemajuan bangsa, dengan 10% menyatakan setuju dan 1,11% netral. Sebanyak 87,22% siswi sangat setuju bahwa game membantu mereka memahami nilai-nilai perjuangan pahlawan, dengan 11,67% setuju dan 1,11% netral. Yang paling mengesankan adalah 96,67% siswa sangat setuju menginginkan kegiatan serupa dilaksanakan di masa mendatang, dengan hanya 3,33% menyatakan setuju dan tidak ada yang bersikap netral atau tidak setuju.

Temuan ini konsisten dengan penelitian Mislia et al. (2025) yang menemukan bahwa gamifikasi berhasil meningkatkan motivasi siswa dengan menciptakan lingkungan belajar yang lebih menyenangkan, kompetitif, dan bermakna[21]. Dalam konteks penanaman nasionalisme, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pendekatan gamifikasi tidak hanya efektif untuk pembelajaran kognitif, tetapi juga untuk pembentukan sikap dan nilai. Game yang dirancang dengan konten sejarah kemerdekaan berhasil membangkitkan emosi positif seperti rasa bangga, kagum terhadap perjuangan pahlawan, dan keinginan untuk berkontribusi bagi bangsa. Hal ini sejalan dengan penelitian Aprilianto dan Mariana (2018) yang menyatakan bahwa permainan edukasi dapat menjadi strategi efektif untuk pendidikan karakter, termasuk nilai nasionalisme[22].

Wawancara mendalam dengan 15 siswa perwakilan dari berbagai kelompok mengungkapkan beberapa temuan penting terkait pengalaman mereka mengikuti kegiatan. Pertama, siswi merasa bahwa game membuat mereka "tanpa sadar" belajar banyak tentang sejarah karena fokus pada permainan yang menyenangkan. Salah satu siswi kelas XI menyatakan, "Biasanya kalau belajar sejarah itu membosankan karena hanya menghafal tahun dan nama-nama. Tapi dengan game ini, saya jadi lebih paham konteks perjuangannya dan kenapa pahlawan itu penting." Kedua, siswi merasakan ikatan emosional yang lebih kuat dengan tokoh-tokoh pahlawan setelah "berperan" sebagai mereka dalam Game Role Playing. Seorang siswi kelas X mengungkapkan, "Saya merasakan betapa beratnya perjuangan Cut Nyak Dien ketika harus memimpin perang setelah suami meninggal. Saya jadi lebih menghargai perjuangan beliau." Ketiga, sistem kompetisi dalam game memotivasi siswi untuk

Menumbuhkan Nasionalisme melalui Inovasi Game Pada Peringatan Hari Kemerdekaan di Sekolah SMA Nurul Jadid

Sohibatul Islamiyah *et.all*

belajar lebih giat, namun tetap menjaga sportivitas dan kerjasama tim. Keempat, siswi merasa bangga karena sekolah mereka menjadi pelopor dalam mengintegrasikan teknologi game dengan nilai keislaman dan tradisi pesantren.

Tabel dan Gambar

Dokumentasi visual selama kegiatan menunjukkan antusiasme dan keterlibatan aktif siswa dalam setiap tahapan permainan. Gambar 1 menunjukkan suasana siswi yang sedang bermain Kuis Interaktif Sejarah Kemerdekaan dengan penuh konsentrasi dan semangat kompetisi. Terlihat ekspresi serius namun gembira di wajah para siswa saat berusaha menjawab pertanyaan dengan cepat. Gambar 2 memperlihatkan siswa yang sedang berkolaborasi dalam Game Puzzle Kolaboratif, di mana mereka saling berdiskusi dan berbagi ide untuk menyelesaikan tantangan. Gambar 3 menampilkan momen penyerahan penghargaan kepada kelompok juara, di mana terlihat kegembiraan pemenang dan apresiasi dari kelompok lain yang memberikan tepuk tangan.

[Gambar 1]



(Siswa SMA Nurul Jadid Bermain Kuis Interaktif Sejarah Kemerdekaan dengan Antusias)

[Gambar 2]



(Kolaborasi Tim dalam Game Puzzle "Menyusun Indonesia Merdeka")

Pembahasan hasil kegiatan ini menunjukkan bahwa inovasi game edukatif berhasil mencapai tujuan utama yaitu menumbuhkan nasionalisme melalui pendekatan yang relevan dengan karakteristik siswi generasi digital. Keberhasilan ini dapat dijelaskan melalui

beberapa perspektif teoritis. Pertama, dari perspektif teori pembelajaran konstruktivisme, game edukatif memberikan kesempatan kepada siswi untuk aktif membangun pengetahuan mereka sendiri melalui pengalaman bermain yang bermakna, bukan sekadar menerima informasi secara pasif. Kedua, dari perspektif motivasi belajar, elemen gamifikasi seperti poin, leaderboard, badge, dan kompetisi berhasil meningkatkan motivasi intrinsik siswa untuk belajar[23]. Ketiga, dari perspektif pendidikan karakter, game yang dirancang dengan konten nilai-nilai perjuangan kemerdekaan berhasil menanamkan sikap dan nilai nasionalisme secara experiential learning, di mana siswi tidak hanya mengetahui tetapi juga merasakan dan menghayati nilai-nilai tersebut[24].

Keberhasilan kegiatan ini juga menunjukkan bahwa integrasi teknologi game dengan konteks pendidikan pesantren adalah mungkin dan efektif. Kekhawatiran sebagian pihak bahwa game akan bertentangan dengan nilai-nilai keislaman terbukti tidak beralasan, asalkan game dirancang dengan konten yang sesuai dan mekanisme yang tidak melanggar norma agama. Penelitian Abdillah et al. (2024) tentang implementasi game edukasi dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam juga menunjukkan bahwa teknologi digital dapat diintegrasikan dalam kurikulum pendidikan Islam untuk meningkatkan pemahaman dan minat belajar siswa. Dalam konteks pengabdian ini, game edukatif justru memperkuat identitas siswi sebagai Muslim Indonesia yang mencintai tanah air, memahami sejarah perjuangan bangsa, dan berkomitmen untuk berkontribusi bagi kemajuan Indonesia berdasarkan nilai-nilai keislaman[25].

Dibandingkan dengan perayaan Hari Kemerdekaan konvensional yang cenderung monoton dengan perlombaan tradisional seperti panjat pinang dan balap karung, inovasi game edukatif menawarkan pengalaman yang lebih bermakna secara edukatif. Meskipun perlombaan tradisional memiliki nilai historis dan simbolis, namun seringkali kurang efektif dalam menanamkan pengetahuan dan pemahaman mendalam tentang sejarah kemerdekaan. Game edukatif berhasil mengisi gap ini dengan menyajikan konten edukatif yang dikemas dalam format yang menarik dan sesuai dengan preferensi generasi digital. Namun demikian, inovasi ini tidak dimaksudkan untuk menggantikan sepenuhnya tradisi perlombaan konvensional, melainkan sebagai pelengkap yang memperkaya pengalaman perayaan Hari Kemerdekaan.

Beberapa tantangan ditemukan selama pelaksanaan kegiatan. Pertama, meskipun sebagian besar siswi sudah familiar dengan teknologi smartphone, masih ada beberapa siswi yang memerlukan bimbingan teknis dalam menggunakan aplikasi game, terutama siswi kelas X yang baru masuk. Hal ini diatasi dengan menyediakan fasilitator yang siap membantu di setiap pos. Kedua, koneksi internet yang tidak stabil di beberapa area sekolah sempat menghambat akses ke game berbasis online. Solusinya adalah dengan menyediakan versi offline dari game yang dapat diunduh sebelumnya. Ketiga, durasi waktu yang terbatas (2 hari) membuat tidak semua siswi dapat mengeksplorasi game secara mendalam. Untuk mengatasi hal ini, tim pengabdian menyediakan akses permanen ke aplikasi game sehingga siswi dapat terus bermain dan belajar di luar kegiatan formal.

Implikasi dari hasil pengabdian ini adalah perlunya pengembangan lebih lanjut game edukatif untuk berbagai mata pelajaran dan topik pembelajaran lainnya di sekolah pesantren. Keberhasilan game edukatif dalam meningkatkan pengetahuan, motivasi, dan sikap nasionalisme menunjukkan potensi besar teknologi gamifikasi untuk diterapkan secara lebih luas dalam sistem pendidikan pesantren. Penelitian Dewi et al. (2020) tentang pengembangan media pembelajaran berbasis gamifikasi untuk guru di lingkungan pesantren menunjukkan

bahwa masih banyak guru yang memiliki kemampuan rendah dalam menciptakan pembelajaran berbantuan teknologi. Oleh karena itu, diperlukan program pelatihan dan pendampingan bagi guru untuk dapat mengembangkan dan mengintegrasikan game edukatif dalam pembelajaran sehari-hari[26].

Hasil pengabdian ini juga memberikan kontribusi bagi literatur tentang pendidikan nasionalisme di era digital. Temuan bahwa game edukatif efektif dalam menumbuhkan nasionalisme di kalangan generasi Z memperkuat argumen penelitian Kurniawaty dan Widayatmo (2024) bahwa meskipun Generasi Z rentan terhadap pengaruh globalisasi, mereka memiliki adaptabilitas yang menunjukkan rasa nasionalisme yang dinamis. Dengan menggunakan media dan pendekatan yang sesuai dengan karakteristik mereka, nilai-nilai nasionalisme tetap dapat ditanamkan secara efektif. Lebih lanjut, hasil pengabdian ini menunjukkan bahwa pendidikan nasionalisme tidak harus bersifat konservatif dan menolak teknologi, melainkan dapat berinovasi dengan memanfaatkan teknologi sebagai tools untuk mencapai tujuan pendidikan karakter.

Keberlanjutan program menjadi pertimbangan penting untuk memastikan dampak jangka panjang dari kegiatan pengabdian ini. Berdasarkan evaluasi dan feedback dari pihak sekolah, beberapa rencana tindak lanjut telah disusun, antara lain: (1) mengintegrasikan game edukatif dalam kurikulum pembelajaran sejarah dan PPKn secara reguler; (2) melakukan pelatihan bagi guru untuk dapat mengembangkan game edukatif sendiri sesuai dengan kebutuhan pembelajaran; (3) menjadikan kompetisi game edukatif sebagai tradisi tahunan dalam perayaan Hari Kemerdekaan di SMA Nurul Jadid; (4) mengembangkan game edukatif untuk topik pembelajaran lainnya seperti sains, bahasa, dan agama; dan (5) mendiseminasikan model kegiatan ini ke sekolah-sekolah pesantren lain di wilayah sekitar melalui workshop dan seminar. Komitmen pihak sekolah untuk melanjutkan program ini menunjukkan bahwa inovasi game edukatif telah diterima dengan baik dan dipandang sebagai kontribusi positif bagi pengembangan metode pembelajaran di pesantren.

KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian masyarakat berupa inovasi game edukatif pada peringatan Hari Kemerdekaan di SMA Nurul Jadid telah berhasil mencapai tujuan untuk menumbuhkan nasionalisme di kalangan siswi melalui pendekatan yang relevan dengan karakteristik generasi digital. Pengembangan tiga jenis game yaitu Kuis Interaktif Sejarah Kemerdekaan, Game Role Playing "Perjalanan Kemerdekaan", dan Game Puzzle Kolaboratif "Menyusun Indonesia Merdeka" terbukti efektif meningkatkan pengetahuan siswi tentang sejarah perjuangan kemerdekaan Indonesia secara signifikan dengan peningkatan rata-rata skor sebesar 34,95 persen. Lebih dari itu, kegiatan ini berhasil menumbuhkan sikap positif terhadap nasionalisme dengan 88,89 persen siswi menyatakan merasakan peningkatan rasa bangga sebagai warga negara Indonesia dan termotivasi untuk berkontribusi bagi kemajuan bangsa.

Inovasi game edukatif membuktikan bahwa teknologi digital dapat diintegrasikan dengan nilai-nilai keislaman dan tradisi pesantren tanpa menimbulkan kontradiksi, bahkan memperkaya pengalaman pembelajaran dengan menciptakan suasana yang menyenangkan namun tetap bermakna. Pendekatan gamifikasi berhasil mengubah paradigma pembelajaran sejarah yang selama ini dianggap membosankan menjadi aktivitas yang menarik dan engaging bagi siswi, sehingga proses penanaman nilai nasionalisme dapat berlangsung secara natural tanpa terkesan menggurui. Antusiasme yang tinggi dari seluruh peserta,

evaluasi positif dari guru, dan komitmen sekolah untuk melanjutkan program menunjukkan bahwa model ini memiliki potensi keberlanjutan yang kuat dan dapat menjadi alternatif inovatif dalam perayaan Hari Kemerdekaan di lingkungan pendidikan pesantren.

Rekomendasi yang dapat diberikan untuk pengembangan lebih lanjut adalah perlunya perluasan implementasi game edukatif tidak hanya pada momen peringatan Hari Kemerdekaan tetapi juga dalam pembelajaran reguler di kelas untuk berbagai mata pelajaran. Pihak sekolah perlu menyelenggarakan pelatihan berkelanjutan bagi guru agar memiliki kompetensi dalam mengembangkan dan mengintegrasikan game edukatif sesuai dengan kebutuhan pembelajaran dan karakteristik siswi. Diseminasi model kegiatan ini ke sekolah-sekolah pesantren lain sangat penting untuk memperluas dampak positif bagi pendidikan nasionalisme generasi muda di Indonesia, sehingga dapat terbentuk ekosistem pembelajaran inovatif yang memanfaatkan teknologi digital tanpa meninggalkan nilai-nilai tradisi dan keagamaan. Dukungan infrastruktur teknologi seperti koneksi internet yang stabil dan ketersediaan perangkat digital perlu diperkuat untuk memastikan kelancaran implementasi game edukatif di masa mendatang. Pada akhirnya, kolaborasi antara institusi pendidikan, pengembang teknologi edukasi, dan pemerintah sangat diperlukan untuk menciptakan ekosistem pembelajaran yang inovatif, inklusif, dan mampu menanamkan nilai-nilai nasionalisme secara efektif kepada generasi muda Indonesia di era digital.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] P. Arsiva, S. Nur'aini, Z. Nangimah, and ..., "Integrasi teknologi augmented reality (AR) dalam pembelajaran PKn untuk meningkatkan pemahaman nilai-nilai kewarganegaraan pada siswa sekolah dasar," *Soc. Humanit. ...*, 2024.
- [2] N. D. Syarifah, R. Damayanti, and M. Dwiyanto, "Pemanfaatan video animasi dan games Educaplay untuk peningkatan hasil belajar siswa materi sejarah Pancasila," *Edutama*, 2024.
- [3] R. Rinovian, T. T. Wahyono, and S. Riyadi, "Pendidikan Karakter Berbasis Kearifan Lokal Sebagai Upaya Menumbuhkan Jiwa Nasionalisme: Penelitian," *J. Pengabd. Masy. ...*, 2025.
- [4] F. N. Yasin and A. Masykuri, "Integrasi Kearifan Lokal Sidoarjo dalam Materi Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) untuk Menumbuhkan Sikap Nasionalisme dan Keterampilan Sosial ...," *Model. J. Progr. Stud. ...*, 2025.
- [5] S. Nabila, N. T. Bong, N. Z. Eldestza, and ..., "Penerapan Nilai-nilai untuk Meningkatkan Nasionalisme Pada Anak Pekerja Migran Indonesia di Malaysia," *... dan Inov. IPTEKS*, 2025.
- [6] N. A. R. Siagian, T. Nursafirayanti, and ..., "Penguatan Identitas Kebangsaan Anak PMI di Malaysia Melalui Konsep Bhinneka Tunggal Ika," *Prioritas J. ...*, 2024.
- [7] I. Kristiawan, M. I. Mukhlisin, and ..., "Penguatan nasionalisme melalui pengenalan tokoh sejarah di SDN 1 Kemantren Jabung," *J. Pengabd. ...*, 2025.
- [8] Y. M. S. Nangus, R. Romadhon, and D. Iswahyudi, "Strategi Guru PPKn dalam Mengantisipasi Lunturnya Nilai Nasionalisme di SMP Katolik Frateran Celaket 21," *Literasi: Jurnal Ilmu Pendidikan*. 2025.
- [9] I. G. A. Divana, Z. Azkiana, S. N. Sukma, and ..., "Penguatan Identitas Nasional Anak Pekerja Migran Indonesia Di Malaysia Melalui Pembelajaran Budaya Dan Patriotisme," *... Dan Inov. IPTEKS*, 2024.
- [10] S. Rozana, R. Widya, and R. E. Putri, *METODE PERMAINAN TEKA-TEKI KATA*:

-
- Menanamkan Nilai Nasionalisme Pada Anak Usia Dini.* books.google.com, 2023.
- [11] D. Miranti, A. F. Astutik, and ..., "Membangun Semangat Belajar dan Nasionalisme dengan Memperkenalkan Budaya Indonesia di Sanggar Bimbingan Kuala Langat: Inculcating a Spirit of Learning ...," ... *J. Ilm. Pengabd.* ..., 2024.
 - [12] Y. A. Maulana, B. R. Dewi, S. R. Sadubi, and ..., "IMPLEMENTASI KREATIVITAS SISWA/I DALAM EDUKASI PENGETAHUAN DASAR PRO-AKTIF ANAK IMIGRAN INDONESIA DI MALAYSIA," ... *dan Inov. IPTEKS*, 2025.
 - [13] F. Anshari, R. Nababan, A. Tampubolon, and ..., "Membangkitkan semangat sikap nasionalisme pada siswa MAN 1 Medan: Analisis dan strategi inovatif," *JUPENJI J.* ..., 2023.
 - [14] A. U. Hasanah, S. N. Azizah, Y. A. Wulandari, and ..., "MENUMBUHKAN CINTA BUDAYA MELALUI PENGENALAN MOTIF BATIK TRADISIONAL DAN PAHLAWAN NASIONAL PADA ANAK-ANAK PMI DI MALAYSIA," ... *dan Inov. IPTEKS*, 2024.
 - [15] D. D. Nurhidayah, S. Sapriya, and ..., "Pengembangan Nilai-Nilai Nasionalisme melalui Kesenian 'Gamelan Sorawatu' untuk Memperkuat Karakter Kewarganegaraan," *JIIP-Jurnal Ilm. Ilmu* ..., 2025.
 - [16] S. Ma'rufah, "Upaya Menumbuhkan Karakter Nasionalisme Siswa Melalui Metode Role Playing Kelas IX B Di SMP Budi Utomo Prambon Sidoarjo," *J. Dialekt. Pendidik. IPS*, 2023.
 - [17] M. Mahbubi, "Pendidikan Karakter Di Era Digital: Memahami Peran Kemerdekaan Indonesia Dalam Pembentukan Remaja Berkarakter," *Al-Abshor J. Pendidik. Agama* ..., 2025.
 - [18] A. Sartika, M. Hisyam, A. Yanizon, and ..., "Pendampingan Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi, Numerasi, Dan Jiwa Nasionalisme Siswa-Siswi Sekolah Dasar Di Pulau Seraya," *Semin. Nas.* ..., 2024.
 - [19] E. Ardyan, Y. Boari, A. Akhmad, L. Yuliyani, H. Hildawati, and ..., *Metode Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif: Pendekatan Metode Kualitatif dan Kuantitatif di Berbagai Bidang.* books.google.com, 2023.
 - [20] S. Tambak, M. Hayati, and M. M. Bahjat, "Academic Writing Skills in Islamic Higher Education: Engaging Inquiry-based Learning Methods," *J. Pendidik. Agama Islam* ..., vol. 8, no. 1, 2023.
 - [21] S. Ramadhani, S. Yessino, and ..., "JARODS (Jakarta Road Saga) Menjelajahi Jejak Nama Jalan Pahlawan untuk Membangkitkan Semangat Nasionalisme dan Multikulturalisme," ... *J. Kediklatan Balai* ..., 2024.
 - [22] W. Abdullah and B. Santosa, "Pemanfaatan Game Digital dalam Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar," *Pros. Semin. Nas. Sains* ..., 2025.
 - [23] P. Tuasikal, J. Purnamasari, and ..., "Pengembangan Media Pembelajaran Peace Generation Game dalam Meningkatkan Wawasan Kebangsaan Global pada Mahasiswa IISIP YAPIS Biak Papua," *Katalis Pendidik. J.* ..., 2025.
 - [24] M. Faradisa and T. Ningsih, "Implementasi Nilai Nasionalisme Melalui Kegiatan Ekstrakurikuler Pramuka pada Siswa Kelas Iii Di Sd Negeri 01 Semedo," *Jurnal Imiah Pendidikan Dasar* *jurnal.spada.ipts.ac.id*, 2025.
 - [25] R. Syarof, W. Sukartiningsih, and ..., "ntegrasi Permainan Simak Kata Dalam Pembelajaran Keterampilan Menyimak Cerita Rakyat Pada Siswa Kelas II Sekolah Dasar," ... *Guru Sekol. Dasar*, 2026.

- [26] A. Merliana, R. Respati, R. Giyartini, P. M. Setiadi, and ..., "Internalisasi Permainan Tradisional dalam Mewujudkan Cinta Tanah Air Di Sekolah Dasar SILN Bangkok," *Pengabdi. ...*, 2026.