

Penerapan Media Pembelajaran Go Buya Berbasis Pendidikan Karakter di Sekolah Dasar 12 Perbatasan Entikong

Tri Syamsijulianto ^{a,1*}, Sapriya ^{a,2}, Udin Syaefudin Sa'ud ^{a,3}, Cepi Riyana ^{a,4}

^a Universitas Pendidikan Indonesia, Indonesia

¹ t_syamsijulianto@upi.edu*

*korespondensi penulis

Informasi artikel

Received: 19 Agustus 2024;

Revised: 17 Oktober 2024;

Accepted: 3 November 2024.

Kata-kata kunci:

Media Pembelajaran Go Buya;
Pendidikan Karakter ;
Perbatasan Entikong.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penerapan media pembelajaran Go Buya berbasis pendidikan karakter terjadi peningkatan pendidikan karakter di Sekolah Dasar (SD) 12 Entikong, Kalimantan Barat. Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan di SD berperan penting dalam pembentukan karakter peserta didik yang bertanggung jawab, kritis, dan berkepribadian positif. Media pembelajaran Go Buya dikembangkan dengan pendekatan game-based education untuk meningkatkan pendidikan karakter peserta didik, khususnya dalam nilai-nilai toleransi dan cinta tanah air. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan desain pretest dan posttest pada 25 peserta didik yang dipilih secara acak dari total populasi sebanyak 50 peserta didik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Go Buya secara signifikan meningkatkan nilai persatuan dan karakter peserta didik, dengan hasil pretest rata-rata sebesar 60,92 dan posttest sebesar 73,77. Uji normalitas, uji homogenitas, dan uji-t menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran Go Buya memberikan efek positif dalam meningkatkan pendidikan karakter di SD perbatasan. Hasil ini mengindikasikan bahwa melalui game dalam pembelajaran dapat sebagai metode pembelajaran dapat menjadi solusi efektif dalam meningkatkan hasil belajar dan karakter peserta didik di daerah perbatasan.

ABSTRACT

Implementation of Character Education-Based Go Buya Learning Media at Primary School 12 Entikong Border. This research aims to analyze the effect of implementing Go Buya learning media based on character education to increase character education at SD 12 Entikong, West Kalimantan. Pancasila and Citizenship (PKn) education in elementary schools plays an important role in forming the character of students who are responsible, critical and have positive personalities. Go Buya learning media was developed with a game-based education approach to improve students' character education, especially in the values of tolerance and love for the country. This research used an experimental method with a pretest and posttest design on 25 students selected randomly from a total population of 50 students. The research results showed that the use of Go Buya significantly increased students' unity and character scores, with an average pretest result of 60.92 and posttest of 73.77. The normality test, homogeneity test and t-test show that the application of Go Buya learning media has a positive effect in improving character education in border elementary schools. These results indicate that using games in learning as a learning method can be an effective solution in improving learning outcomes and student character in border areas.

Keywords:

Go Buya Learning Media ;
Character building ;
Entikong Border.

Copyright © 2024 (Tri Syamsijulianto, dkk). All Right Reserved

How to Cite : Syamsijulianto, T., Sapriya, S., Sa'ud, U. S., & Riyana, C. (2024). Penerapan Media Pembelajaran Go Buya Berbasis Pendidikan Karakter di Sekolah Dasar 12 Perbatasan Entikong. *Jurnal Moral Kemasyarakatan*, 9(2), 239–254. <https://doi.org/10.21067/jmk.v9i2.10607>



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/). Allows readers to read, download, copy, distribute, print, search, or link to the full texts of its articles and allow readers to use them for any other lawful purpose. The journal hold the copyright.

Pendahuluan

Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di Sekolah Dasar memiliki peranan penting dalam membentuk pribadi peserta didik yang bertanggung jawab, dapat berkembang secara positif, dan berpikir kritis. Kewarganegaraan artinya keanggotaan yang menunjukkan hubungan antara negara dengan warga negara (Winarno, 2006: 49). Pendidikan kewarganegaraan atau disebut dengan PKn SD berbeda dengan PKn pada jenjang SMP, SMA, maupun perguruan tinggi. PKn SD yang tercantum pada Permendiknas No. 22 tahun 2006 adalah mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan warga negara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajibannya untuk menjadi warga negara Indonesia yang cerdas, terampil, berkarakter yang diamanatkan oleh Pancasila dan Undang-Undang Dasar Republik Indonesia (UUD) 1945.

Pendidikan karakter adalah proses pendidikan yang bertujuan untuk mengembangkan nilai-nilai etika, moral, dan sosial dalam diri individu, sehingga mereka dapat berperilaku baik dan bertanggung jawab dalam kehidupan pribadi, sosial, dan profesional. Pendidikan karakter tidak hanya menekankan aspek kognitif, seperti pengetahuan akademis, tetapi juga menanamkan sikap, nilai, dan perilaku positif yang mencerminkan integritas, empati, kejujuran, tanggung jawab, serta kedisiplinan. Nilai-nilai karakter dasar harus didasarkan pada nilai-nilai yang lebih luas yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan, situasi, dan lingkungan sekolah. Hal ini sesuai dengan penelitian Saputra (2012) yang melihat pembelajaran pendidikan kewarganegaraan sebagai pendidikan nilai yang membantu membangun karakter bangsa. Sebuah penelitian oleh (Semadi, 2019) menunjukkan bahwa masyarakat memiliki nilai-nilai karakter yang baik yang sesuai dengan dasar falsafah negara adalah salah satu ciri eksistensi bangsa dan negara. Di setiap jenjang pendidikan, mulai dari sekolah dasar hingga perguruan tinggi, nilai-nilai karakter harus dipelajari. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Zulfikar & Dewi (2021) pendidikan kewarganegaraan memainkan peran penting dalam pembentukan karakter peserta didik untuk menjadi warga negara yang baik melalui metode berbasis nilai. Kondisi ini sebenarnya disebabkan oleh banyak faktor, salah satunya adalah kurangnya pemahaman tentang pentingnya pendidikan karakter yang berbasis kearifan lokal dan tradisi Melayu perbatasan Entikong bagi peserta didik Sekolah Dasar di wilayah tersebut (Syamsijulianto et al., 2022). Jadi ini menjadi urgensi dalam penerapan media pembelajaran Go Buya (Go Budaya) ini untuk melaksanakan pembelajaran Pendidikan karakter di sekolah dasar perbatasan Entikong bahwa Pendidikan karakter peserta didik di sekolah dasar di perbatasan Entikong sangatlah lemah.

Sebagaimana disebutkan sebelumnya, pendidikan karakter akan mendorong pembentukan individu yang berkarakter dan solutif dalam memecahkan masalah moral yang terjadi di Masyarakat (Suyitno, 2012). Ini menunjukkan bahwa pendidikan karakter mempersiapkan peserta didik untuk aktif memecahkan masalah penyimpangan nilai yang terjadi di masyarakat. Selain itu, pendidikan karakter yang didasarkan pada nilai-nilai kearifan lokal masyarakat akan membantu peserta didik belajar tentang nilai-nilai ketuhanan, kemanusiaan, dan kemandirian (Suyanta, 2013).

Perubahan teknologi pada pembelajaran saat ini semakin mengadopsi penggunaan berbagai perangkat teknologi komunikasi bergerak yang terkoneksi dengan internet, mengarah pada tren baru dalam pembelajaran yang dikenal sebagai mobile learning (m-learning). M-learning merupakan bentuk pembelajaran yang memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi, terutama perangkat bergerak. Dalam konsep pembelajaran ini, m-learning

memberikan keuntungan dengan menyediakan materi pelajaran yang dapat diakses kapan saja melalui perangkat komunikasi bergerak. Penting bagi pendidik untuk tidak hanya menyalahkan peserta didik jika terjadi penyalahgunaan handphone, melainkan juga mempertimbangkan bagaimana pembelajaran di kelas dapat lebih menarik agar peserta didik tidak mengalihkan perhatian mereka (Hartanto, 2020). Tugas pendidik selanjutnya adalah mengelola dampak positif dari penggunaan perangkat *mobile* dengan menjadikannya sebagai alat pendukung dalam proses pembelajaran (Purnasari, 2020). Dalam implementasi m-learning, perlu diperhatikan aspek efisiensi, efektivitas, dan daya tarik dari m-learning tersebut. Efisiensi diukur dengan memperhatikan rasio waktu, personalia, dan biaya yang diperlukan. Efektivitas pembelajaran berkaitan dengan sejauh mana tujuan pembelajaran tercapai (Palindangan & Wirawan, 2020). Daya tarik pembelajaran dapat dilihat dari minat dan kecenderungan peserta didik untuk terlibat dalam proses pembelajaran.

Kehadiran teknologi digital secara efektif mengatasi segala kesulitan yang mungkin muncul. Kemanjauan digital memberikan kemudahan dalam pengambilan dan manajemen data, sedangkan teknologi digital dan konektivitas internet mempermudah akses bebas terhadap informasi dan data terkait budaya (Purnawibawa et al., 2021). Oleh karena itu, proses digitasi dan digitalisasi pada data analog yang telah ada serta pelestarian warisan budaya menjadi prioritas dalam upaya saat ini.

Penelitian yang dilakukan oleh (Hsin, Wendy; Huang, Yuan; Soman, 2019) melalui game dapat meningkatkan belajar. Penelitian selanjut yang dilakukan oleh (Wahyudi, Indra; Bahri, Syamsul; Handayani 2019) aplikasi animasi interaktif ini memperkenalkan seni dan budaya Indonesia yang diciptakan sebagai solusi agar peserta didik tertarik dan tidak mudah bosan saat belajar, selain itu juga memudahkan peserta didik untuk mengetahui dan mengetahui seni dan budaya Indonesia yang sangat beragam. Penelitian selanjutnya yang dilakukan oleh (Andari 2020) Hasil belajar kelompok mahasiswa yang memanfaatkan media *game edukasi kahoot!* lebih baik (34,6%) dibandingkan dengan kelompok mahasiswa yang menggunakan media *power point*. Proses pengembangan aplikasi ini menggunakan metode *Game Development Life Cycle (GDLC)* yang terdiri dari inisiasi, pra-produksi, produksi, pengujian, beta, dan rilis. Aplikasi ini telah diuji coba pada beberapa responden (Sari et al., 2019a). Jadi perbedaan penelitian ini dengan sebelumnya adalah terletak pada konten budaya dan penyajian dalam media pembelajaran yang memberikan pemahaman kepada peserta didik terkait budaya. Pemberian soal pertanyaan atau kartu pembuka pada bagian awal membuka aplikasi.

Solusi yang ditawarkan oleh peneliti dengan media pembelajaran berbasis digital yang dinamai dengan media pembelajaran *Go Buya (Go Budaya)* menggunakan *gamification* dalam mengenalkan keragaman budaya untuk meningkatkan literasi budaya. Sejalan dengan hal tersebut (Halloran et al., 2017) salah satu metode yang dapat digunakan sebagai alat pengajaran, digunakan untuk mencoba melibatkan para peserta didik sepenuhnya dalam belajar berupa penggunaan permainan. Kemampuan untuk memahami, menghargai, dan berinteraksi dengan berbagai budaya diharapkan dapat meningkat, terutama di kalangan generasi muda (Aditia et al., 2021). Hal ini penting dalam konteks globalisasi, di mana pemahaman dan penghargaan terhadap keragaman budaya menjadi keterampilan yang sangat berharga (Muliadi & Nasri, 2023). Selain itu game dengan menggunakan gamification sebagai landasan pengembangan media pembelajaran *Go-Buya* juga dapat dikembangkan dalam bentuk media pembelajaran yang lebih menyenangkan. Lebih lanjut, Bednar & Page (2007) menjelaskan game

meningkatkan keterampilan sosial peserta didik serta dalam bermain juga pemainn diarahkan secara sistematis dan akan

Media yang mengajarkan tentang keragaman budaya memang sudah pernah ada yang membuatnya. Media pembelajaran yang interaktif menanamkan prinsip pendidikan multikultural dalam kehidupan keluarga dan Masyarakat (Madona et al., 2023). Media pembelajaran ini merupakan media pembelajaran berbasis pada IPTEK berkembang, guru harus dapat membuat media pembelajaran berbasis teknologi (Fitriana et al., 2021). Menurut Kuswanto & Radiansah (2018), pengembangan teknologi informasi dan komunikasi dalam pendidikan dapat mengubah pembelajaran abstrak menjadi kongkrit dengan menggunakan media pembelajaran berbasis android. Android sebagai generasi baru dengan fitur ponsel yang benar-benar terbuka untuk memungkinkan pengembang mengembangkan sesuai dengan keinginan mereka (Ardhy et al., 2022). Android adalah sistem operasi berbasis Linux yang memiliki aplikasi, middleware, dan sistem operasi (Abdilah et al., 2018).

Android menyajikan *platform* terbuka untuk para pengembang untuk membuat aplikasi mereka sendiri. Lebih lanjut Go Buya sendiri merupakan rancangan sendiri dan dibuat original berdasarkan beberapa kajian. Media pembelajaran *Go-Buya* menjadi solusi untuk meningkatkan pembelajaran terkait Pendidikan karakter khususnya nilai Pendidikan karakter toleransi dan cinta tanah air. Penguatan Pendidikan karakter kepada peserta didik dapat melalui belajar sambil bermain. Melalui media pembelajaran Go-Buya di harapkan dapat menjadi solusi khususnya untuk menguatkan nilai-nilai Pendidikan karakter khususnya terkait toleransi dan cinta tanah air. Media pembelajaran *Go Buya* merupakan media pembelajaran yang berbasis pada media berbasis *game* dengan konten pengenalan keragaman budaya untuk meningkatkan Pendidikan karakter di sekolah dasar menggunakan *game based education*. Penggunaan game dalam Pendidikan karakter menjadi salah satu Solusi yang tepat dalam proses pembelajaran disekolah dasar khususnya daerah perbatasan Entikong yang notaben berada di beranda terdepan negara.

Game pada umumnya digunakan untuk praktik materi tanpa struktur penyampaian isi materi yang terikat (Nasikhah, Widihastrini, & Widodo, 2016). *Educational game* atau permainan edukasi adalah suatu kegiatan yang menyenangkan, dapat mendidik, bermanfaat untuk meningkatkan kemampuan bahasa dan berpikir, serta meningkatkan nilai sosial peserta didik dalam bergaul di lingkungan masyarakat sekitarnya (Ismail, 2009). Permainan edukatif adalah *platform* permainan yang dirancang dengan tujuan yang spesifik sebagai salah satu alat atau media dalam mencapai tujuan pendidikan (Kemp & Dayton, 1985). *Developer* atau pengembang harus memperhitungkan berbagai hal agar *educational game* yang dikembangkan dapat benar-benar mendidik, menambah pengetahuan, dan meningkatkan keterampilan user yang menggunakannya (Costikyan, 2013). Target segmentasi user juga harus disesuaikan dalam pengembangan *educational game*, baik dari segi tingkat kesulitan permainan, desain animasi visual yang ditampilkan, hingga pemilihan kombinasi warna yang sesuai dengan target pengguna multimedia (Dönmez, Tekçe, & Kirit, 2020).

Metode

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah model penelitian eksperimen, Data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu deskriptif kuantitatif. Data kuantitatif digunakan untuk penerapan media pembelajaran Go Buya dalam melihat pengaruh dari pelaksanaan pembelajaran dalam meningkatkan nilai persatuan, peneliti mengumpulkan

data dari hasil tes yang diberikan terhadap peserta didik. Adapun untuk tempat penelitian ini dilaksanakan di SD 12 Perbatasan Entikong. Populasi dalam penelitian ini berjumlah 50 orang dengan sample penelitian sebanyak 25 orang. Teknik pengumpulam data dengan teknik random sampling merupakan suatu teknik pengambilan sampel secara acak yang ada di dalam populasi. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa tes terhadap peserta didik. Penelitian ini menggunakan SPSS 21 untuk mengukur efektifitas dan pengaruh media pembelajaran Go Buya untuk meningkatkan hasil dari nilai persatuan.

Hasil dan pembahasan

Pada bagian ini, disajikan hasil penelitian yang diperoleh dari analisis angket penerapan pendidikan karakter di SD 12 Entikong. Data yang diperoleh diringkas dalam Tabel 1, yang memperlihatkan frekuensi jawaban responden pada setiap item angket, skor yang terkumpul, serta persentase perolehan yang dikonversi untuk menentukan tingkat kelayakan program. Berdasarkan analisis data, skor total yang diperoleh adalah 359, dengan persentase perolehan sebesar 92,05%. Angka ini menunjukkan bahwa program atau media yang diujikan dikategorikan "Sangat Layak" dan dapat digunakan tanpa memerlukan perbaikan lebih lanjut. Hasil ini mencerminkan respon positif dari responden dan memberikan gambaran bahwa penerapan pendidikan karakter melalui program yang diuji telah memenuhi standar yang diharapkan di lingkungan sekolah tersebut. Data yang ditemukan diringkas dalam tabel di bawah ini:

Tabel 1. Hasil Analisis dan interpretasi terhadap angket penerapan Pendidikan karakter

Banyak Item Pertanyaan	Frekuensi		Skor Perolehan	Persentase Perolehan	Konversi Interpretasi
	o (Tidak)	1 (Ya)			
15	25	334	359	92,05	Sangat Layak digunakan

Analisis berikutnya hasil kuesioner dari SD 12 Entikong dapat dilihat dari Tabel 1.1 skor yang diperoleh pada uji coba lapangan adalah 359. Persentase hasil uji coba lapangan adalah 92,05%. Hasil persentase tersebut dikonversikan berdasarkan Tabel 1.1 sehingga diperoleh kriteria sangat layak dan dapat digunakan tanpa perbaikan. Dari Tabel 1.1. terlihat bahwa skor yang diperoleh pada uji coba lapangan adalah 359. Skor ini merupakan akumulasi dari semua jawaban kuesioner yang diberikan oleh para responden di SD 12 Entikong. Untuk menginterpretasikan nilai ini, skor kemudian dikonversikan menjadi persentase yang menunjukkan tingkat kelayakan media atau program yang diuji.

Hasil perhitungan menunjukkan bahwa persentase yang diperoleh adalah 92,05%. Persentase ini mencerminkan proporsi skor yang didapatkan dibandingkan dengan skor maksimum yang mungkin dicapai. Persentase hasil uji coba lapangan tersebut (92,05%) kemudian dikonversikan berdasarkan Tabel 1.1, yang memuat kriteria penilaian kelayakan. Tabel ini mungkin mengkategorikan persentase tertentu ke dalam kategori seperti "Sangat Layak", "Layak", "Cukup Layak", atau "Tidak Layak". Dalam kasus ini, hasil konversi menunjukkan bahwa dengan persentase 92,05%, kriteria yang diperoleh adalah "Sangat Layak". Ini berarti media atau program yang diuji memiliki kualitas yang sangat baik dan sesuai dengan standar yang diharapkan.

Karena kriteria ini menunjukkan bahwa media tersebut berada pada tingkat tertinggi dalam skala penilaian, maka hasil analisis menyarankan bahwa media pembelajaran ini dapat digunakan tanpa memerlukan perbaikan lebih lanjut. Artinya, media tersebut siap untuk diimplementasikan secara luas di SD 12 Entikong atau bahkan di sekolah-sekolah lain yang memiliki karakteristik yang serupa.

Tabel 2 Hasil pretest dan posttest (Evaluasi I,II dan III) dari SD 12 Entikong

No	Nama	Nilai Evaluasi Go Buya			
		Pretest	Pertemuan I	Pertemuan II	Pertemuan III
1	A	60	75	80	90
2	HS	66	67	70	71
3	AD	50	70	75	86
4	AA	78	80	81	100
5	AL	50	71	73	82
6	DA	70	77	78	89
7	FY	45	78	80	85
8	YI	80	80	81	98
9	EA	74	80	82	90
10	FA	66	67	78	89
11	IL	70	78	80	88
12	KA	71	75	75	90
13	AN	58	78	80	81
14	AH	56	70	72	81
15	R	40	70	70	71
16	IM	50	63	67	87
17	KO	50	70	71	92
18	GN	62	70	71	90
19	KA	60	73	77	100
20	YA	75	72	74	86
21	ZZ	45	70	74	90
22	MN	68	78	80	81
23	VY	45	77	80	100
24	WI	60	70	72	73
25	AR	65	82	83	95
26	AI	70	77	78	100
Jumlah		1584	1918	1982	2285
Rata-Rata		60,92	73,77	76,23	87,88

Soal esai digunakan untuk mengevaluasi hasil uji efektivitas media pembelajaran *Go Buya* yang didasarkan pada evaluasi sebelum dan sesudah tes menggunakan media pembelajaran. Analisis data sebelum dan sesudah uji normalitas, homogenitas, dan uji t (uji diferensiasi). Selain uji nonparametrik dengan menggunakan uji *Wilcoxon sign rank test*, juga dilakukan uji statistik dengan menggunakan uji t sampel berpasangan. Program SPSS 22.0 untuk Windows digunakan untuk perhitungan analitis. Soal esai dipilih sebagai alat evaluasi karena kemampuannya untuk mengukur pemahaman peserta didik secara mendalam, termasuk kemampuan berpikir kritis, analisis, dan sintesis. Soal esai memungkinkan penilaian yang lebih komprehensif terhadap efektivitas media pembelajaran *Go Buya* dengan melihat bagaimana peserta didik menerapkan pengetahuan mereka sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran tersebut. Penggunaan SPSS 22.0 untuk Windows mempermudah proses analisis ini, memungkinkan peneliti untuk dengan yakin menilai efektivitas media pembelajaran dan

memberikan rekomendasi yang didasarkan pada data empiris. Hasil analisis dari beberapa pengujian tersebut dijelaskan di bawah ini.

Tabel 3. Uji Normalitas Dari Evaluasi Media Pembelajaran Pertama *Go Buya*

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		
		Unstandardized Residual
N		26
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	4.38248177
Most Extreme Differences	Absolute	.090
	Positive	.078
	Negative	-.090
Test Statistic		.090
Asymp. Sig. (2-tailed)		.200 ^{c,d}

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

c. Lilliefors Significance Correction.

d. This is a lower bound of the true significance.

Berdasarkan uji normalitas Pada output Normalitas Kolmogorov-Smirnov dari SPSS, lihat pada baris paling bawah dan paling kanan yang menunjukkan *Asymp.Sig.(2-tailed)*. Untuk interpretasinya adalah, jika nilai tersebut lebih dari 0,05, maka distribusi data dianggap memenuhi asumsi normalitas. Sebaliknya, jika nilainya kurang dari 0,05, distribusi data dianggap tidak memenuhi asumsi normalitas. Pada penerapan media pembelajaran *Go Buya*, untuk jumlah peserta yang dikenakan penerapan sebanyak 26 orang. Nilai hasil transformasi dari nilai *posttest* memberikan nilai sebesar 0.090 dengan *probabilitas* 0.200 terlihat bahwa pada hasil *posttest* jauh diatas $\alpha = 0.05$. Jadi dapat disimpulkan bahwa distribusi tersebut normal, dilihat dari hipotesis nol (H_0) data terdistribusi dengan normal namun dapat dilihat pada *Asymp. Sig. (2-tailed)* terdapat tanda c dan d kecil itu berarti data tersebut koreksi signifikansi lilliefors dan data ini adalah batas bawah dari signifikansi yang sebenarnya tetapi data secara keseluruhan dari analisis ini normal.

Dalam konteks penerapan media pembelajaran *Go Buya* dengan jumlah peserta sebanyak 26 orang, hasil uji normalitas menggunakan metode K-S menghasilkan nilai transformasi *posttest* sebesar 0,090 dengan probabilitas (*Asymp.Sig. (2-tailed)*) sebesar 0,200. Nilai 0,200 > 0,05: Karena nilai probabilitas ini jauh di atas 0,05, dapat disimpulkan bahwa distribusi data dari hasil *posttest* memenuhi asumsi normalitas. Artinya, berdasarkan hasil uji ini, tidak ada bukti untuk menolak hipotesis nol, sehingga kita dapat mengatakan bahwa data terdistribusi normal. Perlu diperhatikan bahwa pada output *Asymp.Sig. (2-tailed)*, terdapat tanda-tanda c dan d kecil. Ini menunjukkan bahwa hasil yang diberikan telah mengalami koreksi signifikansi menggunakan metode Lilliefors. Koreksi ini diperlukan untuk memperbaiki estimasi signifikansi ketika sampel berukuran kecil. Namun, meskipun demikian, hasil keseluruhan

tetap menunjukkan bahwa data terdistribusi normal. asil uji normalitas Kolmogorov-Smirnov pada data posttest dari distribusi data dapat dianggap normal. Lebih lanjut menunjukkan asumsi bahwa seperti uji parametrik, dapat dilanjutkan karena asumsi normalitas terpenuhi.

Tabel 4 Hasil Uji T (Uji Beda) Terhadap *Pretest* dan *Posttest Paired Sample Statistics, Corelation, dan sample test pada SD 12 Enikong pada test*

		Paired Samples Statistics			
		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	HasilPretest	60.92	26	11.321	2.220
	Hasi Evaluasi Test I	73.77	26	4.934	.968

Tabel 5 Paired Samples Correlations

		N	Correlation	Sig.
Pair 1	Hasil Pretest & Hasil Evaluasi Test I	26	.459	.018

Tabel 6 Paired Samples Test

		Paired Differences			95% Confidence Interval of the Difference		Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Mean	Lower	Upper	
Pair 1	HasilPretest - HasiEvaluasi TestI	-12.846	10.059	1.973	-16.909	-8.783	.000

Berdasarkan tabel *paired sample statistics* pada *output* kami melihat ringkasan hasil statistik deskriptif dari kedua sampel yang diteliti, yaitu nilai *Pre Test* dan nilai *Post Test*. Nilai *Pre Test* menghasilkan rata-rata hasil belajar, atau mean, sebesar 60,92. Nilai *Post Test* menghasilkan rata-rata hasil belajar, atau *mean*, sebesar 73,77. 26 Peserta Didik adalah sampel penelitian. Nilai standar deviasi (standar deviasi) pada *Pre Test* sebesar 11,321 dan *Post Test* sebesar 4,934, dan nilai standar kesalahan rata-rata untuk *Pre Test* sebesar 2,220 dan *Post Test* sebesar 967. Karena nilai rata-rata hasil belajar pada *PreTest* 60,92 dibandingkan dengan nilai rata-rata hasil belajar pada *Post Test* 73,77, maka secara deskriptif ada perbedaan rata-rata hasil belajar antara *PreTest* dan *Post Test*. Tabel *output* dari uji *paired sample statistics* menunjukkan hasil uji sampel pasangan t dan menunjukkan data yang signifikn dalam hasil analisisnya.

Berdasarkan *table sample correlations* terhadap penerapan media pembelajaran *Go Buya* berbasis pada Pendidikan karakter yang dilakukan analisis uji beda yang memiliki sampel yang berhubungan hasil yang diperoleh dari 26 orang peserta didik yang sebelum dikenakan penerapan. Hasil uji menunjukkan korelasi (koefisien korelasi) sebesar .459 dengan taraf signifikansi .018, jika dilihat dari nilai signifikasi tidak terdapat hubungan karena nilai signifikansi 0.18 lebih besar dari probabilitas 0,05. Dapat dideskripsikan antara penerapan media pembelajaran *Go Buya* untuk meningkatkan Pendidikan karakter dengan hasil belajar

yang telah diterapkan terlihat tidak terdapat korelasi atau hubungan dari kedua data tersebut jika dilihat data tersebut korelasi terlihat positif..

Berdasarkan data pada tabel 1.4 Berdasarkan tabel output dari *paired samples test*, kami menemukan bahwa nilai *Sig. (2-tailed)* adalah $0,000 > 0,05$, yang menunjukkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan rata-rata antara hasil tes sebelum dan setelahnya. Ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran *Go Buya* untuk meningkatkan Pendidikan karakter di kelas IV SD 12 perbatasan Entikong Kalimantan Barat. Selain itu, tabel *output* dari tes sampel berpasang juga mengandung informasi tentang nilai "Perbedaan Rata-Rata" sebesar -12.846. Nilai ini menunjukkan selisih antara hasil belajar rata-rata sebelum tes dan rata-rata hasil belajar pasca tes, atau $60,62-70,77=-12.846$, dan selisih perbedaan tersebut antara -16.909 hingga -8.783 (Interval Keyakinan Perbedaan Turun dan -8.783 pada 95%).

Berdasarkan tabel *paired samples test* nilai t hitung negatif sebesar -6.512. Nilai negatif ini disebabkan oleh fakta bahwa nilai rata-rata hasil belajar sebelum tes lebih rendah dari rata-rata hasil belajar setelah tes. Dalam situasi seperti ini, nilai t hitung negatif dapat dianggap sebagai hasil positif. Jadi, nilai t adalah 6.512. Selanjutnya adalah tahap mencari nilai t tabel. Di sini, nilai t tabel dicari berdasarkan nilai *df* (derajat frekuensi) dan nilai signifikansi ($\alpha/2$). Dari hasil yang diberikan di atas, kita telah mengetahui bahwa nilai *df* adalah 25 dan nilai alfa $0,05/2$ sama dengan 0,025. Kami menemukan distribusi nilai t tabel statistik dengan menggunakan nilai ini sebagai referensi. Selanjutnya, nilai t tabel adalah 0.127. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima berdasarkan dasar pengambilan keputusan di atas, karena nilai t hitung 6.512 lebih besar daripada nilai t tabel 0,127. Hasilnya menunjukkan bahwa ada perbedaan rata-rata antara hasil tes sebelum dan setelahnya. Ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran *Go Buya* untuk meningkatkan Pendidikan karakter di kelas IV SD 12 perbatasan Entikong Kalimantan Barat memiliki pengaruh yang signifikan berdasarkan data *pretest* dan *posttest* dalam proses pembelajarannya dan pasti dengan media pembelajaran *Go Buya* dapat untuk meningkatkan Pendidikan karakter jika dilihat dari hasil *paired sample statistics*, *Paired Samples Correlations* dan *Paired Samples Test*.

Tabel 5 Hasil Uji Homogenitas SD 12 Entikong dari Penerapan Media Pembelajaran Go Buya berbasis Pendidikan karakter

Test of Homogeneity of Variances			
Data			
Levene Statistic	df1	df2	Sig.
22.353	1	50	.000

Berdasarkan table 1.5 di atas dapat diinterpretasi hasil uji homogenitas menunjukkan bahwa nilai signifikansi gain score adalah 0,000, yang mana lebih kecil dari taraf signifikan 0,05. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa varian dari kelompok eksperimen dan kelompok kontrol adalah tidak sama (tidak homogen). Dengan demikian, varians antara kedua kelompok tersebut tidak sama atau dengan kata lain tidak homogen. Artinya, asumsi homogenitas varians (yang sering menjadi asumsi dalam uji statistik seperti ANOVA) tidak terpenuhi dalam kasus ini. Analisis statistik harus memperhitungkan ketidakhomogenan varians, misalnya dengan memilih metode uji yang tidak mengasumsikan homogenitas varians atau melakukan penyesuaian pada analisis statistik yang dilakukan. Dalam konteks pendidikan, temuan ini dapat memberikan wawasan bahwa penerapan media pembelajaran berbasis karakter mungkin

lebih efektif bagi kelompok tertentu, sementara kelompok lainnya mungkin menunjukkan lebih banyak variasi dalam hasil belajar. Oleh karena itu, intervensi pendidikan berbasis karakter seperti media pembelajaran Go Buya harus dirancang dengan memperhatikan keragaman di antara peserta didik, sehingga dapat diadaptasi sesuai kebutuhan masing-masing kelompok. Intervensi pendidikan yang baik harus fleksibel dan mampu diadaptasi sesuai dengan karakteristik individu atau kelompok peserta didik. Ini berarti bahwa media pembelajaran seperti Go Buya harus dirancang sedemikian rupa agar dapat disesuaikan dengan berbagai kebutuhan peserta didik, termasuk perbedaan dalam gaya belajar, budaya, nilai, dan kemampuan akademis

Tabel 6. Hasil Uji Wilcoxon SD 12 Entikong dari Penerapan Media Pembelajaran Go Buya berbasis Pendidikan karakter

Ranks		N	Mean Rank	Sum of Ranks
HasiEvaluasiT	Negative Ranks	1 ^a	4.00	4.00
estI	Positive Ranks	24 ^b	13.38	321.00
HasilPretest	Ties	1 ^c		
	Total	26		
a. HasiEvaluasiTestI < HasilPretest				
b. HasiEvaluasiTestI > HasilPretest				
c. HasiEvaluasiTestI = HasilPretest				
Test Statistics^a				
	HasiEvaluasiTestI - HasilPretest			
Z	-4.266 ^b			
Asymp. Sig. (2-tailed)	.000			
a. Wilcoxon Signed Ranks Test b. Based on negative ranks.				

Berdasarkan table 1.6 dari hasil uji Wilcoxon tersebut dari data *rank dan test statistics*. Pada data *output* pertama yakni *ranks* dapat dideskripsikan hasilnya sebagai berikut; a) *negative Ranks* berupa ada selisih negatif antara hasil belajar matematika pada *Pre Test* dan *Post Test*. Ini berarti tidak ada penurunan nilai dari *Pre Test* ke *Post Test*, yang ditunjukkan oleh nilai *N*, *Mean Rank*, dan *Sum Rank* semuanya bernilai 4,00 untuk *negative rank*-nya. Selanjutnya untuk *sum of rank* ada pada nilai 4,00; b) *Positive Ranks* berupa ada 24 data positif (*N*) yang menunjukkan bahwa 26 peserta didik mengalami peningkatan hasil belajar dengan media pembelajaran *Go Buya* untuk meningkatkan literasi budaya dan kewargaan dari *PreTest* ke *Post Test*. Rata-rata peningkatan (*Mean Rank*) adalah 13,38, dengan total peringkat positif (*Sum of Ranks*) sebesar 321,00; c) *Ties* berupa terdapat ada nilai yang sama antara *PreTest* dan *Post Test*, yang ditunjukkan oleh nilai *Ties* bernilai 1 berarti nilai kedua *data* menunjukkan data yang seimbang atau sama dengan data hasil evaluasi.

Berdasarkan output "*Test Statistics*", diketahui bahwa nilai *Asymp.Sig. (2-tailed)* adalah .000. Karena nilai ini lebih kecil dari 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa "*Ha ditolak*". Ini berarti tidak ada *perbedaan* signifikan antara hasil belajar dengan media pembelajaran *Go Buya* untuk meningkatkan literasi budaya dan kewargaan pada *Pre Test* dan *Post Test*. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran *Go Buya* berpengaruh dan adanya peningkatan terhadap literasi budaya dan kewargaan di Sekolah Dasar namun tidak

memiliki peningkatan yang signifikan dan cenderung ke arah negatif hal ini dapat dilihat dari nilai Z sebesar -4,266. Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa, arah perbedaan ini negatif, sebagaimana ditunjukkan oleh nilai Z sebesar -4,266. Ini menunjukkan bahwa meskipun ada perbedaan yang signifikan, penggunaan media pembelajaran Go Buya justru mungkin menurunkan literasi budaya dan kewargaan pada peserta didik, bukan meningkatkannya.

Penerapan media pembelajaran Go Buya berbasis pada Pendidikan karakter berkaitan dengan materi pada pembelajaran pendidikan pancasila disesuaikan dengan materi yang disampaikan harus mencakup nilai-nilai pancasila yang relevan dengan kehidupan sehari-hari Peserta Didik di perbatasan. Media pembelajaran Go Buya merupakan alat bantu pembelajaran yang digunakan sangat interaktif dan kontekstual dalam penguatan Pendidikan karakter di perbatasan Entikong (Tran-Duong, 2023). Guru dapat menggunakan media pembelajaran Go Buya yang melibatkan Peserta Didik dalam aspek pengenalan budaya dan bahkan untuk meningkatkan Pendidikan karakter disekolah dasar (Korona & Hutchison, 2023; Mayweg-Paus & Zimmermann, 2021). Media pembelajaran Go Buya memberikan pengalaman langsung kepada peserta didik melalui permainan *game* dalam mengenalkan budaya dan meningkatkan Pendidikan karakter (Welbers et al., 2019). Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi dapat membantu memperkaya pembelajaran dengan media pembelajaran memberikan kemudahan Peserta Didik dalam memahami proses pembelajaran (Cohen et al., 2022; Haleem et al., 2022). Misalnya, penggunaan ensiklopedia pada media pembelajaran Go Buya dapat memberikan pengetahuan baru berkaitan dengan Pendidikan karakter, hal ini dapat dilihat dari wawancara dengan peserta didik dan bahan ajar digital yang menunjukkan contoh-contoh nyata penerapan nilai-nilai Pancasila di kehidupan sehari-hari. Pembelajaran Pancasila harus diarahkan untuk membentuk karakter Peserta Didik yang berintegritas, toleran, dan bertanggung jawab, cinta tanah air dan memiliki toleransi antara sesama manusia. Kegiatan ekstrakurikuler yang berorientasi pada penguatan karakter, seperti pramuka atau kegiatan seni budaya, bisa sangat efektif.

Kemunculan globalisasi tidak hanya diakui tetapi juga tidak memberikan dampak yang signifikan pada pandangan masyarakat tentang kebiasaan lama mereka. Berkembangnya masyarakat yang tidak dapat bertahan melawan arus globalisasi menimbulkan perubahan paradigma terhadap tradisi, yang merupakan fenomena nyata di masyarakat saat ini. Dengan demikian, kearifan lokal masyarakat sangat dipengaruhi oleh globalisasi (Hermuningsih, 2018).

Pendidikan adalah proses mendidik generasi muda yang memungkinkan peserta didik untuk mengajarkan, mempertahankan, dan mewariskan kearifan lokal, tradisi, dan nilai leluhur yang ada di masyarakat (Oktavianti & Ratnasari, 2017). Dengan mempertimbangkan hal ini, institusi pendidikan dapat berfungsi sebagai pusat pelaksanaan pendidikan karakter dalam upaya menanamkan karakter pada peserta didik (Syamsijulianto et al., 2022).

Elemen-elemen ini dalam kegiatan interaktif, media pembelajaran tidak hanya fokus pada peningkatan pengetahuan, tetapi juga pada pengembangan karakter yang penting bagi kesuksesan pribadi dan sosial Karakter seperti kejujuran, disiplin, kerja keras, dan tanggung jawab ditanamkan melalui kegiatan interaktif yang dirancang dalam media pembelajaran ini (Syamsijulianto, 2021). Dalam jangka panjang, pendidikan karakter ini dapat membantu peserta didik menghadapi tantangan sosial dan budaya yang ada di lingkungan perbatasan (Zulfikar & Dewi, 2021). Pendidikan karakter melalui Go Buya dapat membantu peserta didik mengatasi tantangan-tantangan sosial dan budaya yang ada di lingkungan perbatasan (Pranata &

Syamsijulianto, 2024). Dengan memiliki dasar karakter yang kuat, peserta didik mampu menilai dengan bijaksana mana nilai-nilai yang harus dipertahankan dan mana yang harus diubah atau diadaptasi sesuai dengan norma yang ada.

Selain pengembangan karakter, penerapan Go Buya juga memberikan dampak positif pada hasil belajar peserta didik, khususnya pada kemampuan kognitif mereka dalam mata pelajaran yang dipelajari. Media pembelajaran yang interaktif dan menarik dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik, sehingga hasil belajar menjadi lebih baik dibandingkan metode konvensional (Syamsijulianto, 2022). Media pembelajaran sebagai media pembelajaran berbasis karakter tidak hanya fokus pada pembentukan sikap, tetapi juga memperkuat kemampuan kognitif peserta didik (Aisyah & Ramadhan, 2023). Media ini dirancang untuk memudahkan peserta didik dalam memahami materi pelajaran melalui berbagai kegiatan yang mendorong mereka untuk berpikir kritis, memecahkan masalah, dan mengaplikasikan pengetahuan yang telah dipelajari

Penerapan media pembelajaran berbasis karakter seperti Go Buya sangat relevan di wilayah perbatasan seperti Entikong, di mana anak-anak sering kali menghadapi tantangan budaya dan sosial yang unik. Pendidikan di wilayah perbatasan memerlukan pendekatan yang komprehensif, tidak hanya berfokus pada aspek akademik tetapi juga pada pembentukan karakter yang kuat. Pendidikan di wilayah perbatasan memerlukan pendekatan yang komprehensif dan tidak hanya berfokus pada aspek akademik, tetapi juga memperhatikan pembentukan karakter (Atmaja et al., 2020). Penerapan media pembelajaran berbasis karakter seperti Go Buya sangat relevan jika di lihat dari karakteristik dan perseprktif geografiknya.

Karakter ini ditanamkan, peserta didik tidak hanya belajar mengatasi kesulitan dengan lebih baik, tetapi juga mengembangkan kemampuan untuk tetap fokus dan berkomitmen terhadap tujuan mereka meskipun menghadapi rintangan.. Pengembangan karakter menjadi sangat penting dalam membekali peserta didik untuk menjadi pribadi yang lebih tangguh dan mampu beradaptasi dengan tantangan-tantangan yang ada di lingkungannya (Kasandra et al., 2023; Kurniawaty et al., 2022). Di era yang semakin kompleks dan penuh dengan tantangan, peserta didik tidak hanya memerlukan pengetahuan akademik yang memadai, tetapi juga karakter yang kuat hal ini sangat penting dalam membentuk kepribadian peserta didik. Pengembangan karakter merupakan fondasi penting dalam pendidikan yang mempersiapkan peserta didik untuk menjadi pribadi yang tangguh dan adaptif di tengah berbagai tantangan lingkungan (Tuhuteru et al., 2023). Karakter yang kuat tidak hanya membantu peserta didik menghadapi kesulitan dan perubahan, tetapi juga membangun kemandirian, tanggung jawab, dan etika yang baik (Nasution, 2013). Pendidikan yang menekankan pengembangan karakter, baik melalui kurikulum formal maupun kegiatan ekstrakurikuler, memainkan peran sentral dalam membekali peserta didik untuk menjadi pribadi yang sukses dalam bidang akademik dan kehidupan sosial mereka.

Secara keseluruhan, penerapan media pembelajaran Go Buya berbasis pendidikan karakter di SD 12 Perbatasan Entikong menunjukkan hasil yang positif dalam hal pengembangan karakter dan peningkatan hasil belajar peserta didik. Namun, terdapat tantangan yang perlu diatasi, seperti akses terhadap teknologi dan variasi respons peserta didik (Sappile et al., 2024). Dengan penyesuaian yang tepat, media pembelajaran ini memiliki potensi untuk terus berkembang dan memberikan dampak yang lebih besar bagi peserta didik di wilayah perbatasan. Penerapan Go Buya telah berhasil menanamkan nilai-nilai karakter penting, seperti kejujuran, disiplin, kerja keras, dan tanggung jawab. Melalui kegiatan interaktif dan bahan ajar

yang dirancang khusus, peserta didik belajar tentang pentingnya nilai-nilai ini dalam kehidupan sehari-hari (Ariatama et al., 2022). Secara keseluruhan, penerapan media pembelajaran Go Buya berbasis pendidikan karakter di SD 12 Perbatasan Entikong telah menunjukkan dampak positif yang signifikan dalam pengembangan karakter dan peningkatan hasil belajar peserta didik (Sapriya et al., 2014). Namun, tantangan seperti akses terhadap teknologi dan variasi respons peserta didik perlu diatasi untuk memaksimalkan manfaat media pembelajaran ini (Riyana, 2007). Dengan penyesuaian yang tepat dan upaya peningkatan infrastruktur, Go Buya memiliki potensi untuk terus berkembang dan memberikan dampak yang lebih besar bagi peserta didik di wilayah perbatasan. Pendekatan yang adaptif dan berkelanjutan dalam penerapan teknologi pendidikan dapat membantu memastikan bahwa semua peserta didik mendapatkan manfaat maksimal dari media pembelajaran yang inovatif ini (Sa'ud & Makmun, 2011).

Penerapan media pembelajaran Go Buya telah berhasil menanamkan nilai-nilai karakter penting pada peserta didik SD 12 Entikong. Karakter seperti kejujuran, disiplin, kerja keras, dan tanggung jawab tidak hanya membantu peserta didik dalam pembelajaran akademik, tetapi juga mempersiapkan mereka menghadapi tantangan hidup di wilayah perbatasan. Inovasi dalam Pendidikan sangat diperlukan sehingga dapat menjadi Solusi yang tepat dalam pembelajaran sehingga mutu Pendidikan semakin meningkat (Satori & Sa'ud, 2003). Dengan karakter yang lebih kuat, peserta didik memiliki landasan moral yang baik untuk menghadapi perubahan sosial dan budaya yang sering terjadi di lingkungan mereka. Untuk membentuk karakter, guru dan keluarga harus bekerja sama dalam pembelajaran PKn di sekolah (Sapriya et al., 2010). Pendekatan ini juga diharapkan akan memberikan kontribusi yang positif terhadap pengembangan jangka panjang sumber daya manusia di wilayah tersebut. Pola pembelajaran konvensional ke arah jarak jauh dan bermedia dipengaruhi oleh kemajuan ICT ini kualitas guru alam dalam penguasaan kompetensi pedagogis dengan menggunakan teknologi ICT yang memungkinkan peserta didik belajar secara mandiri, terbuka, dan tidak mengganggu tugas pokok (Riyana, 2010).

Simpulan

Pelaksanaan dan penerapan pengembangan media pembelajaran Go Buya hasil uji coba skala luas tersebut menunjukkan hasil yang signifikan dapat meningkatkan Pendidikan karakter di SD 12 perbatasan Entikong. Media yang telah dikembangkan termasuk dalam kategori sangat layak digunakan tanpa perbaikan dan dapat digunakan untuk meningkatkan Pendidikan karakter. Namun, terdapat saran/masukan dari Peserta Didik yaitu pada tampilan media sudah baik namun pada beberapa bagian kontrol pada tombol masih sedikit sulit dimainkan dan ada beberapa handphone tidak dapat di pasang aplikasinya. Berdasarkan dari data dari SD 12 perbatasan Entikong yang dilakukan uji coba kelompok kecil tersebut masih perlu dilakukan perbaikan pembelajaran yang cukup signifikan sehingga pada uji coba kelompok besar dapat mencapai ketuntasan belajar.

References

- Abdilah, A., Mardiyani, E., & Nawawi, I. (2018). Aplikasi Komputer dan Smartphone Berbasis Android untuk Menangani Reservasi Hotel pada City Smart Hotel - BSD. *Jurnal Tehnik Komputer*, 4(2). <https://doi.org/10.31294/jtk.v4i2.3597>
- Aditia, D., Ariatama, S., Mardiana, E., & Sumargono, S. (2021). Pancala APP (Pancasila's Character Profile): Sebagai Inovasi Mendukung Merdeka Belajar Selama Masa Pandemi. *Edukasi: Jurnal Penelitian Dan Artikel Pendidikan*, 13(2). <https://doi.org/10.31603/edukasi.v13i2.6112>
- Aisyah, S. A. A., & Ramadhan, M. H. (2023). Peranan Media Pembelajaran Terhadap Minat Siswa

- Dalam Pembelajaran Ppkn. *Jurnal Krakatau Indonesian Of Multidisciplinary Journals*, 1(1), 220–225. <http://jurnal.desantapublisher.com/index.php/krakatau/index>
- Andari, R. (2020). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Kahoot! Pada Pembelajaran Fisika. *ORBITA: Jurnal Kajian, Inovasi Dan Aplikasi Pendidikan Fisika*, 6(1), 135. <https://doi.org/10.31764/orbita.v6i1.2069>
- Ardhy, F., Adam, G., Setiawan, A. E., & Aisyah, A. (2022). Game Edukasi Pembelajaran Anak Usia Dini Berbasis Android. *Jurnal Informasi Dan Komputer*, 10(1). <https://doi.org/10.35959/jik.v10i1.309>
- Ariatama, S., Prayoga, A., Sopha, F. Z. A., Anggraini, M. S., & Handayani, W. (2022). Penanaman Pendidikan Karakter Dalam Mengembangkan Warga Negara Pada Era Generasi Milenial. *De Cive: Jurnal Penelitian Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan*, 2(2). <https://doi.org/10.56393/decive.v2i2.513>
- Atmaja, T. S., Dewantara, J. A., & Utomo, B. B. (2020). Penguatan Pendidikan Karakter Berbasis Sekolah Menengah Atas Perbatasan Entikong Kalimantan Barat. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1257–1266. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.545>
- Bednar, J., & Page, S. (2007). Can game(s) theory explain culture?: The emergence of cultural behavior within multiple games. *Rationality and Society*, 19(1), 65–97. <https://doi.org/10.1177/1043463107075108>
- Cohen, A., Soffer, T., & Henderson, M. (2022). Students' use of technology and their perceptions of its usefulness in higher education: International comparison. *Journal of Computer Assisted Learning*, 38(5). <https://doi.org/10.1111/jcal.12678>
- Fitriana, C. E., Maimunah, M., & Roza, Y. (2021). Desain Game Edukasi Berbasis Android pada Materi Transformasi. *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian Dan Kajian Kepustakaan Di Bidang Pendidikan, Pengajaran Dan Pembelajaran*, 7(2). <https://doi.org/10.33394/jk.v7i2.3268>
- Haleem, A., Javaid, M., Qadri, M. A., & Suman, R. (2022). Understanding the role of digital technologies in education: A review. *Sustainable Operations and Computers*, 3. <https://doi.org/10.1016/j.susoc.2022.05.004>
- Halloran, R. O., Deale, C. (2017). *Designing a Game Based on Monopoly as a Learning Tool for Lodging Development*. 3758(October). <https://doi.org/10.1080/10963758.2010.10696983>
- Hartanto, W. (2020). Inovasi Media Pembelajaran Mobile Learning (M-Learning): Implementasi, Efisiensi, Efektivitas, Dan Daya Tarik. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Ekonomi Jilid 2*.
- Hermuningsih, S. (2018). Pendidikan Global Berbasis Kearifan Lokal. *International Conferece: Globalizing Local Wisdom Education & Ecomic*.
- Hsin, Wendy; Huang, Yuan; Soman, D. (2019). A Practitioner's Guide To: Gamification Of Education. *Research Report Series Behavioural Economics in Action*, 189(3), 392–404. <https://doi.org/10.1080/03004430.2017.1324434>
- Kasandra, A., Hendrawan, F. E., Amisar, S. R. F., & Abdila, Y. E. (2023). Peran Lingkungan Pendidikan dalam Implementasi Pendidikan Karakter. *Journal of Education on Social Issues*, 2(3). <https://doi.org/10.26623/jesi.v2i3.52>
- Korona, M., & Hutchison, A. (2023). Integrating Media Literacy Across the Content Areas. *Reading Research Quarterly*, 58(4). <https://doi.org/10.1002/rrq.517>
- Kurniawaty, I., Purwati, P., & Faiz, A. (2022). Penguatan Pendidikan Karakter Cinta Tanah Air. *Jurnal Education and Development*, 10(3).
- Kuswanto, J., & Radiansah, F. (2018). Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Sistem Operasi Jaringan Kelas XI. *Jurnal Media Infotama*, 14(1). <https://doi.org/10.37676/jmi.v14i1.467>
- Madona, A. S., Febriyenni, Eni Desfitri, Risa Yulisna, Hidayati Azkiya, Arlina Yuza, & Farhan Elbi Rosyid. (2023). Penggunaan Media Pembelajaran Keragaman Budaya Nasional Berbasis Multimedia Interaktif: Respon Guru dan Siswa Sekolah Dasar Islam Terpadu pada Implementasi Kurikulum Merdeka. *Jurnal Pendidikan Agama Islam Al-Thariqah*, 8(2).
- Mayweg-Paus, E., & Zimmermann, M. (2021). Educating cultural literacy with open educational resources: Opportunities and obstacles of digital teacher collaborations. In *Dialogue for*

-
- Intercultural Understanding: Placing Cultural Literacy at the Heart of Learning.*
https://doi.org/10.1007/978-3-030-71778-0_11
- Muliadi, E., & Nasri, U. (2023). Future-Oriented Education: The Contribution of Educational Philosophy in Facing Global Challenges. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 8(4).
<https://doi.org/10.29303/jipp.v8i4.1807>
- Nasution, T. (2013). Konsep Dasar Pendidikan Kewarganegaraan Dalam Membangun Karakter Siswa. *Ijtimaiah Jurnal Ilmu Sosial Dan Budaya*, 53(9).
- Oktavianti, Ika & Ratnasari, Y. (2017). Permainan Monopoli Engklek Jelajah Budaya Pati Untuk Pembelajaran Tematik. *Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia (PBSI) FKIP Universitas Muria Kudus*, 63–71.
- Palindangan, L. K., & Wirawan, F. W. (2020). Disrupsi Teknologi Digital dan Etika Komunikasi. In *n book: Budaya Pop: Komunikasi dan Masyarakat* (p. 318). PT Gramedia Pustaka Utama.
<https://datareportal.com/reports/digital-2022-indonesia>
- Pranata, A., & Syamsijulianto, T. (2024). Implementasi Evaluasi Pembelajaran Go Buya di MIS Istiqomah Perbatasan Entikong Kalimantan Barat. *Kifah: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(1).
<https://doi.org/DOI: 10.35878/kifah.v3i1.1196>
- Purnasari, P. D. S. Y. D. (2020). Pemanfaatan Teknologi Dalam Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kompetensi Pedagogi. *Jurnal Publikasi Pendidikan*, 10(3).
- Purnawibawa, R. A. G., Wirawan, I. G. M. A. S., & Sembiring, S. (2021). *Peluang dan Tantangan Digitalisasi Warisan Budaya Benda dan Tak Benda sebagai Upaya Pelestarian Budaya Indonesia: Vol. I* (1). Penerbit Lakeisha.
- Riyana, C. (2007). Implementasi Pembelajaran Teknologi Informasi Dan Komunikasi (TIK) Di Sekolah. *Majalah Ilmiah Pembelajaran*, 3(2).
- Riyana, C. (2010). Peningkatan Kompetensi Pedagogis Guru Melalui Penerapan Model Education Centre Of Teacher Interactive Virtual (Educative). *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 11(1).
- Sappile, B. I., Mahmudah, L., Gugat, R. M. D., Farlina, B. F., Shofi, A., Mubarak, & Mardikawati, B. (2024). Dampak penggunaan pembelajaran berbasis game terhadap motivasi dan prestasi belajar. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 7(1).
- Sapriya, S., Dzahiri, A. K., & Rohayani, I. (2010). Pengaruh proses pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan dan pendidikan interventif terhadap karakter warga negara muda. *Jurnal Civics: Media Kajian Kewarganegaraan*, 7(1).
- Sapriya, Wuryandani, W., Maftuh, B., & Budimansyah, D. (2014). Internalisasi Nilai Karakter Disiplin Melalui Penciptaan Iklim Kelas Yang Kondusif Di Sd Muhammadiyah Sapen Yogyakarta. *Jurnal Pendidikan Karakter*, IV(2).
- Saputra, E. (2012). Eksistensi PKn Sebagai Pendidikan Nilai dalam Membangun Karakter Bangsa. *Tingkap*, 8(2).
- Sari, A. C., Fadillah, A. M., Jonathan, J., & Prabowo, M. R. D. (2019). Interactive gamification learning media application for blind children using android smartphone in Indonesia. *Procedia Computer Science*, 157, 589–595. <https://doi.org/10.1016/j.procs.2019.09.018>
- Sa'ud, U. S., & Makmun, A. S. (2011). Perencanaan Pendidikan : Suatu Pendekatan Komprehensif. In *Remaja Rosdakarya. Jakarta*.
- Sa'ud, U. S., & Satori, D. (2003). Implementasi Program “Life Skills” Dan “Broad-Based Education” Sebagai Strategi Peningkatan Mutu Pendidikan Dasar Dan Menengah. *Jurnal Administrasi Pendidikan*, 1(1). <https://doi.org/10.17509/jap.v1i1.6056>
- Semadi, Y. P. (2019). Filsafat Pancasila Dalam Pendidikan Di Indonesia Menuju Bangsa Berkarakter. *Jurnal Filsafat Indonesia*, 2(2).
- Suyanta, S. (2013). Membangun Pendidikan Karakter Dalam Masyarakat. *Jurnal Ilmiah ISLAM FUTURA*, 13(1), 1–11.
- Suyitno, I. (2012). Pengembangan Pendidikan Karakter-dan Budaya Bangsa Berwawasan Kearifan Lokal. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 11(1).
- Syamsijulianto, T. (2022). *Inovasi Pembinaan Bahasa Dan Literasi: Vol. I* (A. Wijayanto, Ed.; D). Akademia Pustaka. www.akademiapustaka.com
- Syamsijulianto, T. E. Al. . (2021). *Pelajar Pancasila dan Karakter Pelajar* (I Agustus 2021). Duta Media Yogyakarta.
- Syamsijulianto, T., Rahman, R., Sari, M. Z., Ratumanan, S. D., & Solehun, S. (2022). Pendidikan
-

- Karakter Berbasis Kearifan Lokal Tradisi Masyarakat Melayu Perbatasan Pada Siswa Sekolah Dasar. *Didaktika Tauhidi: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 9(1), 39–51. <https://doi.org/10.30997/dt.v9i1.4848>
- Tran-Duong, Q. H. (2023). The effect of media literacy on effective learning outcomes in online learning. *Education and Information Technologies*, 28(3). <https://doi.org/10.1007/s10639-022-11313-z>
- Tuhuteru, L., Supit, D., Mulyadi, Abdurahman, A., & Assabana, M. S. (2023). Urgensi Penguatan Nilai Integritas dalam Pendidikan Karakter Siswa. *Journal on Education*, 5(3).
- Wahyudi, Indra;Bahri, Syamsul;Handayani, P. (2019). Aplikasi Pembelajaran Pengenalan Budaya Indonesia. *Jurnal Teknik Komputer Amik Bsi*, V(1), 174–180. <https://doi.org/10.31294/jtk.v4i2>
- Welbers, K., Konijn, E. A., Burgers, C., de Vaate, A. B., Eden, A., & Brugman, B. C. (2019). Gamification as a tool for engaging student learning: A field experiment with a gamified app. *E-Learning and Digital Media*, 16(2). <https://doi.org/10.1177/2042753018818342>
- Zulfikar, M. F., & Dewi, D. A. (2021). Pentingnya Pendidikan Kewarganegaraan Untuk Membangun Karakter Bangsa. *Jurnal Pekan: Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 6(1). <https://doi.org/10.31932/jpk.v6i1.1171>