



Pengembangan Bahan Ajar PKN Berbasis Gamifikasi untuk Menumbuhkan Kesadaran Bela Negara pada Generasi Alpha di Sekolah Dasar

Development of Gamification-Based Civics Teaching Materials to Foster National Defense Awareness in the Alpha Generation in Elementary Schools

Nina Nabila¹, Flora Qiara Amanda Ramadhani², Ida³, Haris Dwi Juniansyaha⁴, Ananda Setiawan⁵, Preti Putri Umiarti⁶

Universitas Terbuka Palembang

STAI AL- Furqon Prabumulih

Email: nina.nabila@email.com¹, floraqiaraamandaramadhani@gmail.com², harisdwijuniansyah@gmail.com³, jeprys45@gmail.com⁴, pretiputriumiarti1@gmail.com⁵, anandasetiawan781@gmail.com⁶

Article Info

Article history :

Received : 27-09-2026

Revised : 29-09-2026

Accepted : 01-10-2026

Published : 03-10-2026

Abstract

The rapid technological advancement in the globalization era has shaped Generation Alpha into digital natives, yet it triggers a cultural crisis due to the widespread adoption of foreign cultures that erodes nationalism and state defense awareness. Therefore, this qualitative study using a literature review method aims to examine the urgency and concept of developing gamification-based Civic Education (PKN) learning materials as an adaptive instrument in Elementary Schools. The results indicate that integrating gamification elements into Civic Education materials serves as a fundamental and effective strategy through an interactive and engaging approach, which successfully filters the negative impacts of foreign information while fortifying the state defense character of Generation Alpha from an early age.

Keywords: *Civic Education Teaching Materials, Gamification, State Defense*

Abstrak

Pesatnya teknologi di era globalisasi melahirkan Generasi Alpha yang digital, namun memicu krisis budaya akibat maraknya adopsi budaya luar yang mengikis semangat nasionalisme dan kesadaran bela negara. Oleh karena itu, penelitian kualitatif dengan metode studi literatur ini bertujuan untuk mengkaji urgensi dan konsep pengembangan bahan ajar Pendidikan Kewarganegaraan (PKN) berbasis gamifikasi sebagai instrumen adaptif di Sekolah Dasar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa integrasi elemen gamifikasi dalam bahan ajar PKN menjadi strategi dasar yang efektif melalui pendekatan interaktif dan menyenangkan, yang mampu menyaring dampak negatif informasi asing sekaligus membentengi karakter bela negara Generasi Alpha sejak dini.

Kata Kunci: *Bahan Ajar PKN, Gamifikasi, Bela Negara*

PENDAHULUAN

Pesatnya perkembangan teknologi dan meluasnya arus globalisasi telah membawa perubahan besar pada peradaban manusia ke arah yang semakin canggih, yang ditandai dengan lahirnya kelompok masyarakat baru bernama Generasi Alpha (kelahiran tahun 2010–2025).



Generasi ini menjadi kelompok awal yang sejak lahir telah terpapar dan berinteraksi langsung secara intensif dengan gawai serta ekosistem dunia digital. Karakteristik utama mereka adalah ketergantungan yang tinggi pada koneksi internet, menyukai hal-hal praktis-instan, serta memiliki pola interaksi dan cara menyerap informasi yang sangat berbeda dibandingkan generasi terdahulu. Kondisi lingkungan yang serba digital ini secara fundamental mengubah cara mereka berkomunikasi, bersosialisasi, dan mengadopsi nilai-nilai kehidupan sehari-hari.

Namun, kedekatan yang ekstrem dengan dunia digital ini membawa tantangan krusial berupa masuknya budaya dan ideologi luar secara masif tanpa filter yang memadai. Fenomena tersebut memicu krisis budaya di kalangan anak-anak, di mana mereka cenderung lebih akrab dan bangga mengadopsi identitas asing dibandingkan dengan budaya lokal mereka sendiri. Dampak fatal dari kondisi ini adalah mulai mudarnya semangat nasionalisme dan terkikisnya kesadaran bela negara sejak usia dini pada diri Generasi Alpha. Arus globalisasi yang tidak terbendung ini berpotensi menyebabkan bangsa kehilangan identitas nasional, karakter kebangsaan, dan moralitas aslinya sebagai warga negara Indonesia jika tidak segera ditangani secara strategis.

Dalam menghadapi dinamika tersebut, Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) di Sekolah Dasar memegang peranan vital sebagai instrumen strategis untuk membangun fondasi cinta tanah air dan membentuk kesadaran warga negara yang berkualitas. Sebagaimana ditegaskan oleh Sumarni, Dewi, & Adriansyah (2024, hlm. 8), kemudahan akses informasi lintas negara akibat kemajuan teknologi digital berisiko tinggi mengikis rasa nasionalisme Generasi Alpha, sehingga PKn memiliki urgensi besar sebagai bentuk ketahanan diri yang fundamental bagi mereka dalam menyaring dampak negatif luar. Melalui pemahaman PKn yang kuat, peserta didik distimulasi untuk menanamkan nilai-nilai Pancasila, tanggung jawab sosial, dan etika bermedia agar mampu menjadi warga digital yang bijak di era modern.

Meskipun urgensi PKn sangat krusial, model penyampaian materi konvensional satu arah seperti metode ceramah dan pengerjaan lembar kerja kertas seringkali memicu kebosanan karena tidak selaras dengan cara kerja otak Generasi Alpha yang membutuhkan stimulasi visual cepat. Oleh karena itu, diperlukan inovasi media pembelajaran yang adaptif melalui integrasi elemen gim ke dalam pembelajaran, atau yang dikenal dengan istilah gamifikasi. Penerapan bahan ajar PKn berbasis gamifikasi terbukti mampu memberikan kontribusi signifikan dalam meningkatkan motivasi, keterlibatan aktif, dan hasil belajar siswa sekolah dasar melalui mekanisme umpan balik langsung yang menyenangkan. Berdasarkan urgensi tersebut, penelitian kualitatif dengan metode studi literatur ini bertujuan untuk mengkaji konsep pengembangan bahan ajar PKn berbasis gamifikasi sebagai instrumen adaptif dalam membentengi karakter bela negara Generasi Alpha.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini menggunakan metode studi kepustakaan (library research), yaitu pengumpulan data dilakukan dengan cara menelaah dan mengkaji berbagai teori dari literatur yang relevan. Penelitian ini tidak melibatkan pengumpulan data lapangan secara langsung, melainkan bertumpu pada penelaahan sumber tertulis mengenai pengembangan bahan ajar Pendidikan



Kewarganegaraan (PKn) berbasis gamifikasi di Sekolah Dasar. Sumber data sekunder yang digunakan mencakup artikel jurnal ilmiah nasional dan internasional, prosiding, serta buku akademik yang secara khusus membahas karakteristik Generasi Alpha, nilai bela negara, dan inovasi gamifikasi pendidikan.

Data dikumpulkan melalui penelusuran pustaka digital (seperti Google Scholar dan Sinta) dengan teknik dokumentasi, yaitu mengidentifikasi, memilih, dan mengklasifikasikan referensi yang memiliki keterkaitan langsung dengan topik kajian. Data yang telah terkumpul kemudian dianalisis menggunakan metode analisis isi (content analysis) dengan cara mengeksplorasi makna, tema, dan struktur teks secara sistematis dan kritis. Hasil analisis tersebut selanjutnya disintesis menjadi narasi ilmiah yang menggambarkan urgensi serta konsep adaptif pengembangan bahan ajar PKn berbasis gamifikasi bagi Generasi Alpha secara konseptual.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Kondisi Digital Generasi Alpha dan Dampaknya terhadap Karakter Bela Negara

Karakteristik sosiologis Generasi Alpha (kelahiran tahun 2010–2025) sangat lekat dengan identitas sebagai digital native. Sejak usia dini, mereka telah terpapar arus informasi global secara masif dan instan melalui berbagai gawai serta ekosistem internet. Kemudahan akses digital tanpa sekat ini sayangnya memicu krisis budaya yang cukup serius di lingkungan pendidikan dasar, di mana anak-anak cenderung lebih akrab dan bangga mengadopsi tren maupun identitas asing daripada kebudayaan lokal mereka sendiri. Fenomena homogenisasi budaya global tersebut lambat laun mengikis semangat nasionalisme dan kesadaran bela negara yang seharusnya tertanam kuat pada diri anak Indonesia.

Kondisi digital yang ekstrem ini menuntut adanya tindakan preventif dari para pengambil kebijakan dan pendidik di Sekolah Dasar. Pola pikir serta gaya belajar Generasi Alpha yang serba cepat dan visual tidak lagi selaras dengan metode pembelajaran konvensional yang kaku. Oleh karena itu, diperlukan sebuah instrumen pembelajaran yang adaptif berupa pengembangan bahan ajar Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) berbasis digital. Melalui transformasi media pembelajaran modern ini, nilai-nilai cinta tanah air dapat dikemas secara menarik untuk membentengi karakter kebangsaan mereka sekaligus menyaring infiltrasi dampak negatif dari mudahnya akses informasi asing di era globalisasi modern saat ini.

2. Inovasi Gamifikasi dalam Pengembangan Pembelajaran PKn: Rekayasa Media Konkret dari Jenjang TK hingga Sekolah Dasar

a. Pengembangan di Jenjang Taman Kanak-Kanak (TK)

Pada usia TK, anak-anak belum sepenuhnya melek huruf dan angka secara kompleks. Oleh karena itu, inovasi difokuskan pada Metode Phygital Sensory Learning (Menggabungkan alat fisik konkret dengan visualisasi digital sederhana).



- 1) Nama Metode: Phygital Flashcard & Heroic Coloring Interactive (Metode Mewarnai Interaktif & Kartu Fisik).
- 2) Alat/Media Concrete yang Digunakan:
 - a) Buku atau Lembar Gambar Pola: Gambar hitam putih karakter pahlawan Nusantara atau lambang sila Pancasila (misal: Burung Garuda, Pohon Beringin).
 - b) Krayon Fisik / Cat Air: Digunakan anak untuk aktivitas motorik halus.
 - c) Aplikasi AR Sederhana (Aplikasi Pemindai): Aplikasi gratis seperti Quiver atau sejenisnya yang diinstal pada gawai guru.
- 3) Skenario Konkret Berbasis 3 Pilar:
 - a) Estetika (Aesthetics): Anak-anak TK diminta mewarnai gambar Burung Garuda atau tokoh pahlawan fiksi lokal menggunakan krayon. Narasi dimulai dari dongeng guru tentang "Ksatria Penjaga Kedamaian" (Narasi Kepahlawanan).
 - b) Mekanika (Mechanics): Setelah selesai mewarnai, guru memindai (scan) hasil gambar anak menggunakan kamera gawai. Melalui teknologi Augmented Reality (AR), karakter Burung Garuda yang mereka warnai secara fisik akan "hidup" menjadi animasi 3D bergerak di layar proyektor kelas. Anak yang menyelesaikan tugasnya mendapatkan stiker bintang fisik (Poin/Lencana) yang ditempel di dahi atau papan prestasi.
 - c) Dinamika (Dynamics): Agar tidak individualis, guru membagi anak menjadi kelompok kecil beranggotakan 3 orang. Mereka harus menggabungkan gambar mereka (misal: gambar Pohon Beringin, Bintang, dan Rantai) di atas satu meja proyektor untuk memicu animasi gabungan "Taman Pancasila Virtual". Hal ini melatih mereka berbagi alat warna dan berkomunikasi.
- b. Pengembangan di Jenjang Sekolah Dasar (SD)

Untuk jenjang SD, metode paling klasik namun selalu berhasil memicu keterikatan belajar adalah mengubah papan tulis menjadi ladang kompetisi kelompok.

 - 1) Nama Metode: Gim Klasik "Cerdas Cermat Estafet" (Board Race)
 - 2) Alat/Media Konkret:
 - a) Papan Tulis Kelas yang dibagi menjadi beberapa kolom sesuai jumlah kelompok (misal: Kelompok A, B, C, D).
 - b) Spidol atau Kapur Tulis (sejumlah kelompok).
 - 3) Penerapan 3 Pilar (Ultra Sempel):
 - a) Estetika (Aesthetics): Guru menggambar grafik kotak atau tangga sederhana di papan tulis untuk kolom tiap kelompok. Kolom tersebut dinamakan "Tangga Menuju Garuda".
 - b) Mekanika (Mechanics): Guru membacakan soal PKn secara lisan (misal:



"Sebutkan contoh penerapan sila ke-2 di sekolah!"). Anggota kelompok pertama harus berlari ke papan tulis, menuliskan satu kata kunci jawaban, lalu kembali ke belakang untuk memberikan spidolnya ke anggota berikutnya (Aturan Estafet). Setiap jawaban benar membuat posisi kelompok naik 1 tangga di papan tulis (Sistem Poin Visual).

- c) **Dinamika (Dynamics):** Kunci menangkal sifat individualistis gawai ada pada aturan estafet dan diskusi barisan. Siswa yang pintar tidak bisa mendominasi karena dia hanya punya kesempatan menulis satu kali. Saat menunggu giliran di barisan belakang, anak-anak otomatis akan saling berbisik mengatur strategi: "Nanti kamu tulis 'Adil', terus kamu tulis 'Sopan' ya!" Ini memicu kerja sama tim yang sangat intens secara tatap muka secara instan.

3. Kurikulum dan Materi Pengajaran Bela Negara

Materi pengajaran PKn berbasis gamifikasi di Sekolah Dasar berfokus pada penguatan identitas kebangsaan, yang meliputi:

- a. **Internalisasi Nilai-Nilai Luhur Pancasila:**

Konsep Pancasila tidak lagi diajarkan sebagai hafalan teoritis, melainkan dikontekstualisasikan menjadi misi harian yang melatih siswa mengaplikasikan nilai gotong royong dan keadilan dalam kehidupan nyata di sekolah (Salsabila dkk. (2024).

- b. **Kesadaran Bela Negara yang Kontekstual:**

Pengajaran bela negara diturunkan dari narasi formal militer menjadi tindakan aplikatif usia anak, seperti melatih kedisiplinan belajar, mematuhi tata tertib, dan menanamkan toleransi tinggi antarteman.

- c. **Semangat Nasionalisme dan Pluralisme:**

Penumbuhan rasa cinta tanah air yang dikemas melalui petualangan digital penjelajahan budaya Nusantara guna memperkenalkan keragaman suku, bahasa, dan adat agar siswa bangga terhadap identitas bangsanya.

- d. **Literasi dan Etika Digital Kebangsaan:**

Pembekalan materi mengenai batasan moral dan norma sosial di dunia maya, yang esensial untuk melatih kemampuan berpikir kritis Generasi Alpha dalam menyaring informasi palsu (hoax) serta membentengi diri dari pengaruh budaya asing yang merusak.

4. Peran Guru dan Sekolah dalam Implementasi

Sekolah guru memberikan dukungan struktural dan teknis yang esensial guna menyelesaikan inovasi ini, melalui:

- a. **Pengadaan fasilitas gawai sekolah atau laboratorium komputer,**



- b. Pendanaan modul pembelajaran digital dan lisensi platform gamifikasi,
- c. Peran aktif guru kelas sebagai fasilitator kreatif yang membimbing jalannya pembelajaran guna menyaring dampak negatif krisis identitas global.

5. Tantangan dan Hambatan dalam Penerapan Gamifikasi

Beberapa hambatan utama dalam implementasi bahan ajar PKn berbasis gamifikasi antara lain:

- a. Keterbatasan infrastruktur digital, terutama ketimpangan akses internet dan ketersediaan perangkat gawai yang memadai di sekolah dasar daerah pelosok.
- b. Kurangnya kompetensi pedagogis digital (Technological Pedagogical Content Knowledge / TPACK) guru dalam mengoperasikan dan mengelola platform gamifikasi secara efektif.
- c. Risiko distraksi siswa digital, di mana fokus anak bergeser pada ambisi memenangkan permainan dari pada menginternalisasi esensi nilai nasionalisme.

6. Pengaruh Jangka Panjang terhadap Ketahanan Nasional

Penerapan bahan ajar adaptif yang terintegrasi dengan elemen gamifikasi secara konsisten dan berkelanjutan di tingkat Sekolah Dasar akan menjadi fondasi yang kokoh bagi ketahanan nasional di masa depan. Pendekatan berbasis gim ini terbukti mampu merekayasa ulang cara pandang Generasi Alpha terhadap nilai-nilai kebangsaan, mentransformasikannya dari sekadar hafalan tekstual yang kaku menjadi sebuah kesadaran praktis dalam perilaku kehidupan sehari-hari. Pengaruh jangka panjang dari internalisasi ini adalah terbentuknya imunitas budaya pada diri anak, sehingga ketika mereka beranjak dewasa, mereka tidak lagi mudah goyah oleh penetrasi ideologi asing yang masuk melalui ruang siber.

Lebih jauh lagi, integrasi nilai bela negara sejak dini melalui media digital adaptif ini mempersiapkan Generasi Alpha untuk bertransisi menjadi warga negara digital (cyber citizen) yang tidak hanya cakap teknologi, tetapi juga memiliki literasi digital kebangsaan yang tinggi. Mereka akan tumbuh menjadi motor penggerak masyarakat yang mampu memanfaatkan ruang digital secara bijak, produktif, dan beretika untuk kemajuan bangsa. Dengan karakter bela negara yang telah membenteng secara kokoh dari usia sekolah dasar, generasi masa depan ini akan siap menjaga keutuhan kedaulatan NKRI, merawat persatuan di tengah keberagaman, dan memperkuat posisi tawar Indonesia dalam persaingan global di masa depan.

KESIMPULAN

Pesatnya teknologi di era globalisasi melahirkan Generasi Alpha yang digital, namun memicu krisis budaya akibat maraknya adopsi budaya luar yang mengikis semangat nasionalisme dan kesadaran bela negara. Melalui metode studi kepustakaan, penelitian ini menyimpulkan bahwa pengembangan bahan ajar Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) berbasis gamifikasi di Sekolah Dasar memiliki urgensi mendesak sebagai instrumen adaptif untuk menumbuhkan kembali rasa cinta tanah air sejak dini.



Inovasi ini mengintegrasikan tiga pilar utama gim—mekanika, dinamika, dan estetika—ke dalam kurikulum PKn untuk mengubah pembelajaran konvensional menjadi pengalaman interaktif yang menyenangkan. Konsep ini fokus pada penguatan nilai Pancasila, persatuan, dan etika siber guna membajak perhatian digital anak ke arah yang positif dan terarah.

Meskipun implementasinya masih menghadapi hambatan berupa ketimpangan infrastruktur digital sekolah dan keterbatasan kompetensi teknologi guru, pendekatan ini terbukti efektif sebagai langkah preventif. Secara jangka panjang, bahan ajar berbasis gamifikasi ini sukses membentengi karakter bela negara Generasi Alpha sekaligus memperkuat ketahanan nasional di era modern.

DAFTAR PUSTAKA

- Miles, M.B, Huberman, A.M, & Saldaña, J. (2014). *Qualitative Data Analysis, A Methods Sourcebook*. USA: Sage Publications, hlm. 31.
- Oktaviani Ghina Salsabila, dkk. (2024) di Jurnal Nakula: Pusat Ilmu Pendidikan, Bahasa dan Ilmu Sosial, Vol. 2 No. 3, 210 – 220.
- Purnomo, H., & Wahyudi, A. (2025). Understanding Alpha Generation: Education and Vulnerabilities challenges. *Jurnal Kuliah Kejuruan Indonesia (KUKIMA)*, 3(1), hlm. 12.
- Ramadhan, A., dkk. (2023). The Importance of Civic Education Learning on Nationalism in the Era of Globalization. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan Undiksha*, 11(2), hlm. 94.
- Salsabila, O. G., Maulana, N., Syahputra, M. R., Hasanah, M., & Hudi, I. (2024). Pendidikan Kewarganegaraan Pada Generasi Alpha Sebagai Upaya Membangun Kesadaran Kewarganegaraan Yang Berkualitas. *Jurnal Nakula: Pusat Ilmu Pendidikan, Bahasa dan Ilmu Sosial*, 2(3), hlm. 216–218.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta, hlm. 240.
- Sumarni, R., Dewi, D. A., & Adriansyah, M. I. (2024). Urgensi Pendidikan Kewarganegaraan pada Generasi Alpha... *MARAS: Jurnal Penelitian Multididisiplin*, 7–15.
- Wijaya, R. (2024). Pembelajaran Berbasis Gamifikasi dalam Meningkatkan Kompetensi Siswa Sekolah Dasar: Studi Literatur Review. *Jurnal Publikasi Ilmu Manajemen (JPIM)*, 2(2), hlm. 45.