

Optimalisasi Pembelajaran Global melalui Video Game: Potensi dan Tantangan dalam Konteks Pendidikan Indonesia

Arditya Prayogi^{1✉}, Riki Nasrullah², Moh. Syaifuddin³, Qurrota A'yun⁴

arditya.prayogi@uingusdur.ac.id, rikinasrullah@unesa.ac.id, mohammad.syaifuddin@uingusdur.ac.id, qurrotaayun@uingusdur.ac.id

¹³⁴ UIN KH Abdurrahman Wahid Pekalongan, Indonesia

² Universitas Negeri Surabaya, Indonesia

Keywords: Pembelajaran, video game, kompetensi global, keberlanjutan, kesenjangan teknologi.	Abstrak
Submitted: 29/06/2025	Pembelajaran berbasis video game menawarkan pendekatan inovatif untuk mengembangkan kompetensi global siswa, seperti pemikiran kritis, kolaborasi lintas budaya, dan kesadaran terhadap isu dunia. Artikel ini mengkaji potensi dan tantangan implementasi video game dalam pendidikan global, dengan fokus pada konteks Indonesia. Menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif, data dikumpulkan melalui tinjauan literatur dari jurnal akademik, artikel ilmiah, dan dokumentasi relevan, dianalisis secara tematik untuk mengidentifikasi pola potensi dan hambatan. Hasil analisis menunjukkan bahwa game seperti <i>Mobile Legends: Bang Bang</i> dan <i>DreadOut</i> dapat memfasilitasi kolaborasi lintas budaya dan mempromosikan budaya lokal di panggung global, tetapi implementasinya terkendala oleh kesenjangan akses teknologi, kurangnya pelatihan pendidik, dan isu etika seperti potensi kecanduan. Artikel ini merekomendasikan kolaborasi lintas sektor untuk mengembangkan game edukasi lokal yang relevan secara budaya dan terjangkau, guna mendukung transformasi pendidikan di Indonesia dan kontribusi terhadap tujuan pembangunan berkelanjutan.
Revised: 13/07/2025	
Accepted: 22/07/2025	
Author Correspondent: Arditya Prayogi UIN KH Abdurrahman Wahid Pekalongan Jln. Pahlawan, Rowolaku Kajen, Pekalongan Email: arditya.prayogi@uingusdur.ac.id	

PENDAHULUAN

Pembelajaran secara luas memiliki tujuan membekali individu dengan pengetahuan, keterampilan, dan sikap untuk memahami beragam isu, utamanya isu di era globalisasi seperti saat ini (Martha et al., 2022). Video game, dengan sifatnya yang interaktif dan imersif, muncul sebagai salah satu opsi alat pendidikan inovatif yang mampu menciptakan lingkungan belajar yang menarik dan relevan dengan tantangan dunia nyata. Berbeda dengan metode tradisional yang cenderung pasif, video game mengintegrasikan elemen naratif, simulasi, dan gamifikasi untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam memahami isu global seperti keberlanjutan, keadilan sosial, dan keragaman budaya (Prayogi, 2024). Potensi video game sebagai platform pembelajaran global kemudian dapat dieksplorasi dengan fokus pada potensi dan tantangan globalnya.

Perkembangan teknologi video game di Indonesia, yang mulai pesat sejak awal 2000-an dengan *game PC* dan konsol, serta *booming game mobile* seperti *Mobile Legends: Bang Bang* sejak 2016, telah memungkinkan pengalaman belajar yang dinamis, yakni interaktif, adaptif, dan berbasis simulasi kontekstual (Adhwa et al., 2025; Evandri, 2024). Dalam pendidikan Indonesia, video game berkontribusi positif dengan meningkatkan motivasi belajar dan memfasilitasi kolaborasi lintas budaya melalui fitur *multiplayer*, seperti pada *Mobile Legends: Bang Bang*, yang menghubungkan pemain dari berbagai negara untuk bekerja sama dalam strategi tim. Selain itu, game seperti *DreadOut*, yang mengintegrasikan mitologi Jawa, memperkenalkan nilai budaya Indonesia kepada audiens global, sekaligus meningkatkan kesadaran identitas nasional siswa. Pendekatan ini selaras dengan teori pembelajaran berbasis permainan (*game-based learning*) yang menegaskan bahwa video game mendukung pembelajaran situasional melalui narasi dan interaksi yang relevan secara budaya, sehingga menjadi jembatan untuk memahami isu global seperti keberlanjutan dan keragaman budaya (Marandanis et al., 2023; Sitorus et al., 2024).

Namun, implementasi video game dalam pembelajaran secara global menghadapi sejumlah tantangan. Kesenjangan akses teknologi, terutama di wilayah pedesaan Indonesia, membatasi partisipasi siswa dalam pembelajaran berbasis digital. Selain itu, kurangnya pelatihan bagi pendidik dalam mengintegrasikan game ke dalam kurikulum dapat mengurangi efektivitasnya. Isu etika, seperti potensi kecanduan game atau konten yang tidak sensitif terhadap budaya lokal, juga menjadi perhatian penting untuk memastikan pembelajaran yang aman dan bermakna (Sinambela et al., 2024).

Artikel ini bertujuan untuk mengkaji bagaimana video game dapat dioptimalkan sebagai alat pembelajaran global untuk mengembangkan kompetensi siswa dalam ranah kognitif (pemikiran kritis dan pemecahan masalah), afektif (kesadaran antarbudaya dan keberlanjutan), dan psikomotorik (keterampilan kolaborasi melalui interaksi *multiplayer*), dengan fokus pada konteks pendidikan Indonesia. Artikel ini mengintegrasikan perspektif lokal Indonesia, seperti penggunaan game populer seperti *Mobile Legends: Bang Bang* dan *DreadOut*, untuk mendukung pembelajaran global yang inklusif dan kontekstual. Berbeda dengan beberapa ulasan yang berfokus pada praktik di negara maju dengan sedikit perhatian pada negara berkembang, artikel ini mengeksplorasi potensi dan tantangan adaptasi video game dalam pendidikan Indonesia, seperti memanfaatkan fitur *multiplayer* untuk kolaborasi lintas budaya dan elemen budaya lokal untuk memperkuat identitas nasional dan kesadaran global (Hadisaputra, 2022; Hartanto et al., 2020). Artikel ini mengeksplorasi bagaimana game populer di Indonesia, seperti *Mobile Legends* atau *DreadOut*, dapat diadaptasi untuk mendukung pembelajaran global yang inklusif dan kontekstual.

Kajian literatur menunjukkan bahwa video game memiliki potensi besar dalam pendidikan, misalnya melalui peningkatan motivasi belajar dan keterlibatan siswa melalui pendekatan pembelajaran berbasis permainan (*game-based learning*) (Mulachela et al., 2020; Rambe et al., 2024). Studi oleh Mulachela et al. (2020) menyoroti bahwa game edukasi di Indonesia dapat meningkatkan minat belajar siswa sekolah dasar, namun penerapannya terbatas oleh kurangnya panduan pedagogis dan infrastruktur teknologi, seperti akses internet yang tidak memadai di daerah pedesaan. Selain itu, video game berbasis budaya lokal, seperti *DreadOut*, dapat memperkuat identitas nasional sambil mempromosikan pemahaman lintas budaya, sebagaimana ditunjukkan dalam penelitian tentang narasi budaya dalam game (Hadisaputra, 2022; Marandanis et al., 2023; Mulachela et al., 2020; Prayogi, 2021; Prayogi et al., 2025). Namun, ulasan yang secara khusus mengeksplorasi bagaimana video game dapat digunakan untuk mengatasi isu global, seperti keberlanjutan dan kolaborasi lintas budaya, dalam konteks pendidikan Indonesia masih terbatas.

Hal ini menunjukkan bahwa kajian yang lebih terfokus untuk mengintegrasikan video game sebagai alat pembelajaran global secara lokal menjadi relevan karena pendidikan global menjadi kebutuhan mendesak di tengah tantangan seperti perubahan iklim, ketimpangan sosial, dan konflik budaya. Di Indonesia, di mana generasi muda merupakan pengguna aktif teknologi digital. Video game dapat menjadi alat yang relevan untuk meningkatkan keterlibatan siswa dan membekali mereka dengan kompetensi global (Prayogi et al., 2022; Putri et al., 2024). Artikel ini berupaya memberikan telaah untuk mendukung transformasi pendidikan global di Indonesia dan negara berkembang lainnya, sekaligus berkontribusi pada pencapaian tujuan pembangunan berkelanjutan (SDGs).

METODE PENELITIAN

Artikel ini disusun menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif untuk menggambarkan potensi dan tantangan pembelajaran global berbasis video game, dengan tinjauan literatur sebagai teknik utama pengumpulan data. Data dikumpulkan dari sumber tertulis, baik cetak maupun elektronik, meliputi jurnal akademik, artikel ilmiah, dan dokumentasi relevan tentang penggunaan video game dalam pendidikan global, yang diterbitkan antara 2020-2025 untuk memastikan kebaruan. Proses pengumpulan data dilakukan secara sistematis melalui tahapan: (1) identifikasi sumber menggunakan basis data akademik seperti *Google Scholar* dan *DOAJ*; (2) seleksi sumber berdasarkan relevansi dengan tema pembelajaran global dan konteks Indonesia; dan (3) ekstraksi informasi kunci, yaitu mengidentifikasi tema-tema utama seperti potensi video game dalam meningkatkan kompetensi global, tantangan teknologi, dan relevansi budaya, dengan menyaring data berdasarkan kriteria kebaruan dan kesesuaian dengan tujuan penelitian.

Data dianalisis menggunakan teknik reduksi data, yaitu mempersempit fokus dengan menghilangkan informasi yang tidak relevan, mempertajam temuan, dan mengelompokkan data ke dalam tema-tema seperti kolaborasi lintas budaya dan kesenjangan teknologi. Analisis ini bertujuan menghasilkan gambaran terfokus tentang peran video game dalam pembelajaran global. Data disajikan dalam bentuk narasi deskriptif untuk memberikan pemahaman komprehensif tentang dinamika pembelajaran berbasis video game. Penarikan kesimpulan dilakukan melalui triangulasi data dari berbagai sumber untuk memastikan validitas dan konsistensi temuan, dengan literatur terkait digunakan untuk mendukung rekomendasi kredibel dalam mengoptimalkan video game untuk pembelajaran global (Prayogi, Irfandi, et al., 2024).

Literatur-literatur terkait digunakan untuk mendukung kesimpulan, sehingga menghasilkan rekomendasi yang kredibel dalam mengoptimalkan video game untuk pembelajaran global.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Potensi Video Game dalam Pembelajaran secara Global

Video game memiliki keunggulan unik dalam menciptakan lingkungan belajar interaktif yang mendukung pengembangan kompetensi global, seperti pemikiran kritis, kolaborasi lintas budaya, dan kesadaran terhadap isu dunia. Melalui simulasi yang mencerminkan dinamika global, video game memungkinkan siswa mengambil keputusan dalam konteks yang aman dan terkontrol. Di Indonesia, game seperti *Mobile Legends: Bang Bang*, yang mendominasi pasar *game mobile*, memfasilitasi interaksi antar pemain dari berbagai negara melalui fitur obrolan dalam game dan koordinasi taktis dalam tim multi-budaya, memupuk keterampilan komunikasi dan kerja sama tim yang esensial untuk pembelajaran global. Sebagai contoh, pemain harus berkomunikasi untuk menyusun strategi tim, seperti menentukan peran karakter dan mengatur serangan, yang meningkatkan kemampuan kolaborasi lintas budaya dan pemecahan masalah. Pendekatan ini memperkuat kemampuan siswa dalam menghadapi tantangan lintas batas yang sejalan dengan tujuan pembelajaran global (Putri et al., 2024; Sitorus et al., 2024).

Video game lain, yaitu *DreadOut*, sebuah game horor Indonesia yang mengintegrasikan elemen budaya lokal seperti mitologi Jawa, dapat digunakan untuk memperkenalkan nilai budaya kepada audiens global sekaligus mendorong refleksi tentang identitas dan keragaman (Marandanis et al., 2023). Dengan memainkan karakter dalam narasi yang kaya konteks, siswa dapat mengembangkan kesadaran antarbudaya, yang merupakan pilar utama pembelajaran global. Game semacam ini menunjukkan bagaimana konten lokal dapat memiliki dampak global jika diarahkan untuk tujuan pendidikan (Prayogi, 2024).

Platform video game kolaboratif seperti *Minecraft: Education Edition* juga efektif dalam proyek lintas Negara. Hal ini dapat dilihat dari *event* Global Minecraft Challenges, yang memungkinkan siswa dari berbagai budaya berkolaborasi untuk merancang solusi terhadap isu seperti pembangunan kota berkelanjutan. Di Indonesia, *Minecraft* mulai diadopsi di beberapa sekolah perkotaan untuk mendorong kreativitas dan kerja sama. Hal demikian tidak hanya meningkatkan keterampilan teknis, tetapi juga memperkuat komunikasi antarbudaya dan pemahaman terhadap perspektif global (Andersen & Rustad, 2022).

Di Indonesia, potensi video game untuk memperkuat kompetensi pembelajaran global sangat besar, mengingat tingginya adopsi teknologi digital di kalangan generasi muda. Game seperti *Free Fire*, yang memiliki jutaan pemain aktif di Indonesia, dapat diadaptasi untuk mengintegrasikan elemen edukasi, seperti simulasi strategi tim atau pengelolaan sumber daya, yang relevan dengan isu global seperti kerja sama internasional atau keberlanjutan (Aisyiyah, 2025; Prayogi et al., 2025). Dengan memanfaatkan popularitas game ini, pendidik dapat menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan inklusif, terutama bagi siswa di daerah dengan akses pendidikan terbatas.

Video game dapat digunakan untuk meningkatkan kesadaran terhadap isu lingkungan, yang merupakan komponen kunci pembelajaran global, dengan menyediakan simulasi interaktif yang menghubungkan tindakan lokal dan dampak global. Meskipun game bertema lingkungan seperti *Eco* belum populer di Indonesia,

pengembangan game lokal dengan tema pelestarian alam, seperti konservasi laut atau pengelolaan limbah, dapat memperkuat pemahaman siswa tentang isu keberlanjutan. Sebagai contoh, simulasi dalam game dapat memungkinkan siswa mengelola sumber daya virtual, seperti menjaga ekosistem laut atau mengurangi limbah, sehingga memupuk kesadaran tentang hubungan antara tindakan lokal dan dampak global. Hal ini menunjukkan bahwa game edukasi lokal dengan tema lingkungan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa di Indonesia, meskipun tantangan seperti rendahnya adopsi teknologi di daerah pedesaan masih perlu diatasi (Wibowo & Kelfia Limanda, 2020).

Keberhasilan video game dalam pembelajaran global bergantung pada desain yang selaras dengan tujuan pendidikan. Game populer di Indonesia, seperti *Mobile Legends* atau *Free Fire*, sering kali berfokus pada kompetisi, yang dapat mengalihkan perhatian dari pembelajaran jika tidak diintegrasikan dengan strategi pedagogis yang tepat. Kolaborasi antara pengembang game dan pendidik di Indonesia diperlukan untuk memastikan bahwa mekanisme game mendukung kompetensi global, seperti pemecahan masalah dan kesadaran sosial. Pendekatan ini memerlukan adaptasi konten agar sesuai dengan kebutuhan pendidikan (Sappile et al., 2024).

Tantangan penting lainnya adalah memastikan relevansi budaya dalam konten game. Game yang dikembangkan di luar Indonesia mungkin tidak mencerminkan nilai atau isu lokal, seperti kearifan lokal atau tantangan sosial di Indonesia. *DreadOut* menunjukkan potensi game berbasis budaya lokal, tetapi memerlukan pengembangan lebih lanjut untuk tujuan edukasi global. Pengembang video game di Indonesia perlu melibatkan komunitas lokal dalam proses desain untuk menciptakan konten yang inklusif, sehingga mendukung pembelajaran yang bermakna di tingkat global (Marandanis et al., 2023; Prajanti et al., 2021).

Integrasi video game dalam pendidikan secara global juga membutuhkan pelatihan bagi pendidik. Di Indonesia secara khusus, banyak guru belum terbiasa menggunakan game sebagai alat pembelajaran, yang dapat menghambat implementasi penggunaan video game secara efektif (Rambe et al., 2024; Sholeh et al., 2024). Program pelatihan berbasis *Minecraft: Education Edition* dapat menjadi model untuk meningkatkan kapasitas pendidik di Indonesia. Dengan pelatihan yang memadai, guru dapat memandu siswa untuk memanfaatkan video game secara optimal dalam mengembangkan kompetensi global, seperti kolaborasi dan pemikiran kritis (Andersen & Rustad, 2022). Dengan demikian realisasi potensi video game dalam pembelajaran global, secara khusus di Indonesia masih memerlukan ekosistem pendukung yang melibatkan berbagai pemangku kepentingan. Pemerintah, pengembang video game, dan institusi pendidikan perlu berkolaborasi untuk mengembangkan game edukasi lokal, meningkatkan infrastruktur teknologi, dan merancang kurikulum yang fleksibel. Dengan strategi yang tepat, video game dapat menjadi katalis untuk transformasi pendidikan di Indonesia, memperkuat kompetensi global siswa, dan berkontribusi terhadap masyarakat yang lebih inklusif dan berkelanjutan.

Tantangan Video Game dalam Pembelajaran secara Global

Meskipun video game menawarkan potensi besar untuk pembelajaran global, implementasinya menghadapi sejumlah tantangan signifikan. Salah satu hambatan utama adalah kesenjangan akses teknologi, terutama di negara berkembang seperti Indonesia. Keterbatasan infrastruktur, seperti koneksi internet yang tidak stabil dan kurangnya perangkat keras yang memadai, menghambat adopsi game edukasi. Di banyak daerah pedesaan Indonesia, akses ke perangkat digital masih terbatas, yang membatasi partisipasi siswa dalam pembelajaran berbasis video game. Infrastruktur

teknologi yang tidak memadai menjadi salah satu kendala utama dalam transformasi pendidikan digital di Indonesia (Milla et al., 2024).

Biaya pengembangan game edukasi berkualitas tinggi juga menjadi kendala besar. Game seperti *Minecraft: Education Edition*, yang populer di beberapa sekolah perkotaan Indonesia, memerlukan investasi signifikan dalam desain, pengujian, dan pemeliharaan. Hal ini sering kali tidak terjangkau bagi pengembang lokal atau institusi pendidikan dengan anggaran terbatas. Pengembang game *indie* di Indonesia, meskipun kreatif, menghadapi tantangan dalam bersaing dengan perusahaan global karena keterbatasan sumber daya, yang mengurangi ketersediaan game edukasi yang relevan secara lokal dan global (Azizah et al., 2025; Prayogi, 2021).

Isu etika dalam penggunaan video game untuk pendidikan juga menjadi perhatian serius. Game populer di Indonesia, seperti *Mobile Legends: Bang Bang* atau *Free Fire*, meskipun memiliki potensi untuk kolaborasi tim, dapat memicu perilaku kompulsif atau kecanduan jika tidak diatur dengan baik. Selain itu, model monetisasi seperti pembelian dalam aplikasi dapat memperlebar ketimpangan akses, terutama bagi siswa dari keluarga berpenghasilan rendah. Konten game yang tidak sensitif terhadap budaya lokal juga berisiko menciptakan stereotip atau miskonsepsi, yang dapat merusak tujuan pembelajaran global (Fathurrijal et al., 2023).

Pelatihan pendidik merupakan tantangan krusial lainnya. Banyak guru di Indonesia belum memiliki keterampilan atau kepercayaan diri untuk mengintegrasikan teknologi game ke dalam kurikulum. Tanpa pelatihan yang memadai, potensi game seperti *Minecraft: Education Edition* atau game lokal seperti *DreadOut* tidak dapat dimanfaatkan secara optimal. Program pelatihan yang dilakukan oleh beberapa institusi pendidikan menunjukkan hasil positif, tetapi skalabilitasnya masih terbatas karena keterbatasan sumber daya dan kurangnya dukungan sistemik (Prayogi et al., 2022; Rambe et al., 2024; Sholeh et al., 2024).

Regulasi dan kebijakan pendidikan di Indonesia juga menghambat adopsi pembelajaran berbasis video game. Kurikulum nasional yang kaku dan fokus pada ujian berstandar tinggi membatasi fleksibilitas guru untuk bereksperimen dengan metode inovatif. Di banyak sekolah, penggunaan video game dianggap sebagai aktivitas non-akademik, yang menyulitkan integrasinya ke dalam pembelajaran formal (Putra et al., 2023). Kolaborasi antara pembuat kebijakan, pendidik, dan pengembang game diperlukan untuk menciptakan ekosistem pendidikan yang mendukung penggunaan game sebagai alat pembelajaran global.

Evaluasi dampak jangka panjang dari pembelajaran berbasis video game masih terbatas, baik di Indonesia maupun secara global. Meskipun terdapat ulasan mengenai adanya peningkatan keterlibatan siswa, penelitian mendalam tentang efektivitas video game dalam mencapai kompetensi global, seperti pemikiran kritis atau kesadaran antarbudaya, masih minim. Di Indonesia, di samping masih menjadi pro dan kontra, kurangnya data empiris tentang dampak video game edukasi menghambat pengambilan kebijakan berbasis bukti (Kelly et al., 2021).

Tantangan lain adalah memastikan relevansi budaya dalam konten video game. Video game yang dikembangkan di luar Indonesia, seperti *Civilization VI*, mungkin tidak sepenuhnya sesuai dengan nilai atau isu lokal, seperti kearifan lokal atau tantangan sosial-ekonomi di Indonesia. *DreadOut*, yang mengusung budaya Indonesia, menunjukkan potensi untuk mengatasi masalah ini, tetapi masih memerlukan adaptasi untuk tujuan edukasi global. Pengembang lokal perlu melibatkan komunitas dalam proses desain untuk menciptakan konten yang inklusif dan relevan (Marandanis et al., 2023).

Di Indonesia, kesenjangan ekonomi memperparah tantangan aksesibilitas game edukasi, terutama bagi siswa di daerah tertinggal yang sering kali hanya memiliki akses ke ponsel dengan spesifikasi rendah. Meskipun game populer seperti *Mobile Legends: Bang Bang* dan *Free Fire* dapat diakses pada perangkat sederhana dan tidak memerlukan biaya langganan signifikan, game edukasi, seperti *Minecraft: Education Edition*, sering kali memerlukan perangkat dengan spesifikasi tinggi atau biaya langganan, yang tidak terjangkau bagi keluarga berpenghasilan rendah (Milla et al., 2024). Studi oleh Sinambela et al. (2024) menunjukkan bahwa kesenjangan digital di Indonesia, termasuk keterbatasan akses ke perangkat keras dan koneksi internet, membatasi partisipasi siswa pedesaan dalam pembelajaran berbasis teknologi. Solusi seperti pengembangan game edukasi berbasis platform sederhana, yang kompatibel dengan ponsel berkapasitas rendah, dapat mengatasi masalah ini dengan memungkinkan akses yang lebih inklusif. Pendekatan ini memerlukan kolaborasi antara pengembang game dan pemerintah untuk menyediakan konten edukasi yang terjangkau dan relevan secara lokal (Prayogi et al., 2023; Pujiono et al., 2024).

Kurangnya kesadaran tentang potensi video game edukasi di kalangan pemangku kepentingan, termasuk orang tua dan administrator sekolah, juga menjadi hambatan. Di Indonesia, video game sering kali dipandang sebagai hiburan semata, bukan alat pembelajaran. Kampanye edukasi dan sosialisasi diperlukan untuk mengubah persepsi ini dan mendorong penerimaan game sebagai bagian dari pendidikan formal. Inisiatif seperti lokakarya untuk orang tua dan guru dapat meningkatkan dukungan terhadap pembelajaran berbasis video game (Prayogi, Hami, et al., 2024; Prayogi & Nasrullah, 2024). Kolaborasi lintas sektor di Indonesia masih terbatas. Pengembang game, pendidik, dan pemerintah belum memiliki platform yang kuat untuk bekerja sama dalam mengembangkan game edukasi yang mendukung pembelajaran global. Dengan membangun ekosistem yang mendukung, seperti insentif untuk pengembang lokal atau program pelatihan nasional, Indonesia dapat mengatasi tantangan ini dan memanfaatkan potensi video game untuk memperkuat kompetensi global siswa.

KESIMPULAN DAN SARAN

Video game memiliki potensi transformatif sebagai alat pembelajaran global, memungkinkan siswa mengembangkan kompetensi seperti pemikiran kritis, kolaborasi lintas budaya, dan kesadaran terhadap isu dunia melalui pengalaman interaktif dan kontekstual. Di Indonesia, video game populer seperti *Mobile Legends: Bang Bang*, *Free Fire*, dan *DreadOut* dapat dimanfaatkan untuk memperkuat pemahaman global dengan mengintegrasikan elemen budaya lokal dan simulasi isu seperti keberlanjutan atau kerja sama internasional. Namun, implementasi menghadapi tantangan seperti kesenjangan akses teknologi, biaya pengembangan game edukasi, isu etika, kurangnya pelatihan pendidik, dan kurikulum yang kaku. Khususnya di Indonesia, infrastruktur digital yang tidak merata dan persepsi bahwa video game hanya hiburan memperumit adopsi.

Kolaborasi lintas sektor antara pemerintah, pengembang game, dan pendidik esensial untuk mengembangkan game edukasi lokal yang relevan secara budaya dan terjangkau. Investasi dalam pelatihan guru dan infrastruktur teknologi juga diperlukan untuk memastikan akses yang merata, terutama di daerah terpencil. Dengan pendekatan strategis, video game dapat menjadi katalisator untuk mentransformasi pendidikan di Indonesia, mempersiapkan siswa sebagai warga global yang kompeten. Lebih jauh, penerapan video game edukasi yang sukses dapat memperkuat kontribusi

Indonesia terhadap tujuan pembangunan berkelanjutan, menciptakan masyarakat yang lebih inklusif, terhubung, dan siap menghadapi tantangan global di masa depan.

REFERENSI

- Adhwa, N., Faeza, N., Alwi, N. A., & Syam, S. S. (2025). Pemanfaatan Teknologi Digital dalam Meningkatkan Minat Belajar Bahasa Indonesia Siswa di Sekolah Dasar. *Semantik: Jurnal Riset Ilmu Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 3(2), 329–339. <https://doi.org/https://doi.org/10.61132/semantik.v3i2.1723>
- Aisyiah. (2025). *Temukan 7 Manfaat Bermain Free Fire yang Wajib Kamu Ketahui*. <https://journal.stikes-aisyiahbandung.ac.id/temukan-7-manfaat-bermain-free-fire-yang-wajib-kamu-ketahui-e-journal/>
- Andersen, R., & Rustad, M. (2022). Using Minecraft as an educational tool for supporting collaboration as a 21st century skill. *Computers and Education Open*, 3(December 2021), 100094. <https://doi.org/10.1016/j.caeo.2022.100094>
- Azizah, M., Prayogi, A., Laksana, S. D., & Saputro, A. D. (2025). Descriptive study of the role of Artificial Intelligence technology in education. *Education Literature: Journal of Education and Teaching*, 1(1), 38–44. <https://journal.melek.id/index.php/eljet/article/view/128/30>
- Evandri. (2024). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS GAME WORDWALL UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI DAN MINAT BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR. *Journal of Education and Culture (JEaC)*, 04(1), 84–102.
- Fathurrijal, F., Hamudani, H., Rahmawati, E., Ishanan, I., & Abdillah, M. Z. (2023). Dampak Negatif Game Online Free Fire Terhadap Perilaku Komunikasi Anak Pemain Game Online Free Fire Di Dusun Bile Tepung Lombok Barat. *SOSIO EDUKASI Jurnal Studi Masyarakat Dan Pendidikan*, 6(2), 74–83. <https://doi.org/10.29408/sosedu.v6i2.22128>
- Hadisaputra. (2022). Strategi Pemanfaatan Game Online Dalam Mendidik Anak Usia Dini. *NANAEKE: Indonesian Journal of Early Childhood Education*, 5(1), 1–14. <https://doi.org/10.24252/nananeke.v5i1.26721>
- Hartanto, Y., Michael, Sanjaya, T., & Windranata, T. (2020). Pengaruh Game Berbasis Coding Terhadap Keberlanjutan Minat Belajar Programming Siswa di Batam, Indonesia. *Jurnal Teknologi Informasi*, 6(1), 19–27. <https://doi.org/10.52643/jti.v6i1.845>
- Kelly, S., Magor, T., & Wright, A. (2021). The Pros and Cons of Online Competitive Gaming: An Evidence-Based Approach to Assessing Young Players' Well-Being. *Frontiers in Psychology*, 12(May), 1–9. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2021.651530>
- Marandanis, M. R., Zacharias, B. R., & Revelino, R. (2023). Analisis Budaya Visual Pada Game Dreadout. *Seminar Nasional Desain Dan Media*, 46–60. <https://proceeding.unindra.ac.id/index.php/semnasdesainmedia/article/view/6976>
- Martha, A., Gusman, R., Mayasril, N., & Putri, D. N. (2022). Pengertian, Tujuan, dan Dampak Pendidikan Global. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(1), 2473–2481. <https://www.jptam.org/index.php/jptam/article/view/11852%0Ahttps://www.jptam.org/index.php/jptam/article/download/11852/9120>
- Milla, D., Zulkipli, Sahar, A., Reliubun, A. S., & Amri, H. (2024). PENERAPAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN: MENGHADAPI KENDALA, MENCIPTAKAN SOLUSI. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 5(6), 7416–7425. <https://doi.org/http://doi.org/10.54373/imeij.v5i6.2109>

- Mulachela, A., Rizki, K., & Wahyudin, Y. A. (2020). Analisis Perkembangan Industri Game di Indonesia Melalui Pendekatan Rantai Nilai Global (Global Value Chain). *Indonesian Journal of Global Discourse*, 2(2), 32–51. <https://doi.org/10.29303/ijgd.v2i2.17>
- Prajanti, S. D. W., Margunani, M., Rahma, Y. A., Kristanti, N. R., & Adzim, F. (2021). Kajian Strategis Pengembangan Ekonomi Kreatif Yang Inklusif Dan Berkelanjutan Di Kota Semarang. *Jurnal Riptek*, 15(2), 86–101. <https://doi.org/10.35475/ripteke.v15i2.124>
- Prayogi, A. (2021). ANALISA PENGGUNAAN VIDEO GAME SEBAGAI MEDIA DAKWAH. *HIKMAH*, 15(2), 157–180. <https://doi.org/https://doi.org/10.24952/hik.v15i2.4127>
- Prayogi, A. (2024). Application of Video Games as Part of Learning Islamic History. *EDUTREND: Journal of Emerging Issues and Trends in Education*, 1(1), 20–27. <https://doi.org/10.59110/edutrend.300>
- Prayogi, A., Hami, W., & Nasrullah, R. (2024). How Video Games Can Become a Tool for Social Policy Criticism: A Study. *SOCIAL SCIENCES INSIGHTS JOURNAL*, 2(1), 37–45. <https://doi.org/10.5281/zenodo.11180200>
- Prayogi, A., Irfandi, & Kurniawan, M. A. (2024). Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif : Suatu Telaah Complex : Jurnal Multidisiplin Ilmu Nasional. *Complex : Jurnal Multidisiplin Ilmu Nasional*, 1(2), 30–37. <https://ejurnal.faaslibsmedia.com/index.php/complex>
- Prayogi, A., Isbah, F., & Ali, F. (2023). Review The Utilization Of Video Games As A Learning Media For Islamic Religious Education. *Edification Journal*, 6(1), 1–17. <https://doi.org/10.37092/ej.v6i1.545>
- Prayogi, A., & Nasrullah, R. (2024). Artificial Intelligence dan Filsafat Ilmu : Bagaimana Filsafat Memandang Kecerdasan Buatan Sebagai Ilmu Pengetahuan. *LogicLink : Journal of Artificial Intelligence and Multimedia in Informatics*, 1(2), 144–155.
- Prayogi, A., Nasrullah, R., Pujiono, I. P., Setiawan, S., & Syaifuddin, M. (2025). Pariwisata Digital Populer: Kajian Destinasi Wisata Berbasis Video Game. *TOBA: Journal of Tourism, Hospitality, and Destination*, 4(1), 40–48. <https://doi.org/10.55123/toba.v4i1.4923>
- Prayogi, A., Wasito, A. T., Alghiffary, M., Abdurrahman, U. K. H., & Pekalongan, W. (2022). Creative Industries And A Social Resistance: A Conceptual Study of Video Games as a Medium of Social Resistance. *Noctis*, 01(01), 1–10. <https://journal.uns.ac.id/noctis/index>
- Prayogi, A., Pujiono, I. P., Setyawan, M. A., Setiawan, S., & Nasrullah, R. (2025). Penguatan Kreativitas Melalui Praktik Ecoprint Bagi Warga Desa Majakerta Pemalang. *NJCOM: Community Service Journal*, 1(2), 34–41.
- Pujiono, I. P., Prayogi, A., Shofiani, R., Yuliyanti, T., & Iskarim, M. (2024). Pemanfaatan Artificial Intelligence untuk Mendukung Tugas Guru di SMA Pemanfaatan Artificial Intelligence untuk Mendukung Tugas Guru di SMA Negeri 1 Bodeh. *Jurnal Parameter*, 36(1), 77–89. <https://doi.org/10.21009/parameter.361.05>
- Putra, K. A. A., Adhi, R. W., Fadlilah, N. I., & Helyana, C. M. (2023). Game Edukasi “Perjalanan Si Koko” Sebagai Media Pembelajaran. *Informatics and Computer Engineering Journal*, 3(1), 88–96. <https://doi.org/10.31294/icej.v3i1.1784>
- Putri, T. E., Nuraini, A. F., Herman, T., & Hasanah, A. (2024). Media Pembelajaran Berbasis Game Untuk Meningkatkan Antusias Belajar Siswa Kelas Ix Di Salah Satu Smp Negeri Cimahi. *PHI: Jurnal Pendidikan Matematika*, 8(1), 49–54. <https://doi.org/10.33087/phi.v8i1.329>

- Rambe, A. H., Parapat, H. F., Hadinata, R., & Hasratuddin. (2024). PEMANFAATAN MEDIA BERBASIS GAME DALAM MENINGKATKAN AKTIVITAS SISWA PADA PEMBELAJARAN SEKOLAH DASAR. *ELSE (Elementary School Education Journal)*, 8(3), 117–132. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.30651/else.v8i3.24251>
- Sappile, B. I., Mahmudah, L., Gugat, R. M. D., Farlina, B. F., Mubarak, A. S., & Mardikawati, B. (2024). Dampak penggunaan pembelajaran berbasis game terhadap motivasi dan prestasi belajar. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 7(1), 714–727.
- Sholeh, M. I., 'Azah, N., Sholihan, Arifin, Z., Sokip, & Syafi'i, A. (2024). Penerapan Game Edukasi dalam Pembelajaran Biologi untuk Meningkatkan Minat Siswa di MAN Tulungagung. *Science Education Research (Search) Journal*, 3(1), 1–14. <https://doi.org/https://doi.org/10.47945/search.v3i1.1541>
- Sinambela, S. M., Lumbantobing, J. N. Y., Saragih, M. D., Mangunsong, A. F., Nisa, C., Simanjuntak, J. P., & Jamaludin. (2024). Kesenjangan Digital dalam Dunia Pendidikan Masa Kini dan Masa Yang Akan Datang (Studi Kasus di SMP N 35 Medan). *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia*, 2(3), 15–24. <https://doi.org/10.55606/jubpi.v2i3.3003>
- Sitorus, C. S. L., Hutagalung, D. P., & Sari, Y. (2024). Analisis Pengaruh Aplikasi Game Online Mobile Legend Di Kalangan Muda. *Algoritma: Jurnal Matematika, Ilmu Pengetahuan Alam, Kebumian Dan Angkasa*, 2(5), 40–49. <https://doi.org/10.62383/algoritma.v2i5.121>
- Wibowo, T., & Kelfia Limanda. (2020). Penggunaan Naratif Dalam Video Game Sebagai Media Edukasi Isu Dunia: Studi Kasus Detroit Become Human. *Pixell: Jurnal Ilmiah Komputer Grafis*, 13(2), 1–6. <https://doi.org/10.51903/pixel.v13i2.224>