

Transformasi Edukasi Sosial-Politik melalui Teknologi Game Simulasi: Kajian Sistematis Optimalisasi Democracy 4 dalam Pembelajaran Dinamika Kekuasaan dan Kebijakan Publik

Ahmad Rizky Wahyu Pratama¹, Edy Sutanto², Alvin Maulana³, Ahmad Riki Safudin⁴, Yosep Ari Pratama Marbun⁵

^{1,2,3,4,5}Pendidikan Teknologi Informasi, IKIP PGRI Bojonegoro
Jalan Panglima Polim No. 46, Bojonegoro, Jawa Timur
E-mail: sutantoedy121@gmail.com

Abstrak

Rendahnya literasi politik dan minimnya partisipasi kewarganegaraan aktif di kalangan peserta didik merupakan persoalan fundamental yang bersifat sistemik dalam konteks pendidikan sosial-politik Indonesia. Pendekatan instruksional konvensional yang didominasi metode ceramah (teacher-centered) terbukti belum mampu membangun pemahaman konseptual yang mendalam mengenai dinamika kebijakan publik dan distribusi kekuasaan. Penelitian ini bertujuan mengkaji secara sistematis efektivitas game simulasi Democracy 4 sebagai media pembelajaran berbasis teknologi dalam kerangka game-based learning (GBL) untuk pendidikan sosial-politik. Metode yang diterapkan adalah Systematic Literature Review (SLR) yang mengikuti protokol PRISMA 2020, dengan pencarian literatur pada basis data Scopus, ERIC, dan Google Scholar. Dari 147 artikel yang diidentifikasi, sebanyak 24 artikel memenuhi kriteria inklusi dan dianalisis menggunakan teknik analisis tematik. Hasil kajian mengidentifikasi tiga temuan utama: (1) game simulasi politik secara konsisten meningkatkan motivasi belajar intrinsik siswa, dikonfirmasi oleh 86% artikel yang ditinjau; (2) terdapat rata-rata peningkatan pemahaman konsep kebijakan publik sebesar 31 poin pada kelompok intervensi berbasis game dibandingkan metode konvensional; dan (3) sebanyak 76% partisipan melaporkan peningkatan efikasi politik yang terukur setelah intervensi berbasis permainan. Tiga mekanisme pedagogis utama teridentifikasi sebagai mediator efektivitas Democracy 4: simulasi konsekuensi kebijakan secara real-time, representasi multiperspektif pemangku kepentingan, dan pengambilan keputusan bertingkat dalam konteks demokrasi. Implikasi penelitian menegaskan urgensi adaptasi konten lokal dan penyusunan panduan fasilitasi terstruktur guna mengoptimalkan integrasi Democracy 4 dalam sistem pendidikan Indonesia.

Kata kunci: Game Edukasi, Simulasi Politik, Literasi Kewarganegaraan, Democracy, Teknologi Digital

Abstract

Low political literacy and limited active civic engagement among students constitute a fundamental and systemic challenge within the Indonesian socio-political education landscape. Conventional instructional approaches dominated by teacher-centered lecture methods have demonstrated insufficient capacity in building deep conceptual understanding of public policy dynamics and power distribution. This study aimed to systematically examine the effectiveness of the political simulation game Democracy 4 as a technology-mediated instructional medium within a game-based learning (GBL) framework for socio-political education. A Systematic Literature Review (SLR) following the PRISMA 2020 protocol was employed, with literature searches conducted across Scopus, ERIC, and Google Scholar databases. Of 147 articles initially identified, 24 met the inclusion criteria and were analyzed using thematic analysis techniques. Three primary findings emerged: (1) political simulation games consistently enhanced students' intrinsic learning motivation, confirmed by 86% of the reviewed literature; (2) an average 31-point gain in public policy conceptual understanding was reported in game-based intervention groups compared to conventional instruction; and (3) 76% of participants reported measurable improvements in political efficacy following game-based interventions. Three primary pedagogical mechanisms were identified as mediators of Democracy 4's educational effectiveness: real-time policy consequence simulation, multi-perspective stakeholder representation, and tiered decision-making within democratic contexts. Research implications affirm the necessity of local content adaptation and structured facilitation guidelines to optimize the integration of Democracy 4 within the Indonesian educational system.

Keyword: Game-Based Learning, Political Simulation, Civic Literacy, Democracy

PENDAHULUAN

Abad ke-21 ditandai oleh percepatan transformasi digital yang meresapi hampir seluruh aspek kehidupan manusia, tidak terkecuali sektor pendidikan. Revolusi teknologi ini membawa implikasi ganda: di satu sisi membuka peluang inovasi pembelajaran yang belum pernah ada sebelumnya, di sisi lain memunculkan tantangan berupa kesenjangan literasi digital dan kewarganegaraan yang semakin tajam di kalangan generasi muda (Yuliandari, Muchtarom, & Widiatmaka, 2023). Dalam konteks pendidikan nasional Indonesia, rendahnya literasi politik dan keterlibatan kewarganegaraan aktif (civic engagement) di kalangan pelajar menjadi isu mendesak yang membutuhkan respons pedagogis yang terstruktur dan sistemik.

Data empiris menunjukkan bahwa apatisme politik di kalangan generasi muda semakin mengkhawatirkan. Dalam konteks pemilu dan proses demokrasi, banyak pelajar dan mahasiswa rentan terhadap disinformasi yang beredar di platform media sosial, yang secara progresif mereduksi kapasitas berpikir kritis mereka terhadap isu-isu kenegaraan (Yuliandari dkk., 2023). Kondisi tersebut diperparah oleh model pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) yang masih didominasi pendekatan teacher-centered berbasis hafalan, sehingga tidak berhasil membangun pemahaman yang fungsional dan kontekstual tentang mekanisme sistem demokrasi dalam praktik nyata (Rifani, Damanhuri, & Raharja, 2023).

Keterbatasan metode konvensional dalam mengajarkan materi sosial-politik yang bersifat abstrak seperti distribusi kekuasaan, proses formulasi kebijakan publik, dan dinamika negosiasi politik mendorong para peneliti dan praktisi pendidikan untuk mengeksplorasi pendekatan alternatif yang lebih kontekstual. Salah satu pendekatan yang menunjukkan potensi signifikan secara empiris adalah game-based learning (GBL), yakni pemanfaatan permainan baik digital maupun non-digital sebagai medium instruksional yang integratif dan immersif (Yurneli, Zulkeni, & Yeti, 2024). Berbeda dengan metode konvensional, GBL memungkinkan peserta didik untuk secara aktif mengonstruksi pengetahuan melalui pengalaman simulasi langsung, sebuah prinsip yang dalam literatur psikologi pendidikan dikenal sebagai *experiential learning* atau belajar berbasis pengalaman (Astuti, 2025).

Di antara berbagai platform game yang telah diteliti dalam konteks pendidikan sosial-politik, *Democracy 4* menempati posisi yang strategis. Game simulasi politik buatan Positech Games ini dirancang untuk mensimulasikan kompleksitas pengambilan keputusan pemerintahan dalam sistem demokrasi multi-partai, mencakup variabel yang saling terkait seperti kebijakan fiskal, layanan publik, tekanan kelompok kepentingan, dan siklus elektoral (Gutwenger, Keller, Dolezal, Schnögl, Rous, Poier, & Pirker, 2024). Kompleksitas variabel inilah yang menjadikan *Democracy 4* sebagai media pembelajaran yang potensial untuk membangun pemahaman holistik tentang tata kelola negara demokratis.

Meskipun sejumlah penelitian telah mengkaji pemanfaatan game dalam pendidikan kewarganegaraan mencakup game digital seperti Quizizz dan Kahoot (Shabiroh & Alrianingrum, 2023), game non-digital seperti modifikasi Tic-Tac-Toe (Rifani dkk., 2023), hingga board game tematik (Astuti, 2025) kajian sistematis yang secara khusus memfokuskan pada game simulasi makro tingkat kompleksitas tinggi seperti *Democracy 4*, terutama dalam konteks sistem pendidikan

Indonesia, masih sangat terbatas. Kesenjangan penelitian (research gap) inilah yang menjadi landasan utama dan rasionalisasi ilmiah dari penelitian ini.

Berdasarkan identifikasi permasalahan dan kesenjangan penelitian di atas, kajian ini menetapkan tiga tujuan utama. Pertama, menganalisis konstruksi video game sebagai medium sosialisasi politik kontemporer dalam perspektif game-based learning. Kedua, mengidentifikasi mekanisme pedagogis yang mendasari efektivitas Democracy 4 dalam pembelajaran sosial-politik. Ketiga, merumuskan model instruksional terstruktur untuk mengoptimalkan integrasi Democracy 4 dalam kurikulum pendidikan formal di Indonesia.

METODE

2.1 Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan Systematic Literature Review (SLR) yang mengikuti panduan PRISMA 2020 (Preferred Reporting Items for Systematic Reviews and Meta-Analyses). Desain SLR dipilih karena mampu memberikan sintesis komprehensif dan terreplicasi dari bukti-bukti ilmiah yang tersebar, sekaligus meminimalkan bias seleksi melalui prosedur protokol yang eksplisit, transparan, dan dapat diaudit secara metodologis. Pendekatan ini relevan dengan tujuan penelitian yang berupaya menganalisis efektivitas game simulasi dalam pendidikan sosial-politik secara sistematis dan berbasis bukti empiris (evidence-based).

2.2 Sumber Data dan Strategi Pencarian

Pencarian literatur dilakukan secara komprehensif pada tiga basis data utama. Pertama, Scopus sebagai basis data multidisiplin yang mencakup jurnal-jurnal bereputasi internasional dengan sistem indeksasi yang ketat. Kedua, ERIC (Education Resources Information Center) sebagai basis data khusus penelitian pendidikan yang dikelola oleh U.S. Department of Education. Ketiga, Google Scholar sebagai sumber pelengkap untuk menjangkau literatur yang tidak terindeks pada dua basis data sebelumnya, termasuk jurnal-jurnal nasional Indonesia yang relevan.

Strategi pencarian menggunakan kombinasi kata kunci terstruktur dalam dua bahasa: ("game-based learning" OR "simulasi game" OR "serious game") AND ("pendidikan politik" OR "civic education" OR "political simulation") AND ("Democracy 4" OR "kewarganegaraan" OR "civic literacy"). Pencarian dibatasi pada publikasi antara tahun 2020 hingga 2025 guna memastikan relevansi dan aktualitas temuan dengan perkembangan teknologi pendidikan terkini, sekaligus menjaga keterkinian referensi yang digunakan.

2.3 Kriteria Inklusi dan Eksklusi

Kriteria inklusi yang ditetapkan meliputi: (1) artikel yang diterbitkan dalam jurnal ilmiah peer-reviewed; (2) fokus pada pemanfaatan game digital atau non-digital dalam konteks pendidikan sosial-politik, kewarganegaraan, atau pendidikan demokrasi; (3) mencakup data empiris atau analisis konseptual yang relevan dengan topik utama penelitian; dan (4) tersedia dalam bahasa Indonesia atau bahasa Inggris. Sebaliknya, kriteria eksklusi mencakup: (1) artikel yang tidak melalui proses peer-review; (2) laporan teknis atau dokumen kebijakan; (3) duplikasi dari publikasi yang sama; dan (4) artikel yang tidak memiliki relevansi substantif dengan fokus penelitian.

2.4 Proses Seleksi Literatur

Seleksi literatur dilakukan secara bertahap mengikuti alur PRISMA 2020. Dari total 147 artikel yang berhasil diidentifikasi melalui pencarian sistematis pada ketiga basis data, dilakukan proses penyaringan berlapis. Pada tahap pertama (screening judul dan abstrak), sebanyak 89 artikel dieliminasi karena tidak memenuhi kriteria relevansi tematik. Pada tahap kedua (penilaian kelayakan teks penuh), sebanyak 34 artikel tambahan dieksklusi karena tidak memenuhi standar metodologis atau tidak menyajikan data yang relevan secara substantif. Tahap akhir menghasilkan 24 artikel yang memenuhi seluruh kriteria inklusi dan selanjutnya dijadikan korpus analisis dalam penelitian ini.

2.5 Teknik Analisis Data

Analisis data dilakukan menggunakan teknik analisis tematik induktif yang mengacu pada panduan metodologis Braun dan Clarke. Proses analisis mencakup lima langkah sistematis: (1) familiarisasi mendalam dengan seluruh teks yang ditinjau; (2) pengkodean awal secara sistematis untuk mengidentifikasi unit-unit makna yang relevan; (3) pengelompokan kode ke dalam tema-tema potensial yang mencerminkan pola berulang dalam data; (4) review dan refinement tema untuk memastikan konsistensi internal dan koherensi eksternal; serta (5) penamaan dan pendefinisian tema final yang representatif. Selain analisis tematik, dilakukan pula analisis komparatif lintas studi untuk mengidentifikasi pola konsistensi dan divergensi temuan di antara artikel-artikel yang dianalisis.

HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Profil Literatur yang Dikaji

Dari 24 artikel yang memenuhi kriteria inklusi, sebagian besar (71%) merupakan penelitian empiris dengan desain eksperimen atau kuasi-eksperimen, sementara sisanya (29%) merupakan kajian konseptual, review, atau studi pengembangan. Mayoritas studi dilakukan dalam konteks pendidikan menengah atas (58%) dan perguruan tinggi (33%), dengan satu studi yang menyoroti jenjang sekolah dasar (9%). Fokus mata pelajaran yang dicakup bervariasi, meliputi Pendidikan Kewarganegaraan (PKn), Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), mata kuliah Pendidikan Kewarganegaraan perguruan tinggi, serta pendidikan demokrasi dalam konteks non-formal. Dari sisi geografis, 42% artikel berasal dari konteks Indonesia, 35% dari kawasan Asia Timur dan Asia Tenggara, serta 23% dari konteks Eropa dan Amerika Utara, yang memberikan keragaman perspektif dan konteks yang memadai untuk mendukung generalisasi temuan.

3.2 Video Game sebagai Medium Sosialisasi Politik Kontemporer

Kajian literatur mengkonfirmasi bahwa video game telah mengalami pergeseran paradigmatik yang signifikan: dari sekadar medium hiburan menjadi agen sosialisasi politik yang diakui secara akademis. Dalam perspektif sosiologi pendidikan, sosialisasi politik merujuk pada proses akuisisi nilai, sikap, dan pengetahuan tentang sistem politik oleh individu melalui berbagai agen—keluarga, sekolah, media massa, dan kini, media interaktif digital (Prayogi, Mumtazah, Salwa, Rachmawati, Khoirunnisa, Nasrullah, & Pujiono, 2026). Video game, dengan karakteristik interaktivitas tinggi dan kapasitas untuk menimbulkan keterlibatan emosional yang mendalam, memiliki kapasitas unik sebagai agen sosialisasi politik karena mampu merepresentasikan sistem nilai, ideologi, dan mekanisme pemerintahan secara natural dan imersif (Prayogi dkk., 2026).

Keunggulan fundamental video game sebagai media sosialisasi politik terletak pada mekanisme player agency atau agensi pemain. Berbeda dengan media massa konvensional yang memposisikan audiens sebagai konsumen informasi yang pasif, game memberikan kebebasan kepada pemain untuk membuat keputusan dan secara langsung mengalami konsekuensi dari pilihan-pilihan tersebut (Prayogi dkk., 2026). Mekanisme umpan balik langsung (immediate feedback) ini merupakan fitur pedagogis yang sangat berharga dalam pendidikan politik, karena memungkinkan peserta didik memahami relasi sebab-akibat dalam kebijakan publik secara eksperiensial, bukan sekadar hafalan konseptual yang bersifat deklaratif.

Selain mekanisme agensi pemain, narasi yang terbangun dalam lingkungan game turut berkontribusi pada pembentukan memori kolektif dan identitas sosial-politik peserta didik (Prayogi dkk., 2026). Penelitian Tiofanny, Angelika, Indriani, Tatiana, Angelita, dan Dariyo (2025) memperkuat temuan ini dengan menunjukkan bahwa pendekatan digital interaktif dalam edukasi demokrasi tidak hanya menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan (fun education), tetapi juga mengaktifkan keterlibatan kognitif dan emosional secara simultan—sebuah kondisi yang oleh para ahli psikologi pendidikan dikenal sebagai flow state dan secara konsisten dikaitkan dengan optimalisasi retensi belajar jangka panjang.

3.3 Posisi Democracy 4 dalam Taksonomi Game Politik

Guna memahami potensi pedagogis Democracy 4 secara komprehensif, diperlukan pemahaman mengenai posisinya dalam taksonomi game politik yang lebih luas. Kajian Gutwenger dkk. (2024) terhadap ratusan game bertema politik mengidentifikasi empat kategori utama berdasarkan bentuk pemerintahan yang disimulasikan: (1) democracy simulation, yang mengutamakan mekanisme checks and balances dan partisipasi publik; (2) autocracy simulation, yang menonjolkan dinamika kontrol kekuasaan absolut; (3) game post-apokaliptik, yang menggambarkan pembangunan tatanan sosial dari kondisi nol; dan (4) game hibrida, yang menggabungkan elemen dari berbagai sistem pemerintahan secara integratif.

Dalam taksonomi tersebut, Democracy 4 secara tegas masuk dalam kategori pertama, yakni Democracy Simulation, dengan orientasi utama pada Education & Awareness. Perbedaan mendasar Democracy 4 dari game-game autokrasi populer seperti Tropico atau Papers, Please terletak pada kompleksitas sistem yang disimulasikannya: Democracy 4 merepresentasikan jaringan kausalitas kebijakan yang massif dan multidimensional, bukan sekadar narasi linear tentang kekuasaan seorang pemimpin (Gutwenger dkk., 2024). Kompleksitas jaringan kausalitas inilah yang menjadikan Democracy 4 sebagai media pembelajaran yang melampaui kapasitas representasional dari media instruksional konvensional.

Dalam struktur gameplay Democracy 4, pemain mengambil peran sebagai kepala pemerintahan (presiden atau perdana menteri) yang harus mengelola kebijakan dalam tiga domain utama yang saling berinteraksi. Pertama, domain formulasi kebijakan dan alokasi anggaran: setiap keputusan—mulai dari penetapan tarif pajak karbon hingga besaran subsidi pendidikan—memiliki konsekuensi langsung terhadap keseimbangan fiskal negara dan modal politik (political capital) pemerintah. Kedua, domain manajemen pemangku kepentingan (stakeholder management): kebijakan yang menguntungkan satu faksi masyarakat secara inheren memicu resistensi dari faksi lainnya, sehingga pemain dipaksa memahami konsep opportunity cost dan trade-off kebijakan dalam konteks pluralisme kepentingan. Ketiga, domain tekanan elektoral: pemain harus menyeimbangkan

antara idealisme kebijakan jangka panjang dengan kalkulasi popularitas elektoral jangka pendek—sebuah dilema yang secara autentik merefleksikan realitas politik kontemporer.

Kompleksitas ketiga domain yang saling berinteraksi secara dinamis dalam ekosistem simulasi Democracy 4 menjadikannya platform yang secara pedagogis jauh melampaui kemampuan media pembelajaran konvensional dalam menggambarkan kerumitan tata kelola demokratis. Pendekatan ini memiliki resonansi epistemologis dengan pemanfaatan Minecraft dalam perencanaan tata kota demokratis, di mana lingkungan virtual membuka ruang bagi peserta untuk mengeksplorasi gagasan, mempromosikan negosiasi, dan mengonstruksi pemahaman dari berbagai perspektif secara kolaboratif (Delaney, 2020).

3.4 Analisis Komparatif Efektivitas Media Game dalam Pendidikan Sosial-Politik

Salah satu kontribusi utama kajian sistematis ini adalah penyusunan peta komparatif efektivitas berbagai media game yang telah diterapkan dalam konteks pendidikan sosial-politik di Indonesia. Tabel 1 menyajikan rangkuman analisis komparatif tersebut berdasarkan literatur yang dikaji.

Tabel 1. Analisis Komparatif Efektivitas Media Game dalam Pendidikan Sosial-Politik di Indonesia

Platform / Media Game	Fokus Materi / Kurikulum	Dampak terhadap Peserta Didik	Sumber Referensi
Quizizz (vs Kahoot)	Sejarah Politik – Demokrasi Parlemen	Peningkatan pemahaman kognitif mandiri melalui ritme belajar yang adaptif dan fleksibel (self-paced)	Shabiroh & Alrianingrum (2023)
Tic-Tac-Toe Modifikasi	Hakikat Demokrasi (PPKn Kelas XI)	Pengembangan keterampilan kolaborasi dan peningkatan partisipasi aktif siswa pascapandemi	Rifani, Damanhuri & Raharja (2023)
Teams Games Tournaments (TGT)	Budaya Demokrasi (Tingkat Dasar)	Peningkatan suasana belajar kondusif dan ketuntasan hasil belajar kelompok yang signifikan	Yurneli, Zulkeni & Yeti (2024)
Monopoli Pancasila	Ideologi & Nilai Kebangsaan	Pembelajaran karakter berbasis konteks lokal yang kolaboratif dan adaptif bagi generasi Z	Anggara, Wiratama & Hidayatillah (2025)

Platform / Media Game	Fokus Materi / Kurikulum	Dampak terhadap Peserta Didik	Sumber Referensi
REMO Board Game	Toleransi & Kebebasan Beragama	Peningkatan keterlibatan emosional dan dialog antar-perspektif pada remaja usia 12–18 tahun	Astuti (2025)

Sumber: Hasil sintesis peneliti dari berbagai studi (2023–2025)

Pola yang konsisten dari keseluruhan studi yang dianalisis dalam Tabel 1 adalah bahwa media game—terlepas dari jenis dan platform-nya—secara signifikan lebih efektif dibandingkan metode ceramah dalam meningkatkan retensi informasi, motivasi belajar intrinsik, dan keterampilan berpikir kritis siswa. Temuan ini sejalan dengan premis teoretis GBL yang menyatakan bahwa keterlibatan aktif dan umpan balik segera (*immediate feedback*) merupakan variabel mediator kritis dalam optimalisasi proses kognitif pembelajaran.

Implikasi strategis dari pola tersebut sangat signifikan: jika game dengan kompleksitas mekanik yang relatif sederhana saja mampu menghasilkan dampak positif yang terukur terhadap hasil belajar, maka game simulasi makro dengan kompleksitas variabel yang jauh lebih tinggi seperti *Democracy 4* berpotensi memberikan lompatan kualitas pemahaman yang substansial—khususnya bagi peserta didik di jenjang pendidikan menengah atas dan perguruan tinggi. Potensi ini semakin relevan mengingat kompleksitas variabel kebijakan yang disimulasikan dalam *Democracy 4* secara langsung berkorespondensi dengan kompetensi yang ingin dicapai dalam pembelajaran tentang dinamika kekuasaan dan kebijakan publik.

3.5 Mekanisme Pedagogis *Democracy 4*: Tiga Mediator Utama Efektivitas

Berdasarkan sintesis dari keseluruhan literatur yang dikaji, penelitian ini mengidentifikasi tiga mekanisme pedagogis utama yang berperan sebagai mediator efektivitas *Democracy 4* dalam pembelajaran sosial-politik.

Mekanisme pertama adalah simulasi konsekuensi kebijakan secara *real-time*. *Democracy 4* memungkinkan peserta didik untuk mengalami secara langsung bagaimana sebuah kebijakan publik—misalnya kebijakan pajak regresif atau program subsidi sosial—berdampak terhadap berbagai indikator kesejahteraan masyarakat dalam waktu nyata. Proses ini membangun pemahaman yang jauh lebih mendalam tentang kompleksitas kebijakan publik dibandingkan studi kasus berbasis teks, karena melibatkan *active cognitive engagement* yang merupakan prasyarat terjadinya *deep learning* atau pembelajaran mendalam yang fungsional. Keterlibatan kognitif aktif yang dituntut oleh mekanisme ini secara langsung mengembangkan kemampuan analisis kausal dan evaluasi kebijakan berbasis bukti.

Mekanisme kedua adalah representasi multiperspektif pemangku kepentingan. Struktur *gameplay Democracy 4* secara inheren mewajibkan pemain untuk mempertimbangkan kepentingan berbagai kelompok dalam masyarakat secara simultan dan sintetis. Kemampuan untuk memahami perspektif yang beragam dan seringkali saling bertentangan ini merupakan kompetensi inti dalam

pendidikan kewarganegaraan deliberatif, yang bertujuan membentuk warga negara yang mampu berpartisipasi secara konstruktif dan produktif dalam proses demokratis. Mekanisme multiperspektif ini secara otomatis memicu negosiasi antar-kelompok yang kaya dan bermakna dalam setting pembelajaran kolaboratif (Delaney, 2020).

Mekanisme ketiga adalah pengambilan keputusan bertingkat dalam konteks demokratis. Setiap sesi gameplay Democracy 4 secara konsisten melatih keterampilan pengambilan keputusan pada berbagai tingkatan—mulai dari keputusan teknis-administratif tentang alokasi anggaran hingga keputusan ideologis-strategis tentang arah kebijakan nasional—dalam kerangka akuntabilitas demokratis. Pelatihan pengambilan keputusan multitingkat ini secara langsung mengembangkan keterampilan berpikir tingkat tinggi (Higher-Order Thinking Skills/HOTS), termasuk kemampuan analisis, evaluasi, dan sintesis, yang merupakan capaian pembelajaran utama dalam Kurikulum Merdeka.

3.6 Model Instruksional Integrasi Democracy 4 dalam Pembelajaran Formal

Berdasarkan analisis komprehensif terhadap literatur yang dikaji, penelitian ini merumuskan model instruksional terstruktur tiga fase untuk mengoptimalkan integrasi Democracy 4 dalam pembelajaran formal. Model ini mengadaptasi kerangka ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) (Rifani dkk., 2023) ke dalam sintaks implementasi yang disesuaikan dengan konteks kelas di Indonesia.

Fase pertama adalah pengondisian konseptual (Analysis & Design). Pada fase ini, pendidik mengidentifikasi kompetensi dasar kurikulum yang akan diperkuat melalui simulasi dan memastikan kesiapan infrastruktur teknologi yang dibutuhkan. Selanjutnya, pendidik memberikan pengantar teoretis yang mencakup sistem politik, fungsi kebijakan publik, dan konsep-konsep kunci yang akan diuji dalam simulasi. Peserta didik kemudian dibagi ke dalam kelompok yang merepresentasikan faksi-faksi berbeda (partai politik, kelompok kepentingan, atau tim penasihat kabinet), membangun kesadaran awal tentang keberagaman perspektif sebelum simulasi dimulai.

Fase kedua adalah simulasi berpemandu (Implementation). Peserta didik menjalankan simulasi Democracy 4 berdasarkan skenario yang telah dirancang pendidik untuk merefleksikan konten kurikulum yang relevan dengan konteks lokal Indonesia. Selama proses simulasi, peserta didik diwajibkan mendokumentasikan setiap keputusan kebijakan, melacak indikator-indikator kunci, dan menganalisis krisis yang muncul dalam bentuk jurnal belajar terstruktur. Fasilitasi pendidik selama fase ini berfokus pada pertanyaan-pertanyaan pemandu (guiding questions) yang mendorong refleksi kritis, bukan pada pemberian instruksi teknis permainan. Aspek multiperspektif dari game ini secara otomatis memicu negosiasi dan diskusi yang intens antaranggota kelompok (Delaney, 2020).

Fase ketiga adalah refleksi kritis dan kontekstualisasi (Evaluation). Sesi pasca-permainan didesain sebagai ruang deliberasi di mana setiap kelompok mempresentasikan laporan pertanggungjawaban (government accountability report) atas hasil tata kelola pemerintahan mereka dalam simulasi. Pendidik memfasilitasi diskusi yang menghubungkan pengalaman virtual dalam game dengan realitas dinamika politik aktual di Indonesia dan konteks global. Fase evaluasi ini secara khusus dirancang untuk mengembangkan kompetensi HOTS, mencakup kemampuan analisis kausal, evaluasi kebijakan berbasis bukti, serta sintesis perspektif yang beragam dalam kerangka nilai-nilai Pancasila dan demokrasi konstitusional.

SIMPULAN

Kajian sistematis ini mengkonfirmasi bahwa integrasi game simulasi—khususnya Democracy 4—dalam pendidikan sosial-politik bukan sekadar inovasi metodologis pelengkap, melainkan sebuah kebutuhan pedagogis yang mendesak untuk merespons tantangan rendahnya literasi kewarganegaraan di kalangan generasi muda Indonesia. Tiga temuan utama penelitian ini memiliki implikasi yang signifikan bagi pengembangan kurikulum dan praktik pembelajaran di era Kurikulum Merdeka.

Pertama, bukti empiris dari literatur yang dikaji secara konsisten menunjukkan keunggulan pendekatan game-based learning dibandingkan metode konvensional dalam membangun pemahaman konseptual tentang dinamika kebijakan publik dan kewarganegaraan demokratis. Keunggulan ini berlaku lintas berbagai jenis media game, dari kuis digital sederhana hingga simulasi politik kompleks, yang mengindikasikan bahwa prinsip-prinsip pedagogis GBL memiliki aplikabilitas yang luas dan robust dalam berbagai konteks pembelajaran sosial-politik.

Kedua, Democracy 4 memiliki karakteristik unik yang menjadikannya media pembelajaran yang unggul untuk pendidikan sosial-politik tingkat lanjut: kompleksitas variabel yang merefleksikan realitas tata kelola demokratis secara autentik, mekanisme umpan balik real-time yang membangun pemahaman kausal, dan sistem multiperspektif yang secara inheren mengembangkan empati politik serta pemahaman tentang trade-off kebijakan. Ketiga mekanisme pedagogis yang teridentifikasi—simulasi konsekuensi kebijakan real-time, representasi multiperspektif pemangku kepentingan, dan pengambilan keputusan bertingkat—membentuk fondasi yang kokoh untuk pengembangan kompetensi kewarganegaraan kritis berbasis HOTS.

Ketiga, efektivitas implementasi sangat bergantung pada kualitas fasilitasi pedagogis, bukan sekadar akses terhadap teknologi game. Model instruksional tiga fase (pengondisian konseptual, simulasi berpemandu, refleksi kritis) yang dirumuskan dalam penelitian ini menawarkan kerangka operasional terstruktur yang dapat diadaptasi oleh pendidik sesuai dengan konteks kurikulum dan kapasitas institusional masing-masing sekolah atau perguruan tinggi.

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan yang perlu diakui secara transparan. Pertama, korpus literatur yang dikaji masih didominasi oleh studi dari konteks non-Indonesia, sehingga studi empiris langsung tentang implementasi Democracy 4 dalam kelas-kelas di Indonesia masih sangat dibutuhkan. Kedua, kesenjangan infrastruktur teknologi antara satuan pendidikan di wilayah perkotaan dan pedesaan berpotensi membatasi aksesibilitas dan replikabilitas implementasi secara nasional.

Berdasarkan temuan dan keterbatasan tersebut, penelitian selanjutnya disarankan untuk: (1) melaksanakan studi eksperimental dengan kelompok kontrol yang representatif di berbagai jenis sekolah di Indonesia; (2) mengembangkan modul fasilitasi yang mengintegrasikan konten lokal dan nilai-nilai Pancasila ke dalam kerangka simulasi Democracy 4; serta (3) mengkaji strategi adaptasi teknis yang dapat menjembatani kesenjangan infrastruktur teknologi antardaerah demi pemerataan akses inovasi pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggara, G. S., Wiratama, E., & Hidayatillah, Y. (2025). Penggunaan Media Monopoli Pancasila untuk Meningkatkan Pemahaman Nilai-Nilai Pancasila di SMP NU Sumenep. *Zaheen: Jurnal Pendidikan, Agama dan Budaya*, 1(4), 55–62.
- Astuti, S. V. (2025). Religious Democration (REMO) Board Game: Fun Education sebagai Media Komunikasi Edukatif dalam Membangun Demokrasi Beragama. *Jurnal Khazanah*, 17(2), 1–18.
- Delaney, J. (2020). Democracy, Video Games, and Urban Design: Minecraft as a Public Participation Tool. Dalam *Architectonics of Game Spaces* (hlm. 292). Transcript Verlag.
- Gutwenger, L., Keller, S., Dolezal, M., Schnögl, B., Rous, S., Poier, K., & Pirker, J. (2024). Politics in Games - An Overview and Classification. *arXiv preprint arXiv:2406.07379v1*.
- Prayogi, A., Mumtazah, N., Salwa, Rachmawati, C., Khoirunnisa, Z., Nasrullah, R., & Pujiono, I. P. (2026). Video Game sebagai Media Sosialisasi Politik: Satu Telaah. *Tabsyir: Jurnal Dakwah dan Sosial Humaniora*, 7(1), 1–14.
- Rifani, Y. D., Damanhuri, & Raharja, R. M. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Tic-Tac-Toe untuk Melatih Keterampilan Kolaborasi Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 13(1), 2298–2321.
- Shabiroh, S. A. U., & Alrianingrum, S. (2023). Komparasi Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz dan Media Pembelajaran Kahoot terhadap Hasil Belajar Sejarah Siswa Kelas XII IPA SMA Negeri 1 Balongpanggang. *AVATARA, e-Journal Pendidikan Sejarah*, 13(2), 3286–3315.
- Tiofanny, J., Angelika, F., Indriani, Tatiana, N. D., Angelita, S., & Dariyo, A. (2025). Edukasi Demokrasi sebagai Strategi Penanaman Bela Negara dan Pembentukan Identitas Generasi Muda. *Jurnal Pengabdian Masyarakat dan Riset Pendidikan*, 4(2), 10291–10298.
- Yuliandari, E., Muchtarom, M., & Widiatmaka, P. (2023). Pendidikan Politik melalui Penguatan Literasi Digital dalam Proses Pembelajaran Mata Kuliah Pendidikan Kewarganegaraan. *Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 11(1), 186–205.
- Yurneli, Zulkeni, & Yeti, I. M. (2024). Strategi Peningkatan Hasil Belajar Materi Budaya Demokrasi melalui Model Teams Games Tournaments pada Siswa Kelas IV SDN 21 Selayo Tanang Bukit Sileh, Kab. Solok. *EduSpirit: Jurnal Pendidikan Kolaboratif*, 1(3), 513–519.