Kontribusi, Vol.7 No.1 November 2026
2747-2027 (Print) / 2747-2035 (Online)
DOI: https://doi.org/10.53624/Kontribusi.v7i1.1001

Penguatan Budaya Indonesia melalui Permainan Langkah Nusantara sebagai Media Ular Tangga Edukatif di Sekolah Indonesia Bangkok

Diterima:
1 Oktober 2026
Revisi:
29 Oktober 2026
Terbit:
6 November 2026

[a]Meigitha Wijaya Putri, [b]Sonia Ayu Wulandari, [c]Amalia Azzahra Ramadhani, [d]Siti Nur Khadizah Anwar, [e]Fara Afifatuzuh Riyah, [f]Naila Zakiyah Darajat, [g]Annisa Maharani Rinjani, [h*]Sukemi, [i]Riana Dwi Putra

[a,b,c,d,e,f,g,h]Universitas Mulawarman, [i]Sekolah Indonesia Bangkok

Abstrak— **Latar Belakang:** Peserta didik Sekolah Indonesia Bangkok (SIB) belajar dalam lingkungan sosial budaya negara lain sehingga penguatan identitas kebangsaan dan pemahaman keragaman budaya Indonesia perlu dilakukan melalui media pembelajaran interaktif, seperti permainan ular tangga. **Tujuan:** Kegiatan ini bertujuan mengetahui perbedaan pemahaman peserta didik SIB mengenai identitas kebangsaan dan keragaman budaya Indonesia sebelum dan sesudah menggunakan permainan Langkah Nusantara. **Metode:** Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain pra-eksperimental *one group pretest-posttest*. Sebanyak 15 peserta didik mengikuti tahapan pre-test, penyampaian materi, permainan Langkah Nusantara, dan post-test. Data dianalisis melalui uji normalitas, korelasi, dan *paired samples t-test*. **Hasil:** Rata-rata skor meningkat dari 66,00 menjadi 92,00. Uji *paired samples t-test* menunjukkan perbedaan signifikan ($t = -12{,}160$; $df = 14$; $p < 0{,}001$). Korelasi pre-test dan post-test rendah serta tidak signifikan ($r = 0{,}200$; $p = 0{,}474$). **Kesimpulan:** Permainan Langkah Nusantara meningkatkan pemahaman peserta didik SIB tentang identitas kebangsaan dan keragaman budaya Indonesia serta berpotensi menjadi strategi pembelajaran relevan bagi peserta didik Indonesia di luar negeri.
Kata Kunci— Identitas Kebangsaan; Keragaman Budaya; Media Pembelajaran; Permainan Ular Tangga; Sekolah Indonesia Bangkok

Abstract*— *Background: *Students at the Indonesian School in Bangkok (SIB) learn within the sociocultural environment of a foreign country; therefore, it is essential to strengthen their sense of national identity and their understanding of Indonesia's cultural diversity through interactive learning media, such as a "snakes and ladders" style board game.* ***Objective:*** *This activity aims to examine the difference in SIB students' understanding of national identity and the richness of Indonesian culture before and after using the *Langkah Nusantara* (Steps of the Archipelago) board game.* ***Methods:*** *The study employs a quantitative approach with a pre-experimental, one-group pretest-posttest design. A total of 15 students participated in a sequence consisting of a pre-test, a lesson, the *Langkah Nusantara* game, and a post-test. Data were analyzed using a normality test, correlation analysis, and a paired-sample t-test.* ***Results:*** *The mean score increased from 66.00 to 92.00. The paired-sample t-test revealed a significant difference ($t = -12.160$; $df = 14$; $p < 0.001$). The correlation between the pre-test and post-test scores was low and not statistically significant ($r = 0.200$; $p = 0.474$).* ***Conclusion:*** *The *Langkah Nusantara* game enhances SIB students' understanding of national identity and Indonesia's cultural diversity, demonstrating its potential as a relevant learning strategy for Indonesian students living abroad.*
Keywords— *National Identity; Cultural Diversity; Learning Media; Snakes and Ladders Game; Indonesian School in Bangkok*

This is an open access article under the CC BY-SA License.

Penulis Korespondensi:

Sukemi,
Program Studi Pendidikan Kimia,
Universitas Mulawarman,
Email: sukemi@fkip.unmul.ac.id

Kontribusi, Vol.7 No.1 November 2026
ISSN: 2747-2027 (Print) / 2747-2035 (Online)
DOI: https://doi.org/10.53624/kontribusi.v7i1.1001

I. PENDAHULUAN

Indonesia adalah negara dengan keragaman budaya yang tinggi, yang tercermin dalam kelompok etnis, bahasa, seni, tradisi, budaya daerah, dan lain-lain (Puji Astuti & Wiratsiwi, 2025). Setiap daerah di Indonesia memiliki budaya yang unik, yang menjadikan Indonesia sebagai negara multikultural. Indonesia terdiri dari ratusan suku bangsa dengan adat, bahasa, kesenian, dan tradisi yang berbeda-beda, sehingga menghadirkan corak dan warna tersendiri di setiap daerah (Rendi Prilandi et al., 2025). Pengintegrasian keragaman budaya dan nilai-nilai kebangsaan ke dalam pendidikan merupakan hal yang penting karena siswa dituntut untuk mampu menerima keragaman budaya sebagai bagian dari cara hidup di Indonesia (Ayu Kusuma Dewi & Setyasto, 2024) . Pendidikan budaya tidak harus berupa informasi yang pasif dan statis, tetapi dapat disajikan dalam bentuk "pengalaman belajar" yang aktif dan dinamis melalui media pembelajaran interaktif (Mulyani et al., 2026). Kebutuhan ini terutama berlaku bagi siswa yang belajar di luar negeri, misalnya siswa di Sekolah Indonesia di Bangkok (SIB) yang proses pembelajarannya dilakukan dalam konteks lingkungan sosial budaya negara lain. Oleh karena itu, sangat penting untuk menanamkan rasa persatuan nasional dan pemahaman tentang keragaman budaya di kalangan siswa SIB sebagai bagian dari proses pembelajaran mereka.

Hasil penelitian yang dilakukan di luar negeri dan di Indonesia menunjukkan bahwa pendidikan merupakan salah satu faktor yang dapat mempertahankan dan memperkuat identitas nasional siswa melalui kurikulum, kegiatan pembelajaran, dan integrasi budaya (Yulianie et al., 2025). Di SIB, pendidikan musik diterapkan sebagai salah satu bentuk pengintegrasian unsur-unsur budaya Indonesia dalam proses pendidikan di lingkungan pendidikan di luar Indonesia (Amas, 2024). Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Kementerian Pendidikan Nasional terhadap siswa Indonesia yang belajar di luar negeri menunjukkan bahwa belajar di luar negeri memiliki hubungan dengan pengembangan karakter kebangsaan siswa Indonesia serta peran mereka sebagai warga negara Indonesia (Widodo et al., 2024). Temuan di atas menunjukkan bahwa konteks lingkungan pendidikan berbeda-beda dalam memperkuat identitas nasional dan kesadaran kebangsaan siswa secara keseluruhan. Oleh karena itu, kegiatan pembelajaran yang terintegrasi dengan kesadaran kebangsaan dan budaya Indonesia dalam bentuk media pendidikan dan interaktif relevan untuk diterapkan pada siswa SIB.

Permainan edukatif ular tangga merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan sebagai sarana penyampaian materi ini. Proses pembelajaran melalui permainan edukatif dapat mengintegrasikan materi pembelajaran dengan permainan sehingga siswa terlibat dalam interaksi, pertanyaan, dan tantangan sepanjang proses pembelajaran (Situmeang, 2025). Sebuah permainan ular tangga berbasis *Genially* dikembangkan oleh Septiana & Widodo (2025) untuk mengajarkan keragaman budaya di sekolah dasar. Mereka menunjukkan bahwa permainan

tersebut dinilai "sangat sesuai" berdasarkan validasi para ahli. Setelah mengikuti pelajaran tersebut, penggunaan permainan ini juga menunjukkan peningkatan pemahaman siswa terhadap materi keragaman budaya. Hasil ini menunjukkan bahwa permainan ular tangga dapat dikembangkan sebagai alat pembelajaran interaktif yang meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi budaya.

Permainan ular tangga juga telah dikembangkan dalam pembelajaran seputar topik pendidikan budaya dan kewarganegaraan. Untuk memfasilitasi proses pembelajaran tentang keragaman sosial dan budaya, Ayu Kusuma Dewi & Setyasto (2024) menciptakan permainan Ular Tangga berbasis budaya untuk kurikulum Pendidikan Kewarganegaraan (PPKn). Puji Astuti dan Wiratsiwi (2025) menciptakan permainan edukatif bernama UTAR (Ular Tangga Cerdas) untuk materi pembelajaran tentang keragaman budaya di Indonesia dalam mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PPKn). Dalam pendidikan kewarganegaraan, permainan ular tangga dapat digunakan untuk menyajikan konten keragaman budaya, ras, etnis, dan agama dalam kerangka "Bhinneka Tunggal Ika" (Jati & Boriboon, 2024). Namun, penelitian dan pengembangan media ular tangga tersebut umumnya dilakukan pada peserta didik di sekolah dalam konteks pendidikan di Indonesia dan lebih banyak berfokus pada pengembangan media serta peningkatan hasil belajar. Penerapan permainan ular tangga yang secara khusus memuat keragaman budaya, persatuan, dan identitas kebangsaan bagi peserta didik Indonesia yang belajar di luar negeri, khususnya di Sekolah Indonesia di Bangkok (SIB), masih terbatas.

Kegiatan ini didasarkan pada permainan ular tangga sebagai sarana untuk memperkuat pemahaman siswa tentang konsep identitas nasional di Sekolah Indonesia di Bangkok (SIB). Permainan ini memuat berbagai materi yang berkaitan dengan budaya, persatuan, dan keberagaman Indonesia, disertai dengan pengenalan motto "Bhinneka Tunggal Ika" serta nilai-nilai kebangsaan. Materi disajikan dalam bentuk informasi, pertanyaan, dan tantangan, dan siswa dapat terlibat langsung dalam proses pembelajaran melalui kegiatan berbasis permainan (Situmeang, 2025; Taria et al., 2025). Oleh karena itu, kegiatan ini dirancang untuk menumbuhkan identitas kebangsaan dan apresiasi siswa SIB terhadap keragaman budaya melalui penggunaan permainan Langkah Nusantara, yaitu permainan ular tangga yang dimodifikasi dengan muatan keragaman budaya Indonesia. Tujuan PKM ini adalah untuk mengetahui perbedaan pemahaman peserta didik Sekolah Indonesia di Bangkok mengenai identitas kebangsaan dan keragaman budaya Indonesia sebelum dan sesudah mengikuti kegiatan pembelajaran menggunakan permainan Langkah Nusantara.

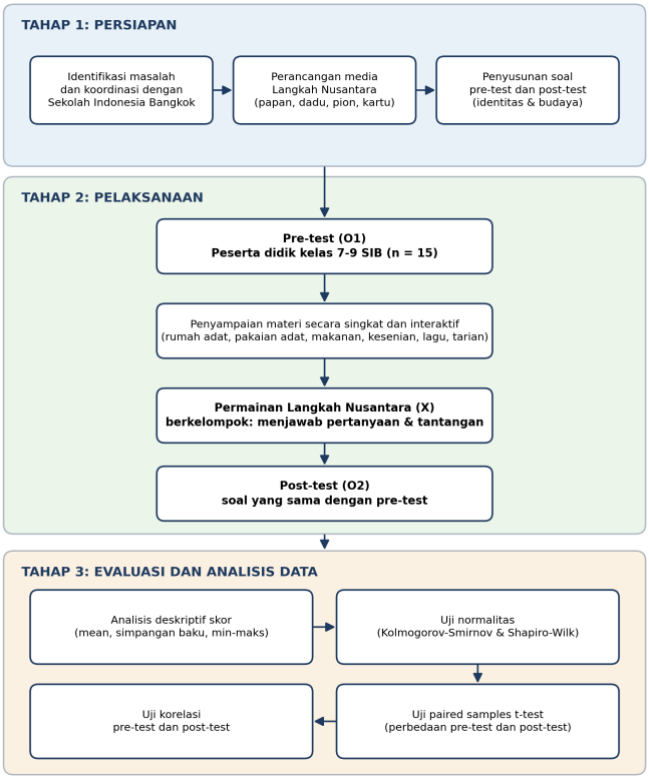
II. METODE

Kegiatan ini merupakan salah satu program kerja Kuliah Kerja Nyata (KKN) yang dilaksanakan di Sekolah Indonesia Bangkok, Thailand pada 11 September 2026. Tujuan kegiatan

Kontribusi, Vol.7 No.1 November 2026
ISSN: 2747-2027 (Print) / 2747-2035 (Online)
DOI: https://doi.org/10.53624/kontribusi.v7i1.1001

ini, yaitu untuk memperkuat pemahaman peserta didik mengenai keragaman budaya yang ada di Indonesia melalui penggunaan media permainan Langkah Nusantara. Kegiatan ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *pre-eksperimental* bentuk *One Grup Pretest-Postest Design.* Pada desain ini, satu kelompok akan diukur sebelum (*pre*-test) dan sesudah *(post*-test) diberi perlakuan untuk mengetahui perubahan pemahaman (Dwi Agustin et al. 2023). Studi eksperimen dalam penelitian kuantitatif memiliki ciri pengukuran variabel di awal sebelum pelaksanaan kegiatan dan di akhir setelah pelaksanaan kegiatan (Amruddin, et.al, 2022). Desain ini dipilih karena jumlah peserta terbatas dan kegiatan dilaksanakan tanpa kelompok pembanding.

Pelaksanaan kegiatan meliputi tiga tahap yang disajikan pada Gambar 1, yaitu persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi. Tahap persiapan meliputi identifikasi masalah dan juga koordinasi dengan pihak sekolah, perancangan media Langkah Nusantara, serta penyusunan soal *pre-test* dan *post-test.* Tahap pelaksanaan diawali dengan *pre-test* (O1), dilanjutkan penyampaian materi secara singkat dan interaktif, permainan Langkah Nusantara secara berkelompok (X), dan diakhiri dengan *post-test* (O2). Tahap evaluasi berupa analisis data hasil *pre-test* dan *post-test* melalui analisis deskriptif, uji normalitas, uji korelasi, dan uji *paired samples t-test.* Urutan tahap pelaksanaan ini mengikuti pola pengukuran sebelum dan sesudah kegiatan pada studi eksperimen (Amruddin, et.al, 2022).



Gambar 1. Diagram Alur Pelaksanaan Kegiatan Langkah Nusantara di Sekolah Indonesia Bangkok
Sumber: Diolah penulis berdasarkan desain pre-eksperimental (Dwi Agustin et al. 2023)

Peserta kegiatan berjumlah 15 peserta didik kelas 7-9 Sekolah Indonesia Bangkok. Media yang digunakan berupa Langkah Nusantara, yaitu sebuah permainan ular tangga yang dimodifikasi dengan muatan keragaman budaya Indonesia serta dilengkapi dengan dadu, pion, dan kartu pertanyaan serta terdapat tantangan, sebagaimana tampak pada Gambar 2. Materi dalam media ini mencakup rumah adat, pakaian adat, makanan tradisional, kesenian, lagu daerah, dan tarian daerah. Penggunaan media ular tangga dengan muatan keberagaman budaya juga telah diterapkan sebagai media pembelajaran untuk membantu peserta didik memahami keragaman budaya Indonesia.

Data diperoleh melalui hasil *pre-test*, *post-test*, dan dokumentasi kegiatan. Variabel yang diukur adalah pemahaman peserta didik mengenai budaya Indonesia berdasarkan skor *pre-test* dan *post-test*. Data dianalisis secara kuantitatif dengan membandingkan skor yang diperoleh peserta didik sebelum dan setelah mengikuti kegiatan. Hasil *pre-test* dan *post-test* untuk mengetahui peningkatan pemahaman peserta didik (Saadah & Bektiningsih, 2026). Data dianalisis menggunakan SPSS dengan empat langkah analisis seperti terlihat pada Gambar 1. Pertama, analisis deskriptif berupa rata-rata, simpangan baku, nilai minimum, dan nilai maksimum untuk meringkas skor peserta, dengan hasil pada Tabel 1. Kedua, uji normalitas *Kolmogorov-Smirnov* dan *Shapiro-Wilk* pada skor *pre-test, post-test,* dan selisih skor, dengan hasil terdapat pada Tabel 2. Hasil uji normalitas menjadi dasar pemilihan uji beda dua data berpasangan, yaitu *paired samples t-test* untuk data berdistribusi normal. Karena skor sebelum dan sesudah kegiatan berasal dari kelompok yang sama, perbedaannya diuji dengan *paired samples t-test* dengan signifikansi 0,05, disertai dengan uji korelasi *pearson* antara kedua skor.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan "Langkah Nusantara" dilaksanakan sebagai kegiatan edukatif dan interaktif untuk memperkenalkan keragaman budaya Indonesia kepada peserta didik Sekolah Indonesia di Bangkok (SIB). Temuan PKM ini adalah terdapat peningkatan pemahaman peserta didik mengenai identitas kebangsaan dan keragaman budaya Indonesia setelah mengikuti kegiatan "Langkah Nusantara". Untuk mengetahui perubahan pemahaman peserta didik, dilakukan evaluasi melalui *pre-test* dan *post-test* yang diberikan sebelum dan sesudah kegiatan. Instrumen evaluasi memuat materi mengenai budaya, persatuan, keberagaman Indonesia, serta motto "Bhinneka Tunggal Ika". Sebanyak 15 peserta didik mengikuti *pre-test* dan *post-test* secara lengkap, kemudian skor yang diperoleh dikonversi ke dalam skala 100.

Kontribusi, Vol.7 No.1 November 2026
ISSN: 2747-2027 (Print) / 2747-2035 (Online)
DOI: https://doi.org/10.53624/kontribusi.v7i1.1001



Gambar 2. Tampilan Media Permainan Langkah Nusantara

Gambar 2 menunjukkan tampilan awal media pembelajaran "Langkah Nusantara" yang digunakan dalam kegiatan PKM. Tampilan tersebut memperkenalkan permainan "Langkah Nusantara" sebagai media pembelajaran yang digunakan untuk menyampaikan materi mengenai keragaman budaya dan nilai-nilai kebangsaan Indonesia. Media ini digunakan sebagai pendukung kegiatan pembelajaran berbasis permainan bersama peserta didik Sekolah Indonesia di Bangkok. Penggunaan media tersebut menjadi bagian dari pelaksanaan kegiatan "Langkah Nusantara" untuk membantu peserta didik memahami materi secara lebih interaktif.

Tabel 1. Hasil Analisis Deskriptif Nilai *Pre-test* dan *Post-test*

Jenis Tes	***N***	***Mean***	***Std. Deviation***	***Minimum***	**Maximum**
Pre-test	15	66,00	6,325	60	80
Post-test	15	92,00	6,761	80	100Dat

Berdasarkan Tabel 1, nilai rata-rata peserta didik sebelum mengikuti kegiatan sebesar 66,00, sedangkan setelah mengikuti kegiatan meningkat menjadi 92,00. Dengan demikian, terdapat peningkatan nilai rata-rata sebesar 26 poin setelah peserta didik mengikuti kegiatan "Langkah Nusantara". Peningkatan juga terlihat pada nilai minimum, yaitu dari 60 pada *pre-test* menjadi 80 pada *post-test*, serta nilai maksimum dari 80 menjadi 100. Hasil tersebut menunjukkan adanya perubahan positif pada hasil evaluasi peserta didik setelah mengikuti kegiatan. Dengan demikian, secara deskriptif, pemahaman peserta didik mengenai materi yang diberikan mengalami peningkatan setelah penggunaan media "Langkah Nusantara".

2747-2027 (Print) / 2747-2035 (Online)
DOI: https://doi.org/10.53624/Kontribusi.v7i1.1001

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas Data Nilai *Pre-test* dan *Post-test*

Variabel	***Kolmogorov-Smirnov Statistic***	***df***	***Sig.***	***Shapiro-Wilk Statistic***	***df***	***Sig.***
Nilai Pre-test	*0,295*	*15*	*0,001*	*0,761*	*15*	*0,001*
Nilai Post-test	*0,283*	*15*	*0,002*	*0,801*	*15*	*0,004*
selisih	*0,232*	*15*	*0,029*	*0,883*	*15*	*0,052*

Berdasarkan Tabel 2, analisis uji normalitas dilakukan terhadap 15 data peserta yang mengikuti *pre-test* dan *post-test* secara lengkap. Pengujian normalitas menggunakan uji *Kolmogorov-Smirnov* dan *Shapiro-Wilk*. Berdasarkan uji *Kolmogorov-Smirnov*, nilai signifikansi *pre-test* sebesar 0,001, *post-test* sebesar 0,002, dan selisih sebesar 0,029, yang seluruhnya lebih kecil dari 0,05. Sementara itu, berdasarkan uji *Shapiro-Wilk*, nilai signifikansi *pre-test* sebesar 0,001 dan *post-test* sebesar 0,004, yang keduanya lebih kecil dari 0,05, sedangkan nilai signifikansi selisih sebesar 0,052, yang lebih besar dari 0,05. Hasil tersebut menunjukkan bahwa data *pre-test* dan *post-test* tidak berdistribusi normal secara terpisah, sedangkan data selisih antara *pre-test* dan *post-test* berdistribusi normal berdasarkan uji *Shapiro-Wilk*. Karena *paired-samples t-test* menggunakan distribusi selisih antara dua pengukuran berpasangan sebagai dasar asumsi normalitas, hasil uji tersebut menunjukkan bahwa asumsi normalitas untuk analisis *paired-samples t-test* terpenuhi.

Tabel 3. *Paired Samples Correlations*

Variabel	**N**	***Correlation***	**Sig.**
Pre-test dan *Post-test*	15	0,200	0,474

Hubungan antara skor *pre-test* dan *post-test* ditunjukkan pada Tabel 3. Koefisien korelasi sebesar 0,200 termasuk kategori rendah dan nilai signifikansi 0,474 lebih besar dari 0,05 sehingga hubungan tersebut tidak signifikan secara statistik. Hasil ini mengindikasikan bahwa peserta dengan skor awal yang lebih rendah maupun relatif lebih baik sama-sama mengalami peningkatan setelah kegiatan. Namun, dengan 15 peserta dan skor awal yang hanya berkisar antara 60 dan 80, korelasi yang tidak signifikan ini tidak dapat dibaca sebagai bukti bahwa peningkatan sepenuhnya tidak dipengaruhi skor awal.

Tabel 4. *Paired Samples T-Test*

Variabel	***Mean Difference***	***Std. Deviation***	***Std. Error Mean***	***95% CI Lower***	***95% CI Upper***	***t***	***df***	***Sig. (2-tailed)***
Pre-test – Post-test	*-26,000*	*8,281*	*2,138*	*-30,586*	*-21,414*	*-12,160*	*14*	*0,000*

Kontribusi, Vol.7 No.1 November 2026
ISSN: 2747-2027 (Print) / 2747-2035 (Online)
DOI: https://doi.org/10.53624/kontribusi.v7i1.1001

Hasil uji *paired samples t-test* disajikan pada Tabel 4. Selisih rata-rata skor *pre-test* dan *post-test* sebesar –26,000 (tanda negatif muncul karena skor *pre-test* dikurangi dengan skor *post-test),* dengan simpangan baku 8,281 dan *standard error* 2,138. Interval kepercayaan 95% untuk selisih tersebut berada pada rentang –30,586 sampai –21,414 dan nilai t sebesar –12,160 dengan derajat kebebasan 14 menghasilkan $p < 0,001$. Dengan demikian, terdapat perbedaan yang signifikan antara pemahaman peserta sebelum dan sesudah mengikuti kegiatan Langkah Nusantara.

Hasil evaluasi kegiatan menunjukkan bahwa tujuan PKM tercapai, yaitu adanya perbedaan pemahaman peserta didik tentang identitas kebangsaan dan keragaman budaya Indonesia sebelum dan sesudah kegiatan. Evaluasi dilakukan dengan membandingkan skor *pre-test* dan *post-test* seperti pada Tabel 1 dan Tabel 4 dan seluruh 15 peserta mengikuti kedua tes secara lengkap. Seluruh peserta memperoleh skor *post-test* minimal 80, sedangkan pada *pre-test* skor tertinggi hanya 80. Rata-rata skor naik 26 poin dan perbedaannya signifikan secara statistik.

Hasil PKM ini sejalan dan didukung oleh beberapa penelitian terdahulu tentang media ular tangga untuk materi keragaman budaya. Saadah & Bektiningsih (2026) memberikan keterangan bahwa kenaikan rata-rata skor dari 51,16 menjadi 80,63 pada media ular tangga berbantuan *aufmented reality,* dengan uji *paired sample t-test* yang signifikan ($p < 0,05$), sehingga kenaikan 26 poin pada PKM ini berada pada kisaran yang sama dengan kenaikan 29,47 poin pada penelitian tersebut. Rachma & Rachmadyanti (2026) juga memperoleh peningkatan hasil belajar yang efektif melalui UTABU 3D, sedangkan Septiana dan Widodo (2025) melaporkan bahwa permainan ular tangga berbasis *Genially* dinilai sangat sesuai oleh ahli dan meningkatkan pemahaman keragaman budaya. Muslimah et al., (2025) mengembangkan media ular tangga pada pembelajaran Pendidikan Pancasila dengan materi keragaman budaya Indonesia dan menunjukkan bahwa media tersebut telah memenuhi kriteria valid, praktis, dan juga efektif untuk digunakan dalam pembelajaran. Ayu Kusuma Dewi & Setyasto (2024) menemukan bahwa suasana belajar yang menyenangkan melalui ular tangga berbasis budaya menumbuhkan motivasi belajar, dan Anggraeni, et al., (2023) melaporkan validasi ahli yang tinggi serta respons positif peserta didik dan guru terhadap ular tangga digital. Kesamaan tema di antara penelitian-penelitian tersebut dan PKM ini mendukung serta memperkuat hasil kegiatan "Langkah Nusantara" bahwa media ular tangga, baik fisik maupun digital, serta dapat menjadi media pembelajaran yang relevan untuk membantu peserta didik memahami dan juga menanamkan pemahaman keragaman budaya Indonesia.

Konsistensi hasil tersebut berkaitan dengan sifat permainan sebagai sarana pembelajaran aktif *(game based learning*) yang melibatkan peserta didik secara langsung. Susanti, et. al (2026)

2747-2027 (Print) / 2747-2035 (Online)
DOI: https://doi.org/10.53624/Kontribusi.v7i1.1001

melalui meta-analisis menyimpulkan bahwa media permainan edukatif secara umum berpengaruh positif terhadap motivasi belajar karena meningkatkan keterlibatan dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Situmeang (2025) menambahkan bahwa pembelajaran berbasis permainan menyediakan ruang belajar yang aman, tempat kesalahan menjadi bagian dari proses dan disertai umpan balik langsung. Pandangan ini juga sejalan dengan temuan korelasi pada Tabel 3, yaitu peserta dengan skor awal rendah maupun relatif baik sama-sama meningkat, karena permainan ini memberikan kesempatan belajar yang sama kepada setiap peserta.

Kegiatan ini juga memiliki makna khusus bagi peserta didik di Sekolah Indonesia Bangkok yang belajar di lingkungan sosial budaya negara lain. Pengalaman belajar di luar negeri berhubungan dengan pembentukan karakter kebangsaan dan kesadaran siswa Indonesia sebagai warga negara (Widodo et al., 2024). Penggunaan media bermuatan nilai Bhinneka Tunggal Ika juga sesuai dengan temuan Jati dan Boriboon (2024) bahwa permainan ular tangga efektif untuk menyampaikan materi keragaman budaya, ras, etnis, dan agama dalam pendidikan kewarganegaraan. Meskipun demikian, kegiatan ini menggunakan satu kelompok tanpa kelompok pembanding dengan 15 peserta, serta peserta juga menerima penyampaian materi sebelum permainan, sehingga peningkatan skor tidak dapat dikaitkan dengan permainan saja. Temuan ini lebih tepat dibaca sebagai indikasi bahwa rangkaian kegiatan yang memuat permainan Langkah Nusantara berkaitan dengan peningkatan pemahaman, yang perlu dilakukan uji lebih lanjut dengan desain yang memiliki kelompok pembanding.



Gambar 3. Pelaksanaan Kegiatan Langkah Nusantara

Pelaksanaan kegiatan Langkah Nusantara di Sekolah Indonesia Bangkok ditunjukkan pada Gambar 3. Gambar tersebut memperlihatkan peserta didik berseragam pramuka yang duduk bersama di lantai aula dan menghadap ke arah tim pelaksana. Tim pelaksana berdiri di bagian depan, dekat layar yang menampilkan sebuah tabel. Posisi duduk yang berkelompok dan perhatian peserta kepada tim pelaksana menunjukkan bahwa kegiatan berlangsung secara tatap

Kontribusi, Vol.7 No.1 November 2026
ISSN: 2747-2027 (Print) / 2747-2035 (Online)
DOI: https://doi.org/10.53624/kontribusi.v7i1.1001

muka dan interaktif. Foto ini menjadi bukti bahwa kegiatan dilaksanakan langsung bersama peserta didik.



Gambar 4. Dokumentasi Kegiatan Bersama Peserta Didik Sekolah Indonesia Bangkok

Dokumentasi yang diambil setelah pelaksanaan kegiatan disajikan pada Gambar 4. Pada gambar ini, peserta didik dan tim pelaksana berdiri dan duduk berbaris mengelilingi papan permainan Langkah Nusantara yang diletakkan di bagian tengah. Papan tersebut berpetak biru dan putih dengan angka di setiap kotak seperti pada papan ular tangga umumnya. Foto bersama ini menunjukkan bahwa kegiatan diikuti peserta didik secara langsung sekaligus memperlihatkan wujud fisik media yang digunakan.

IV. KESIMPULAN

Kegiatan "Langkah Nusantara" yang menggunakan media permainan ular tangga bermuatan keragaman budaya Indonesia terbukti mampu menjawab tujuan kegiatan, yaitu memperkuat pemahaman peserta didik Sekolah Indonesia Bangkok mengenai identitas kebangsaan dan keragaman budaya Indonesia melalui pendekatan pembelajaran yang aktif dan interaktif. Dengan demikian, penggunaan media permainan edukatif berbasis budaya seperti Langkah Nusantara dapat menjadi salah satu strategi yang relevan untuk menumbuhkan kesadaran identitas kebangsaan pada peserta didik Indonesia yang menempuh pendidikan di lingkungan sosial budaya negara lain. Mengingat keterbatasan desain penelitian yang belum melibatkan kelompok kontrol serta jumlah peserta yang masih terbatas, disarankan agar kegiatan pengabdian maupun penelitian lanjutan mempertimbangkan penggunaan kelompok pembanding dan jumlah sampel yang lebih besar untuk memperkuat validitas temuan. Pengembangan media serupa dengan cakupan materi budaya yang lebih luas serta penerapan pada jenjang pendidikan lain juga dapat menjadi arah lanjutan kegiatan pengabdian masyarakat berikutnya.

2747-2027 (Print) / 2747-2035 (Online)
DOI: https://doi.org/10.53624/Kontribusi.v7i1.1001

DAFTAR PUSTAKA

Amas, T. (2024). Implementation of Music Education at Indonesian School of Bangkok. EDUKASIA: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran, 5, 2563–2568. Retrieved from https://jurnaledukasia.org

Anggraeni, N. O., Abidin, Y., & Wahyuningsih, Y. (n.d.). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PERMAINAN ULAR TANGGA DIGITAL PADA MATERI KERAGAMAN BUDAYA INDONESIA MATA PELAJARAN IPS KELAS IV SEKOLAH DASAR.

Ayu Kusuma Dewi, O., & Setyasto, N. (2024). Media Ular Tangga Berbasis Budaya Kabupaten Kendal pada Muatan Pelajaran PPKn. Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan, 8(1), 49–59. https://doi.org/10.23887/jppp.v8i1.65537

BUKU METODOLOGI PENELITIAN KUANTITATIF _ ANOVA. (n.d.).

Dwi Agustin, Ribut Prastiwi Sriwijayanti, & Ryzca Siti Qomariyah. (2023). PENGARUH MEDIA ULAR TANGGA PINTAR (UTAR) TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS V PADA MATA PELAJARAN IPS TEMA KERAGAMAN BUDAYA DI SDN DRINGU TAHUN AJARAN 2022/2023. PARAMETER: Jurnal Pendidikan Universitas Negeri Jakarta, 35(1), 26–38. https://doi.org/10.21009/parameter.351.03

Jati, D. H. P., & Boriboon, G. (2024). Developing Snakes and Ladders as a Civic Education Tool for Vocational High Schools. Lembaran Ilmu Kependidikan, 53(2), 131–138. https://doi.org/10.15294/lik.v53i2.10421

Mulyani, P. S., Akhyar, M., Yusuf, M., & Efendi, A. (2026). Augmented Reality for Cultural Awareness Education: Design, Validation, and Impact on Elementary School Students in Indonesia. International Journal of Learning, Teaching and Educational Research, 25(3), 1146–1169. https://doi.org/10.26803/ijlter.25.3.51

Puji Astuti, S., & Wiratsiwi, W. (2025). PENGEMBANGAN MEDIA EDUKATIF UTAR (ULAR TANGGA PINTAR) UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PPKN MATERI KEBERAGAMAN BUDAYA INDONESIA PADA SISWA KELAS V DI SDN NGASINAN REMBANG.

Rachma, A., & Rachmadyanti, P. (2026). Pengembangan Media Ular Tangga Budaya (UTABU) 3D untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas III Sekolah Dasar. Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 14(6), 1450–1458.

Rendi Prilandi, Anggili Pratama, Dinda Prati Dina Arsah, Enjel Anatasia Hutabarat, Fajra Lativa Asri, Deva Maria Pangaribuan, … Sazkyla Nur Efendi. (2025). Penerapan Permainan Ular Tangga dalam Pembelajaran Keberagaman Budaya di Indonesia pada Siswa Kelas IV MIS Al Hidayah. GURUKU : Jurnal Pendidikan Dan Sosial Humaniora, 3(4), 45–52. https://doi.org/10.59061/guruku.v3i4.1220

Saadah, S. N., & Bektiningsih, K. (2026). Pengembangan Media Ular Tangga Berbantuan Augmented Reality untuk Meningkatkan Hasil Belajar Keberagaman Budaya Indonesia pada Siswa Kelas IV. Paedagogie, 21(1), 275–284. https://doi.org/10.31603/paedagogie.v21i1.16123

Septiana, E. B., & Widodo, S. T. (2025). Pengembangan Media Ular Tangga Berbasis Genially untuk Meningkatkan Pemahaman Keragaman Budaya di Sekolah Dasar. Nusantara: Jurnal Pendidikan Indonesia, 5(2), 314–328. https://doi.org/10.62491/njpi.2025.v5i2-5

Situmeang, N. (2025). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ULAR TANGGA BERBASIS BUDAYA LOKAL UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR TEMA 7 SUB TEMA 3 KELAS V SD. Primary Education Journals (Jurnal Ke-SD-An), 5(2), 719–726. https://doi.org/10.36636/primed.v5i2.5674

Susanti, R., Khaedir Lutfi, M., & Tangerang Raya, U. (n.d.). Meta Analisis Efektivitas Media Permainan Edukatif dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas Rendah.

Taria, L., Pramesti, D., & Hanif Setiawan, R. (n.d.). PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA PADA MATERI KEBERAGAMAN BUDAYA INDONESIA PELAJARAN IPAS SISWA KELAS IV.

ISSN: 2747-2027 (Print) / 2747-2035 (Online)
DOI: https://doi.org/10.53624/kontribusi.v7i1.1001

Widodo, S. F. A., Nuryanto, A., Muflih, B. K., Harjanto, C. T., & Prasetya, T. A. (2024). Education Abroad and the Character of Nationalism: A Case Study of Indonesian Students in Malaysia. Jurnal Pendidikan Karakter, 15(2). https://doi.org/10.21831/jpka.v15i2.73830

Yulianie, P., Anjani, M., & Studi PPKn Universitas Palangka Raya, P. (2025). MEMBANGUN IDENTITAS NASIONAL MELALUI PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN DI SMP KRISTEN REHOBOT PALANGKA RAYA. Retrieved from https://jurnalp4i.com/index.php/social

Ziadatul Muslimah, K., Rahardi, R., Anggraini, R., & Ardan S, M. R. (2025). <title/>. Jurnal Pendidikan : Riset Dan Konseptual, 9(2), 298. https://doi.org/10.28926/riset_konseptual.v9i2.1122