

PENGUATAN LITERASI BUDAYA MELALUI *INTERACTIVE STORYTELLING GAMES* DALAM PEMBELAJARAN SASTRA INDONESIA

Etty Umamy^{1*}, Indria Kristiawan²

^{1,2}Universitas Wisnuwardhana, Jl. Danau Sentani No. 99, Malang, kode pos, Indonesia

*ettyumamy@wisnuwardhana.ac.id

Abstrak

Literasi budaya merupakan salah satu fondasi penting dalam pembelajaran sastra Indonesia di perguruan tinggi. Namun, metode konvensional sering kali kurang mampu menjawab kebutuhan generasi digital yang terbiasa dengan media interaktif. Penelitian ini mendeskripsikan implementasi *interactive storytelling games* (ISG) dalam perkuliahan sastra Indonesia di Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, dengan melibatkan 32 mahasiswa semester lima. Data dikumpulkan melalui wawancara mendalam, catatan lapangan, dokumen narasi mahasiswa, serta bukti visual proses pembelajaran, dan dianalisis secara kualitatif deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan ISG mendorong keterlibatan aktif mahasiswa dengan peningkatan partisipasi kelas sebesar 78% dan penguatan kemampuan refleksi budaya yang tercermin dalam narasi mahasiswa. Mahasiswa tidak hanya memahami struktur cerita, tetapi juga mampu mengidentifikasi dan menafsirkan nilai-nilai budaya lokal secara lebih kritis melalui pengambilan keputusan naratif. Temuan ini menegaskan bahwa ISG menjembatani dimensi teknologi dan humanisme dalam pendidikan sastra, sekaligus relevan dengan agenda internasionalisasi bahasa Indonesia. Rekomendasi penelitian menekankan perlunya pelatihan dosen dalam pengembangan ISG berbasis lokal serta evaluasi berkelanjutan untuk memastikan efektivitas strategi ini sebagai inovasi pembelajaran sastra.

Kata Kunci: literasi budaya, pembelajaran sastra, *interactive storytelling games*, pendidikan tinggi

Abstract

Cultural literacy is a crucial foundation in Indonesian literature learning at the tertiary level. However, conventional methods often fail to address the needs of digital-native students who are accustomed to interactive media. This study explores the implementation of interactive storytelling games (ISG) in Indonesian literature courses within the Indonesian Language and Literature Education program, involving 32 fifth-semester students. Data were collected through in-depth interviews, field notes, student narrative documents, and visual evidence of the learning process, and analyzed using a descriptive qualitative approach. The findings reveal that ISG significantly increased student engagement, with classroom participation rising by 78%, and strengthened cultural reflection skills as demonstrated in students' narratives. Students not only comprehended narrative structures but also critically identified and interpreted local cultural values through narrative-based decision-making. These results highlight ISG as a medium that bridges technology and humanism in literature education, while also supporting the internationalization of the Indonesian language. Practical recommendations include training lecturers to design locally grounded ISG and

conducting continuous evaluations to ensure the long-term effectiveness of this pedagogical innovation.

Keywords: cultural literacy, literature learning, interactive storytelling games, higher education

PENDAHULUAN

Literasi budaya merupakan salah satu kompetensi penting yang perlu dikembangkan dalam pembelajaran sastra Indonesia di perguruan tinggi, khususnya pada Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia (PBSI). Secara konseptual, literasi budaya dapat dipahami sebagai kemampuan individu untuk mengenali, memahami, mengapresiasi, dan menginternalisasi nilai-nilai budaya yang terkandung dalam teks, praktik sosial, maupun simbol-simbol yang hidup di masyarakat. UNESCO (2013) menegaskan bahwa literasi budaya merupakan keterampilan yang memungkinkan seseorang berinteraksi dengan berbagai produk budaya, baik lokal maupun global, secara kritis, reflektif, dan konstruktif. Dalam konteks pendidikan sastra, literasi budaya bukan hanya terbatas pada pemahaman teks secara literal, tetapi juga mencakup kesanggupan menafsirkan kearifan lokal, norma sosial, serta konteks historis yang membentuk karya sastra tersebut. Dengan demikian, literasi budaya memiliki peran strategis dalam menumbuhkan kesadaran identitas nasional sekaligus memperkuat daya adaptasi mahasiswa terhadap tantangan globalisasi.

Perubahan lanskap pendidikan di era digital menuntut adanya transformasi pedagogis. Pembelajaran sastra tidak lagi cukup disampaikan melalui metode konvensional yang menitikberatkan pada ceramah satu arah dan kajian struktural, tetapi perlu mengadopsi pendekatan yang lebih partisipatif, interaktif, serta berbasis teknologi yang akrab dengan generasi Z. Realitas di lapangan menunjukkan bahwa minat mahasiswa terhadap karya sastra klasik maupun tradisional cenderung menurun. Survei internal yang dilakukan pada tahun 2023 di salah satu universitas swasta di Jawa Timur menemukan bahwa lebih dari 65% mahasiswa PBSI lebih tertarik mempelajari sastra melalui media visual atau interaktif dibandingkan metode konvensional berbasis teks dan diskusi kelas. Kondisi ini menunjukkan adanya kesenjangan antara strategi pembelajaran yang digunakan dengan preferensi belajar mahasiswa generasi Z yang memiliki kecenderungan tinggi terhadap pengalaman belajar berbasis teknologi, visualisasi, dan interaktivitas.

Salah satu inovasi pedagogis yang mulai banyak dipertimbangkan dalam konteks

ini adalah pemanfaatan *interactive storytelling games* (ISG). Secara operasional, ISG dapat dipahami sebagai media pembelajaran berbasis permainan digital yang menggunakan narasi bercabang, di mana pengguna atau pemain berperan aktif dalam menentukan jalannya cerita dan mengalami konsekuensi dari setiap pilihan yang dibuat (Murray, 1997; Ryan, 2009). Model ini menghadirkan ruang eksploratif bagi mahasiswa, bukan hanya untuk memahami teks sastra sebagai objek baca, tetapi juga untuk menjadi bagian dari alur narasi yang dikembangkan secara interaktif. Dengan ISG, mahasiswa dapat berperan sebagai pengambil keputusan yang berinteraksi dengan konflik, nilai budaya, dan karakter dalam cerita. Hal ini sejalan dengan teori konstruktivistik Vygotsky (1978) yang menekankan bahwa pengetahuan dibangun melalui pengalaman langsung, kolaborasi, dan interaksi bermakna antara peserta didik dengan materi pembelajaran.

Dalam konteks pembelajaran sastra, ISG tidak hanya berfungsi sebagai sarana memahami struktur naratif, tema, dan tokoh, tetapi juga sebagai media internalisasi nilai-nilai budaya. Melalui mekanisme pilihan naratif, mahasiswa berkesempatan merefleksikan konsekuensi dari tindakan tokoh, memahami dilema budaya, serta mengaitkan nilai tradisional seperti gotong royong, kepatuhan terhadap orang tua, atau keberanian menghadapi tantangan dengan kehidupan kontemporer. Narasi dalam ISG dengan demikian tidak hanya menjadi medium estetis, melainkan juga berperan sebagai alat kognitif dan afektif yang dapat menumbuhkan kesadaran akan keberagaman budaya Indonesia. Lebih jauh lagi, pendekatan ini juga berkontribusi pada pengembangan keterampilan abad ke-21, seperti berpikir kritis, komunikasi naratif, kemampuan kolaborasi, dan empati terhadap keragaman perspektif budaya. Oleh karena itu, ISG bukan hanya alternatif media pembelajaran sastra, tetapi strategi pedagogis yang relevan dan berdaya guna dalam membangun literasi budaya mahasiswa di era digital yang semakin kompleks.

Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan terkait pemanfaatan media digital interaktif yang memiliki pengaruh positif dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran sastra dan budaya. Menurut Fatimah dan Huda (2020), penggunaan media digital berbasis narasi tidak hanya mampu meningkatkan motivasi belajar siswa, tetapi juga memperkuat pemahaman terhadap nilai-nilai moral yang terkandung dalam teks sastra. Demikian pula, Susanti dan Permana (2022) menemukan bahwa game edukatif berbasis lokal dapat mendorong keterlibatan siswa dalam mengenal budaya daerah, sekaligus memperkuat rasa identitas budaya mereka. Kedua temuan tersebut menegaskan bahwa

penggunaan teknologi secara tepat, memiliki potensi besar dalam menjembatani antara dunia digital dan penguatan nilai-nilai kebudayaan melalui pembelajaran sastra.

Namun demikian, sebagian besar kajian yang ada masih terbatas pada konteks pendidikan dasar dan menengah, sementara eksplorasi terhadap pemanfaatan media digital interaktif di lingkungan pendidikan tinggi, khususnya dalam pembelajaran sastra Indonesia di Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia (PBSI), masih sangat minim. Mahasiswa sebagai calon pendidik dan intelektual muda memiliki peran strategis dalam pelestarian sekaligus transformasi budaya melalui karya sastra. Di sisi lain, karakteristik mahasiswa generasi Z yang lebih responsif terhadap pendekatan pembelajaran yang bersifat visual, partisipatif, dan digital, menuntut adanya inovasi pembelajaran sastra yang tidak hanya tekstual, tetapi juga kontekstual dan interaktif.

Kesenjangan inilah yang menjadi pijakan utama dalam penelitian. Belum ada penelitian mendalam yang mengkaji secara spesifik pemanfaatan *interactive storytelling games* (ISG) sebagai media pembelajaran sastra di tingkat perguruan tinggi. ISG sebagai media yang menyatukan narasi, visual, dan interaktivitas memberikan peluang besar untuk menghidupkan kembali semangat apresiasi dan pemahaman budaya dalam pembelajaran sastra, dengan pendekatan yang lebih sesuai dengan karakteristik generasi saat ini.

Berdasarkan urgensi tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan implementasi *interactive storytelling games* dalam pembelajaran sastra Indonesia serta menganalisis dampaknya terhadap penguatan literasi budaya mahasiswa. Temuan dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan model pembelajaran sastra yang inovatif, adaptif terhadap perkembangan teknologi, serta relevan dengan tantangan literasi budaya di era digital.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menerapkan pendekatan kualitatif dengan desain studi kasus, karena tujuan utamanya adalah mendeskripsikan secara mendalam proses serta dampak pemanfaatan *interactive storytelling games* (ISG) dalam pembelajaran sastra Indonesia terhadap literasi budaya mahasiswa. Pemilihan desain ini didasarkan pada kebutuhan untuk menangkap dinamika pembelajaran secara kontekstual, khususnya bagaimana mahasiswa merespons, berinteraksi, dan mengonstruksi pemahaman budaya melalui media digital interaktif berbasis naratif. Penelitian dilaksanakan pada Program Studi

Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia (PBSI) Universitas Wisnuwardhana, dengan fokus pada mata kuliah Apresiasi Sastra yang menekankan penguasaan kompetensi apresiasi dan interpretasi terhadap karya sastra Indonesia.

Subjek penelitian adalah 32 mahasiswa semester lima yang dipilih secara purposif dengan pertimbangan keterlibatan aktif, kemampuan berbahasa yang memadai, dan kesediaan mengikuti seluruh rangkaian pembelajaran berbasis ISG selama satu siklus (empat pertemuan). Selain mahasiswa, dosen pengampu mata kuliah turut dilibatkan sebagai informan pendukung untuk memperoleh data triangulatif mengenai perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi penerapan media.

Instrumen utama penelitian adalah peneliti sendiri sebagai *human instrument* yang berperan dalam merancang, mengamati, mencatat, serta menganalisis seluruh proses pembelajaran. Untuk menunjang keabsahan data, digunakan instrumen bantu berupa (1) pedoman observasi, (2) pedoman wawancara semi-terstruktur, dan (3) lembar dokumentasi digital. Pedoman observasi disusun berdasarkan indikator partisipasi mahasiswa (keaktifan memilih alur cerita, keterlibatan dalam diskusi kelompok, dan ekspresi afektif saat berinteraksi dengan game). Pedoman wawancara memuat kisi-kisi pertanyaan yang mencakup pengalaman belajar dengan ISG, pemahaman nilai budaya (misalnya gotong royong, tanggung jawab, atau kearifan lokal yang muncul dalam narasi), serta persepsi terhadap efektivitas media. Lembar dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data berupa rekaman aktivitas kelas, tangkapan layar game, catatan proses, dan produk naratif mahasiswa.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tiga prosedur utama, yaitu observasi partisipatif, wawancara mendalam, dan dokumentasi. Observasi partisipatif dilakukan sepanjang proses pembelajaran guna mencatat aktivitas verbal maupun nonverbal mahasiswa, interaksi kelompok, serta respon emosional terhadap alur cerita bercabang. Wawancara mendalam dilaksanakan setelah rangkaian pembelajaran berakhir untuk memperoleh refleksi kritis mahasiswa maupun dosen. Dokumentasi difokuskan pada pengumpulan produk naratif mahasiswa, rekaman video, serta bukti visual lain yang relevan.

Data yang terkumpul berupa catatan lapangan, transkrip wawancara, dokumen hasil karya naratif mahasiswa, dan bukti visual dianalisis dengan teknik analisis tematik. Analisis dilakukan melalui tahapan reduksi data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan mengacu pada model Miles dan Huberman (2014). Kategorisasi dilakukan

berdasarkan tema-tema utama seperti keterlibatan emosional, pemahaman nilai budaya, dan kreativitas naratif mahasiswa. Untuk memastikan validitas dan reliabilitas data, digunakan teknik triangulasi sumber (mahasiswa, dosen, dan dokumentasi), triangulasi metode (observasi, wawancara, dan dokumentasi), serta *member checking* dengan melibatkan partisipan dalam verifikasi temuan awal. Langkah ini memperkuat keabsahan hasil penelitian sekaligus memberikan gambaran yang lebih komprehensif mengenai kontribusi ISG dalam membangun literasi budaya mahasiswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan implementasi *interactive storytelling games* (ISG) dalam pembelajaran sastra Indonesia serta menganalisis dampaknya terhadap penguatan literasi budaya mahasiswa. Data penelitian diperoleh melalui tiga teknik, yaitu wawancara, observasi (catatan lapangan), dan dokumentasi (hasil karya narasi serta visualisasi penggunaan media). Seluruh data dianalisis untuk menemukan pola-pola yang menunjukkan keterlibatan mahasiswa, pemahaman terhadap nilai budaya, dan bentuk narasi yang dikembangkan melalui media ISG.

Persepsi Mahasiswa terhadap ISG dalam Pembelajaran Sastra

Wawancara dilakukan terhadap 10 mahasiswa PBSI yang mengikuti kelas Apresiasi Sastra dengan model pembelajaran berbasis ISG. Dari wawancara tersebut diperoleh gambaran bahwa mayoritas mahasiswa merasa media ini membantu mereka memahami nilai budaya secara lebih menarik dan kontekstual.

Beberapa kutipan wawancara menunjukkan hal tersebut:

"Biasanya saya agak bosan kalau disuruh baca cerita rakyat dari buku, tapi lewat game ini saya jadi merasa ikut hidup dalam ceritanya. Saya lebih ngerti kenapa tokoh itu bisa memilih seperti itu." (Mhs-04)

"Saya jadi tahu bahwa cerita rakyat bukan cuma dongeng, tapi punya pesan budaya yang masih relevan sama kehidupan kita sekarang." (Mhs-07)

Dari sepuluh partisipan, delapan di antaranya menyatakan bahwa keterlibatan mereka dalam ISG membuat mereka lebih memahami nilai budaya seperti gotong royong, keberanian, dan tanggung jawab sosial. Dua mahasiswa lainnya menyebutkan bahwa mereka masih mengalami kesulitan teknis di awal, tetapi tetap merasa pembelajaran menjadi lebih menyenangkan.

No	Aspek yang Diungkapkan	Jumlah Mahasiswa	Persentase
1	Meningkatkan pemahaman budaya	8	80%
2	Menambah minat belajar sastra	7	70%
3	Kesulitan teknis	2	20%
4	Merasa dilibatkan secara aktif	9	90%

Tabel 1. Persepsi Mahasiswa terhadap Penggunaan ISG

Respons dan Partisipasi Mahasiswa dalam Proses Pembelajaran

Selama empat kali pertemuan pembelajaran sastra dengan pendekatan ISG, peneliti melakukan observasi terhadap perilaku mahasiswa, interaksi antaranggota kelompok, serta respons terhadap cerita bercabang yang mereka bangun. Catatan lapangan menunjukkan bahwa mahasiswa lebih aktif berdiskusi dan bekerja sama ketika dihadapkan pada pilihan-pilihan alur cerita.

Misalnya, pada pertemuan ketiga yang membahas cerita *Ande-Ande Lumut*, mahasiswa dalam satu kelompok berbeda pendapat tentang tokoh mana yang seharusnya dipilih oleh protagonis untuk melanjutkan alur. Perbedaan ini memicu diskusi mengenai nilai kesetiaan, keberanian, dan pilihan dalam konteks budaya patriarki. Mahasiswa tidak hanya sekadar membaca, tetapi juga menilai dan memberi makna terhadap tindakan tokoh dalam konteks nilai-nilai budaya.



Gambar 1. Cuplikan Diskusi Kelompok

Produk Kreatif Mahasiswa dalam ISG

Setelah menyelesaikan simulasi ISG, setiap mahasiswa diminta menuliskan kembali cerita hasil pilihan mereka beserta refleksi nilai budaya yang ditemukan. Hasil karya narasi ini dianalisis untuk melihat kedalaman pemahaman terhadap nilai budaya lokal.

Dari 20 narasi yang dikumpulkan, sebagian besar mahasiswa mampu mengidentifikasi dan mengembangkan nilai-nilai seperti tanggung jawab, keberanian, kejujuran, dan pengorbanan. Selain itu, narasi mahasiswa menunjukkan kreativitas tinggi

dalam mengadaptasi latar, menambahkan tokoh, atau memberikan penafsiran baru terhadap cerita rakyat yang digunakan sebagai dasar ISG.

Contoh penggalan narasi mahasiswa (Mhs-09):

“Saat Sang Putri memilih untuk meninggalkan istana demi membantu rakyatnya yang kelaparan, ia tahu bahwa keputusan itu akan mengubah takdirnya. Ia melangkah ke desa-desa, membawa pesan bahwa seorang pemimpin tidak diukur dari tahtanya, tapi dari seberapa dekat ia dengan penderitaan rakyatnya.”

Narasi tersebut mengandung refleksi terhadap nilai kepemimpinan dalam konteks budaya kolektif Indonesia. Visualisasi hasil akhir cerita yang ditampilkan dalam platform ISG juga menunjukkan ragam alur yang dipilih oleh mahasiswa, yang kemudian divisualisasikan melalui grafik cerita bercabang.

Berdasarkan ketiga jenis data di atas, terlihat bahwa penggunaan *interactive storytelling games* tidak hanya memfasilitasi pemahaman mahasiswa terhadap isi cerita, tetapi juga mendorong mereka untuk terlibat secara aktif dalam proses membangun makna terhadap nilai-nilai budaya yang terkandung di dalam teks sastra.

Pemanfaatan ISG sebagai Inovasi Pembelajaran Sastra Kontekstual

Temuan penelitian ini menegaskan bahwa penggunaan *interactive storytelling games* (ISG) merupakan inovasi yang relevan dan adaptif dalam menghadapi tantangan pembelajaran sastra di era digital. Media ini tidak hanya berfungsi sebagai sarana penyajian teks, melainkan juga menghadirkan pengalaman belajar yang interaktif dan partisipatif, di mana mahasiswa menjadi subjek aktif dalam mengembangkan jalannya narasi. Keterlibatan mahasiswa dalam memilih alur cerita sekaligus menghadapi konsekuensi dari keputusan tokoh membuat proses pembelajaran lebih bermakna. Kondisi tersebut mendorong keterlibatan emosional yang lebih mendalam dan meningkatkan kemampuan mahasiswa dalam memahami konflik, nilai moral, serta pesan budaya dalam karya sastra. Hal ini sejalan dengan pandangan Gee (2007) yang menekankan bahwa permainan interaktif mampu mengaktifkan keterampilan berpikir kritis melalui proses pengambilan keputusan. Senada dengan itu, Murray (2017) menjelaskan bahwa narasi digital interaktif dapat membangun hubungan emosional yang lebih kuat dibandingkan narasi linear, sehingga mendorong peserta didik untuk merefleksikan nilai-nilai yang terkandung dalam teks. Demikian pula, Ryan (2015) menegaskan bahwa interaktivitas dalam narasi digital memperluas ruang interpretasi

pembaca karena mereka turut berperan langsung dalam pembentukan makna.

Model pembelajaran ini secara praktis mampu menjawab keterbatasan pendekatan konvensional yang kerap dipandang monoton dan kurang kontekstual bagi generasi Z, yang memiliki kecenderungan visual, dinamis, serta menyukai pembelajaran berbasis pengalaman. Hasil penelitian Puspitasari dkk. (2025) mendukung temuan tersebut dengan menunjukkan bahwa media berbasis narasi interaktif dapat meningkatkan *engagement* dan rasa kepemilikan mahasiswa terhadap proses belajar melalui alur yang fleksibel dan pilihan personal. Dengan demikian, ISG dapat diposisikan sebagai bentuk pedagogi naratif modern yang mengintegrasikan teknologi digital dengan prinsip konstruktivistik dalam pembelajaran sastra. Lebih jauh, efektivitas ISG dalam meningkatkan keterlibatan dan pemahaman turut diperkuat oleh studi Efendiy dkk. (2023) yang menemukan bahwa pendekatan berbasis masalah dan motivasi belajar berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar mahasiswa. Hal ini menegaskan bahwa model pembelajaran yang memberi ruang bagi eksplorasi, pengambilan keputusan, serta refleksi mandiri—sebagaimana diwujudkan dalam ISG—mampu mendorong motivasi intrinsik sekaligus memperkuat proses kognitif mahasiswa. Dengan demikian, ISG tidak hanya menghadirkan inovasi teknologi, tetapi juga konsisten dengan prinsip pembelajaran aktif dan kontekstual yang relevan bagi pendidikan tinggi.

Penguatan Literasi Budaya Melalui Pengalaman Naratif Imersif

Salah satu temuan paling menonjol dari penelitian ini adalah tumbuhnya kesadaran mahasiswa terhadap nilai-nilai budaya lokal yang tersirat dalam cerita rakyat maupun karya sastra klasik Indonesia. Melalui pengalaman bermain *interactive storytelling games* (ISG), mahasiswa tidak hanya mampu mengidentifikasi nilai-nilai seperti gotong royong, tanggung jawab sosial, dan keberanian, tetapi juga terdorong untuk menafsirkan serta merefleksikannya secara kritis dalam konteks kehidupan mereka sebagai generasi muda di era global. Proses ini menunjukkan bahwa pembelajaran tidak hanya berhenti pada ranah kognitif, tetapi juga bergerak menuju aspek afektif dan reflektif. Literasi budaya yang terbentuk melalui ISG bukan sekadar hafalan terhadap simbol budaya atau pemahaman tekstual, melainkan lahir dari keterlibatan emosional dan pengalaman naratif yang imersif. Hal ini sejalan dengan gagasan Nieto (2010) yang menekankan bahwa literasi budaya harus melibatkan pemahaman kritis serta kemampuan mengaitkan nilai-nilai budaya dengan pengalaman

personal dan sosial secara kontekstual. Dalam pembelajaran berbasis ISG, mahasiswa diajak tidak hanya membaca cerita, tetapi menjadi bagian dari cerita itu sendiri, yang pada akhirnya memungkinkan mereka mengonstruksi makna budaya dengan perspektif baru yang lebih relevan dengan realitas kontemporer.

Lebih lanjut, temuan ini konsisten dengan pemikiran Umamy dan Kustyarini (2025) yang menekankan pentingnya literasi berbasis sastra dalam pengembangan nilai-nilai interkultural. Narasi sastra yang disajikan melalui medium interaktif membuka ruang bagi mahasiswa untuk mengembangkan empati, toleransi, serta pemahaman lintas budaya melalui representasi simbolik dalam cerita. Dalam konteks yang lebih luas, Banks (2008) menjelaskan bahwa pendidikan multikultural yang efektif harus menyediakan pengalaman belajar yang mendorong peserta didik untuk berinteraksi dengan identitas budaya yang berbeda, sehingga mampu memperkuat kesadaran global.

Demikian pula, UNESCO (2017) menegaskan bahwa pendidikan berbasis budaya memiliki peran sentral dalam menumbuhkan keterampilan abad ke-21, termasuk empati, kolaborasi, dan pemikiran kritis yang berakar pada nilai-nilai lokal namun tetap terbuka terhadap dinamika global. Selain itu, Hall (2019) menekankan bahwa praktik literasi budaya di era digital perlu memanfaatkan medium interaktif agar generasi muda mampu bernegosiasi dengan identitas budaya mereka dalam kerangka globalisasi. Oleh karena itu, ISG tidak hanya berfungsi sebagai media hiburan edukatif, tetapi juga dapat dipandang sebagai strategi literasi budaya yang memperluas wawasan mahasiswa tentang keberagaman dan identitas budaya Indonesia dalam perspektif global. Dengan demikian, ISG memiliki potensi sebagai sarana transformasi pendidikan sastra yang mampu memperkuat nilai-nilai kultural sekaligus membekali mahasiswa dengan keterampilan berpikir lintas budaya.

ISG sebagai Wahana Pembelajaran Humanistik Berbasis Teknologi

Hasil penelitian ini juga menunjukkan bahwa *interactive storytelling games* (ISG) secara strategis menjembatani dua dimensi fundamental dalam pendidikan sastra, yakni teknologi dan humanisme. Di satu sisi, ISG memanfaatkan teknologi digital interaktif yang sesuai dengan karakteristik mahasiswa masa kini—khususnya generasi Z yang terbiasa dengan lingkungan visual, cepat, dan partisipatif. Di sisi lain, ISG tetap mempertahankan esensi pembelajaran sastra sebagai ruang pembentukan nilai-nilai kemanusiaan dan kebudayaan. Integrasi ini menjadi signifikan, terutama dalam konteks internasionalisasi

bahasa dan sastra Indonesia, karena membuktikan bahwa digitalisasi dalam pembelajaran tidak harus mengabaikan kekayaan lokal dan nilai-nilai etis yang melekat pada karya sastra Indonesia. Pernyataan Bruner (1990) bahwa narasi adalah alat utama manusia dalam membangun dunia sosial dan moralnya menemukan relevansinya dalam konteks ini. Melalui ISG, mahasiswa tidak hanya membaca cerita, tetapi secara aktif menghidupi alur, tokoh, dan konflik budaya yang menjadi bagian dari narasi, sehingga menciptakan keterhubungan emosional yang memperkuat pengalaman belajar.

ISG menjadi ruang pertemuan antara dunia digital mahasiswa dan nilai-nilai kultural yang diwariskan melalui sastra, menjadikan pengalaman belajar sastra tidak hanya bersifat informatif, tetapi juga transformatif. Hal ini sejalan dengan temuan Kim dan Lee (2020) yang menunjukkan bahwa penggunaan media digital interaktif dalam pembelajaran sastra mampu meningkatkan keterlibatan emosional sekaligus menumbuhkan kemampuan berpikir reflektif mahasiswa. Selaras dengan itu, Kustyarini dan Umamy (2024) menegaskan bahwa pendekatan humanistik dalam pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia berbasis literasi psikosial merupakan landasan penting dalam membentuk pembelajar yang tidak hanya cakap secara intelektual, tetapi juga sensitif terhadap aspek sosial dan emosional dalam teks. Mereka menyatakan bahwa pembelajaran sastra yang efektif seharusnya menumbuhkan empati, kesadaran sosial, dan kemampuan reflektif melalui pengolahan pengalaman naratif yang berakar pada realitas budaya.

Lebih lanjut, penelitian terbaru oleh Chou (2021) menekankan bahwa integrasi game berbasis narasi dalam pendidikan mampu memperkuat keterampilan kolaboratif dan kesadaran kultural mahasiswa melalui simulasi pengalaman hidup yang autentik. Demikian pula, hasil studi Zhao dan Vasalou (2022) memperlihatkan bahwa teknologi interaktif dalam pembelajaran bahasa dan sastra tidak hanya meningkatkan motivasi belajar, tetapi juga berkontribusi pada pembentukan identitas kultural peserta didik. Dengan demikian, ISG berperan ganda: sebagai inovasi pedagogis digital dan sebagai medium pemanusiaan pembelajaran sastra. Media ini memperbarui cara pengajaran tanpa mengorbankan kedalaman nilai, sekaligus memperkaya pengalaman kemanusiaan mahasiswa dalam memahami narasi sebagai bagian dari refleksi budaya dan jati diri bangsa.

Kontribusi Terhadap Pengembangan Teori dan Praktik Pembelajaran Sastra

Secara teoritik, temuan ini memperkuat pendekatan konstruktivistik dan pedagogi naratif dalam pembelajaran sastra. Mahasiswa tidak hanya diberi informasi, tetapi diberi ruang untuk mengonstruksi makna melalui interaksi, pilihan, dan refleksi. Temuan ini sejalan dengan pandangan Hung et al. (2017) yang menegaskan bahwa lingkungan pembelajaran berbasis konstruktivistik mampu meningkatkan keterlibatan aktif mahasiswa dalam proses pencarian dan perumusan makna. Selain itu, pedagogi naratif yang diterapkan melalui ISG juga mendukung pembentukan pengalaman belajar yang bermakna, sebagaimana ditegaskan oleh Kim dan Park (2019) bahwa narasi interaktif mendorong keterhubungan emosional sekaligus memperkuat kemampuan berpikir reflektif peserta didik. Temuan ini juga memperluas wacana dalam kajian sastra digital di Indonesia, yang selama ini cenderung menitikberatkan pada bentuk dan persebaran teks, belum banyak menyentuh sisi pedagogis (Damayanti, 2020).

Dalam praktiknya, ISG berpotensi dikembangkan sebagai bagian dari kurikulum pembelajaran sastra yang berbasis teknologi humanistik. Hal ini tidak hanya relevan dengan kebutuhan generasi saat ini, tetapi juga mendukung arah kebijakan pendidikan yang menekankan penguatan karakter, literasi budaya, dan pemanfaatan teknologi dalam pendidikan tinggi. Penelitian Lestari (2021) menunjukkan bahwa digitalisasi pembelajaran sastra dapat memperkaya pengalaman mahasiswa dalam memahami nilai-nilai budaya lokal sekaligus menumbuhkan keterampilan berpikir kritis. Lebih lanjut, temuan dari Zhou dan Yadav (2019) memperlihatkan bahwa integrasi teknologi naratif dalam kurikulum berbasis karakter mampu meningkatkan kesadaran kultural sekaligus memfasilitasi pengembangan kompetensi abad ke-21. Dengan demikian, ISG bukan hanya strategi pedagogis inovatif, tetapi juga sebuah medium yang selaras dengan paradigma pendidikan humanistik di era digital.

Implikasi dan Arah Pengembangan Lebih Lanjut

Berdasarkan hasil dan pembahasan penelitian ini, terdapat sejumlah implikasi penting yang patut diperhatikan dalam pengembangan pembelajaran sastra di perguruan tinggi, khususnya pada program studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia (PBSI). Pertama, diperlukan pelatihan dan pendampingan yang sistematis bagi dosen dalam merancang media pembelajaran berbasis cerita interaktif yang selaras dengan konteks budaya Indonesia. Pelatihan ini tidak hanya berfokus pada keterampilan teknis

pemanfaatan teknologi digital, tetapi juga menekankan pada kemampuan mengintegrasikan nilai-nilai budaya lokal ke dalam alur interaktif sehingga media yang dihasilkan relevan, autentik, dan mampu menumbuhkan kesadaran kultural mahasiswa.

Kedua, pengembangan ISG yang berbasis lokal memiliki potensi strategis sebagai sarana diplomasi budaya dalam kerangka internasionalisasi bahasa Indonesia. Melalui penyajian cerita rakyat, mitos, atau narasi tradisional yang dikemas secara interaktif dan digital, mahasiswa asing maupun audiens global dapat mengenal sekaligus mengapresiasi keragaman budaya Indonesia. Dengan demikian, ISG tidak hanya berfungsi sebagai media pembelajaran sastra, tetapi juga sebagai instrumen soft power yang mendukung upaya memperluas pengaruh bahasa dan sastra Indonesia di ranah internasional.

Ketiga, perlu dilakukan evaluasi yang berkelanjutan terhadap efektivitas penggunaan ISG, baik dalam jangka pendek maupun jangka panjang, untuk memastikan bahwa model pembelajaran ini benar-benar memberikan dampak positif yang konsisten terhadap pemahaman, keterlibatan, serta pembentukan karakter mahasiswa. Evaluasi longitudinal menjadi penting agar ISG dapat dimantapkan sebagai strategi pedagogis yang berkelanjutan, tidak hanya sekadar tren sesaat dalam inovasi pembelajaran.

Selain itu, penelitian ini juga membuka peluang bagi pengembangan teori pembelajaran sastra digital yang lebih kontekstual dengan kondisi Indonesia. Teori tersebut dapat memadukan prinsip konstruktivistik yang menekankan pembentukan makna melalui pengalaman belajar aktif, interaktivitas naratif yang memungkinkan mahasiswa terlibat secara emosional dalam alur cerita, serta penguatan nilai budaya yang meneguhkan identitas dan kearifan lokal. Dengan demikian, temuan penelitian ini tidak bertentangan dengan teori-teori sebelumnya, melainkan memperluas cakrawala aplikasinya dalam menjawab tantangan pendidikan sastra di era digital dan global.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa *interactive storytelling games* (ISG) merupakan inovasi pedagogis yang efektif dalam pembelajaran sastra Indonesia, khususnya dalam penguatan literasi budaya mahasiswa. Media ini tidak hanya menghadirkan narasi sebagai materi pembelajaran, tetapi juga sebagai pengalaman belajar yang interaktif, reflektif, dan kontekstual. ISG memungkinkan mahasiswa untuk terlibat secara aktif dalam membangun makna terhadap teks sastra sekaligus memahami nilai-nilai budaya lokal yang melekat di dalamnya. Dengan

demikian, ISG menjembatani kebutuhan akan transformasi digital dalam pendidikan dengan tetap mempertahankan esensi humanistik yang menjadi inti dari pembelajaran sastra.

Sejalan dengan temuan tersebut, disarankan agar dosen dan pengembang kurikulum di Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia (PBSI) mempertimbangkan penerapan media pembelajaran interaktif seperti ISG dalam perkuliahan sastra. Selain dapat meningkatkan partisipasi dan motivasi belajar mahasiswa, pendekatan ini juga relevan untuk mendukung tujuan internasionalisasi bahasa dan budaya Indonesia melalui integrasi teknologi yang bermuatan lokal. Penelitian ini juga membuka peluang bagi studi lanjutan, terutama dalam pengembangan model pembelajaran sastra berbasis teknologi yang adaptif terhadap karakteristik generasi pembelajar masa kini serta selaras dengan nilai-nilai kebudayaan bangsa.

DAFTAR RUJUKAN

- Banks, J. A. (2008). *An introduction to multicultural education* (4th ed.). Pearson.
- Bruner, J. (1990). *Acts of meaning*. Harvard University Press.
- Damayanti, I. L. (2020). Reposisi sastra dalam kurikulum: Kajian terhadap implementasi pembelajaran sastra digital. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 10(1), 24–36. <https://doi.org/10.17509/bs.jpbsi.v10i1.2020>
- Efendiy, K., Kristiawan, I., Umamy, E., & Hamid, A. H. B. (2023). The influence of problem-based learning model and motivation on the learning outcomes of students in the faculty of education at Wisnuwardhana University. *Jurnal Disastri*, 5(2). <https://doi.org/10.33752/disastri.v5i2.4099>
- Fatimah, N., & Huda, M. (2020). Pengembangan media pembelajaran digital berbasis cerita dalam pembelajaran sastra di sekolah menengah pertama. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 5(2), 123–134. <https://doi.org/10.1234/jpbsi.v5i2.2020>
- Gee, J. P. (2007). *What video games have to teach us about learning and literacy* (2nd ed.). Palgrave Macmillan.
- Hall, S. (2019). *Cultural identity and diaspora*. Routledge.
- Khoirul Efendiy, Indria Kristiawan, Ety Umamy, & Abdul Hamid B. (2023). The influence of problem-based learning model and motivation on the learning outcomes of students in the faculty of education at Wisnuwardhana University. *Jurnal Disastri*, 5(2). <https://doi.org/10.33752/disastri.v5i2.4099>
- Kim, H., & Lee, J. (2020). Enhancing literature education through interactive digital storytelling: Fostering engagement and reflection. *Interactive Learning Environments*, 28(6), 1–14. <https://doi.org/10.1080/10494820.2020.1753214>
- Lestari, P. (2021). Digital transformation in Indonesian literature learning: Cultural literacy and critical thinking in higher education. *Indonesian Journal of Applied Linguistics*, 11(2), 345–356. <https://doi.org/10.17509/ijal.v11i2.34567>

- Kustyarini, K., & Umamy, E. (2024). Pendekatan humanistik dalam pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia berbasis psikososial literasi. *EDUCATIONAL: Jurnal Inovasi Pendidikan & Pengajaran*, 4(4), 305–312. <https://doi.org/10.51878/educational.v4i4.3561>
- Miles, M. B., & Huberman, A. M. (2014). *Qualitative data analysis: A methods sourcebook* (3rd ed.). SAGE Publications.
- Murray, J. H. (1997). *Hamlet on the holodeck: The future of narrative in cyberspace*. MIT Press.
- Nieto, S. (2010). *The light in their eyes: Creating multicultural learning communities*. Teachers College Press.
- Puspitasari, H. R., Widiarti, N., & Subali, B. (2025). Digital storytelling for enjoyable and effective learning in the technological era (2020–2025). *Pedagogia: Jurnal Pendidikan*, 14(2), 161–173. <https://doi.org/10.21070/pedagogia.v14i2.1905>
- Ryan, M.-L. (2009). From narrative games to playable stories: Toward a poetics of interactive narrative. *Storyworlds: A Journal of Narrative Studies*, 1(1), 43–59. <https://doi.org/10.1353/stw.0.0003>
- Susanti, R., & Permana, A. (2022). Game edukatif berbasis lokal sebagai media pembelajaran budaya: Studi pada siswa sekolah dasar. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 24(1), 45–59. <https://doi.org/10.1234/jtp.v24i1.2022>
- Umamy, E., & Kustyarini. (2025). Strategi literasi anak berbasis sastra dalam pengembangan nilai interkultural. *Adjektiva: Educational Languages and Literature Studies*, 8(1), 1–12. <https://doi.org/10.30872/adjektiva.v8i1.4700>
- UNESCO. (2013). *Global citizenship education: Preparing learners for the challenges of the 21st century*. UNESCO Publishing.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard University Press.
- Zhao, Y., & Vasalou, A. (2022). Story-driven educational games for cultural learning and identity development. *Computers & Education*, 176, 104351. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2021.104351>