Volume 5 Nomor 4 (2025)
ISSN : 2798-7329 (Media Online)

Pendidikan Lintas Budaya di Era Digital: Pemanfaatan Game Roblox sebagai Media Gen Z dalam Mengurangi Steorotip dan Membangun Toleransi

Astria Wulandari*, Najamuddin, Alimin Alwi
Universitas Negeri Makassar, Indonesia
*250002301054@student.unm.ac.id

Abstract

The digital era increases opportunities for cross-cultural interaction, but Generation Z is still vulnerable to cultural stereotypes and misconceptions. This study aims to analyze the use of the Roblox platform as a cross-cultural learning medium to reduce stereotypes and increase empathy. Using qualitative methods with a descriptive approach, data were obtained through in-depth interviews, participant observation, and documentation of interactions and cultural representations in the virtual world. The results show that collaborative features, real-time communication, avatar customization, and thematic world exploration in Roblox encourage cultural dialogue, reduce social distance, and reduce the tendency for negative generalizations. The gamification mechanism also increases motivation and intercultural sensitivity. The study concludes that Roblox has significant potential as an effective cross-cultural education medium for Generation Z, although its implementation requires adequate pedagogical support and technological infrastructure.

Keywords: Roblox; Cross-Cultural Education; Generation Z; Stereotypes; Tolerance

Abstrak

Era digital meningkatkan peluang interaksi lintas budaya, namun Generasi Z masih rentan terhadap stereotip dan miskonsepsi budaya. Penelitian ini bertujuan menganalisis pemanfaatan platform Roblox sebagai media pembelajaran lintas budaya untuk mengurangi stereotip dan meningkatkan empati. Menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan deskriptif, data diperoleh melalui wawancara mendalam, observasi partisipatif, serta dokumentasi interaksi dan representasi budaya dalam dunia virtual. Hasil penelitian menunjukkan bahwa fitur kolaboratif, komunikasi real-time, kustomisasi avatar, dan eksplorasi dunia tematik dalam Roblox mendorong dialog budaya, mengurangi jarak sosial, serta menurunkan kecenderungan generalisasi negatif. Mekanisme gamifikasi juga meningkatkan motivasi dan sensitivitas interkultural. Penelitian menyimpulkan bahwa Roblox memiliki potensi signifikan sebagai media pendidikan lintas budaya yang efektif bagi Generasi Z, meskipun implementasinya memerlukan dukungan pedagogis dan infrastruktur teknologi yang memadai.

Kata Kunci: Roblox; Pendidikan Lintas Budaya; Generasi Z; Stereotip; Toleransi

Pendahuluan

Era digital telah mengubah pola interaksi sosial masyarakat, terutama bagi Generasi Z yang sangat akrab dengan teknologi dan budaya virtual. Interaksi yang berlangsung dalam ruang digital seharusnya membuka peluang untuk saling memahami lintas budaya. Namun, pada kenyataannya, stereotip, prasangka, dan miskonsepsi antar kelompok budaya justru semakin mudah menyebar melalui media sosial maupun platform digital lainnya. Fenomena *digital miscommunication*, *echo chambers*, serta rendahnya

literasi budaya mengakibatkan peserta didik sering menafsirkan identitas budaya secara sempit. Inilah yang menjadi persoalan utama: bagaimana membangun pemahaman lintas budaya dan sikap toleransi melalui media yang sesuai dengan karakter generasi muda dan dunia digital yang mereka huni. Meskipun teknologi telah mengubah dunia menjadi "desa global" di mana pertemuan daring dengan budaya asing menjadi norma, kemampuan menavigasi perbedaan budaya masih merupakan tantangan yang kompleks (Shonfeld et al., 2025). Oleh karena itu, diperlukan strategi inovatif dalam pendidikan lintas budaya yang memanfaatkan media digital untuk menumbuhkan empati dan mengurangi stereotip di kalangan Generasi Z (Farisal et al., 2024). Manusia sebagai pusat teknologi, keharmonisan masyarakat multikultural hanya dapat dicapai jika pendekatan teknologi dikombinasikan dengan nilai-nilai kemanusiaan, keadilan sosial, dan kesetaraan. Tantangannya tidak ringan, tetapi dengan kolaborasi lintas sektor dan komitmen jangka panjang, masyarakat yang inklusif, adil, dan harmonis bukanlah utopia, melainkan keniscayaan yang dapat diwujudkan (Alwi, 2025).

Menguatnya arus globalisasi menuntut setiap individu mampu berinteraksi dengan berbagai budaya secara kritis dan empatik. Ketika stereotip berkembang di ruang digital, konsekuensinya tidak hanya terbatas pada kesalahpahaman, tetapi juga dapat memicu konflik, diskriminasi, serta polarisasi sosial yang lebih luas. Generasi Z, sebagai pengguna dominan platform digital, perlu dibekali pengalaman belajar yang dapat mengasah kemampuan kolaborasi lintas budaya secara nyata. Pembelajaran yang tidak kontekstual dengan dunia mereka berpotensi kehilangan relevansi dan efektivitas. Oleh karena itu, platform yang sudah menjadi bagian dari kehidupan digital mereka salah satunya Roblox perlu dieksplorasi sebagai sarana pembelajaran yang mampu mendekatkan peserta didik pada keberagaman budaya secara lebih imersif, interaktif, dan kreatif. Inovasi seperti ini mendesak dilakukan agar pendidikan lintas budaya mampu menjawab tantangan masyarakat global.

Penelitian ini membahas pemanfaatan Roblox sebagai media pembelajaran lintas budaya dengan mengkaji fitur-fitur interaksi virtual yang memungkinkan pengguna menjelajahi ruang sosial multikultural, berkolaborasi dalam aktivitas permainan, serta berperan sebagai pencipta konten digital. Pendekatan analitis yang digunakan dalam penelitian mencakup peninjauan konseptual mengenai pendidikan lintas budaya, karakteristik Generasi Z, serta peran *game-based learning* dalam membentuk pengalaman belajar yang bermakna. Selanjutnya, penelitian ini menganalisis bagaimana Roblox dapat digunakan sebagai sarana untuk mengurangi stereotip melalui simulasi sosial, interaksi antarpengguna dari berbagai latar budaya, dan pembuatan dunia virtual yang merepresentasikan keragaman budaya. Dari analisis tersebut, penelitian menawarkan gagasan strategis mengenai potensi platform game sebagai media pembelajaran di era digital untuk membangun toleransi dan memperkuat kompetensi lintas budaya pada generasi muda. Penelitian ini juga akan mengidentifikasi implikasi pedagogis dari penggunaan platform game online untuk pendidikan lintas budaya, serta potensi pengembangan kurikulum berbasis pengalaman yang relevan bagi Generasi Z (Yamada, 2025). Kajian ini juga akan mengeksplorasi bagaimana fitur-fitur seperti avatar kustomisasi dan interaksi suara dapat mendukung pengembangan identitas multikultural dan memfasilitasi pemahaman perspektif yang beragam di kalangan pelajar (Putri et al., 2025). Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi signifikan dalam mengembangkan model pembelajaran lintas budaya yang inovatif, khususnya bagi Generasi Z, serta mengisi kesenjangan penelitian mengenai pemanfaatan platform game daring dalam konteks pendidikan karakter dan sensitivitas budaya (Alhasan et al., 2023). Lebih lanjut, studi ini juga akan menguraikan bagaimana teknologi seperti augmented reality dan virtual reality dapat diintegrasikan dalam pembelajaran berbasis budaya untuk

memperkaya pengalaman belajar yang interaktif sesuai dengan karakteristik generasi digital (Maharani et al., 2024) (Nurhuda et al., 2025). Selain itu, penelitian ini berupaya menganalisis bagaimana mekanisme gamifikasi dalam platform tersebut dapat meningkatkan motivasi belajar dan keterlibatan peserta didik dalam memahami nilai-nilai budaya yang beragam (Widarti et al., 2025).

Metode

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif dengan pendekatan studi deskriptif untuk menggali secara mendalam bagaimana Roblox dimanfaatkan sebagai media pembelajaran lintas budaya bagi Generasi Z. Sumber data penelitian terdiri dari pengguna aktif Roblox, pendidik yang menerapkan game sebagai media interaksi budaya, serta pengembang dunia virtual yang memuat elemen multikultural. Informan ditentukan melalui teknik purposive dengan memilih individu yang memiliki pengalaman relevan, kemudian dilanjutkan dengan teknik snowball untuk memperluas jumlah partisipan yang dapat memberikan data kaya. Instrumen penelitian meliputi pedoman wawancara semi-terstruktur, lembar observasi interaksi dalam platform, serta catatan lapangan yang digunakan peneliti selama melakukan pengamatan aktivitas permainan dan kolaborasi pengguna. Data dikumpulkan melalui wawancara mendalam, observasi partisipatif pada ruang permainan Roblox, dan dokumentasi berupa rekaman interaksi, percakapan dalam game, desain avatar, serta artefak dunia virtual yang mencerminkan keberagaman budaya. Analisis data dilakukan melalui proses reduksi, kategorisasi, dan interpretasi secara bertahap untuk mengungkap pola interaksi lintas budaya, bentuk stereotip yang muncul maupun berkurang, serta dinamika toleransi yang berkembang selama aktivitas permainan berlangsung.

Hasil dan Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan Roblox sebagai media pembelajaran lintas budaya memberikan ruang interaksi virtual yang memungkinkan Generasi Z berkomunikasi, bekerja sama, dan membangun pemahaman budaya secara lebih terbuka. Observasi partisipatif selama penelitian memperlihatkan bahwa pengguna dari berbagai latar belakang budaya saling berinteraksi melalui aktivitas permainan kolaboratif, seperti membangun dunia virtual bersama, menyelesaikan tantangan tim, serta berdiskusi dalam ruang obrolan. Interaksi tersebut memunculkan dinamika sosial yang beragam, mulai dari kerja sama yang harmonis hingga perbedaan persepsi yang kadang mengarah pada stereotip. Melalui wawancara mendalam, banyak informan menyampaikan bahwa keberadaan avatar kustomisasi dan kebebasan mengekspresikan identitas visual membantu mereka mengenali perbedaan budaya dengan cara yang lebih positif. Hal ini memperkuat temuan bahwa representasi diri dalam dunia virtual dapat mengurangi jarak sosial dan memberikan ruang aman bagi peserta didik untuk memahami perspektif budaya lain.

Dokumentasi interaksi selama penelitian menunjukkan bahwa miskonsepsi budaya yang muncul dalam permainan sering kali dapat diminimalkan melalui dialog spontan antar pengguna. Ketika terjadi kesalahpahaman, fitur komunikasi langsung baik berupa teks maupun suara—menjadi sarana klarifikasi yang efektif. Pengguna cenderung saling menanyakan makna simbol, gaya busana, atau perilaku tertentu yang berasal dari dunia nyata dan direpresentasikan dalam permainan. Proses ini menghasilkan pengalaman belajar yang lebih autentik karena peserta tidak hanya melihat representasi budaya, tetapi juga memaknainya melalui interaksi sosial yang terjadi secara real time. Temuan ini menegaskan bahwa permainan daring seperti Roblox berpotensi menjadi media yang menghidupkan dialog lintas budaya, bukan hanya sebagai ruang hiburan.

Pengamatan juga menunjukkan bahwa desain dunia virtual yang mengadopsi unsur budaya tertentu mendorong pengguna untuk mengeksplorasi nilai, ritual, dan karakteristik masyarakat yang berbeda. Dunia-dunia virtual yang dibangun oleh pengembang muda—misalnya ruang kota dengan arsitektur tradisional, pasar budaya, atau setting festival lokal—menjadi jembatan pembelajaran yang mendorong rasa ingin tahu pengguna lain. Aktivitas ini memperlihatkan bahwa Roblox tidak hanya berfungsi sebagai platform bermain, tetapi juga sebagai ruang produksi budaya digital yang memungkinkan Generasi Z menjadi pencipta sekaligus pembelajar budaya.

Dalam konteks pengurangan stereotip, analisis data menunjukkan bahwa interaksi kolaboratif dalam permainan memiliki peran signifikan. Pada beberapa situasi awal, pengguna menunjukkan kecenderungan menggeneralisasi kelompok budaya tertentu. Namun setelah bekerja sama dalam permainan yang membutuhkan koordinasi, persepsi tersebut mulai berubah. Informan melaporkan bahwa pengalaman menyelesaikan tugas bersama membuat mereka lebih fokus pada kemampuan dan kontribusi individu, bukan pada latar budaya masing-masing. Temuan ini menggarisbawahi bahwa gamifikasi yang mengedepankan kerja tim dapat menjadi strategi efektif dalam mengurangi prasangka sosial.

Lebih lanjut, penelitian menemukan bahwa elemen reward, level, dan misi dalam Roblox meningkatkan motivasi belajar pengguna mengenai budaya lain. Pengguna yang mendapatkan penghargaan atau pencapaian tertentu ketika berhasil menuntaskan misi berbasis budaya dilaporkan lebih antusias mengeksplorasi dunia lain yang menampilkan keragaman budaya. Hal ini memperlihatkan bahwa mekanisme permainan dapat menjadi dasar pembentukan pembelajaran yang berkelanjutan dan menyenangkan bagi Generasi Z, terutama dalam konteks pendidikan lintas budaya.

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa Roblox memberikan tiga kontribusi utama: pertama, menyediakan ruang interaksi multikultural yang dapat mengatasi persepsi budaya yang sempit; kedua, menciptakan pengalaman belajar yang imersif melalui eksplorasi dan produksi konten budaya; dan ketiga, meningkatkan toleransi dan kerja sama melalui fitur kolaboratif serta mekanisme gamifikasi. Pembahasan ini menegaskan bahwa game daring berbasis interaksi sosial bukan hanya sebagai media hiburan, tetapi juga sebagai wahana pendidikan lintas budaya yang relevan dan efektif bagi generasi digital. Potensi ini selaras dengan penelitian sebelumnya yang menyoroti kemampuan Roblox dalam meningkatkan keterlibatan siswa dan memecahkan tantangan pembelajaran melalui fitur interaktifnya (Faridah & Deng, 2024). Studi sebelumnya juga mendukung bahwa pengalaman belajar kolaboratif dalam lingkungan digital seperti Roblox dapat memperkuat literasi kooperatif dan mendorong partisipasi aktif dalam pengambilan keputusan, yang krusial untuk membangun komunitas yang lebih inklusif (Aliyyah et al., 2024). Namun, implementasi GBL dalam konteks pendidikan lintas budaya juga menghadapi tantangan signifikan, seperti isu keamanan siber, potensi perundungan daring, dan kebutuhan akan desain pedagogis yang memadai untuk memaksimalkan manfaat edukatif (Han et al., 2023). Untuk itu, integrasi GBL dengan kerangka kerja pembelajaran sosial-emosional dapat memperkaya pengalaman pembelajaran, karena telah terbukti meningkatkan sensitivitas budaya dan empati interkultural pada peserta didik (Chen, 2023). Selain itu, kesiapan pendidik dan ketersediaan sarana pendukung yang memadai menjadi krusial untuk implementasi GBL yang efektif, terutama mengingat perbedaan kemampuan adaptasi siswa terhadap metode pembelajaran berbasis permainan (Noviyanti & Sari, 2025). Oleh karena itu, diperlukan pedoman implementasi yang komprehensif serta pelatihan berkelanjutan bagi para pendidik agar mampu mengoptimalkan penggunaan platform seperti Roblox sebagai instrumen pendidikan lintas budaya yang efektif dan aman. Penelitian ini menunjukkan

bahwa pemahaman model bisnis Roblox dan pembelajaran kolaboratif memiliki peran penting dalam meningkatkan literasi kooperatif dan partisipasi pemain dalam pengambilan keputusan, khususnya di Indonesia (Aliyyah et al., 2024). Pemanfaatan platform ini dapat meningkatkan keterlibatan siswa secara signifikan dan secara efektif mendorong interaksi sosial serta kolaborasi konstruktif antar siswa dalam kelompok mereka (Azzahra & Azra, 2025).

Hal ini menekankan bahwa pengalaman belajar kolaboratif, terutama yang didukung oleh partisipasi dalam proses pengambilan keputusan, dapat memperkuat literasi kooperatif di komunitas daring (Aliyyah et al., 2024). Pengelolaan model bisnis yang transparan pada platform seperti Roblox juga dapat meningkatkan keterlibatan pemain dalam proses pengambilan keputusan, sehingga memperkuat ekosistem yang lebih demokratis dan inklusif (Aliyyah et al., 2024). Penting untuk dicatat bahwa metode pengumpulan data yang beragam, termasuk wawancara dan analisis konten, dapat membantu memitigasi bias pengambilan sampel dan menyediakan dataset yang lebih kaya untuk penelitian lebih lanjut (Aliyyah et al., 2024). Pendekatan longitudinal dan studi intervensi juga diperlukan untuk mengkonfirmasi hubungan kausalitas dan generalisasi temuan lintas budaya (Aliyyah et al., 2024). Studi mendalam tentang dampak integrasi teknologi imersif seperti VR dan AR dalam game Roblox juga perlu dieksplorasi untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih mendalam dan partisipatif dalam pendidikan sains dan lintas budaya (Zhai, 2024). Namun, keberhasilan implementasi pendekatan ini sangat bergantung pada pengembangan kurikulum yang relevan serta pelatihan guru yang memadai untuk memaksimalkan potensi edukatif dari lingkungan virtual tersebut. Pengembangan model pembelajaran yang adaptif, yang menggabungkan elemen GBL dengan pendekatan pedagogis yang terbukti efektif, akan menjadi kunci untuk mengoptimalkan potensi Roblox sebagai medium pembelajaran lintas budaya. Penerapan metode seperti Problem-Based Learning juga dapat diintegrasikan untuk lebih meningkatkan kolaborasi siswa dan kemampuan pemecahan masalah dalam konteks budaya yang beragam (Isnaini et al., 2024). Selain itu, kendala teknis terkait aksesibilitas perangkat dan kebutuhan penyimpanan memadai perlu diatasi untuk memastikan semua peserta didik dapat berpartisipasi tanpa hambatan, seperti yang ditemukan dalam studi lain tentang media permainan edukatif (Maharani & Iswendi, 2025). Penelitian ini juga mengindikasikan bahwa GBL, khususnya melalui media yang interaktif, dapat meningkatkan minat siswa dan memfasilitasi pemahaman materi dengan cara yang menyenangkan, sejalan dengan prinsip konstruktivisme yang menekankan pembelajaran aktif (Noviyanti & Sari, 2025). Kesenjangan penelitian mengenai penggunaan game edukasi dan peningkatan motivasi belajar juga dapat diatasi melalui studi komparatif yang menyoroti efektivitas Roblox dibandingkan dengan metode pembelajaran tradisional. Penggunaan game edukasi terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi intrinsik siswa, memberikan pengalaman belajar yang bermakna, dan meningkatkan pemahaman konsep secara lebih efektif, terutama dalam konteks pembelajaran tematik (2025). Pemanfaatan media berbasis permainan seperti Ludo Kimia pada platform Android juga telah terbukti secara signifikan meningkatkan motivasi belajar dan menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan, tanpa mengurangi efektivitas proses belajar (Maharani & Iswendi, 2025). Penting untuk dicatat bahwa meskipun GBL memiliki potensi besar, tantangan implementasi seperti ketersediaan perangkat dan jaringan internet yang stabil harus dipertimbangkan untuk memastikan aksesibilitas yang merata (Ihwan & Rusnilawati, 2025). Oleh karena itu, diperlukan strategi komprehensif yang mencakup pengembangan infrastruktur teknologi, penyediaan perangkat yang memadai, dan pelatihan intensif bagi pendidik untuk mengintegrasikan GBL secara efektif dalam kurikulum pendidikan lintas budaya. Dengan demikian, pendekatan ini memerlukan

evaluasi berkelanjutan untuk mengukur dampak nyata terhadap pengurangan stereotip budaya dan peningkatan empati di kalangan peserta didik (Alhasan et al., 2023). Meskipun demikian, penelitian lebih lanjut diperlukan untuk secara eksplisit mengkaji hubungan antara pemanfaatan platform seperti Roblox dan penguatan empati, pengurangan stereotip, serta pembelajaran lintas budaya dalam konteks Indonesia (Mikrouli et al., 2024). Bagaimana stereotip budaya muncul dan memengaruhi pandangan peserta didik terhadap keberagaman dalam interaksi daring di Roblox, serta bagaimana penggunaan Roblox dapat memediasi pengurangan stereotip tersebut dan bagaimana desain game dan fitur interaktif dalam Roblox dapat secara spesifik menumbuhkan empati dan meningkatkan pemahaman lintas budaya di kalangan peserta didik dari berbagai latar belakang.

Kesimpulan

Penelitian ini menunjukkan bahwa Roblox memiliki potensi kuat sebagai media pembelajaran lintas budaya bagi Generasi Z karena mampu menghadirkan interaksi virtual yang imersif, kolaboratif, dan multikultural. Melalui kerja sama dalam permainan, dialog spontan, serta eksplorasi dunia dan identitas budaya yang direpresentasikan secara digital, peserta didik dapat mengurangi stereotip, memperkuat empati, dan membangun toleransi dalam konteks interaksi daring. Mekanisme gamifikasi, kebebasan membangun dunia virtual, dan kustomisasi avatar terbukti mendukung terjadinya pemahaman lintas budaya yang lebih mendalam. Temuan ini menegaskan bahwa platform game seperti Roblox dapat menjadi inovasi edukatif yang relevan di era digital, meskipun implementasinya tetap memerlukan dukungan pedagogis, kesiapan pendidik, serta infrastruktur teknologi yang memadai agar manfaatnya dapat dioptimalkan secara berkelanjutan.

Daftar Pustaka

Alhasan, K., Alhasan, K., & Hashimi, S. A. (2023). Roblox in Higher Education. *International Journal of Emerging Technologies in Learning (IJET)*, *18*(19), 32.

Aliyyah, I. H., Basrowi, B., Junaedi, A., & Syahyuti, S. (2024). Understanding Roblox's business model and collaborative learning on participation in the decision-making process: implications for enhancing cooperative literacy. *International Journal of Data and Network Science*, *8*(2), 1247.

Alwi, A. (2025, May). Transformasi Digital dan Dinamika Masyarakat Multikultural di Era Society 5.0. In *Indonesian Annual Conference Series* (pp. 9-14).

Azzahra, S., & Azra, F. (2025). *Efektivitas media permainan tic-tac-chem pada materi hukum- hukum dasar kimia terhadap hasil belajar siswa kelas x fase e sma/ma*.

Chen, G. (2023). Integrating Digital Cultural Detective Games with Social Emotional Learning to Foster Cultural Sensitivity and Intercultural Empathy among Bilingual Kindergarten Teachers: A Mixed-Methods Study. *Research Square (Research Square)*.

Faridah, I., & Deng, C. (2024). Approach and Application of the Roblox Application as a Learning Medium. *Scientechno Journal of Science and Technology*, *3*(3), 263.

Farisal, U., Widiyanarti, T., Sianturi, M. K., Ningrum, A. J., Fatimah, Y., Hastuti, P. D., Abdilah, A., & Desmonda, W. K. (2024). Menghubungkan Dunia: Peran Media Digital dalam Mengatasi Kesenjangan Budaya. *Indonesian Culture and Religion Issues.*, *1*(4), 10.

Han, J., Liu, G., & Gao, Y. (2023). Learners in the Metaverse: A Systematic Review on the Use of Roblox in Learning [Review of Learners in the Metaverse: A Systematic Review on the Use of Roblox in Learning]. *Education Sciences*, *13*(3), 296.

Ihwan, A. Z., & Rusnilawati, R. (2025). Problem Based Learning Model with CRT Assisted by Augmented Reality to Improve Mathematics Learning Outcomes. *Profesi Pendidikan Dasar*, 82.

Isnaini, m., trimulyono, g., & Hikmah, Z. (2024). Implementasi Model Problem Based Learning (PBL) Dalam Meningkatkan Kolaborasi. *Learning Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, *4*(3), 501.

Maharani, D., & Iswendi, I. (2025). Pengaruh permainan ludo kimia berbasis android materi reaksi reduksi dan oksidasi terhadap hasil belajar siswa fase e smk. *Science Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika Dan IPA*, *5*(3), 1088.

Maharani, o., Sarwi, S., & Sudarmin, S. (2024). Implementasi discovery learning berbasis etnopedagogi dalam pembelajaran di sekolah dasar: potensi kearifan lokal untuk pembentukan karakter siswa. *Learning Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, *4*(4), 1206.

Mikrouli, P., Tzafilkou, K., & Protogeros, N. (2024). Applications and Learning Outcomes of Game Based Learning in Education. *International Educational Review*, 25.

Noviyanti, N., & Sari, K. P. (2025). Peningkatan hasil belajar pendidikan pancasila materi hak dan kewajiban dengan metode gbl (gamebased learning). *Learning Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, *5*(2), 925.

Nurhuda, t., purnami, i. A. P., wisnu, i. W. G., & joniarta, i. M. (2025). Digitalisasi budaya bali: media ar sebagai bentuk revitalisasi aksara bali. *Social Jurnal Inovasi Pendidikan IPS*, *4*(4), 583.

Putri, S. A. W., Qanskamila, A., Hasrianti, H., & Anhar, A. (2025). Variasi Bahasa dan Interaksi Virtual Generasi Z pada Platform Roblox. *Indo-mathedu Intellectuals Journal*, *6*(6), 10389.

Shonfeld, M., Zidan, W., Ahmad, M. Y. A., Liverant, R. C., Lieber-Milo, S., & Amichai-Hamburger, Y. (2025). Virtual Bridges: Enhancing Intercultural Competence Among Pre-Service Teachers Through 3D and Video-Conferencing Platforms. *Education Sciences*, *15*(10), 1296.

Widarti, E., Erkamim, Moh., Wartono, W., Saifuddin, S., & Syahputra, R. (2025). Inovasi Digital Pembelajaran Budaya: Aplikasi Mobile Berbasis Gamifikasi untuk Unggah- Ungguh Bahasa Jawa. *Jurnal Rekayasa Teknologi Informasi (JURTI)*, *9*(2), 155.

Yamada, A. (2025). Advancing Intercultural Competence in Higher Education: Strategies for Engaging Generation Z. *Education Sciences*, *15*(3), 341.

Zhai, J. (2024). The Use of Roblox in Elementary School Science Education during Pandemics. *Open Journal of Social Sciences*, *12*(5), 462.