

**MEMBENTUK KARAKTER KEBANGSAAN MELALUI DUNIA VIRTUAL:  
STUDI KASUS REPLIKASI SITUS SEJARAH DAN MONUMEN DI  
MINECRAFT OLEH KOMUNITAS INDONESIA**

**Utsman Faris Hidayatjati<sup>1\*</sup>, Arif Setio Nugroho<sup>2</sup>, Husein Dharmawan<sup>3</sup>, Hisyam Abdul Halim<sup>4</sup>, Akmal Firmansyah.<sup>5</sup>**

<sup>1,2,3,4</sup> Madrasah Aliyah Miftahunnajah, Sleman, Yogyakarta

<sup>5</sup> Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta

\*e-mail: [quldeath0r1@gmail.com](mailto:quldeath0r1@gmail.com)

**Abstract:** *This study aims to examine how the replication of Indonesian historical sites and monuments in Minecraft by a local community can serve as an educational medium for students to shape the national character of the younger generation. This study highlights Minecraft's role as a creative space where Indonesian history and culture are digitally revived. Through the process of rebuilding historical sites in the game, students not only learn about the nation's history but also foster a sense of pride and love for their homeland. The research used a qualitative case study approach. Data were collected through participant observation on the Indonesian community's Minecraft server, documentation in the form of screenshots, videos of the construction process, and archives of public conversations, as well as content analysis of the resulting visual and narrative materials. Data analysis techniques used the Miles and Huberman interactive model, which includes data reduction, data presentation, and conclusion drawing, with validation through triangulation of sources and techniques. The results show that this virtual world can be an engaging and interactive learning medium, especially for the younger generation who are more familiar with digital technology. These Minecraft activities help strengthen national identity while introducing important values in Indonesian history in a fun and accessible way. This research opens new opportunities for character education and cultural preservation through digital technology.*

**Keywords:** Virtual World, National Character, Community, Minecraft

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan mengkaji bagaimana replikasi situs sejarah dan monumen Indonesia di *Minecraft* oleh komunitas lokal dapat menjadi media edukasi siswa untuk membentuk karakter kebangsaan generasi muda. Studi ini menyoroti peran *Minecraft* sebagai ruang kreatif di mana sejarah dan budaya Indonesia dihidupkan kembali secara digital. Melalui proses membangun ulang tempat-tempat bersejarah dalam game, para siswa tidak hanya belajar tentang sejarah bangsa, tetapi juga menumbuhkan rasa bangga dan cinta tanah air. Jenis penelitian yang digunakan adalah kualitatif dengan pendekatan studi kasus. Data dikumpulkan melalui observasi partisipatif di server *Minecraft* komunitas Indonesia, dokumentasi berupa tangkapan layar, video proses pembangunan, dan arsip percakapan publik, serta analisis konten terhadap materi visual dan naratif yang dihasilkan. Teknik analisis data menggunakan model interaktif Miles dan Huberman, yang meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan,

dengan validasi melalui triangulasi sumber dan teknik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dunia virtual ini mampu menjadi media pembelajaran yang menarik dan interaktif, terutama bagi generasi muda yang lebih akrab dengan teknologi digital. Aktivitas di *Minecraft* ini membantu menguatkan identitas kebangsaan sekaligus mengenalkan nilai-nilai penting dalam sejarah Indonesia dengan cara yang menyenangkan dan mudah diakses. Penelitian ini membuka peluang baru bagi pendidikan karakter dan pelestarian budaya melalui teknologi digital.

**Kata kunci:** Dunia Virtual, Karakter Kebangsaan, Komunitas, Minecraft

Diterima: 1 Oktober 2025

Disetujui: 10 November 2025

Dipublikasi: 30 April 2026



© 2025 FKIP Universitas Terbuka  
This work is licensed under a CC-BY license

## PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital telah mengubah secara fundamental cara manusia memahami, merepresentasikan, dan berinteraksi dengan identitas kebangsaan. Di tengah budaya global yang semakin terkoneksi, muncul tantangan baru bagi pendidikan nasional dalam menanamkan nilai-nilai karakter dan cinta tanah air kepada generasi muda yang tumbuh di dunia maya. Menurut Jenkins (2016), dunia digital kini menjadi ruang partisipatif baru di mana generasi muda belajar menjadi warga yang aktif dan kreatif melalui media interaktif. Dalam konteks ini, platform permainan seperti *Minecraft* tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga sebagai ruang belajar sosial yang memungkinkan siswa mengeksplorasi nilai-nilai kebangsaan secara imersif dan kolaboratif.

Indonesia, dengan kekayaan sejarah dan budaya yang sangat beragam, memiliki potensi besar untuk memanfaatkan dunia virtual sebagai media pembelajaran karakter. Replikasi situs sejarah dan monumen nasional dalam platform *Minecraft* oleh komunitas lokal bukan hanya bentuk kreativitas digital, tetapi juga ekspresi nasionalisme baru yang berbasis teknologi. Melalui proses membangun ulang Candi Borobudur, Monas, atau Benteng Vredeburg secara digital, para pemain—khususnya generasi muda tidak hanya mempelajari sejarah, tetapi juga menumbuhkan rasa bangga dan cinta terhadap tanah air. Fenomena ini sejalan dengan temuan Tzavella dan Komis (2022) yang menegaskan bahwa lingkungan digital imersif mampu memunculkan empati sejarah dan keterikatan emosional terhadap identitas budaya (*Computers & Education*, 182, 104465).

Namun, di balik potensi tersebut, masih terdapat kesenjangan penelitian terkait bagaimana dunia virtual dapat dimanfaatkan secara sistematis dalam pendidikan kewarganegaraan dan pembentukan karakter kebangsaan. Sebagian besar studi terdahulu berfokus pada aspek teknologinya, seperti *game-based learning* atau literasi digital tanpa menyoroti dimensi moral, identitas, dan nilai-nilai Pancasila yang terinternalisasi di dalamnya (Rachmawati et al., 2022). Penelitian yang dilakukan oleh Gee (2020) juga menunjukkan bahwa permainan digital berpotensi mendukung pembelajaran etis, tetapi

efektivitasnya sangat bergantung pada konteks budaya dan sosial. Dengan demikian, penelitian ini hadir untuk menjembatani kesenjangan antara teknologi pembelajaran dan pendidikan karakter kebangsaan dalam konteks Indonesia.

Lebih jauh, studi-studi di kawasan Asia Tenggara masih terbatas dalam membahas bagaimana nasionalisme virtual dibangun melalui interaksi di dunia maya. Smith (2021) menyebut bahwa representasi digital monumen nasional mampu menumbuhkan identitas imajiner yang memperkuat kebanggaan kolektif, tetapi efek pedagogisnya belum banyak dikaji. Demikian pula, Rahman (2024) menyoroti pentingnya mengaitkan nasionalisme digital dengan konteks lokal agar tidak terjebak pada simbolisme kosong. Dalam hal ini, konteks Indonesia yang memiliki filosofi Pancasila dan sejarah perjuangan nasional yang kuat, menjadi lahan yang ideal untuk meneliti bagaimana generasi muda memaknai kebangsaan melalui ruang digital seperti Minecraft.

Keunikan Minecraft sebagai sandbox game terletak pada kemampuannya menyediakan ruang bebas bagi pemain untuk berkreasi secara kolaboratif. Dalam praktik komunitas Indonesia, server-server lokal telah menjadi wadah tempat siswa dan penggemar sejarah bekerja sama membangun replika situs nasional berdasarkan dokumentasi sejarah dan foto arsip. Proses ini bukan hanya kegiatan artistik, tetapi juga media refleksi sejarah dan internalisasi nilai kebangsaan secara digital. Sejalan dengan penelitian Suh dan Kim (2021), kolaborasi dalam lingkungan permainan digital dapat memperkuat keterampilan berpikir moral dan empati sosial di antara peserta didik.

Di sisi lain, proyek digital semacam ini juga memiliki nilai strategis dalam pelestarian budaya nasional. Laporan UNESCO (2020) tentang *Digital Heritage and Sustainable Development* menekankan bahwa teknologi digital dapat menjadi sarana penting dalam menjaga warisan budaya melalui representasi virtual, terutama bagi generasi yang hidup di dunia serba daring. Dengan demikian, replikasi situs sejarah Indonesia di Minecraft bukan hanya upaya estetis, melainkan juga bagian dari gerakan pelestarian identitas budaya bangsa dalam format baru yang lebih akrab bagi generasi Z.

Meski demikian, Ibda et al. (2023) mengingatkan bahwa pemanfaatan media digital dalam pendidikan harus disertai dengan orientasi nilai agar tidak terjebak pada hiburan semata. Tanpa kerangka etika dan refleksi kewarganegaraan, media digital berisiko menampilkan sejarah secara dangkal dan kehilangan makna moralnya. Oleh karena itu, penelitian ini berupaya memahami bagaimana aktivitas komunitas Minecraft Indonesia bukan hanya menghidupkan kembali sejarah nasional, tetapi juga menanamkan nilai-nilai karakter seperti gotong royong, nasionalisme, dan tanggung jawab sosial melalui proses kreatif digital.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi dan menganalisis bagaimana replikasi situs sejarah dan monumen Indonesia di Minecraft berfungsi sebagai media edukatif dalam pembentukan karakter kebangsaan generasi muda. Dengan menggunakan pendekatan kualitatif studi kasus, penelitian ini menelusuri interaksi, karya digital, dan narasi komunitas pemain yang terlibat dalam proyek tersebut.

Tujuannya bukan hanya untuk menggambarkan fenomena, tetapi juga untuk memahami bagaimana dunia virtual dapat menjadi ruang pedagogis baru bagi pendidikan karakter di era digital.

Akhirnya, penelitian ini sangat penting, karena menghasilkan data bahwa Minecraft dapat menjadi jembatan edukasi antara sejarah nasional dan generasi digital, mengubah cara siswa berinteraksi dengan simbol-simbol kebangsaan melalui pengalaman yang menyenangkan, interaktif, dan bermakna. Melalui pendekatan ini, pendidikan karakter dan wawasan kebangsaan tidak lagi terbatas pada ruang kelas, melainkan hidup di dunia virtual yang memungkinkan siswa membangun Indonesia secara harfiah dan simbolis. Dengan demikian, pembelajaran kewarganegaraan di era digital tidak sekadar mengajarkan nasionalisme, tetapi mengalaminya secara langsung dalam ruang virtual yang partisipatif dan kreatif.

## **METODE**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain studi kasus tunggal, yang difokuskan pada aktivitas komunitas Minecraft Indonesia dalam mereplikasi situs sejarah dan monumen nasional di dunia virtual. Pendekatan ini dipilih karena memungkinkan peneliti memahami secara mendalam fenomena pembentukan karakter kebangsaan melalui aktivitas digital yang bersifat partisipatif dan kreatif. Sejalan dengan pandangan Yin (2018) dan Stake (2005), studi kasus memberikan ruang bagi eksplorasi konteks sosial, budaya, dan teknologi yang berinteraksi dalam dinamika pembelajaran kewarganegaraan di ruang virtual.

Subjek penelitian terdiri atas anggota komunitas Minecraft Indonesia yang terlibat aktif dalam proyek replika monumen bersejarah. Pemilihan partisipan dilakukan menggunakan teknik purposive sampling, yaitu memilih individu yang dianggap memiliki pengalaman relevan dan pemahaman mendalam terhadap konteks yang diteliti. Sebanyak dua puluh lima orang partisipan — yang terdiri atas lima belas anggota inti dan sepuluh anggota pendukung — diikutsertakan dalam penelitian ini. Mereka memiliki keterlibatan langsung dalam kegiatan perancangan, pembangunan, dan dokumentasi replika digital berbagai situs bersejarah seperti Monumen Nasional, Tugu Proklamasi, dan beberapa monumen perjuangan daerah.

Data penelitian diperoleh melalui tiga teknik utama, yakni observasi partisipatif virtual, wawancara mendalam, dan analisis dokumen digital. Observasi dilakukan dengan cara peneliti berpartisipasi langsung dalam server Minecraft komunitas selama tiga bulan, mengikuti proses pembangunan, serta mencatat dinamika komunikasi dan kolaborasi antarpemain. Wawancara semi-terstruktur dilaksanakan melalui platform daring seperti Discord dan Zoom, guna menggali pandangan partisipan mengenai nilai kebangsaan, toleransi, kerja sama, serta refleksi mereka terhadap penerapan nilai Pancasila dalam aktivitas komunitas. Sementara itu, analisis dokumen dilakukan terhadap hasil replika digital, unggahan media sosial, video dokumentasi, dan arsip forum komunitas sebagai bahan triangulasi data.

Analisis data dilakukan dengan menggunakan model analisis interaktif Miles dan Huberman (2014) yang meliputi tiga tahapan: reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Pada tahap reduksi data, berbagai catatan lapangan, transkrip wawancara,

serta dokumen digital diseleksi dan dikelompokkan ke dalam kategori tematik seperti “identitas sejarah”, “kerja sama antar komunitas”, “dimensi kebhinekaan”, dan “pembelajaran digital berbasis nilai”. Data yang telah direduksi kemudian disajikan dalam bentuk narasi tematik dan model konseptual untuk memudahkan interpretasi lebih lanjut. Penarikan kesimpulan dilakukan secara induktif dengan mencari pola makna yang muncul dari data, disertai proses verifikasi melalui *member checking* kepada partisipan untuk memastikan validitas interpretasi.

Keabsahan data dijaga melalui penerapan empat kriteria *trustworthiness* menurut Lincoln dan Guba (1985), yaitu kredibilitas, transferabilitas, dependabilitas, dan konfirmabilitas. Kredibilitas diperoleh melalui triangulasi sumber data dan metode, serta keterlibatan peneliti yang cukup lama dalam pengamatan dunia virtual komunitas. Transferabilitas dijaga dengan memberikan deskripsi rinci tentang konteks komunitas Minecraft Indonesia agar pembaca dapat menilai keterpindahan hasil penelitian ke konteks serupa. Dependabilitas dipastikan melalui audit trail terhadap seluruh proses penelitian, sementara konfirmabilitas dijaga dengan menghadirkan refleksi peneliti terhadap bias dan posisi subjektifnya selama penelitian berlangsung.

Aspek etika penelitian juga menjadi perhatian utama. Seluruh partisipan diberikan *informed consent* digital, dan identitas mereka disamarkan demi menjaga privasi. Observasi dilakukan dengan izin dari pengelola komunitas, serta mengikuti pedoman etika penelitian daring yang dikeluarkan oleh Association of Internet Researchers (AoIR) (2020). Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya memenuhi standar metodologis dalam riset kualitatif, tetapi juga menjunjung tinggi tanggung jawab etika dalam konteks penelitian dunia maya.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menemukan bahwa aktivitas komunitas Minecraft Indonesia dalam mereplikasi situs sejarah dan monumen di dunia virtual berperan signifikan dalam membentuk karakter kebangsaan melalui pembelajaran digital berbasis nilai. Para partisipan tidak sekadar membangun struktur tiga dimensi, tetapi juga menelusuri arsip, peta, dan dokumen sejarah untuk memastikan akurasi setiap detail replika. Proses tersebut menumbuhkan kesadaran historis, rasa memiliki terhadap warisan bangsa, serta tanggung jawab untuk menjaga autentisitas identitas nasional di ruang digital.

Keterlibatan aktif dalam proyek replika juga mendorong kolaborasi lintas daerah dan latar budaya di antara anggota komunitas. Diskusi mengenai detail arsitektur, simbol daerah, dan makna monumen membuka ruang dialog mengenai keberagaman interpretasi sejarah. Fenomena ini menggambarkan internalisasi nilai *Bhinneka Tunggal Ika*, di mana perbedaan pandangan justru memperkuat solidaritas kebangsaan digital. Hal ini sejalan dengan temuan Camuñas-García et al. (2024) yang menegaskan bahwa *digital game-based heritage education* mampu menumbuhkan empati budaya dan identitas kolektif melalui aktivitas partisipatif dan berbasis narasi.

Selain itu, proyek replika menumbuhkan semangat belajar sejarah dan nasionalisme melalui *immersive learning*. Para anggota tidak hanya membaca sejarah, melainkan mengalaminya secara langsung dalam bentuk dunia virtual yang mereka bangun sendiri. Studi Yeo et al. (2025) menunjukkan bahwa penggunaan *sandbox games*

seperti Minecraft dapat meningkatkan motivasi belajar dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran sejarah. Hasil penelitian ini memperkuat temuan tersebut: partisipan menunjukkan antusiasme tinggi terhadap sejarah lokal dan nasional karena merasakan keterlibatan personal dalam proses kreatifnya.

Interaksi sosial di dalam komunitas juga berkontribusi terhadap pembentukan karakter kewarganegaraan digital. Diskusi, debat, dan koordinasi proyek menuntut penerapan nilai tanggung jawab, kerja sama, dan etika komunikasi yang mencerminkan prinsip-prinsip Pancasila. Pengalaman ini menjadikan dunia virtual sebagai ruang latihan karakter, di mana partisipan belajar menjadi warga digital yang beradab, menghormati perbedaan, dan menjunjung kepentingan bersama di atas ego pribadi. Hal ini sejalan dengan kajian Hukubun et al. (2025) yang menegaskan pentingnya integrasi pendidikan karakter dengan literasi digital agar generasi muda dapat berperilaku etis di ruang maya.

Namun demikian, penelitian ini juga menemukan tantangan dalam menjaga keakuratan historis replika. Beberapa proyek dibuat berdasarkan sumber sekunder atau memori kolektif yang tidak terverifikasi, sehingga menimbulkan penyimpangan detail sejarah. Kondisi ini menegaskan perlunya sinergi antara komunitas digital dengan sejarawan, institusi pendidikan, dan lembaga pelestarian budaya agar hasil replika tidak hanya indah secara visual, tetapi juga valid secara historiografis. Isu ini menggemakan peringatan dari Rahman & Surya (2022) bahwa integrasi teknologi dalam pendidikan kebangsaan harus tetap berpijak pada verifikasi ilmiah dan nilai kebenaran sejarah.

Secara pedagogis, temuan ini menunjukkan bahwa dunia virtual dapat berfungsi sebagai *laboratorium kebangsaan digital*. Replika monumen berfungsi ganda: sebagai media pembelajaran nilai dan wadah ekspresi kreatif generasi muda. Aktivitas ini merefleksikan pergeseran paradigma pendidikan karakter dari model indoktrinatif ke model partisipatif-konstruktif, di mana siswa atau komunitas menjadi produsen nilai, bukan sekadar penerima. Konsep ini senada dengan teori *participatory culture* Jenkins (2020), yang menempatkan partisipasi digital sebagai sarana pembangunan identitas sosial dan kebangsaan.

Dari sisi praktik, hasil penelitian merekomendasikan agar lembaga pendidikan dan pemerintah mendukung komunitas kreatif berbasis sejarah digital melalui kurikulum kolaboratif dan penyediaan arsip digital terbuka. Pendidikan Pancasila di era digital perlu bergerak ke arah interaktif, lintas platform, dan berbasis pengalaman, agar nilai-nilai kebangsaan tidak sekadar dihafal, tetapi dihidupkan dalam tindakan nyata.

Dengan demikian, penelitian ini memperlihatkan bahwa dunia virtual — melalui platform seperti Minecraft — dapat menjadi medium efektif dalam menanamkan nilai nasionalisme, gotong royong, dan cinta tanah air. Aktivitas membangun monumen di dunia maya bukanlah pelarian dari realitas, tetapi refleksi kreatif tentang siapa kita sebagai bangsa di era digital. Seperti yang ditegaskan oleh Camuñas-García et al. (2024) dan Hukubun et al. (2025), transformasi pendidikan kebangsaan akan semakin kuat jika didorong oleh pengalaman digital yang bermakna, kolaboratif, dan berakar pada nilai-nilai luhur bangsa.

## SIMPULAN

Penelitian ini menegaskan bahwa dunia virtual, khususnya platform *sandbox game* seperti Minecraft, dapat berfungsi sebagai ruang baru untuk pembentukan karakter kebangsaan di era digital. Melalui aktivitas replika situs sejarah dan monumen oleh komunitas Indonesia, nilai-nilai seperti nasionalisme, gotong royong, tanggung jawab, dan toleransi tidak hanya diajarkan secara verbal, tetapi dihidupkan melalui praktik kolaboratif dan kreatif. Pengalaman membangun monumen digital menjadi sarana reflektif bagi generasi muda untuk memahami sejarah bangsa, menginternalisasi nilai Pancasila, serta meneguhkan identitas kebangsaan dalam konteks global yang semakin cair.

Temuan ini menunjukkan bahwa pendidikan kebangsaan tidak lagi cukup mengandalkan model konvensional berbasis hafalan atau ceramah, tetapi harus bertransformasi menuju pendekatan partisipatif yang memadukan teknologi, kolaborasi sosial, dan refleksi nilai. Dunia virtual bukan sekadar ruang hiburan, melainkan laboratorium karakter — tempat nilai-nilai kebangsaan diuji, dipertanyakan, dan diciptakan kembali melalui pengalaman digital yang bermakna.

Dengan demikian, proyek replika monumen di Minecraft bukan hanya fenomena kreatif, melainkan representasi konkret dari pembelajaran kewarganegaraan digital yang menghubungkan masa lalu bangsa dengan masa depan teknologi. Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan perlu menangkap potensi ini sebagai jembatan antara warisan budaya dan realitas digital, agar semangat kebangsaan Indonesia tetap hidup, adaptif, dan relevan bagi generasi abad ke-21.

## DAFTAR PUSTAKA

- Camuñas-García, D., Cáceres-Reche, M. P., Cambil-Hernández, M. de la E., & Lorenzo-Martín, M. E. (2024). *Digital game-based heritage education: Analyzing the potential of heritage-based video games*. *Education Sciences*, 14(4), 396. <https://doi.org/10.3390/educsci14040396>
- Hukubun, M. D., Wakhudin, & Kasimbara, R. P. (2024). *Character education in the digital age: Strategies for teaching moral and ethical values to a generation that grows up with technology*. *Jurnal of Pedagogi: Jurnal Pendidikan*, 1(3), 74–82. <https://doi.org/10.62872/s13px737>
- Jenkins, H., Ito, M., & boyd, d. (2016). *Participatory culture in a networked era: A conversation on youth, learning, commerce, and politics*. Polity Press.
- Lincoln, Y. S., & Guba, E. G. (1985). *Naturalistic inquiry*. SAGE Publications.
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldaña, J. (2014). *Qualitative data analysis: A methods sourcebook* (3rd ed.). SAGE Publications.
- Stake, R. E. (2005). *The art of case study research*. SAGE Publications.
- Yeo, L. T. C., Miller, J., Ang Tau, S., & Chong, A. S. L. (2025). Teaching history with sandbox games: A case study on the use of *Minecraft* for the history classroom.

In T. Y. H. Sim, S. Tan, H. Sim, & K. Y. T. Lim (Eds.), *Virtual fieldwork in humanities education: Exploring evolving frontiers of learning in Singapore* (pp. 159–191). Springer Singapore.

Yin, R. K. (2018). *Case study research and applications: Design and methods* (6th ed.). SAGE Publications.