

**PENGARUH PARTISIPASI KOMUNITAS GAMING
TERHADAP PEMBENTUKAN KARAKTER KEBANGSAAN
MAHASISWA (STUDI KASUS PADA ANGGOTA *MOONTON
STUDENT LEADER* DI KAMPUS IKIP PGRI BOJONEGORO)**

SKRIPSI



**diajukan sebagai salah satu syarat
untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan**

Oleh :

Muhammad Luqman Hakim

Nim. 22220013

**PROGRAM STUDI
PENDIDIKAN PANCASILA DAN KEWARGANEGARAAN
FAKULTAS PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
IKIP PGRI BOJONEGORO
TAHUN 2026**

**PENGARUH PARTISIPASI KOMUNITAS GAMING
TERHADAP PEMBENTUKAN KARAKTER KEBANGSAAN
MAHASISWA (STUDI KASUS PADA ANGGOTA *MOONTON
STUDENT LEADER* DI KAMPUS IKIP PGRI BOJONEGORO)**

Skripsi

**Diajukan untuk memenuhi salah satu persyaratan
dalam menyelesaikan program Sarjana**

oleh

MUHAMMAD LUQMAN HAKIM

NIM. 22220013

PROGRAM STUDI

PENDIDIKAN PANCASILA DAN KEWARGANEGARAAN

FAKULTAS PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL

IKIP PGRI BOJONEGORO

TAHUN 2026

HALAMAN PERSETUJUAN

Proposal Skripsi dengan judul “Pengaruh Partisipasi Komunitas Gaming terhadap Pembentukan Karakter Kebangsaan Mahasiswa studi kasus Pada anggota *Moonton Student Leader* di kampus IKIP PGRI Bojonegoro” disusun oleh :

Nama : Muhammad Luqman Hakim

Nim : 22220013

Program Studi : Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan

Untuk disetujui oleh dosen pembimbing skripsi dan diajukan ke tahap seminar proposal skripsi.

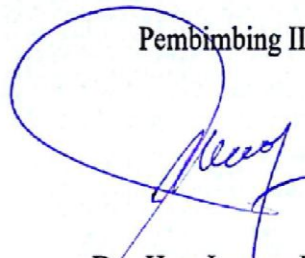
Bojonegoro, 19 Juni 2026

Pembimbing I



Fifi Zuhriah.,S.Pd.,M.Pd.
NIDN. 0703048504

Pembimbing II



Drs. Heru Ismaya, M.H.
NIDN. 0709126502

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi dengan Judul “Pengaruh Partisipasi Komunitas *Gaming* Terhadap Pembentukan Karakter Kebangsaan Mahasiswa (Studi Kasus Pada Anggota *Moonton Student Leader* Di Kampus IKIP PGRI Bojonegoro)” disusun oleh:

Nama : Muhammad Luqman Hakim
NIM : 22220013
Program Studi : Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan

Telah Dipertahankan dalam sidang skripsi pada Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Fakultas Pendidikan dan Ilmu Pengetahuan Sosial IKIP PGRI Bojonegoro pada hari Rabu, tanggal 15 Juli 2026.

Bojonegoro, 20 Juli 2026

Ketua



Dr. Ernias Duwi Saputri, S.Pd., M.H.
NIDN. 0707019001

Sekretaris



Sely Ayu Lestari, S.Pd., M.Pd.
NIDN. 0731039701

Penguji I



Neneng Rika J.K., S.Pd., M.H.
NIDN. 0719048901

Penguji II



Sely Ayu Lestari, S.Pd., M.Pd.
NIDN. 0731039701

Rektor

Dr. Dra. Junarti, M.Pd.
NIDN. 0014016501

MOTTO

“My Oath means everything to me”

- Leomord -

PERSEMBAHAN

Dengan penuh rasa syukur kepada Allah SWT atas limpahan rahmat, petunjuk, dan kekuatan yang telah diberikan sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini. Ucapan terima kasih yang tulus saya sampaikan kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan, terutama kepada kedua orang tua tercinta yang selalu mendoakan dan menyemangati saya dalam setiap langkah.

Skripsi ini saya persembahkan untuk :

1. Kepada keluarga tercinta, terutama kedua orang tua saya, Alm.Bapak Anang Siswanto dan Alm.Ibu Sunarti. Berkat didikan, doa, dan kasih sayang merekalah saya mampu berdiri di titik ini dalam kehidupan. Mereka adalah sumber semangat yang tak pernah padam, yang senantiasa memberikan dorongan dalam setiap langkah perjuangan saya.
2. Kepada seluruh teman seperjuangan angkatan 2022 yang telah menemani proses belajar dan berjuang bersama hingga saat ini.
3. Kepada diri saya sendiri, atas keteguhan hati dan kekuatan untuk terus melangkah meskipun lelah dan tantangan datang silih berganti.
4. Kepada dosen pembimbing I, Ibu Fifi Zuhriah, S.Pd.,M.Pd., dan dosen pembimbing II, Drs. Heru Ismaya, M.H., serta seluruh Bapak/Ibu dosen Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan yang telah memberikan bimbingan, ilmu, dan inspirasi yang sangat berarti.
5. Kepada seluruh member Komunitas IKIP E-sport Bojonegoro untuk selalu support saya dalam setiap kegiatan event ataupun kegiatan sosial di kehidupan, terima kasih telah menjadi rumah kedua, tempat melepas penat di kala menyusun tugas akhir, sekaligus partner berproses yang selalu memberikan dukungan hingga skripsi ini dapat terselesaikan.
6. Teman-teman komunitas *Moonton Student Leader* Indonesia terimakasih atas ruang bertumbuh, diskusi yang luar biasa dan pengalaman berorganisasi yang tak ternilai selama masa perkuliahan ini.

PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini, saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Muhammad Luqman Hakim
NIM : 22220013
Program Studi : Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan
Fakultas : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial

Demi menjunjung tinggi integritas akademik, dengan tulus dan tanpa ada paksaan dari pihak mana pun, saya menyatakan bahwa skripsi dengan judul :

**“PENGARUH PARTISIPASI KOMUNITAS GAMING TERHADAP
PEMBENTUKAN KARAKTER KEBANGSAAN MAHASISWA
(STUDI KASUS PADA ANGGOTA *MOONTON STUDENT LEADER* DI
KAMPUS IKIP PGRI BOJONEGORO)”**

merupakan hasil karya asli saya sendiri dan semua sumber informasi yang digunakan telah saya cantumkan dengan jelas dalam daftar referensi berdasarkan kode etik ilmiah. Saya menyadari bahwa apabila ditemukan adanya pelanggaran terhadap etika keilmuan terkait dengan keaslian karya ini, saya secara pribadi bersedia menerima konsekuensi sesuai dengan peraturan yang berlaku dan siap menanggung sanksi hukum.

Bojonegoro, 20 Juni 2026



Muhammad Luqman Hakim
NIM. 22220013

ABSTRAK

Hakim, Muhammad Luqman. 2026. "Pengaruh Partisipasi Komunitas Gaming Terhadap Pembentukan Karakter Kebangsaan Mahasiswa (Studi Kasus Pada Anggota Moonton Student Leader di Kampus IKIP PGRI Bojonegoro). Pembimbing (I) Fifi Zuhriah, S.Pd., M.Pd. Pembimbing (II) Drs. Heru Ismaya, M.H.

Kata Kunci: *Komunitas Gaming, Karakter Kebangsaan, Moonton Student Leader, Mahasiswa.*

Penelitian ini dilatar belakangi oleh pesatnya perkembangan ekosistem E-sport di kalangan generasi muda yang berpotensi menjadi laboratorium sosial nonformal dalam menginternalisasikan nilai-nilai moral. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh partisipasi komunitas *Gaming* terhadap pembentukan karakter kebangsaan dalam penelitian ini ditinjau melalui aspek kerjasama, toleransi (menghormati perbedaan), tanggung jawab dan komitmen sosial.

Metode penelitian yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif dengan jenis deskriptif korelasional. Populasi sekaligus sampel dalam penelitian ini adalah 80 mahasiswa yang aktif dalam komunitas *Moonton Student Leader Moonton Student Leader* IKIP PGRI Bojonegoro. Data dikumpulkan melalui penyebaran kuisioner terstruktur yang telah diuji validitas dan realibilitasnya. Teknik analisis data yang digunakan meliputi uji instrument, uji asumsi klasik, dan analisis regresi linear sederhana.

Hasil analisis regresi linear sederhana menunjukkan persamaan $Y = 25,929 + 0,385X$, yang berarti terdapat arah hubungan yang positif dan searah antara partisipasi komunitas *Gaming* dengan karakter kebangsaan mahasiswa. Berdasarkan uji hipotesis, diperoleh nilai signifikansi (Sig.) sebesar $<0,001$, yang lebih kecil dari 0,05 ($<0,05$), sehingga Hipotesis Alternatif (H_a) diterima dan Hipotesis Nol (H_0) ditolak. Hal ini membuktikan bahwa partisipasi komunitas *Gaming* berpengaruh positif dan signifikan terhadap pembentukan karakter kebangsaan mahasiswa. Aktivitas terstruktur di dalam komunitas seperti manajemen turnamen, latihan rutin, diskusi strategi, dan interaksi lintas latar belakang terbukti efektif membentuk sikap disiplin, sportivitas, tanggung jawab kelompok, dan toleransi sosial di ruang digital.

ABSTRACT

Hakim, Muhammad Luqman. 2026. "The Influence of Gaming Community Participation on the Formation of College Student's National Character (A Case Study on Members of Moonton Student Leader at IKIP PGRI Bojonegoro Campus). Advisor (I) Fifi Zuhriah, S.Pd., M.Pd. Advisor (II) Drs. Heru Ismaya, M.H.

Keywords: *Gaming Community, National Character, Moonton Student Leader, College Students.*

This research is motivated by the rapid growth of the E-Sports ecosystem among the younger generation, which has the potential to become a non-formal social laboratory for internalizing moral values. This study aims to determine the effect of Gaming community participation on the formation of national character among college students who are members of the Moonton Student Leader (MSL) at IKIP PGRI Bojonegoro. The national character in this study is examined through the aspects of cooperation, tolerance (respecting differences), responsibility, and social commitment.

The research method employed is a quantitative approach with a descriptive-correlational design. The population and sample for this study consist of 80 college students who are active in the Moonton Student Leader community at IKIP PGRI Bojonegoro. Data were collected by distributing structured questionnaires that had been tested for validity and reliability. Data analysis techniques included instrument testing, classical assumption testing, and simple linear regression analysis.

The results of the simple linear regression analysis show the equation $Y = 25.929 + 0.385X$, which signifies a positive and unidirectional relationship between Gaming community participation and students' national character. Based on the hypothesis testing, a significance value (Sig.) of <0.001 was obtained, which is smaller than 0.05 (<0.05); therefore, the Alternative Hypothesis (H_a) is accepted and the Null Hypothesis (H_0) is rejected. This proves that Gaming community participation has a positive and significant influence on the formation of students' national character. Structured activities within the community, such as tournament management, routine practices, strategic discussions, and interaction across diverse backgrounds, are proven effective in fostering discipline, sportsmanship, collective responsibility, and social tolerance within the digital sphere.

KATA PENGANTAR

Puji syukur peneliti panjatkan ke hadirat Allah SWT atas limpahan rahmat, taufik, dan hidayah-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengaruh Partisipasi Komunitas *Gaming* Terhadap Pembentukan Karakter Kebangsaan Mahasiswa (Studi Kasus Pada Anggota *Moonton Student Leader* di Kampus IKIP PGRI Bojonegoro).” Shalawat serta salam semoga senantiasa tercurah kepada junjungan Nabi Besar Muhammad SAW yang telah membimbing umat manusia dari zaman kegelapan menuju era yang terang benderang, yaitu Islam sebagai agama yang penuh rahmat.

Penyusunan skripsi ini merupakan salah satu syarat untuk menyelesaikan Program Pendidikan Sarjana (Strata 1) pada Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Fakultas Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, IKIP PGRI Bojonegoro.

Peneliti menyadari bahwa terselesaikannya skripsi ini tidak terlepas dari dukungan dan bantuan berbagai pihak, baik secara moral maupun material. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati, peneliti menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Ibu Dr. Junarti, M.Pd., selaku Rektor IKIP PGRI Bojonegoro;
2. Ibu Dr. Ernia Duwi Saputri, S.Pd., M.H., selaku Dekan Fakultas Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial;
3. Ibu Sely Ayu Lestari, M.Pd., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan;
4. Ibu Fifi Zuhriah, S.Pd., M.Pd., selaku Dosen Pembimbing I, yang dengan penuh kesabaran telah memberikan bimbingan, arahan, serta motivasi kepada peneliti selama proses penyusunan skripsi ini;
5. Bapak Drs. Heru Ismaya, M.H., selaku Dosen Pembimbing II, yang telah memberikan masukan, koreksi, serta saran yang konstruktif dalam penyempurnaan skripsi ini;
6. Seluruh dosen Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Fakultas Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial IKIP PGRI Bojonegoro, yang

telah memberikan ilmu, wawasan, dan pengalaman berharga selama peneliti menempuh studi;

Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi para pembaca, khususnya dalam pengembangan ilmu di bidang Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. Akhir kata, peneliti memohon semoga Allah SWT senantiasa membalas segala bentuk bantuan dan kebaikan dari semua pihak yang telah berkontribusi dalam menyelesaikan proses penelitian ini.

Bojonegoro, 10 Juli 2026

Peneliti

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
MOTTO	iv
PERSEMBAHAN.....	v
PERNYATAAN KEASLIAN.....	vi
ABSTRAK.....	vii
<i>ABSTRACT</i>	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR BAGAN	xv
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan Penelitian	6
D. Manfaat penelitian.....	6
E. Definisi Operasional.....	6
BAB II.....	11
KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA TEORITIS, KERANGKA BERFIKIR, DAN HIPOTESIS.....	11
A. Kajian Pustaka.....	11
B. Kerangka Teoritis.....	17
C. Kerangka Berfikir.....	22
D. Penelitian.....	24
BAB III	26
METODE PENELITIAN.....	26
A. Pendekatan Penelitian	26
B. Tempat dan waktu Penelitian	30
C. Populasi, Sampel dan Sampling.....	33

D. Teknik Pengumpulan Data.....	37
E. Teknik Analisis Data.....	42
F. Teknik Validasi Data.....	52
G. Uji Validitas dan Uji Reabilitas	55
1. Uji Validitas	55
2. Uji Realbilitas	59
BAB IV	61
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	61
A. Deskripsi Responden.....	61
B. Deskripsi Hasil Penelitian	63
C. Pembahasan Bagaimana Pengaruh Partisipasi Komunitas <i>Gaming</i> terhadap Pembentukan Karakter Kebangsaan Mahasiswa anggota <i>Moonton Student</i> <i>Leader</i> di Kampus IKIP PGRI Bojonegoro.....	86
BAB V.....	91
KESIMPULAN DAN SARAN.....	91
A. Kesimpulan	91
B. Saran.....	92
DAFTAR PUSTAKA	94
LAMPIRAN.....	97

DAFTAR TABEL

Tabel 4. 1 Statistik Deskriptif Variabel Penelitian	75
Tabel 4. 2 Uji Normalitas Kolmogorov-Smirnov	80
Tabel 4. 3 Uji autokorelasi	84

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4. 1 Histogram	78
Gambar 4. 2 P-p plot	79
Gambar 4. 3 Uji Heteroskedastisitas	82

DAFTAR BAGAN

Bagan 2. 1 Kerangka berfikir	22
------------------------------------	----

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pada era globalisasi dan perkembangan teknologi digital, fenomena *game online* telah menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari kehidupan mahasiswa. *Game* tidak lagi sekadar sarana hiburan, tetapi juga telah membentuk komunitas dan budaya baru yang dikenal sebagai *e-sport community*. Komunitas ini berkembang pesat karena memberikan ruang bagi anak muda untuk berinteraksi, berkompetisi, bahkan berkolaborasi dalam konteks digital. Melalui komunitas tersebut, muncul potensi besar dalam membentuk karakter, nilai sosial, dan sikap kebangsaan di kalangan mahasiswa. Mahasiswa sebagai generasi muda bangsa memiliki peran strategis dalam mempertahankan nilai-nilai kebangsaan. Pembentukan karakter kebangsaan tidak hanya diperoleh dari pendidikan formal, tetapi juga dari aktivitas nonformal yang mampu menanamkan nilai tanggung jawab, sportivitas, solidaritas, dan nasionalisme. Salah satu bentuk aktivitas tersebut dapat ditemukan dalam partisipasi mahasiswa di komunitas *Gaming*, khususnya dalam wadah *e-sport* seperti *Moonton Student Leader* di lingkungan kampus.

Mobile Legends: Bang Bang merupakan permainan digital berbasis *Multiplayer Online Battle Arena* (MOBA) yang dikembangkan oleh Shanghai Moonton Technology dan resmi dirilis pada tahun 2016 untuk perangkat Android dan iOS (Wellyantony dkk., 2021). Permainan ini berkembang sangat pesat secara global, terutama di kawasan Asia Tenggara termasuk Indonesia, sehingga mampu membentuk ekosistem *esports* yang kuat melalui kompetisi

dan komunitas yang terstruktur. Dukungan Moonton terhadap perkembangan *esports* diwujudkan melalui program resmi *Moonton Student Leader* (MSL). Secara global, MSL berfungsi sebagai program pengembangan kepemimpinan bagi mahasiswa melalui aktivitas seperti turnamen, pengelolaan *event*, manajemen komunitas, pengembangan kreativitas digital, serta kerja sama lintas kampus. Di Indonesia, program MSL berkembang pesat karena budaya *e-sport* sangat kuat di kalangan mahasiswa, sekaligus menjadi ruang inklusif bagi mahasiswa untuk belajar organisasi, komunikasi, dan manajemen kegiatan berbasis olahraga digital.

Khusus di lingkungan IKIP PGRI Bojonegoro, komunitas *Moonton Student Leader* menjadi salah satu pusat aktivitas *e-sport* mahasiswa. Komunitas ini memiliki anggota aktif kurang lebih 80 mahasiswa dari berbagai angkatan dan jurusan di kampus. Kegiatan rutin MSL dilaksanakan minimal satu bulan sekali yang meliputi latihan bersama, diskusi strategi permainan, hingga kelas pelatihan tentang kepemimpinan dan manajemen *event esports* kampus. Aktivitas ini tidak hanya meningkatkan kemampuan teknis dalam bermain *game*, tetapi juga menumbuhkan disiplin, kerja sama, tanggung jawab, serta kemampuan memecahkan masalah secara kolektif. Keterlibatan aktif dalam komunitas *esports* di kampus dapat mengembangkan *soft skills* mahasiswa melalui interaksi sosial dan kegiatan organisasi yang terstruktur (Yayuk & Sugiyono, 2019). Keterlibatan mahasiswa dalam komunitas ini tidak hanya sebatas bermain *game*, tetapi juga mengelola kegiatan, menyusun strategi tim, berinteraksi dengan berbagai karakter individu, serta menghadapi dinamika kompetisi. Aktivitas seperti inilah yang

membuka peluang pembentukan karakter kebangsaan melalui pengalaman nyata berupa kepemimpinan, disiplin, sportivitas, solidaritas, serta kemampuan mengelola tekanan kompetitif. Sebelum adanya MSL, aktivitas *Gaming* mahasiswa cenderung bersifat individual dan tidak memiliki arah yang jelas. Namun, setelah terbentuknya komunitas ini, aktivitas *Gaming* menjadi lebih terstruktur melalui latihan rutin, pertandingan internal berupa turnamen antarmahasiswa, kegiatan *mentoring* yang mengajarkan keterampilan kepemimpinan, serta diskusi strategi dalam memecahkan permasalahan. Interaksi sosial yang terjalin di dalam komunitas ini turut membentuk pola pikir dan sikap anggotanya.

Partisipasi mahasiswa dalam komunitas MSL IKIP PGRI Bojonegoro juga memperlihatkan dinamika pembelajaran sosial yang khas. Interaksi rutin antaranggota membentuk budaya digital yang diwarnai nilai kerja sama, disiplin waktu latihan, komitmen dalam mengikuti kegiatan, serta kemampuan menghargai anggota lain dalam satu tim. Aktivitas tersebut menjadi bentuk pembelajaran karakter yang relevan dengan nilai-nilai kebangsaan yang ingin ditanamkan melalui Pendidikan Moral Pancasila, di mana pemimpin komunitas memberikan teladan nilai-nilai Pancasila di lingkungan perguruan tinggi. Dengan demikian, keberadaan komunitas MSL membawa dampak ganda, yaitu sebagai ruang rekreasi digital sekaligus laboratorium pembentukan karakter melalui pengalaman langsung mahasiswa.

Partisipasi ini menjadi arena baru dalam membentuk karakter individu, baik melalui kerja sama tim, disiplin, maupun semangat berjuang. Menurut (Zuhriah F., 2018), etika merupakan pedoman dan orientasi dalam

pengambilan keputusan, kegiatan, serta tindakan manusia dalam menjalankan kehidupan berdemokrasi. Pernyataan tersebut menunjukkan bahwa pembentukan karakter kebangsaan tidak dapat dilepaskan dari nilai-nilai etika demokrasi yang harus diterapkan dalam setiap bentuk aktivitas, termasuk dalam lingkungan komunitas digital seperti *e-sport*. Ketika mahasiswa berpartisipasi dalam komunitas *game*, nilai-nilai seperti saling menghargai, keadilan, dan tanggung jawab sosial dapat menjadi media aktualisasi etika demokrasi di ruang digital. Sementara itu (Ismaya & Kurniawan, 2022) menyatakan bahwa nilai-nilai Pancasila merupakan cita hukum yang memiliki fungsi konstitutif dan regulatif sehingga tanpa landasan nilai-nilai tersebut, hukum akan kehilangan makna dan signifikansinya sebagai hukum itu sendiri. Pernyataan tersebut menegaskan pentingnya Pancasila sebagai dasar moral dalam membentuk perilaku warga negara, termasuk mahasiswa. Dalam konteks komunitas *e-sport*, nilai-nilai Pancasila seperti gotong royong, keadilan sosial, dan kemanusiaan yang adil dan beradab dapat diwujudkan melalui kerja sama tim, empati antarpemain, dan penghargaan terhadap lawan.

Dengan demikian, komunitas *Gaming* bukan hanya tempat kompetisi, tetapi juga wadah pembelajaran sosial yang dapat memperkuat karakter kebangsaan mahasiswa. Beberapa penelitian terkini juga menegaskan keterkaitan antara aktivitas *e-sport* dan pembentukan nilai karakter. Misalnya, penelitian (Subowo dkk., 2025) menyebutkan bahwa partisipasi aktif mahasiswa dalam kegiatan kampus dapat meningkatkan rasa tanggung jawab sosial dan kemampuan berpikir kritis karena terbiasa bekerja dalam sistem kompetisi yang menuntut etika dan kolaborasi. Demikian pula, (Akbar, 2025)

dalam artikelnya yang berjudul *E-sport: Persepsi, Kompetisi Digital, dan Lokalitas (Studi Kasus Komunitas Unhas E-sport)* mengungkapkan bahwa komunitas *e-sport* berperan sebagai ruang baru pembentukan identitas kebangsaan digital di kalangan generasi muda.

Konteks tersebut menunjukkan bahwa dunia *e-sport* bukanlah ancaman bagi nilai kebangsaan, melainkan peluang bagi pendidikan karakter yang adaptif terhadap perkembangan zaman. Melalui partisipasi dalam komunitas *Gaming*, mahasiswa dapat belajar memahami arti sportivitas, kerja sama, dan tanggung jawab yang menjadi nilai penting dalam kehidupan berbangsa dan bernegara.

Melihat relevansi tersebut, penting untuk mengkaji bagaimana partisipasi mahasiswa IKIP PGRI Bojonegoro dalam komunitas *Moonton Student Leader* berkontribusi terhadap pembentukan karakter kebangsaan mahasiswa. Penelitian ini menjadi signifikan karena memadukan dua ruang yang selama ini dianggap berbeda, yaitu dunia digital *e-sport* dan pendidikan karakter kebangsaan, namun dalam praktiknya keduanya saling berkaitan. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran empiris mengenai peran komunitas *Gaming* kampus dalam memperkuat karakter kebangsaan generasi muda serta memberikan kontribusi bagi pengembangan pendidikan karakter di perguruan tinggi melalui pemanfaatan ruang digital secara positif.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana Pengaruh Partisipasi Komunitas *Gaming* terhadap Pembentukan Karakter Kebangsaan pada Mahasiswa anggota *Moonton Student Leader* di Kampus IKIP PGRI Bojonegoro?

C. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk Mengetahui sejauh mana pengaruh partisipasi komunitas *Gaming* terhadap pembentukan karakter kebangsaan mahasiswa IKIP PGRI Bojonegoro.

D. Manfaat penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memperkaya kajian dalam bidang pendidikan kewarganegaraan dan karakter kebangsaan di era digital. Hasilnya dapat menjadi rujukan akademik mengenai integrasi nilai-nilai kebangsaan dalam aktivitas komunitas e-sport mahasiswa.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi mahasiswa, hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kesadaran akan pentingnya nilai kebangsaan dan sportivitas dalam berkomunitas digital.
- b. Bagi dosen dan pihak kampus, hasil penelitian dapat menjadi bahan evaluasi dan inspirasi dalam merancang kegiatan ekstrakurikuler berbasis karakter digital.
- c. Bagi pengembang komunitas e-sport, penelitian ini dapat menjadi dasar untuk memperkuat nilai moral dan etika kebangsaan dalam aktivitas kompetitif.

E. Definisi Operasional

Agar penelitian ini memiliki arah yang jelas, maka perlu dijelaskan makna dari setiap variabel yang digunakan. Dalam konteks penelitian ini terdapat dua

variabel utama, yaitu *partisipasi komunitas Gaming (e-sport)* sebagai variabel independen dan *karakter kebangsaan mahasiswa* sebagai variabel dependen.

1) **Partisipasi Komunitas Gaming (E-sport)**

Partisipasi komunitas *Gaming* adalah bentuk keterlibatan aktif individu dalam kegiatan komunitas berbasis permainan digital atau *e-sport*, baik dalam aspek sosial, kompetitif, maupun kolaboratif. Bentuk partisipasi ini meliputi kegiatan seperti turnamen, diskusi, pelatihan, hingga kegiatan sosial yang dilakukan oleh komunitas *gamer* di lingkungan kampus. Sebagaimana dalam jurnal *E-sport dan interaksi subkultur gamer di Indonesia*, bahwa: “Komunitas e-sport tidak hanya berfungsi sebagai wadah bermain, tetapi juga sebagai ruang sosial tempat terjadinya proses komunikasi, pembentukan solidaritas, serta internalisasi nilai-nilai kedisiplinan dan tanggung jawab di antara para anggotanya.” Kutipan ini menunjukkan bahwa partisipasi dalam komunitas e-sport dapat menjadi sarana pendidikan karakter melalui kebersamaan, sportivitas, dan tanggung jawab sosial.(Widhiawan1 dkk., 2025) Artinya, keterlibatan mahasiswa dalam komunitas *Gaming* bukan sekadar hiburan, melainkan proses sosial yang memiliki nilai-nilai pembentuk karakter positif. Dalam konteks penelitian ini, partisipasi komunitas *Gaming* diukur melalui tiga indikator utama:

1. Keterlibatan sosial, yaitu seberapa sering dan aktif mahasiswa berinteraksi dalam kegiatan komunitas *Gaming*.
2. Keterlibatan emosional, yaitu rasa memiliki dan loyalitas terhadap komunitas *Gaming* yang diikuti.

3. Keterlibatan fungsional, yaitu kontribusi nyata dalam kegiatan komunitas seperti menjadi panitia, peserta lomba, atau penggerak kegiatan sosial.

2) Karakter Kebangsaan Mahasiswa

Karakter kebangsaan mahasiswa merupakan sikap dan perilaku individu yang mencerminkan cinta tanah air, kedisiplinan, tanggung jawab, dan kepedulian terhadap bangsa. Dalam konteks kampus, nilai ini diwujudkan melalui partisipasi aktif dalam kegiatan kemahasiswaan yang mendukung persatuan serta penghargaan terhadap keberagaman. dalam jurnal *Equivalent: Jurnal Ilmiah Sosial Teknik*: “Pendidikan kewarganegaraan memiliki peran vital dalam menumbuhkan kesadaran nasionalisme mahasiswa. Proses pembelajaran dan aktivitas sosial di lingkungan kampus dapat menjadi media internalisasi nilai kebangsaan secara nyata.” Kutipan tersebut memperjelas bahwa pembentukan karakter kebangsaan tidak hanya datang dari ruang kelas, tetapi juga dari pengalaman sosial mahasiswa, termasuk aktivitas di komunitas digital seperti e-sport. Dengan demikian, karakter kebangsaan mahasiswa dapat tercermin melalui perilaku jujur, tanggung jawab, gotong royong, dan semangat nasionalisme dalam setiap kegiatan. (Al Fikri, 2022)

Selain itu, dalam *Jurnal Ilmu Administrasi Publik*, Vol. 5 No. 4 halaman 3, menegaskan: “Penguatan karakter kebangsaan di era digital menuntut mahasiswa untuk mampu menyeleksi informasi dan tetap menjaga nilai-nilai moral serta nasionalisme dalam ruang virtual yang bebas”(Widiasih dkk., 2025). Kutipan ini menegaskan bahwa dunia digital dan komunitas e-sport bukanlah ancaman bagi karakter bangsa, justru menjadi lahan baru untuk

menanamkan nilai-nilai kebangsaan bila diarahkan dengan baik. Mahasiswa yang aktif dalam komunitas e-sport memiliki potensi besar untuk mempraktikkan nilai persatuan, tanggung jawab sosial, serta kedisiplinan sebagai bagian dari karakter kebangsaan modern.

3) Pengaruh partisipasi dalam karakter kebangsaan Mahasiswa

Dalam penelitian ini, variabel *partisipasi komunitas Gaming (X)* dan *karakter kebangsaan mahasiswa (Y)* memiliki hubungan yang erat secara konseptual. Partisipasi dalam komunitas *Gaming* dipahami sebagai aktivitas sosial yang melibatkan interaksi intens, kerja sama tim, serta kompetisi yang sehat. Aktivitas tersebut dapat menjadi sarana pembentukan nilai-nilai karakter, terutama ketika diiringi dengan sikap positif seperti disiplin, tanggung jawab, dan menghargai perbedaan. Sementara itu, karakter kebangsaan mahasiswa dipahami sebagai wujud nyata dari internalisasi nilai-nilai tersebut ke dalam kehidupan sosial dan akademik. Mahasiswa yang aktif dalam komunitas *Gaming* cenderung menunjukkan rasa solidaritas tinggi, kemampuan bekerja sama, serta kesadaran akan pentingnya kebersamaan dan kejujuran.

Dengan demikian, secara operasional hubungan antarvariabel dalam penelitian ini dapat dijelaskan sebagai berikut:

- **Variabel X (Partisipasi Komunitas Gaming)** menjadi faktor yang memengaruhi tingkat pembentukan nilai-nilai positif dan nasionalisme dalam diri mahasiswa.

- **Variabel Y (Karakter Kebangsaan Mahasiswa)** merupakan hasil dari proses internalisasi nilai-nilai tersebut melalui interaksi dan pengalaman sosial di dalam komunitas *Gaming*.

Keterkaitan kedua variabel ini menunjukkan bahwa semakin aktif mahasiswa dalam berpartisipasi di komunitas e-sport, maka semakin kuat pula nilai-nilai karakter kebangsaan yang mereka miliki, khususnya dalam aspek tanggung jawab, solidaritas, dan nasionalisme.