

Peningkatan Karakter Mahasiswa Universitas Negeri Semarang Melalui Media Edugame Berbasis *Living Values Education*

Giri Harto Wiratomo ^{a,1*}, Kokom Komalasari ^{a,2}, Rahmat ^{a,3}, Iim Siti Masyitoh ^{a,4}

^a Universitas Pendidikan Indonesia, Indonesia

¹ girihw@upi.edu*

*korespondensi penulis

Informasi artikel

Received: 23 November 2024;

Revised: 2 Januari 2025;

Accepted: 19 April 2025.

Kata-kata kunci:

Edugame;

Living Values Education;

Civic Disposition;

Karakter;

Pendidikan

Kewarganegaraan.

ABSTRAK

Pendidikan Kewarganegaraan memainkan peran penting dalam membentuk karakter privat dan publik mahasiswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi tingkat karakter mahasiswa (*civic disposition*) dengan menggunakan media Edugame berbasis *Living Values Education* (LVE). Penelitian ini menggunakan *mix-methods* dengan sampel jenuh 58 mahasiswa Universitas Negeri Semarang. Pengumpulan data dilakukan melalui kuesioner skala Likert (skor 1-5) dan wawancara terstruktur, yang dianalisis dengan aplikasi SPSS 27. Hasil penelitian menunjukkan bahwa skor rata-rata *civic disposition* mahasiswa berkisar antara 3,71 hingga 4,29, menunjukkan persepsi positif terhadap pembelajaran berbasis Edugame. Selain itu, hasil reliabilitas menunjukkan nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,953, menandakan konsistensi yang tinggi. Kemudian variabel karakter mahasiswa untuk menghormati, melindungi, dan menggunakan hak yang dimiliki secara setara kepada setiap orang (X₃) mendapatkan penghargaan tinggi responden dan variabel karakter mahasiswa untuk berpartisipasi secara bertanggungjawab dalam kehidupan politik/kewarganegaraan (X₄) mendapatkan skor terendah. Responden lebih memilih media visual dan interaktif, seperti Peraga, Presentasi, Edugame, dan Video untuk meningkatkan *civic disposition* warga negara. Penelitian ini menyimpulkan bahwa media Edugame berbasis LVE dapat dikembangkan lebih lanjut sebagai media pembelajaran yang interaktif dan meningkatkan karakter mahasiswa.

ABSTRACT

Enhancing Character of Students at Universitas Negeri Semarang Through Edugame Media Based on Living Values Education. Civic Education plays an important role in shaping students' character of private and public. This study aims to explore the level of student character (*civic disposition*) using Edugame media based on *Living Values Education* (LVE). This study uses a *mix-methods* with a total sample of 58 students at Universitas Negeri Semarang. Data collection was carried out through a Likert scale questionnaire (score 1-5) and structured interviews, which were analyzed using the SPSS 27 application. The results showed that the average score of students' *civic disposition* ranged from 3.71 to 4.29, indicating a positive perception of Edugame-based learning. In addition, the reliability results showed a Cronbach's Alpha value of 0.953, indicating high consistency. Then the variable of student character to respect, protect, and use the rights that are owned equally to everyone (X₃) received high appreciation from respondents and the variable of student character to participate responsibly in political/civic life (X₄) received the lowest score. Respondents prefer visual and interactive media, such as Demonstrators, Presentations, Edugames, and Videos to improve citizens' *civic disposition*. This study concludes that LVE-based Edugame media can be further developed as interactive learning media and improve students' character.

Copyright © 2025 (Giri Harto Wiratomo, dkk). All Right Reserved

How to Cite : Wiratomo, G., Komalasari, K., Rahmat, R., & Masyitoh, I. S. (2025). Peningkatan Karakter Mahasiswa Universitas Negeri Semarang Melalui Media Edugame Berbasis *Living Values Education*. *Jurnal Moral Kemasyarakatan*, 10(1), 62–73. <https://doi.org/10.21067/jmk.v10i1.10956>



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/). Allows readers to read, download, copy, distribute, print, search, or link to the full texts of its articles and allow readers to use them for any other lawful purpose. The journal hold the copyright.

Pendahuluan

Pendidikan Kewarganegaraan memiliki peran ganda yaitu sebagai mata pelajaran di sekolah dasar/menengah dan mata kuliah wajib di pendidikan tinggi. Amanat ini tertuang dalam Peraturan Pemerintah (PP) Nomor 4 Tahun 2022 Tentang Standar Nasional Pendidikan yang menyatakan Pendidikan Kewarganegaraan menjadi mata pelajaran/mata kuliah wajib. Pendidikan Kewarganegaraan memiliki peran penting dalam membentuk mahasiswa menjadi individu yang cerdas dan berkarakter baik (Nurgiansah, 2021). Mereka diharapkan dapat melaksanakan tugas sebagai warga negara yaitu melaksanakan hak dan kewajibannya dengan sebaik-baiknya. Salah satu komponen kompetensi Pendidikan Kewarganegaraan yang sangat penting ditanamkan kepada mahasiswa yaitu *civic disposition*. Namun demikian, tantangan abad 21 ini dalam membentuk karakter warga negara seringkali cukup sulit, karena mahasiswa cenderung kurang tertarik dan sulit untuk dimotivasi (Adillah, 2022). Kesulitan tersebut terjadi dikarenakan pendapat Kohlberg menjelaskan perkembangan moral mahasiswa tergolong dalam tahapan konvensional dan otonomi moral. Oleh sebab itu, dibutuhkan alternatif pengembangan metode maupun media pembelajaran yang edukatif, menyenangkan, dan relevan dengan perkembangan zaman, seperti memanfaatkan media pembelajaran digital yang efektif untuk meningkatkan minat, motivasi, dan karakter mahasiswa dalam memahami komponen kompetensi kewarganegaraan (Yuliani & Dewi, 2024).

Civic disposition merupakan komponen yang penting dalam Pendidikan Kewarganegaraan dikarenakan komponen pembentuk karakter atau watak warga negara. Branson (1998) menjelaskan *civic disposition* berkaitan dengan karakter privat dan karakter publik. Sementara itu, Owen (2020) dalam penelitiannya tentang efektivitas kurikulum *We the People* (WTP) di Amerika Serikat dalam meningkatkan *civic dispositions* siswa, dengan pendekatan kuasi-eksperimen terhadap siswa yang mengikuti program WTP dan siswa di kelas kewarganegaraan tradisional dan yang mencakup enam dimensi utama yaitu penghormatan terhadap supremasi hukum, kesadaran politik, kewajiban sipil, keterlibatan masyarakat, komitmen terhadap pelayanan pemerintah, serta efikasi dan toleransi politik meningkatkan keterlibatan politik dan nilai-nilai demokrasi siswa. Namun, bagi siswa yang apatis terhadap politik masih perlu dilakukan penelitian lebih lanjut. Komponen ini terbentuk dari pengalaman yang diperoleh individu melalui interaksi di lingkungan rumah, sekolah, komunitas, dan organisasi masyarakat sipil (Owen, 2020). Selain itu, *civic disposition* dianggap sebagai komponen esensial yang harus dimiliki setiap warga negara untuk mendukung keterlibatan politik yang efektif (Mulyono, 2017). Karakter warga negara tersebut dibagi menjadi dua jenis, yaitu karakter warga negara dalam area publik dan privat. Karakter publik meliputi sikap peduli dan sopan santun, sementara karakter privat mencakup tanggung jawab, kerja sama, perhatian, inklusivitas, dan disiplin diri. Pendapat lain menyatakan bahwa *civic disposition* adalah sikap yang harus dimiliki oleh warga negara untuk mengembangkan karakter kewarganegaraan (Pangalila, 2017). Tujuan utamanya adalah untuk membangun kesadaran dan kepedulian diri, yang tidak hanya mengenalkan nilai-nilai, tetapi juga menerapkannya dalam keseharian mahasiswa (Malatuny & Rahmat, 2017).

Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan dituntut untuk selalu adaptif terhadap kemajuan zaman seperti pembelajaran digital berbasis game (*digital game based learning*). Pembelajaran ini adalah pendekatan dalam proses pembelajaran yang menggunakan elemen-elemen permainan (*game*) sebagai sarana untuk mengajar dan memfasilitasi pemahaman konsep, keterampilan, atau konten tertentu kepada mahasiswa (Ranuharja *et al.*, 2021). Dalam pembelajaran ini, aspek-aspek permainan seperti aturan, tantangan, imbalan, interaksi, dan elemen menarik lainnya dimanfaatkan untuk menciptakan pengalaman belajar yang interaktif, menyenangkan, dan mendalam (Trisiana *et al.*, 2020). Pembelajaran yang menggunakan *game* mengintegrasikan konsep dan mekanisme permainan dalam proses pendidikan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang spesifik (Fadhli *et al.*, 2023). Ini bisa dilakukan melalui penggunaan game yang dikembangkan khusus untuk tujuan pendidikan (*game edukasi*) atau dengan memanfaatkan elemen permainan dalam konteks pembelajaran yang lebih luas, seperti

dalam simulasi, permainan peran, atau kegiatan kelompok yang terstruktur (Hssina *et al.*, 2014). Selain itu, Izzulhaq (2022) menjelaskan pembelajaran berbasis *game* dapat diimplementasikan dalam berbagai tingkat pendidikan rendah sampai tinggi.

Metode pembelajaran berbasis permainan (*game based learning method*) telah muncul sebagai pendekatan inovatif untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik dan hasil belajar dalam berbagai bidang studi. *Game Based Learning* (GBL) memanfaatkan permainan digital dan nondigital untuk merangsang keterampilan kognitif, emosional, dan psikomotorik (Lestari, 2021). Pendekatan ini telah menunjukkan dampak positif pada berbagai hasil pembelajaran, termasuk pemikiran kritis, kreativitas, dan keterampilan memecahkan masalah di berbagai tingkat pendidikan (Mikrouli *et al.*, 2024). Selanjutnya, berdasarkan penelitian Pratama & Setyaningrum (2018) menjelaskan siswa yang diberikan pembelajaran berbasis permainan dengan metode pemecahan masalah memperoleh pengaruh positif pada aspek kognitif dan afektif. Meskipun GBL banyak digunakan dalam pendidikan dasar, pendekatan ini mulai populer dalam konteks pendidikan tinggi dan pembelajaran seumur hidup (Pivec, 2007). Namun, implementasi GBL yang berhasil memerlukan pertimbangan cermat tentang kesesuaian usia, desain permainan, dan keselarasan dengan tujuan pembelajaran (Mikrouli *et al.*, 2024).

Data menunjukkan bermain game online sekarang ini sudah menjadi aktivitas keseharian mahasiswa di saat waktu luang mereka. Satu pihak memiliki dampak positif, namun juga pastinya terdapat dampak negatif. Dampak negatifnya seperti keluhan bermain *game* yang berlebihan menyebabkan kehidupan pro-sosial mahasiswa terganggu. Penelitian (Mulawarman *et al.*, 2022) mengenai kecanduan (adiksi) game online di kalangan mahasiswa, ditemukan adanya hubungan antara kecanduan (adiksi) game online dan interaksi sosial, dengan nilai P-value = 0,003 pada kategori sedang. Penelitian lain yang mendukung yaitu Pratama *et al.* (2020) mengungkapkan bahwa dari 62 mahasiswa (47,7%) tidak mengalami kecanduan, 34 mahasiswa (26,2%) mengalami kecanduan (adiksi) ringan hingga sedang, dan 34 mahasiswa lainnya (26,2%) mengalami kecanduan (adiksi) berat. Sementara itu, hasil penelitian Setiawati *et al.* (2021) menunjukkan bahwa hampir setengah dari mahasiswa, sebanyak 47 orang (46,5%), memiliki kecenderungan bermain game online dengan tingkat kecanduan (adiksi) sedang. Selain itu, penelitian tersebut juga menemukan hubungan yang signifikan antara stres akademik dan kecenderungan bermain game online, dengan nilai P-value 0,000.

Sementara itu, studi awal tentang pengembangan media pembelajaran berbasis *Living Values Education* (LVE) telah dilakukan seperti dalam penyusunan buku teks dan media pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (Komalasari & Saripudin, 2018). LVE adalah pendekatan pendidikan yang bertujuan untuk membantu individu mengembangkan dan menerapkan karakter mereka. LVE berfokus pada pengembangan karakter dan moral mahasiswa melalui pemahaman, pengalaman, dan penerapan nilai-nilai yang penting dalam kehidupan, seperti integritas, saling menghormati, keadilan, kerjasama, dan tanggung jawab (Tillman & Colomina, 2001; Shea, 2003). LVE mengakui bahwa pendidikan tidak hanya tentang akademik, tetapi juga melibatkan aspek pembentukan karakter dan sikap hidup yang baik. Prinsip utama LVE adalah bahwa nilai-nilai hidup positif harus diajarkan secara eksplisit, dipraktikkan, dan diimplementasikan dalam konteks kehidupan nyata warga negara. Pendekatan ini bertujuan untuk membantu mahasiswa memperdalam kesadaran mereka tentang nilai-nilai tersebut, menginternalisasikannya, dan menerapkannya dalam interaksi mereka dengan orang lain serta lingkungan di sekitarnya.

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan persepsi karakter mahasiswa melalui media pembelajaran Edugame berbasis *Living Values Education* (LVE) dapat menumbuhkan nilai dan moral mahasiswa. Tillman & Hsu (2004) menjelaskan beberapa metode LVE yang dapat digunakan dalam menanamkan nilai karakter pada mahasiswa, yaitu: 1) melakukan refleksi nilai, 2) belajar menjadi hening, 3) bercerita, 4) bernyanyi, 5) keteladanan, 6) berimajinasi, dan 7) merefleksikan nilai karakter melalui kegiatan seni (Tillman & Hsu, 2004). Penelitian (Arifin, 2016) menyatakan bahwa pembelajaran menggunakan LVE lebih menyenangkan dan membuat

mereka lebih termotivasi untuk belajar. Salah satu materi yang dapat dikembangkan berkaitan dengan karakter mahasiswa yaitu hak dan kewajiban. Mahasiswa pendidikan tinggi di Indonesia sering kali kurang memahami hak dan kewajiban (tanggung jawab) mereka sebagai warga negara, dengan banyak yang memandang kewarganegaraan hanya sebatas bentuk kartu tanda penduduk (Tuasikal & Laka, 2020).

Salah satu alternatif pembelajaran digital yang dipromosikan yaitu media pembelajaran Edugame berbasis *Living Values Education* (LVE) (Hssina *et al.*, 2014). Media ini mengkombinasikan unsur-unsur permainan dengan pendekatan pendidikan karakter LVE, sehingga dapat membantu meningkatkan pemahaman dan penghayatan mahasiswa terhadap komponen kewarganegaraan (Komalasari, 2019). Sementara itu, Arweck* & Nesbitt (2004) menjelaskan tentang LVE yang dapat dikembangkan untuk meningkatkan karakter mahasiswa. Lebih lanjut, Tillman & Colomina (2001) menyarankan untuk mengembangkan 12 nilai-nilai LVE dalam bentuk yang lebih luas seperti sosialisasi dan pelatihan. Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi tingkat karakter mahasiswa Universitas Negeri Semarang dengan *treatment* kuasi-eksperimen media pembelajaran Edugame berbasis LVE.

Metode

Metode penelitian yang digunakan yaitu *mix-methods*. Pengambilan data responden dengan mensurvei mahasiswa Universitas Negeri Semarang (UNNES). Sampel responden yang digunakan yaitu mahasiswa yang mengikuti mata kuliah wajib Pendidikan Kewarganegaraan tahun masuk 2022, 2023, dan 2024. Teknik sampling yang digunakan yaitu sampel jenuh (*total sampel*) sebanyak 58 mahasiswa (N=58) yang berasal dari 8 fakultas terdiri atas 28 mahasiswa laki-laki dan 30 mahasiswa perempuan. Penggunaan sampel jenuh disebabkan jumlah responden yang terbatas. Survei dilakukan pada tanggal 7-8 Juni 2024. Kemudian untuk memperkuat survei dengan menggunakan wawancara terstruktur terhadap responden. Instrumen skala karakter menggunakan variabel *civic disposition* (Branson, 1998). Materi yang digunakan dalam meningkatkan *civic disposition* yaitu hak dan kewajiban warga negara. Untuk mengukur variabel karakter mahasiswa yaitu dengan kuesioner Skala Likert (1-5). Lima pilihan jawaban interval yang digunakan menggambarkan tingkat kesetujuan responden terhadap pernyataan yang diberikan mulai dari pilihan tidak sering (=1) sampai sering (=5) dengan bantuan aplikasi *google form*. Data diolah menggunakan SPSS versi 27.

Hasil dan pembahasan

Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan pada abad ke-21 menghadapi tantangan berupa penerapan pembelajaran jarak jauh berbasis digital. Menurut teori konstruktivistik Vygotsky, manusia secara aktif membangun pengetahuannya, memiliki fungsi mental yang kompleks, dan menjalin hubungan sosial. Vygotsky juga menekankan bahwa melalui bermain, seorang anak mampu melampaui tingkat usia rata-rata dan perilaku sehari-harinya, yang mendorong perkembangan kemampuan yang lebih tinggi (Abduh, 2017). Penelitian yang memperkuat disrupsi pembelajaran yaitu dampak pandemi COVID-19 yang terjadi pada tahun 2019 yang memengaruhi proses pembelajaran karakter mahasiswa, yang ditandai dengan tren penurunan rasa cinta tanah air, kurangnya saling menghormati, dan meningkatnya tindakan kriminal (Parwati *et al.*, 2023). Selanjutnya, pemerintah kemudian memberlakukan Kurikulum Merdeka dengan mengarahkan pembelajaran *blended learning* ataupun pembelajaran luring (*online learning*). Kondisi ini sering kali diperburuk oleh isolasi sosial, minimnya interaksi dengan lingkungan sekitar, dan lemahnya kemampuan pengendalian diri. Penurunan karakter

ini disebabkan oleh kurangnya pemahaman mahasiswa terhadap *civic disposition*. Seperti yang disampaikan responden, bahwa pembentukan karakter itu dipengaruhi oleh lingkungan sekitar seperti membantu seseorang tanpa memandang suku, ras, agama (Wawancara, 7 Juni 2024).

Berdasarkan gambaran jumlah demografi responden yang berasal dari etnis Jawa sebesar 50 responden, etnis Sunda 5 responden, etnis Batak 1 responden, etnis Betawi 1 responden, dan etnis Melayu 1 responden. Sementara itu, berdasarkan agama yang dianut yaitu 56 responden beragama Islam, Kristen 1 responden, dan Katolik 1 responden. Dengan menggunakan variabel *civic disposition* (Branson, 1998) seperti 1) variabel mahasiswa untuk mempromosikan kebaikan bersama (X₁), 2) variabel mahasiswa menegaskan kemanusiaan dan martabat yang setara bagi setiap individu (X₂), 3) variabel mahasiswa untuk menghormati, melindungi, dan variabel menggunakan hak yang dimiliki secara setara kepada setiap orang (X₃), 4) karakter mahasiswa untuk berpartisipasi secara bertanggungjawab dalam kehidupan politik/kewarganegaraan (X₄), 5) variabel mahasiswa untuk menghormati, melindungi, dan menjalankan pemerintahan dengan persetujuan rakyat (X₅), dan 6) variabel untuk mendukung dan mempraktikkan kebijakan sipil (X₆). Berikut Tabel 1 berisi output frekuensi variabel X₁ sampai X₆ yaitu:

Tabel 1. Output Frekuensi

		Statistics					
		X ₁	X ₂	X ₃	X ₄	X ₅	X ₆
N	Valid	58	58	58	58	58	58
	Missing	0	0	0	0	0	0
Mean		4.00	4.22	4.29	3.71	3.93	4.00
Std. Error of Mean		.137	.137	.137	.132	.139	.137
Median		4.00	5.00	5.00	4.00	4.00	4.00
Mode		4	5	5	4	4	4
Std. Deviation		1.043	1.044	1.043	1.009	1.057	1.043
Variance		1.088	1.089	1.088	1.018	1.118	1.088
Range		4	4	4	4	4	4
Minimum		1	1	1	1	1	1
Maximum		5	5	5	5	5	5
Sum		232	245	249	215	228	232
Percentile s	25	4.00	4.00	4.00	3.00	3.00	3.75
	50	4.00	5.00	5.00	4.00	4.00	4.00
	75	5.00	5.00	5.00	4.00	5.00	5.00

Berdasarkan Tabel 1, mendapatkan hasil analisis deskriptif terhadap variabel X₁ hingga X₆ menunjukkan bahwa seluruh variabel memiliki 58 responden valid tanpa data yang hilang. Rata-rata skor tertinggi terdapat pada variabel X₃ (4.29), menunjukkan bahwa responden memberikan persepsi yang sangat positif terhadap item ini, sedangkan rata-rata terendah ada pada variabel X₄ (3.71), yang menunjukkan penilaian yang relatif lebih rendah dibandingkan variabel lainnya. Sebagian besar responden memberikan skor tinggi (4 atau 5), yang tercermin dari nilai median dan modus yang juga didominasi oleh angka tersebut. Variasi respons cukup kecil, dengan standar deviasi berkisar antara 1.009 hingga 1.057, serta varians yang rendah (sekitar 1.0–1.1), menunjukkan persebaran data yang terpusat. Distribusi data juga mencerminkan kecenderungan ini, di mana kuartil ke-25 menunjukkan nilai 3 atau 4, sedangkan kuartil ke-75 sebagian besar bernilai 5. Hasil ini mengindikasikan bahwa mayoritas responden memberikan opini yang positif terhadap seluruh item skala Likert. Namun, persepsi terhadap variabel X₄ cenderung lebih bervariasi dan sedikit lebih rendah dibandingkan variabel

lainnya. Berdasarkan hasil ini, dapat disimpulkan bahwa sikap responden secara umum sangat positif terhadap topik yang diukur, dengan tingkat konsistensi respons yang cukup tinggi.

Berdasarkan tabel 1, mahasiswa dapat mempromosikan *civic virtue* yang melibatkan pengembangan toleransi, empati, dan persatuan di antara penduduknya yang beragam (Izzati *et al.*, 2021). Seperti yang disampaikan oleh responden, bahwa yang akan dilakukan terhadap *civic disposition* mereka yaitu mengikuti pemilu dengan memilih sesuai kehendaknya, memiliki kesadaran untuk berpartisipasi dalam kegiatan perumusan dan penentuan kebijakan negara, mengawasi dan mendukung pelaksanaan kebijakan tersebut dalam berbagai bidang kehidupan, serta memiliki kepedulian dan kepekaan terhadap masalah-masalah yang dihadapi bangsa (Wawancara, 7 Juni 2024). Tingginya promosi kebaikan bersama dapat mendorong kesadaran dan partisipasi warga negara sangat penting dalam demokrasi untuk mencapai pemilu yang damai dan jujur (Panjaitan *et al.*, 2024). Oleh karena itu, diperlukan pembelajaran karakter yang berorientasi pada keadilan dan kesadaran sipil sebagai fondasi kesetaraan warga negara, tanpa diskriminasi (Yuliani & Dewi, 2024).

Konsep martabat manusia bukan hanya ide modern, tetapi juga telah menjadi bagian dari budaya tradisional Indonesia (Ndona, 2018). Prinsip ini tercermin dalam Pasal 27 Ayat 1 UUD NRI 1945, yang menjamin persamaan kedudukan di hadapan hukum bagi seluruh warga negara (Saribu, 2018). Kecenderungan mahasiswa terhadap kesadaran untuk menghormati, melindungi, dan menggunakan hak yang setara selaras dengan promosi terhadap hak asasi manusia yang menyoroti pentingnya menghormati dan melindungi hak individu secara setara di berbagai kelompok etnis, ras, dan agama (Ulfa *et al.*, 2020). Responden menyatakan mematuhi hukum dan berkontribusi dalam masyarakat melalui kegiatan sosial (Wawancara, 7 Juni 2024). Selain itu, karakter hormat dan tanggung jawab dipandang sebagai karakter mahasiswa yang sangat penting (Fathurrahman, 2020). Untuk itu, pengembangan budaya politik sangat penting bagi demokrasi (Saleh & Munif, 2015).

Upaya mengintegrasikan pendidikan karakter ke dalam Pendidikan Kewarganegaraan dapat membantu menciptakan warga negara yang mengamalkan Pancasila dan memberikan partisipasi positif bagi masyarakat sipil (Aini, 2021). Demokrasi memberdayakan warga negara untuk membuat aturan yang melindungi hak-hak mereka, dengan konstitusi sebagai landasannya (Mone, 2016). Seperti yang disampaikan responden, bahwa akan partisipasi dalam pemilihan umum dan mengusahakan tidak golput (Wawancara, 8 Juni 2024). Pendidikan Kewarganegaraan dengan basis pendidikan karakter sangat penting untuk mengembangkan pemimpin masa depan suatu bangsa, dengan menekankan karakteristik seperti rasa hormat, tanggung jawab, dan kewajiban sipil (Asrori, 2017). Seperti yang disampaikan responden, bahwa saling bertegur sapa, toleransi, menghargai waktu, memberikan contoh yang baik, dan menaati peraturan (Wawancara, 8 Juni 2024). Pentingnya Pendidikan Kewarganegaraan yang berbasis pendidikan karakter meluas ke pendidikan tinggi, semangat kebangsaan mahasiswa dapat dipupuk melalui kegiatan seperti kunjungan perpustakaan dan kegiatan terkait (Ritonga *et al.*, 2020).

Kemudian analisis berikutnya uji reliabilitas yaitu nilai *Cronbach's Alpha*, hasil analisis reliabilitas menunjukkan bahwa seluruh data yang digunakan berjumlah 58 responden valid, tanpa ada data yang dikeluarkan, dengan metode penghapusan berbasis *listwise deletion*. nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0.953 untuk enam item menunjukkan tingkat reliabilitas yang sangat tinggi (nilai alpha yang lebih besar dari 0.7 kategori baik, dan nilai di atas 0.9 menunjukkan konsistensi item-item yang diukur) dalam Tabel 2 sebagai berikut:

Tabel 2. Output *Cronbach's Alpha*
Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	58	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	58	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.953	6

Kemudian langkah selanjutnya, menentukan frekuensi atau rata-rata terdapat dalam Tabel 3 berikut ini:

Tabel 3 Output Statistika Deskriptif
Descriptive Statistics

	N	Range	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation	Variance
X1	58	4	1	5	4.00	1.043	1.088
X2	58	4	1	5	4.22	1.044	1.089
X3	58	4	1	5	4.29	1.043	1.088
X4	58	4	1	5	3.71	1.009	1.018
X5	58	4	1	5	3.93	1.057	1.118
X6	58	4	1	5	4.00	1.043	1.088
Valid N (listwise)	58						

Hasil analisis deskriptif menunjukkan data dari enam variabel (X1 hingga X6) dengan jumlah responden sebanyak 58 orang (N=58). Seluruh variabel memiliki rentang nilai (Range) sebesar 4, dengan nilai minimum 1 dan maksimum 5. Rata-rata nilai (Mean) dari setiap variabel berkisar antara 3.71 hingga 4.29, menunjukkan bahwa sebagian besar responden memberikan penilaian yang relatif tinggi. Responden memberikan persepsi positif mereka. X1 memiliki rata-rata sebesar 4.00 dengan simpangan baku (Std. Deviation) 1.043, menunjukkan variabilitas sedang di antara penilaian responden. X2 memiliki rata-rata tertinggi kedua yaitu 4.22 dengan simpangan baku 1.044, menandakan distribusi data yang serupa dengan X1. X3 menunjukkan rata-rata tertinggi sebesar 4.29 dengan simpangan baku 1.043, yang juga menunjukkan konsistensi data di sekitar nilai rata-rata. X4 memiliki rata-rata terendah sebesar 3.71 dengan simpangan baku 1.009, menunjukkan adanya variabilitas penilaian yang sedikit lebih kecil dibandingkan variabel lainnya. X5 memiliki rata-rata 3.93 dengan simpangan baku 1.057, sedikit lebih tinggi daripada X4. X6 menunjukkan nilai rata-rata 4.00 dengan simpangan baku yang sama dengan X1 yaitu 1.043.

Kemudian, dari segi varians (Variance), semua variabel memiliki nilai yang serupa, berkisar antara 1.018 hingga 1.118, yang mengindikasikan tingkat penyebaran data yang relatif homogen di antara variabel. Variabel X3 dengan rata-rata 4.29 mendapatkan penilaian tertinggi, yang menunjukkan bahwa aspek yang diukur oleh X3 paling dihargai atau disetujui oleh responden dibandingkan variabel lainnya. Konsistensi penilaian juga cukup baik dengan simpangan baku rendah (1.043). Lebih lanjut, Variabel X4 memiliki penilaian terendah dengan rata-rata 3.71, variabel X4 mendapatkan skor terendah dibandingkan variabel lainnya. Meskipun demikian, persepsi terhadap X4 tetap cenderung positif. Variasi penilaian pada variabel ini sedikit lebih kecil dibandingkan variabel lain (simpangan baku 1.009). Nilai simpangan baku untuk semua variabel berkisar antara 1.009 hingga 1.057, dan nilai varians antara 1.018 hingga 1.118. Rentang

yang sempit ini menunjukkan bahwa data memiliki tingkat konsistensi yang baik, dengan penyebaran respons yang relatif homogen di antara responden.

Berdasarkan Tabel 3, kegiatan untuk mengembangkan karakter mahasiswa dapat dilakukan dengan pembelajaran digital yang menggunakan media pembelajaran yang interaktif. Penelitian tentang integrasi teknologi, seperti game edukasi *Augmented Reality* (AR) yang efektif menumbuhkan nilai-nilai karakter dan meningkatkan minat pembelajaran (Fadhli *et al.*, 2023). Lebih lanjut, pendidik dapat mengatasi berbagai kebutuhan pembelajaran, meningkatkan keterampilan kognitif, dan menciptakan lingkungan belajar yang lebih menyenangkan. Viola *et al* (2023), menjelaskan edugame efektif dalam mengembangkan keterampilan sosio-emosional dan pengambilan perspektif pada anak-anak usia sekolah, terutama mereka yang memiliki tingkat kecemasan tinggi. Zhang (2007), menjelaskan edugame menggabungkan elemen pendidikan dan permainan, menawarkan kebebasan internal dan non-kemandirian eksternal, memandu desain dan pengembangan untuk pengalaman belajar yang efektif. Permainan edukatif telah muncul sebagai alat yang efektif untuk menumbuhkan pengembangan karakter pada peserta didik. Dijelaskan oleh Surjono (2017) bahwa *game* adalah media permainan yang dapat diintegrasikan ke dalam program pembelajaran digital interaktif, khususnya permainan yang bersifat edukatif. Berbagai jenis *game* yang disarankan dapat diterapkan yaitu game petualangan, game papan, game kartu, bermain peran, dan kuis.

Selanjutnya, Kuswanto *et al.* (2021), menjelaskan pengembangan edugame atau game edukasi melibatkan empat karakteristik utama. Pertama, tantangan dalam game didesain dengan tujuan yang jelas, konsisten, dan relevan bagi pemain, sehingga memberikan umpan balik yang dapat meningkatkan minat mereka. Kedua, game harus mampu membangkitkan rasa ingin tahu pemain, baik melalui rangsangan sensorik seperti audio dan efek visual, maupun rangsangan kognitif yang menciptakan efek ketertarikan atau kejutan. Ketiga, edugame menyediakan kontrol yang memungkinkan pemain membuat keputusan yang memengaruhi hasil permainan, sehingga memberikan pengalaman positif bagi mereka. Keempat, game ini menawarkan elemen fantasi emosional dan proses berpikir yang mendukung pembelajaran, dengan menghadirkan analogi yang menarik untuk memenuhi kebutuhan emosional pemain. Berikut ditampilkan Tabel 4 tentang kecenderungan mahasiswa memilih media pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan yang dapat meningkatkan karakter mahasiswa (*civic disposition*) yaitu:

Tabel 4 Output Frekuensi Media Pembelajaran

X7		
	N	%
Buku	3	5.2%
E-Book	4	6.9%
Edugame	9	15.5%
Komik	4	6.9%
Media Peraga	12	20.7%
Media Presentasi	12	20.7%
Media sosial (seperti youtube,fb,ig dan twiter) tentu dibuat semenarik mungkin	1	1.7%
menayangkan film dan dokumenter	1	1.7%
Modul	3	5.2%
Video	9	15.5%

Berdasarkan Tabel 4 tersebut menunjukkan bahwa jenis media yang paling banyak digemari oleh responden adalah Media Peraga dan Media Presentasi, masing-masing dengan frekuensi sebanyak 12 orang atau 20,7%. Media Edugame dan Media Video juga cukup populer, digunakan oleh masing-masing 9 orang atau 15,5%. Media Edugame, yang menggabungkan unsur permainan dan pendidikan meningkatkan keterampilan *problem-solving* dan kolaborasi. Sweller (2011) ahli *cognitive load theory* menjelaskan *game* yang dirancang dengan baik dapat mengurangi beban kognitif berlebihan akan meningkatkan pemecahan masalah dengan memanfaatkan elemen interaktif dan visual. Sementara Media video menyampaikan informasi secara kontekstual melalui audio-visual. Selanjutnya, Media E-Book dan Media Komik memiliki jumlah pengguna yang sama, yaitu 4 orang atau 6,9%. Meskipun demikian, Media E-Book tetap memiliki relevansi dalam pembelajaran berbasis teks atau materi yang membutuhkan pembacaan mendalam, sedangkan Media komik dapat menarik minat pembelajar, terutama dalam menggabungkan narasi dengan informasi edukatif. Pilihan ini mengarah pada kecenderungan pentingnya keterlibatan aktif dan visualisasi dalam pembelajaran, yang sejalan dengan konsep pembelajaran konstruktivisme yang mengutamakan pembelajaran aktif dan melibatkan berbagai indera. Selain itu, Media Peraga dan Media Presentasi, yang berupa gambar, diagram, dan model, membantu menjelaskan informasi dengan cara yang lebih jelas dan mudah dipahami. Kemudian, dalam konsep multimedia mengemukakan bahwa kombinasi teks dan gambar dapat meningkatkan pemahaman dan retensi informasi karena melibatkan dua saluran pengolahan informasi yang berbeda seperti verbal dan visual.

Lebih lanjut, Media seperti Buku dan Modul masing-masing digemari oleh 3 orang atau 5,2%. Sementara itu, Media Sosial (seperti YouTube, Facebook, Instagram, dan Twitter) serta media yang menayangkan film dan dokumenter merupakan jenis media dengan tingkat penggunaan terendah, masing-masing hanya digunakan oleh 1 orang atau 1,7%. Distribusi ini menunjukkan bahwa mayoritas responden lebih memilih media visual dan interaktif, seperti Media Peraga, Media Presentasi, Media Edugame, dan Media Video, yang kemungkinan besar lebih menarik dan relevan dengan kebutuhan mereka. Bandura (1989) menjelaskan dalam teori *social learning* bahwa meniru perilaku dan nilai yang mereka lihat dalam game dapat memengaruhi pembentukan karakter melalui identifikasi pemain dengan karakter dalam game. Lebih lanjut, media pembelajaran lain seperti media sosial atau media dokumenter kurang dimanfaatkan kesesuaian dengan kebutuhan atau preferensi responden mahasiswa. Diversitas penggunaan media ini mencerminkan adanya variasi dalam pilihan media, meskipun terlihat kecenderungan yang kuat terhadap jenis media tertentu. Media pembelajaran YouTube sebagai platform pembelajaran cocok untuk penyampaian materi kursus (Muharam & Prasetyo, 2021). Sementara, pendekatan e-learning yang menggabungkan berbagai elemen digital seperti slide PowerPoint, penjelasan video, dan kuis daring mempromosikan pemikiran kritis dan analitis di kalangan mahasiswa (Hastangka & Prasetyo, 2021).

Simpulan

Penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran Edugame berbasis *Living Values Education* (LVE) merupakan inovasi yang efektif dalam membentuk karakter mahasiswa. Tingginya skor reliabilitas (Cronbach's Alpha 0,953) mengindikasikan bahwa hasil penelitian memiliki konsistensi yang kuat. Respon mahasiswa menunjukkan bahwa mereka menghormati, melindungi, dan menggunakan hak secara setara kepada semua orang. Respon yang tinggi pada variabel ini mencerminkan bahwa mahasiswa memiliki kesadaran yang baik akan pentingnya

hak asasi manusia dan kesetaraan. Pada respon variabel partisipasi politik dan kewarganegaraan menunjukkan masih perlunya perbaikan ke depan. Meskipun terdapat respon positif, skor yang lebih rendah dibandingkan variabel lain mengindikasikan bahwa mahasiswa kurang terlibat atau kurang memahami pentingnya peran aktif dalam kehidupan politik. Mayoritas mahasiswa menunjukkan sikap mendukung variabel kebijakan sipil, seperti toleransi, kejujuran, tanggung jawab, dan rasa hormat. Respon ini menunjukkan bahwa karakter tersebut cukup tertanam dalam karakter mahasiswa. Selanjutnya, mahasiswa lebih memilih media pembelajaran yang interaktif dan visual, seperti Media Edugame, Media Video, dan Media Presentasi. Respon ini menunjukkan bahwa mereka lebih tertarik dengan pendekatan pembelajaran yang relevan dengan era digital. Secara keseluruhan, respon mahasiswa memiliki *civic disposition* yang positif, terutama dalam aspek menghormati hak orang lain dan mendukung kebijakan sipil. Namun, partisipasi dalam kehidupan politik masih menjadi wilayah yang memerlukan perhatian lebih.

Referensi

- Abduh, M. (2017). Bermain dan Regulasi Diri (Kajian Teori Vygotsky). *Seminar Nasional Pendidikan Berkemajuan dan Menggembirakan (The Progressive & Fun Education Seminar) ke-2*. <http://hdl.handle.net/11617/9568>.
- Adillah, F. C. (2022). Implementation of Living Values Education Pancasila Values In the Generation of Indonesians. *QISTINA: Jurnal Multidisiplin Indonesia*. <https://doi.org/10.57235/qistina.viii.15>.
- Aini, L. (2021). Pendidikan Kewarganegaraan Untuk Menjalin Sebagai Pendidikan Demokrasi Yang Berkarakter. <https://doi.org/10.31219/osf.io/4t2dh>.
- Angraini, R. (2017). Karakteristik Media Yang Tepat Dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Sebagai Pendidikan Nilai. *Journal of Moral and Civic Education Vol 1 No 1*. <https://doi.org/10.24036/8851412020171116>.
- Apriani, et al. (2017). Pengaruh Living Values Education Program (LVEP) Terhadap Penanaman Karakter Nasionalisme Siswa SD Dalam Pembelajaran Tematik. *Taman Cendekia: Jurnal Pendidikan Ke-SD-an Vol 1 No 2*. <https://doi.org/10.30738/tc.vii2.1947>.
- Arifin, S. (2016). Islamic Religious Education and Radicalism in Indonesia: Strategy of De-Radicalization Through Strengthening the Living Values Education. *Indonesian Journal of Islam and Muslim Societies*, 6(1), 93–126. <https://doi.org/10.18326/ijims.v6i1.93-126>
- Arweck*, E, & Nesbitt, E. (2004). 'Living Values: An Educational Program'—From Initiative To Uptake. *British Journal of Religious Education*, Taylor & Francis. <https://doi.org/10.1080/01416200420042000181910>.
- Asrori, M.A.R. (2017). Peran Pendidikan Karakter Melalui Revolusi Mental Untuk Membangun Generasi Bangsa. <https://doi.org/10.29100/ppkn.v2i2.343>.
- Bandura, A. (1989). Human Agency in Social Cognitive Theory. *American psychologist*, 44(9), 1175.
- Branson, M. S. (1998). Making the Case for Civic Education: Educating Young People for Responsible Citizenship. Calabasas: CCE.
- Fadhli, K., et al. (2023). Peningkatan Literasi Siswa melalui Edugames Dengan Mading Art Question. *Jurnal Jumat Pendidikan: Jurnal Pengabdian Masyarakat (Vol. 4, Issue 1)*. <https://doi.org/10.32764/abdimaspen.v4i1.3378>.
- Faturrahman. (2020). Hakikat Nilai Hormat dan Tanggung Jawab Thomas Lickona dalam Perspektif Islam (Sebuah Pendekatan Integratif-Interkonektif). 5(2), 2580–6505. <https://doi.org/10.32497/bangunrekaprima.v3i2>.
- Hastangka & Prasetyo D. (2021). Implementasi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan di Perguruan Tinggi. *Jurnal Civicus*. <https://doi.org/10.31764/civicus.v9i1.5816>.

- Hssina, B., et al. (2014). Edugame an Android Game for Teaching Children. In *International Journal of Innovation and Applied Studies* (Vol. 9, Issue 4). <http://www.ijias.issr-journals.org/>.
- Izzati, F. A. (2021). Pentingnya Sikap Toleransi dan Empati Dalam Mewujudkan Warga Negara Yang Baik (Good Citizenship) Di Masa Pandemi. *Jurnal Kalacakra*, 1, 85–90. <https://jurnal.untidar.ac.id/index.php/kalacakra/index>.
- Izzulhaq, IA. (2022). Pengembangan Game Edukasi Tema Kegiatanku Berbasis Puzzle Sebagai Media Pembelajaran Di SD Negeri Jerangkang., *Universitas Teknokrat Indonesia*.
- Komalasari, K., & Saripudin, D. (2018). The Influence of Living Values Education-Based Civic Education Textbook on Student's Character Formation. *International Journal of Instruction*, 11(1), 395–410. <https://doi.org/10.12973/iji.2018.11127a>.
- Komalasari, K. (2019). Living Values Based Interactive Multimedia in Civic Education Learning. *International Journal of Instruction, ERIC*, <https://eric.ed.gov/?id=EJ1202152>.
- Kuswanto, et al. (2021). Game “Roro Jonggrang” Sebagai Media Belajar Untuk Mengenalkan Cerita Rakyat. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 5(1), 33–38. <https://doi.org/10.36040/jati.v5i1.3379>.
- Lestari, Ayu. (2021). Pembelajaran Daring Menggunakan Metode Permainan (Game Based Learning). <https://doi.org/10.31219/osf.io/fj9h7>.
- Lonto, AL. (2019). Students' Civic Disposition Through Learning Civics and Pedagogical Competences of High School Teachers. *Universal Journal of Educational Research*, academia.edu.
- Malatuny, YG, & Rahmat, R. (2017). Pembelajaran Civic Education Dalam Mengembangkan Civic Disposition. *Pedagogika: Jurnal Pedagogik dan ...*, ojs3.unpatti.ac.id, <https://ojs3.unpatti.ac.id/index.php/pedagogika/article/view/1654>.
- Mikrouli, P., et al. (2024). Applications and Learning Outcomes of Game Based Learning in Education. *International Educational Review*. <https://doi.org/10.58693/ier.212>.
- Mone, Apdiana. (2016). Demokrasi dan Sistem Pemerintahan. *Jurnal Konstitusi*. <https://doi.org/10.31219/osf.io/fgg9vw>.
- Muharam, R. S., & Prasetyo, D. (2021). Pemanfaatan media youtube untuk mendukung e-learning pendidikan kewarganegaraan di perguruan tinggi. *Jurnal Citizenship: Media Publikasi Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan*, 4(1), 1. <https://doi.org/10.12928/citizenship.v4i1.19444>.
- Mulawarman, D., et al. (2022). The Correlation Between Online Game Addiction and Social Interaction Among Universitas Syiah Kuala Students. Vol. VI (Issue 3).
- Mulyono, B. (2017). Reorientasi civic disposition dalam kurikulum Pendidikan Kewarganegaraan sebagai upaya membentuk warga negara yang ideal. *Jurnal Civics* (Vol. 14). <http://dx.doi.org/10.21831/civics.v14i2.17007>.
- Munif, K. (2015). Membangun Karakter Budaya Politik Dalam Berdemokrasi. <https://doi.org/10.21043/ADDIN.V9i2.617>.
- Ndonga, Y. (2018). Kemanusiaan Dalam Falsafah Hidup Masyarakat Batak Toba. (Vol. 1, Issue 1). <http://journal.uad.ac.id/index.php/citizenship>.
- Nurgiansah, T. H. (2021). Pemanfaatan E-Learning Dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. *JINTECH: Journal of Information Technology*, 2(2). <https://journal.ar-raniry.ac.id/index.php/jintech>.
- Owen, D. (2020). Political Knowledge and the Development of Civic Dispositions and Skills. <https://civiced.org>.
- Pangalila, T. (2017). Peningkatan Civic Disposition Siswa Melalui Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn)., <http://repository.unima.ac.id:8080/handle/123456789/426>.
- Panjaitan, M., et al. (2024). Sosialisasi Pentingnya Kesadaran Warga Negara Mewujudkan Pemilu Damai Dan Jujur Tahun 2024 Di Kelurahan Sei Agul. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Nusantara*, 5(1), 967–972. <https://doi.org/10.55338/jpkmn.v5i1.2826>.

- Parwati, Y., *et al.* (2023). Efektivitas Pembelajaran Pendidikan Pancasila Dalam Meningkatkan Civic Disposition Siswa Pada Kurikulum Merdeka. *De Cive : Jurnal Penelitian Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan*, 3(9). <https://doi.org/10.56393/decive.v3i9.1782>.
- Peraturan Pemerintah (PP) Nomor 4 Tahun 2022 Tentang Standar Nasional Pendidikan.
- Pivec, M. (2007). Editorial: Play and Learn: Potentials of Game-Based Learning. *British Journal of Educational Technology*. <https://doi.org/10.1111/j.1467-8535.2007.00722.x>.
- Pratama L.D. & Setyaningrum W. (2018). Game-Based Learning: The effects on student cognitive and affective aspects. *J. Phys.: Conf. Ser.* 1097 012123. DOI 10.1088/1742-6596/1097/1/012123.
- Pratama, R.A., *et al.* (2020). Tingkat Kecanduan Game Online Pada Mahasiswa Fakultas Keperawatan. *Journal Nursing Care* 3 (2). <https://doi.org/10.24198/jnc.v3i2.22850>.
- Ranuharja, F., *et al.* (2021). Development of Interactive Learning Media Edugame Using ADDIE Model. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Pendidikan*, 14(1). <https://doi.org/10.24036/tip.v14i1>.
- Ritonga, M. K., *et al.* (2020). Analisis Terhadap Mahasiswa Prodi PPKn STKIP Labuhanbatu Dalam Studi Kasus Kunjungan Perpustakaan dan Aplikasinya Pada Penerapan Karakter Semangat Kebangsaan. *Civitas (Jurnal Pembelajaran dan Ilmu Civic)*. <https://doi.org/10.36987/civitas.v6i2.3539>.
- Saleh, K., & Munif, A. (2015). Membangun Karakter Budaya Politik Dalam Berdemokrasi. *ADDIN* (Vol. 9, Issue 2).
- Saribu, Y. (2018). Tinjauan Konstitusional Pasal 27 Ayat (1) UUD 1945 Tentang Persamaan Kedudukan Di Depan Hukum Pada Proses Penangkapan Bagi Seseorang Yang Diduga Melakukan Tindak Pidana. *Jurnal Lex Administratum* 6 (1).
- Saripudin, D, & Komalasari, K. (2015). Living Values Education in School Habituation Program and Its Effect On Student Character Development. *The New Educational Review, bibliotekanauki.pl*. <https://bibliotekanauki.pl/articles/2012453.pdf>.
- Shea, K. (2003). Making The Case for Values/Character Education: A Brief Review Of The Literature. *Living Values Education*. Retrieved on February 8, 2008.
- Surjono, H. D. (2017). Multimedia Pembelajaran Interaktif: Konsep dan Pengembangan. *UNY Press*.
- Sweller, J. (2011). Cognitive Load Theory. In *Psychology of Learning and Motivation* (Vol. 55, pp. 37-76). Academic Press.
- Tillman, D, & Colomina, PQ. (2001). Living Values Educator Training Guide., *books.google.com*.
- Trisiana, A. (2020). Penguatan Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Melalui Digitalisasi Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan Vol 10 No 2*. <http://dx.doi.org/10.20527/kewarganegaraan.v10i2.9304>.
- Tuasikal, P & Laka, B.M. (2020). Penguatan Keidentitasan Kewarganegaraan Pada Kalangan Mahasiswa Dalam Mencegah Gaya Hidup Hedonisme. *Prosiding Seminar Nasional Peningkatan Mutu Pendidikan Vol 1 No 1 (62 -67)*.
- Ulfa, I., *et al.* (2020). Suku, Ras dan Agama Mempengaruhi Kedudukan Hak Asasi Manusia Di Indonesia. *Action Research Literate*, 4(2).
- Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945.
- Viola, Ilaria, *et al.* (2021). Learning Through Gaming in Times of COVID-19: The Pedagogical Value Of Edugames. In *Proceedings of the 2021 12th International Conference on E-Education, E-Business, E-Management, and E-Learning (IC4E '21)*. Association for Computing Machinery, New York, NY, USA, 140-144. <https://doi.org/10.1145/3450148.3450170>.
- Yuliani, D., & Dewi, D. A. (2024). Kesetaraan Hak Warga Negara Dalam Pemaknaan Sila Kemanusiaan Yang Adil dan Beradab. *Rhizome : Jurnal Kajian Ilmu Humaniora*, 3(2), 45-49. <https://doi.org/10.56393/rhizome.vii4.232>.
- Zhang, Wenlan. (2007). The Examined Thought about Essence and Value of Edugame, Looking at Combination of Education and Game from Game Angle. *Open Education Research*.