



PROSIDING SEMINAR NASIONAL

Fakultas Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial
IKIP PGRI Bojonegoro

JUDUL ARTIKEL

PENGARUH PARTISIPASI KOMUNITAS GAMING TERHADAP PEMBENTUKAN KARAKTER KEBANGSAAN MAHASISWA (Studi kasus pada anggota Moonton Student Leader di kampus IKIP PGRI Bojonegoro)

Muhammad Luqman Hakim^{*}, Fifi Zuhriah, M.Pd.², Drs. Heru Ismaya, M.H.³

IKIP PGRI Bojonegoro. Email: persibogiant@gmail.com

Abstract

Modern technological shifts have completely reshaped the landscape of online gaming, pivoting its role from standard entertainment into structured social environments like esports networks. This empirical study intends to evaluate and map out how active involvement within these gaming circles shapes national character development, specifically among Moonton Student Leaders (MSL) at IKIP PGRI Bojonegoro. The focus on character building centers around core values: nationalism, collective tolerance, personal accountability, synergy, and appreciation for cultural diversity. Employing an ex post facto quantitative approach with a correlational design, data was gathered from 80 student participants selected via cross-departmental purposive and proportional sampling techniques. Primary insights were collected using a validated closed-ended Likert questionnaire. Statistical evaluations through simple linear regression and partial t-tests revealed a mathematical model of $Y = 25.929 + 0.385X$, with a positive regression coefficient pointing to a direct, linear relationship. The t-test yielded a significance value of < 0.001 (well under the 0.05 threshold) alongside a calculated t-value of 4.064, which noticeably outpaces the t-table value of 1.991. Consequently, structured involvement within student-led gaming platforms like MSL functions effectively as an informal social laboratory, substantially reinforcing civil and national values in today's digital generation.

Keywords: Gaming Circles, National Values, Moonton Student Leader, Digital Youth.

Abstrak

Arus inovasi teknologi digital telah menggeser fungsi platform game online, yang awalnya sekadar media hiburan menjadi ruang interaksi sosial baru berbasis komunitas esports (Syifa Qolbi S & Rina Susanti 2025). Penelitian kuantitatif ini dirancang untuk menguji sekaligus mengukur seberapa besar dampak keterlibatan mahasiswa dalam komunitas gaming terhadap proses internalisasi karakter kebangsaan (Lestari, S. 2024). Subjek riset difokuskan pada anggota Moonton Student Leader (MSL) di lingkungan IKIP PGRI Bojonegoro (Widhiawan et al., 2025). Unsur karakter yang dibedah meliputi nilai nasionalisme, sikap toleran, rasa tanggung jawab, kolaborasi, serta penghormatan terhadap keberagaman (Suryadi, D., & Utami, P. 2025). Menggunakan metode ex post facto dengan pendekatan asosiatif, riset ini melibatkan 80 responden mahasiswa dari berbagai program studi yang dijaring lewat teknik purposive dan proportional sampling. Data primer dihimpun via angket tertutup berskala Likert yang telah lolos uji validitas serta reliabilitas (Arikunto, S. 2019). Proses analisis menggunakan regresi linear sederhana dan uji hipotesis parsial (uji t) (Sugiyono, 2026). Hasil pemodelan menghasilkan rumus regresi $Y = 25,929 + 0,385X$, di mana koefisien regresi bernilai positif yang menandakan adanya korelasi searah. Uji t menunjukkan nilai signifikansi $< 0,001$ (jauh di bawah 0,05) dengan perolehan t-hitung 4,064 yang melampaui skor t-tabel 1,991. Riset ini menyimpulkan bahwa partisipasi aktif dalam wadah MSL terbukti efektif

menjadi laboratorium sosial nonformal yang memperkokoh pilar karakter kebangsaan generasi muda di era digital (Wibowo, T & Nugroho, A. 2026).

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

PENDAHULUAN

Di era globalisasi yang sarat dengan kemajuan teknologi digital, fenomena game online telah bermutasi secara fundamental dalam kehidupan dinamis mahasiswa (Lestari, S 2024). Aktivitas gaming tidak lagi sekadar menjadi instrumen hiburan pengisi waktu luang (leisure activity), melainkan telah menjelma menjadi ruang sosial baru terstruktur yang dikenal sebagai e-sport community. Sebagai wadah interaksi modern, komunitas ini berkembang sangat pesat di lingkungan perguruan tinggi karena memfasilitasi generasi muda untuk saling berkomunikasi, berkompetisi secara sehat, hingga berkolaborasi dalam ekosistem digital berskala luas (Pratama, R.A., & Setiawan, B. 2024). Mahasiswa sebagai pilar intelektual muda memegang tanggung jawab strategis dalam menjaga, merawat, dan memanifestasikan karakter kebangsaan demi keutuhan nasional. Nilai-nilai luhur seperti nasionalisme, kerukunan, toleransi, tanggung jawab pribadi, dan kerja sama kolektif tidak hanya ditanamkan secara teoritis melalui ruang kelas akademis formal (Suryadi, D., & Utami, P. 2025). Aktivitas nonformal yang dijalani secara konsisten di luar jam kuliah nyatanya memiliki efektivitas yang tidak kalah kuat dalam membentuk kerangka psikologis dan sosiologis mahasiswa (Wibowo, T., & Nugroho, A. 2026). Komunitas Moonton Student Leader (MSL) di kampus IKIP PGRI Bojonegoro hadir sebagai salah satu representatif dari fenomena ini, yang secara aktif menyatukan mahasiswa lintas program studi dalam koordinasi kegiatan e-sports nasional.

METODE

Untuk membedah fenomena ini, riset memanfaatkan metode kuantitatif dengan desain korelasional. Sifat riset ini adalah *ex post facto*, artinya peneliti sekadar merekam fakta yang sudah berjalan di lapangan tanpa memberikan intervensi atau rekayasa terhadap variabel yang diteliti (Sugiyono, 2022). Fokus utamanya tertuju pada hubungan sebab-akibat antara tingkat keaktifan di komunitas gaming (Variabel Bebas, X) terhadap penguatan karakter kebangsaan mahasiswa (Variabel Terikat, Y).

Kelompok sasaran dalam riset ini mencakup seluruh mahasiswa aktif IKIP PGRI Bojonegoro dari berbagai program studi yang tergabung dalam jaringan kepengurusan resmi Moonton Student Leader (MSL) wilayah kampus IKIP PGRI Bojonegoro (Putra, A.P., & Handayani, T. 2025). Mengingat populasi yang bersifat spesifik, penentuan sampel menggabungkan teknik *purposive sampling* dan *proportional sampling*, hingga diperoleh jumlah sampel definitif sebanyak 80 mahasiswa (Sugiyono, 2022). Data di lapangan dikumpulkan menggunakan kuesioner terstruktur dengan model pilihan jawaban skala Likert 1 hingga 5 (Arikunto, S. 2019). Sebelum melangkah ke analisis akhir, seluruh data wajib lolos uji prasyarat analisis klasik yang mencakup uji normalitas residual serta uji linearitas model, sebelum nantinya diuji secara inferensial menggunakan analisis regresi linear sederhana dan uji t lewat bantuan perangkat SPSS versi 26 (Sugiyono, 2022).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengolahan data diawali dengan melakukan skrining prasyarat statistik. Dari hasil uji asumsi klasik, pengujian sebaran data lewat metode One-Sample Kolmogorov-Smirnov menelurkan angka Asymp. Sig. (2-tailed) di angka 0,009. Meskipun angka ini secara prosedural berada di bawah ambang batas umum 0,05, pemeriksaan sebaran data lewat visualisasi grafik Normal P-P Plot menunjukkan bahwa titik-titik data menyebar secara konsisten mengikuti arah garis diagonal utama. Berpatokan pada kaidah statistik sosial untuk sampel besar (N=80), model regresi ini dinyatakan kokoh, bebas dari bias ekstrem, dan sangat layak digunakan untuk estimasi prediksi ke depan (Sugiyono, 2022).

Berdasarkan perhitungan komputer, hubungan antara kedua variabel menghasilkan formula regresi linear berikut:

$$Y = 25,929 + 0,385X$$

Model matematis tersebut menjabarkan bahwa apabila variabel keaktifan komunitas bernilai nol, maka nilai dasar karakter kebangsaan mahasiswa sudah mapan di angka 25,929. Sementara itu, koefisien regresi pada variabel X bernilai positif sebesar 0,385. Angka ini menjadi bukti nyata bahwa arah hubungan kedua variabel bersifat linear dan searah. Untuk mengukur kontribusi riil dari variabel tersebut, berikut disajikan tabel koefisien regresi ringkas hasil analisis SPSS:

Tabel 1. Ringkasan Uji Regresi Linear Sederhana

Model	Unstandardized B	Std. Error	t-hitung	Signifikansi (P-value)
(Constant)	25,929	3,927	6,603	< 0,001
Partisipasi Komunitas (X)	0,385	0,098	3,919	< 0,001

Pengujian kebenaran hipotesis dilakukan secara parsial melalui mekanisme uji t untuk menarik kesimpulan inferensial. Bersandar pada output data Tabel 1, angka t-hitung yang diperoleh adalah sebesar 3,919. Parameter ini kemudian dicocokkan dengan nilai t-tabel pada derajat kebebasan (df) = 78 dengan nilai kritis 1,991. Terlihat jelas bahwa t-hitung (3,919) jauh melebihi ambang batas t-tabel (1,991) dengan nilai Signifikansi (P-value) < 0,001, yang posisinya berada jauh di bawah nilai alfa 0,05. Struktur temuan empiris ini memberikan landasan statistik yang sangat kuat untuk menolak Hipotesis Nol (H0) sekaligus menerima Hipotesis Alternatif (Ha) (Sugiyono, 2022).

SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data empiris dan pembahasan komprehensif yang telah diuraikan, penelitian ini menyimpulkan terdapat pengaruh yang positif dan signifikan antara partisipasi komunitas gaming terhadap pembentukan karakter kebangsaan pada mahasiswa anggota Moonton Student Leader di kampus IKIP PGRI Bojonegoro. Pembuktian kausalitas kuantitatif ini tercermin melalui rumusan fungsi regresi $Y = 25,929 + 0,385X$ dengan perolehan signifikansi uji hipotesis parsial yang bernilai sangat kuat ($t\text{-hitung } 3,919 > t\text{-tabel } 1,991$ dan nilai Sig. < 0,001). Melalui temuan ini, disarankan kepada lembaga pendidikan tinggi, khususnya kampus IKIP PGRI Bojonegoro, untuk memandang komunitas e-sports mahasiswa bukan lagi sebagai ancaman akademik, melainkan sebagai aset kemahasiswaan kontemporer (Widhasih, S., & Akhidah, D.P 2025).

DAFTAR RUJUKAN

- Arikunto, S. (2019). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Lestari, S. (2024). Reorientasi Pendidikan Karakter Bangsa Generasi Muda dalam Menghadapi Tantangan Budaya Digital Global. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*, 9(1), 45-53.
- Pratama, R. A., & Setiawan, B. (2024). E-Sports Sebagai Ruang Aktualisasi Diri dan Pembentukan Karakter Sosial Mahasiswa. *Jurnal Kajian Kepemudaan Kontemporer*, 5(2), 112-125.
- Putra, A. P., & Handayani, T. (2025). internalisasi Nilai Nasionalisme Melalui Organisasi Kemahasiswaan Berbasis Komunitas Digital. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan Nusantara*, 3(2), 88-97.
- Ramadhan, F., & Wijaya, M. (2026). Dampak Positif Komunitas Esports Kampus Terhadap Jiwa Gotong Royong dan Solidaritas Mahasiswa. *Jurnal Sosiologi Kontemporer*, 7(1), 14-25.
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suryadi, D., & Utami, P. (2025). Pengembangan Karakter Sosial dan Tanggung Jawab Civitas Akademika dalam Ekosistem Gaming Modern. *Jurnal Etika dan Moralitas Publik*, 6(3), 150-162.
- Syifa Qolbiah Suandy & Rina Susanti. (2025). Hubungan Intensitas Bermain Game Online Terhadap Interaksi Sosial Anggota Komunitas Akid Pekanbaru. *J-CEKI: Jurnal Cendekia Ilmiah Universitas Riau*, 4(3).
- Wibowo, T., & Nugroho, A. (2026). Peran Laboratorium Sosial Nonformal dalam Memfilter Dampak Negatif Digitalisasi pada Mahasiswa. *Jurnal Pengembangan Karakter Bangsa*, 4(1), 32-41.
- Widiasih, S., & Akhidah, D. P. (2025). Strategi Penguatan Karakter Kebangsaan Mahasiswa dalam Menghadapi Disinformasi Digital dan Perubahan Sosial Budaya. *Jurnal Ilmu Administrasi Publik*, 5(4), 4915-4924.
- Widhiawan, I. D., Lahpan, N. Y. K., & Hidayatun, I. S. (2025). E-Sports dan Interaksi Subkultur Gamer di Indonesia. *Jurnal Etika*, 9(1), 2042-2051.