

## **PROPOSAL**

# **Optimalisasi Media Game Edukasi Meningkatkan Kesadaran Bela Negara, Etika, dan Moral di Kalangan Mahasiswa**

## **SKRIPSI**

**Diajukan untuk memenuhi persyaratan  
Dalam memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Program Studi Informatika**



**Disusun Oleh:**

**Alif Wildan Azzahran**

**21081010312**

**PROGRAM STUDI INFORMATIKA**

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER**

**UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL "VETERAN"**

**JAWA TIMUR**

**SURABAYA**

**2024**

## DAFTAR ISI

DAFTAR ISI .....	2
DAFTAR TABEL .....	4
DAFTAR GAMBAR .....	5
BAB I PENDAHULUAN .....	6
1.1 Latar Belakang .....	6
1.2 Rumusan Masalah .....	7
1.3 Batasan Masalah .....	7
1.4 Tujuan Skripsi .....	7
1.5 Manfaat Skripsi .....	8
1.6 Sistematika Penulisan .....	8
BAB II TINJAUAN PUSTAKA .....	10
2.1 Penelitian Terdahulu .....	10
2.2 Game Edukasi .....	15
2.3 Bela Negara .....	16
2.4 Media Pembelajaran .....	17
BAB III METODOLOGI PENELITIAN .....	18
3.1 Konseptualisasi Narasi .....	19
3.2 Pemetaan Alur Cerita .....	19
3.3 Desain Karakter dan Dunia <i>Game</i> .....	19
3.4 Integrasi dengan Mekanik Permainan .....	19
3.5 Prototyping dan Iterasi .....	20
3.6 <i>Scripting</i> dan Implementasi .....	20

3.7 <i>Testing and Refinement</i> .....	20
DAFTAR PUSTAKA .....	21

## DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1. Penelitian Terdahulu.....	10
---------------------------------------	----

## **DAFTAR GAMBAR**

Gambar 3. 1. Alur Metodologi Penelitian .....	18
---	----

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Pendidikan merupakan pilar utama untuk membangun masyarakat yang kompetitif dan berkualitas. Dalam konteks global, Tujuan Pembangunan Berkelanjutan (SDGs), khususnya SDG 4, menekankan pentingnya pendidikan inklusif, berkualitas, dan berkelanjutan. Salah satu sub-tujuannya, SDG 4.7, menyoroti pentingnya mengintegrasikan nilai keberlanjutan, kewarganegaraan global, dan keragaman budaya dalam sistem pendidikan.

Di Indonesia, pendidikan moral dan kebangsaan menjadi aspek penting dalam mendukung visi ini, terutama dengan menanamkan nilai bela negara, etika, dan moral pada generasi muda. Pelajar tingkat menengah, sebagai calon penerus bangsa, berada pada tahap penting untuk membentuk karakter yang mencerminkan cinta tanah air dan tanggung jawab kebangsaan.

Namun, metode pembelajaran tradisional sering kurang efektif dalam menarik perhatian pelajar di era digital. Media pembelajaran inovatif, seperti permainan edukatif berbasis teknologi, berpotensi menjadi solusi yang relevan dan menarik. Meski demikian, pemanfaatannya untuk menanamkan nilai bela negara, etika, dan moral di kalangan pelajar tingkat menengah masih belum optimal. Sebagian besar media teknologi lebih fokus pada aspek akademis, tanpa memberi perhatian cukup pada pembentukan karakter dan pemahaman nilai kebangsaan.

Sebagai solusi, pengembangan permainan edukatif interaktif dapat menjadi pendekatan baru untuk menyampaikan nilai-nilai tersebut secara efektif. Pendekatan ini diharapkan tidak hanya membantu pelajar mengenali pentingnya nilai-nilai bela negara, etika, dan moral, tetapi juga menginternalisasikannya dalam kehidupan sehari-hari.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang tersebut, rumusan masalah yang menjadi fokus penyelesaian dalam skripsi ini adalah Bagaimana efektivitas game edukasi sebagai media pembelajaran interaktif dalam *#memahami#* nilai-nilai bela negara melalui dan pendidikan moral pada pelajar tingkat perguruan tinggi?

## **1.3 Batasan Masalah**

Adapun ruang lingkup yang menjadi batasan masalah dalam skripsi ini antara lain:

1. Berfokus pada edukasi nilai bela negara dan pendidikan moral di kalangan pelajar tingkat menengah.
2. Pengembangan game ditujukan pada platform desktop.
3. Game ini ditujukan untuk pelajar tingkat menengah.

## **1.4 Tujuan Skripsi**

Adapun tujuan dari skripsi ini adalah untuk membuat *game* edukasi untuk menanamkan serta memberikan pemahaman tentang nilai – nilai bela negara dan

moral demi mencetak penerus bangsa yang berkualitas dan memiliki jiwa nasionalisme.

### **1.5 Manfaat Skripsi**

Adapun manfaat dari skripsi ini diantaranya:

1. Mengembangkan sebuah game edukasi yang mengajarkan nilai – nilai bela negara dan pendidikan moral.
2. Mengukur seberapa efektif game edukasi dalam menanamkan nilai – nilai bela negara dan pendidikan moral kepada para pelajar tingkat tinggi.
3. Menyediakan alternatif pembelajaran moral yang interaktif bagi pelajar tingkat tinggi.

### **1.6 Sistematika Penulisan**

Sistematika penulisan proposal skripsi dapat membantu penulis dalam penyusunan agar tidak menyimpang dan sesuai dengan panduan untuk mencapai tujuan penulisan skripsi yang diharapkan. Sistematika dalam peroses penulisan proposal skripsi ini diantaranya:

#### **BAB I PENDAHULUAN**

Bab pendahuluan menjelaskan latar belakang, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat skripsi.

#### **BAB II TINJAUAN PUSTAKA**



Bab ini berisikan penelitian terdahulu yang berhubungan dengan dasar teori penyusunan skripsi. Bab ini juga menguraikan dasar teori dan landasan yang mendukung penyelesaian masalah yang diangkat.

### **BAB III      METODOLOGI SKRIPSI**

Bab metodologi skripsi memuat langkah-langkah yang dilakukan dalam pengerjaan dan pemecahan masalah yang dimulai dari studi literatur hingga penyusunan laporan akhir.

### **BAB IV      HASIL DAN PEMBAHASAN**

Bab hasil dan pembahasan memuat hasil penelitian mengenai pengembangan game narasi interaktif tentang era kejayaan Kerajaan Majapahit berbasis adventure dengan platform desktop

### **BAB V      PENUTUP**

Bab ini memuat kesimpulan dan saran dari penulis sesuai dengan hasil penelitian yang telah dilakukan.

### **DAFTAR PUSTAKA**

Bagian ini memuat sumber-sumber literatur yang menjadi rujukan dalam skripsi.

### **LAMPIRAN**

Pada bagian ini memuat dokumen-dokumen yang menunjang penelitian ini.

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1 Penelitian Terdahulu**

Penelitian terdahulu adalah salah satu langkah dalam melakukan penelitian yang bertujuan sebagai acuan dalam melakukan penelitian. Dalam hal ini peneliti melakukan pencarian referensi dengan penelitian terdahulu yang menjadi acuan dalam pengembangan maupun penelitian ini. Adapun penelitian terdahulu yang digunakan sebagai berikut :

1. Pada penelitian berjudul “Pengembangan Game Android Edukatif “SATRIA DAMANG” Melalui Pendekatan Literasi Kritis di Sekolah Dasar”, terdapat aspek yang dapat diimplementasi ke dalam skripsi ini seperti validasi materi dalam game dan juga validasi kepuasan pengguna sehingga materi yang disusun memiliki kredibilitas serta seberapa puas pemain dengan game ini. Selain itu, game yang dikembangkan dalam penelitian ini diimplementasi menggunakan Unity.
- 2.

**Tabel 2. 1. Penelitian Terdahulu**

JURNAL 1	
Judul	improving math creative thinking ability by using Math Adventure Educational Game as an Interactive media

Latar Belakang Penelitian	Penelitian ini berfokus pada pengembangan dan penerapan permainan edukatif berbasis petualangan matematika untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa.
Tujuan Penelitian	Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengevaluasi efektivitas permainan edukatif petualangan matematika dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa.
Metodologi	Siswa dibagi menjadi dua kelompok: kelompok eksperimen yang menggunakan permainan edukatif dan kelompok kontrol yang menggunakan metode pembelajaran tradisional. Data dikumpulkan melalui tes kemampuan berpikir kreatif sebelum dan sesudah intervensi, serta melalui kuesioner untuk mengukur respons siswa terhadap permainan.
Hasil	Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan signifikan dalam kemampuan berpikir kreatif siswa yang menggunakan permainan edukatif dibandingkan dengan kelompok kontrol. Siswa yang terlibat dalam permainan menunjukkan minat yang lebih tinggi dan keterlibatan yang lebih baik dalam proses pembelajaran matematika.
JURNAL 2	
Judul	Game Based Education : Pengenalan Peristiwa Sejarah Permesta di Minahasa
Latar Belakang Penelitian	Penelitian ini berfokus pada pengembangan game berbasis edukasi yang bertujuan untuk memperkenalkan peristiwa sejarah Permesta di Minahasa dengan harapan dapat membuat pembelajaran sejarah menjadi lebih menarik dan interaktif.
Tujuan Penelitian	Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menciptakan aplikasi game berbasis edukasi yang dapat membantu pengguna, khususnya pelajar, dalam memahami dan mempelajari peristiwa sejarah Permesta dengan cara yang lebih menarik dan mudah dipahami.

Metodologi	<p>Metodologi yang digunakan dalam penelitian ini adalah Multimedia Development Life Cycle (MDLC), yang terdiri dari enam tahap:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. <b>Konsep (Concept):</b> Menentukan tujuan dan konsep permainan.</li> <li>2. <b>Perancangan (Design):</b> Membuat arsitektur dan desain game.</li> <li>3. <b>Pengumpulan Bahan (Material Collecting):</b> Mengumpulkan bahan yang diperlukan untuk game.</li> <li>4. <b>Pembuatan (Assembly):</b> Menggabungkan semua elemen menjadi aplikasi yang utuh.</li> <li>5. <b>Pengujian (Testing):</b> Melakukan pengujian untuk menemukan dan memperbaiki kesalahan.</li> <li>6. <b>Distribusi (Distribution):</b> Mendistribusikan game kepada masyarakat.</li> </ol>
Hasil	<p>Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa setelah pengguna memainkan game, pemahaman mereka tentang materi sejarah meningkat secara signifikan. Evaluasi menunjukkan bahwa sebelum memainkan game, hanya 46% responden yang menjawab pertanyaan dengan benar, sedangkan setelah memainkan game, persentase tersebut meningkat menjadi 83%.</p>
JURNAL 3	
Judul	Meningkatkan kesadaran bela negara pada setiap individu dengan nilai – nilai Pancasila pada era globalisasi
Latar Belakang Penelitian	Lorem ipsum
Tujuan Penelitian	<p>Untuk mengkaji dan menganalisis bagaimana nilai-nilai Pancasila dapat diterapkan untuk meningkatkan kesadaran bela negara pada setiap individu di Indonesia, terutama dalam konteks globalisasi saat ini. Penelitian ini bertujuan untuk memberikan pemahaman yang lebih baik tentang</p>

	pengabdian kepada negara dan pentingnya nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari.
Metodologi	Metode yang digunakan adalah Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan teknik pengumpulan data kualitatif, termasuk studi dokumentasi dan studi pustaka. Serta melakukan analisis data melalui reduksi data, display data, verifikasi, dan penarikan kesimpulan.
Hasil	Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai-nilai Pancasila, terutama sila kelima yang menekankan keadilan sosial dan kemakmuran yang merata, masih kurang diterapkan dalam praktik, terutama dalam konteks distribusi bantuan sosial.
JURNAL 4	
Judul	Pengembangan Game Edukasi Mengenai Sejarah Perobekan Bendera Belanda pada Hotel Yamato di Surabaya
Latar Belakang Penelitian	Menjelaskan pentingnya pendidikan sejarah dalam konteks Indonesia, khususnya mengenai peristiwa perobekan bendera Belanda di Hotel Yamato.
Tujuan Penelitian	Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan game edukasi yang dapat menyampaikan informasi sejarah dengan cara yang menarik dan interaktif, sehingga dapat meningkatkan pemahaman dan minat siswa terhadap sejarah.
Metodologi	<p><b>1. Analisis Kebutuhan:</b> Melakukan pengumpulan informasi yang diperlukan, mengidentifikasi audiens target, serta menentukan kebutuhan perangkat keras dan perangkat lunak.</p> <p><b>2. Pengembangan Game:</b> Memanfaatkan Unity Game Engine untuk merancang dan mengembangkan game edukasi.</p> <p><b>3. <i>Interactive Digital Narrative</i> (IDN):</b> Mengimplementasikan metode IDN untuk menciptakan alur cerita yang menarik dan interaktif dalam game.</p>

	4. <b>Uji Coba dan Evaluasi:</b> Melaksanakan pengujian game untuk mengumpulkan umpan balik dari pengguna dan melakukan perbaikan berdasarkan hasil evaluasi yang diperoleh.
Hasil	Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa game edukasi yang dikembangkan berhasil menyampaikan informasi sejarah dengan cara yang menarik. Uji coba menunjukkan bahwa siswa merasa lebih tertarik dan termotivasi untuk belajar sejarah melalui game. Selain itu, game ini juga diharapkan dapat menjadi alat bantu yang efektif dalam proses pembelajaran di sekolah, khususnya dalam memahami peristiwa sejarah yang penting bagi bangsa Indonesia.
JURNAL 5	
Judul	Efektivitas Penggunaan Game Edukasi Digital terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa
Latar Belakang Penelitian	Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya prestasi belajar siswa di Indonesia, terutama dalam bidang matematika, yang tercermin dari hasil survei PISA 2018.
Tujuan Penelitian	Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengeksplorasi efektivitas penggunaan media game edukasi digital, seperti Wordwall dan Quizizz, dalam meningkatkan hasil belajar matematika siswa.
Metodologi	Penelitian ini menggunakan metode Tinjauan Pustaka Sistematis (SLR), yang melibatkan identifikasi, penelaahan, evaluasi, dan penafsiran artikel penelitian yang relevan bersumber dari Google Scholar
Hasil	Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media game edukasi digital, seperti Wordwall dan Quizizz, memiliki dampak positif yang signifikan terhadap minat dan prestasi belajar siswa. Siswa menunjukkan respons yang

	<p>baik terhadap penggunaan aplikasi ini, yang tercermin dari peningkatan antusiasme dalam mempelajari matematika. Sehingga dapat disimpulkan bahwa game edukasi dapat membuat proses pembelajaran lebih menarik dan mengurangi rasa bosan siswa yang berkontribusi pada peningkatan hasil belajar.</p>
--	---

## 2.2 Game Edukasi

Dalam bahasa Indonesia kata “Game” berarti “permainan” yang merujuk pada kelincahan intelektual (*intellectual playability*) [2] . Game atau permainan merupakan suatu aktivitas yang dioperasikan dengan aturan tertentu untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan [3]. Menurut Wibisono, game merupakan media dalam penyampaian suatu kejadian atau pesan kepada masyarakat umum [4].

Game edukasi merupakan permainan yang memainkan peran penting selama belajar dan juga memiliki unsur-unsur yang dapat mendorong minat peserta didik sehingga lebih aktif di dalam proses pembelajaran, sekaligus sebagai hiburan[1]. Jenis game ini diciptakan dengan harapan dapat meingkatkan daya serap serta pemahaman materi yang disampaikan kepada pemain. Selain itu, game edukasi juga dapat membantu kemampuan aksi reaksi dari pemain layaknya game – game pada umumnya.

Game melibatkan interaksi antara pengguna dengan antarmuka melalui media elektronik seperti komputer, smartphone, console dan perangkat lain agar dapat dijalankan. Teknik visualisasi game dapat berbentuk 2 dimensi (2D) maupun 3 dimensi (3D). Seiring dengan perkembangan teknologi, game tidak hanya menjadi sarana hiburan tetapi juga berkaitan dengan penyelesaian misi dan

pencapaian objektif. Adapun elemen-elemen penting dalam game mencakup narasi, karakter, tantangan dan *reward* untuk memberikan pengalaman bermain yang menarik bagi pemain [5].

Dengan demikian, game edukasi menjadi sarana all in one yang cocok untuk para pelajar di era digital ini. Namun, game yang dibuat harus memiliki gameplay menyenangkan agar pemain tidak bosan dan dapat menyelesaikan game sehingga materi juga dapat tersampaikan dengan baik.

### **2.3 Bela Negara**

Dalam dasar hukum lain, yaitu Pasal 9 ayat 1 Undang-Undang nomor 23 Tahun 2002 tentang Pertahanan Negara yang berbunyi bahwa “setiap warga negara berhak dan wajib ikut serta dalam Upaya bela negara”. Wujud nyata dari usaha bela negara disetiap warga negara adalah kesiapan dan kerelaan atas materi, waktu, dan hal-hal lain dari setiap warga negara untuk berkorban demi mempertahankan kemerdekaan negara, kedaulatan negara, persatuan dan kesatuan negara, yaitu bangsa Indonesia, keutuhan wilayah kita, wilayah nusantara, serta kelangsungan hidup dan yuridiksi nasional, dan nilai-nilai Pancasila dan UUD 1945[6]. Adapun nilai – nilai bela negara yang merupakan sikap dan perilaku yang dijiwai oleh kecintaan kepada negara. Nilai – nilai tersebut meliputi :

- Cinta tanah air, yaitu kesadaran dan kecintaan terhadap wilayah nasional Indonesia.
- Sadar berbangsa dan bernegara, yaitu mengedepankan kerukunan, persatuan, dan kesatuan bangsa Indonesia.



- Keyakinan pada Pancasila sebagai ideologi negara, yaitu keyakinan bahwa Pancasila adalah dasar kehidupan bangsa.
- Rela berkorban untuk bangsa dan negara, yaitu semangat pengabdian dan kesediaan untuk mengorbankan waktu, tenaga, pikiran, bahkan harta benda demi kepentingan umum atau negara.
- Kemampuan awal bela negara, yaitu memiliki kemampuan awal dalam membela negara, yang ditunjukkan oleh sifat-sifat terampil, disiplin, ulet, tanggap, serta percaya pada kemampuan diri.

## **2.4 Media Pembelajaran**

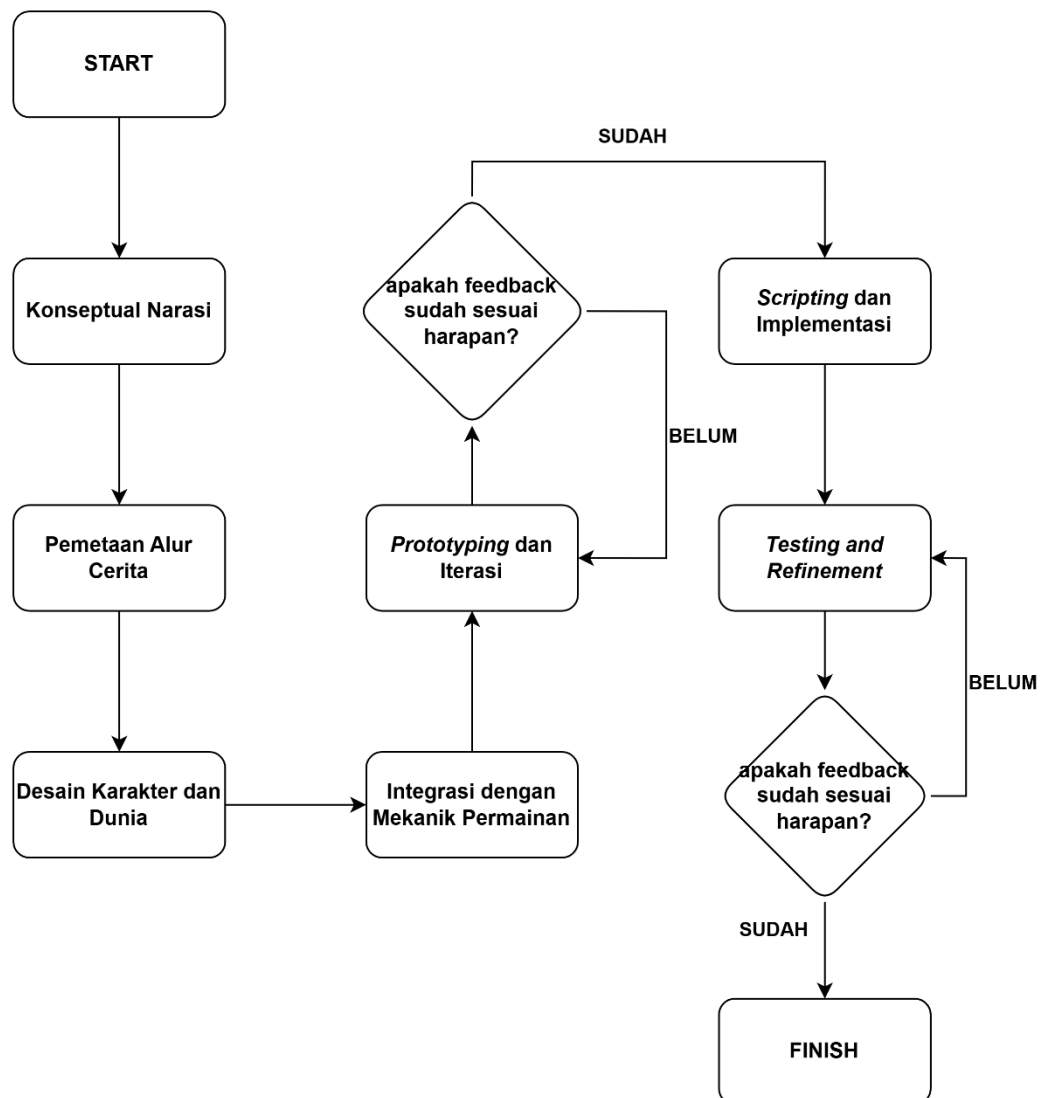
Media pembelajaran berperan penting dalam mendukung proses pendidikan, terutama dalam menyampaikan materi secara menarik dan efektif. Di era digital, pemanfaatan teknologi menjadi solusi untuk mengatasi keterbatasan metode tradisional yang sering kurang relevan bagi generasi muda. Hasil analisis menunjukkan bahwa penggunaan platform pembelajaran online, aplikasi mobile, dan game-based learning dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, terutama pada siswa yang kurang termotivasi[7].

Media interaktif, seperti permainan edukatif, mampu menghadirkan pengalaman belajar yang menyenangkan sekaligus mendalam, sehingga lebih mudah diterima oleh pelajar. Dengan pendekatan yang inovatif, media ini dapat digunakan untuk menanamkan nilai-nilai penting, seperti bela negara, etika, dan moral, secara lebih optimal. Game edukasi memanfaatkan elemen-elemen permainan untuk menyampaikan materi pembelajaran dengan cara yang interaktif dan menyenangkan, sehingga meningkatkan minat belajar dan pemahaman anak-anak[8].

### BAB III

## METODOLOGI PENELITIAN

Pada skripsi ini akan melalui beberapa tahap dalam menyelesaikan permasalahan yang diangkat. Tahapan yang akan dilakukan dapat dilihat pada Gambar 3.1.



Gambar 3. 1. Alur Metodologi Penelitian

### **3.1 Konseptualisasi Narasi**

Tahapan ini dimulai dengan menentukan tema utama, genre, dan kerangka dasar cerita. Pengembang merancang bagaimana cerita akan bersifat interaktif, seperti melalui pilihan pemain atau interaksi lingkungan. Elemen kunci yang dipertimbangkan mencakup tujuan cerita, peran pemain, dan pesan utama yang ingin disampaikan. Tahap ini sering melibatkan brainstorming dan pembuatan konsep awal.

### **3.2 Pemetaan Alur Cerita**

Setelah konsep dasar ditentukan, langkah selanjutnya adalah memetakan alur cerita secara terperinci. Pengembang membuat diagram yang menunjukkan bagaimana keputusan pemain akan memengaruhi jalannya cerita. Cabang-cabang cerita ini menciptakan jalur narasi yang berbeda, memungkinkan variasi pengalaman untuk setiap pemain.

### **3.3 Desain Karakter dan Dunia *Game***

Karakter dan lingkungan dalam game dirancang agar mendukung cerita. Karakter dibuat dengan latar belakang, motivasi, dan reaksi yang mendalam terhadap keputusan pemain. Dunia game juga dirancang agar interaktif, dengan elemen visual dan narasi yang memperkuat suasana cerita.

### **3.4 Integrasi dengan Mekanik Permainan**

Pada tahap ini, cerita dihubungkan dengan mekanika permainan. Narasi interaktif harus berjalan seiring dengan cara pemain bermain. Contohnya, pilihan

dialog dapat memengaruhi hubungan antar karakter, atau aksi tertentu dapat membuka cabang cerita baru.

### **3.5 Prototyping dan Iterasi**

Sebuah prototipe awal dikembangkan untuk menguji interaktivitas dan alur cerita. Pengembang mengundang pemain untuk mencoba prototipe ini dan memberikan umpan balik. Berdasarkan masukan, cerita dan gameplay diperbaiki untuk memastikan narasi terasa responsif dan memuaskan.

### **3.6 Scripting dan Implementasi**

Setelah prototipe disempurnakan, cerita interaktif dikodekan ke dalam game menggunakan alat seperti Twine atau mesin game seperti Unity. Skrip dialog dan tindakan dikembangkan untuk memastikan transisi antar cabang cerita berjalan mulus.

### **3.7 Testing and Refinement**

Tahap akhir adalah pengujian menyeluruh terhadap game. Semua cabang cerita, dialog, dan interaksi diperiksa untuk memastikan tidak ada inkonsistensi. Jika ditemukan masalah, pengembang kembali ke tahap sebelumnya untuk melakukan revisi.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] N. Afidah and F. E. Subekti, “Efektivitas Penggunaan Game Edukasi Digital terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa,” *J. Basicedu*, vol. 8, no. 3, pp. 1944–1952, 2024, doi: 10.31004/basicedu.v8i3.7564.
- [2] B. Pane, X. Najoan, and S. Paturusi, “Rancang Bangun Aplikasi Game Edukasi Ragam Budaya Indonesia,” *J. Tek. Inform.*, vol. 12, no. 1, pp. 1–9, 2017.
- [3] A. Laia, R. Septian Hardinata, and E. Hariyanto, “Rancang Bangun Game Edukasi Aquaponik Dan Hidroponik Berbasis Android Design of Android-Based Aquaponic and Hydroponic Educational Games,” *J. Inf. Technol. Comput. Sci.*, vol. 6, no. 1, pp. 66–71, 2023.
- [4] A. Wibisono, Wijayanto, and I. Menarianti, “Pengembangan Game Edukasi Teka-Teki Silang Ragam Istilah Teknologi Informasi Berbasis Android,” *Lemb. Penelit. Dan Pengabd. Kpd. Masy.*, vol. 5, pp. 393–399, 2017.
- [5] S. N. Arifah, Y. Fernando, and R. Rusliyawati, “Upaya Meningkatkan Citra Diri Melalui Game Edukasi Pengembang Kepribadian Berbasis Mobile,” *J. Inform. dan Rekayasa Perangkat Lunak*, vol. 3, no. 3, pp. 295–315, 2022, doi: 10.33365/jatika.v3i3.2036.
- [6] M. Pratama I and Najicha F, “Meningkatkan Kesadaran Bela Negara Pada Setiap Individu Dengan Nilai-Nilai Pancasila Pada Era Globalisasi Saat Ini,” *J. Kewarganegaraan*, vol. 6, no. 1, p. 1404, 2022.
- [7] F. Salomo Leuwol, B. Basiran, M. Solehuddin, A. R. Vanchapo, D. Sartipa, and E. Munisah, “Efektivitas Metode Pembelajaran Berbasis Teknologi

Terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Di Sekolah,” *EDUSAINTEK J. Pendidikan, Sains dan Teknol.*, vol. 10, no. 3, pp. 988–999, 2023, doi: 10.47668/edusaintek.v10i3.899.

- [8] A. Al Hakim, A. W. Azzahran, K. Chiristian, F. F. Fatin, T. B. Arvyandita, and P. W. Atmaja, “Narasi Edukatif dalam Game untuk Meningkatkan Rasa Bela Negara di Kalangan Pelajar,” vol. 4, pp. 350–354, 2024.