Gamifikasi Politik: Potensi Game Roblox Dalam Membantu Meningkatkan Pemahaman Anak Muda Terhadap Isu
Politik dan Kebijakan
Vania Zauhair, Indri Dwi Apriliyanti, S.IP., M.B.A., Ph.D.
Universitas Gadjah Mada, 2025 | Diunduh dari http://etd.repository.ugm.ac.id/

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL ..... **i**
LEMBAR PENGESAHAN ..... **ii**
PERNYATAAN ANTI PLAGIASI ..... **iii**
DAFTAR ISI ..... **iv**
DAFTAR TABEL ..... **v**
DAFTAR GAMBAR ..... **vi**
Abstrak ..... **vii**
Abstract ..... **viii**
BAB I PENDAHULUAN **1**
1.1 Latar Belakang **1**
BAB II TINJAUAN PUSTAKA **8**
2.1 Teori Pembelajaran Konstruktif *(Constructivist Learning Theory)* **8**
BAB III METODE PENELITIAN **11**
3.1 Desain Penelitian **11**
3.2 Pemilihan Informan **11**
3.3 Pengumpulan Data **12**
3.4 Analisis Data **14**
BAB IV KONTEKS ROBLOX **15**
4.1 Gambaran Umum Roblox **15**
4.2 Isu Politik yang Dipilih dalam Roblox **16**
BAB V TEMUAN **17**
5.1 Pembelajaran dan Pemahaman Politik **17**
5.1.1 Pembelajaran Instrumental **17**
5.1.2 Pembelajaran Kolaborasi dan Sosial **19**
5.1.3 Pembelajaran Reflektif **23**
5.2 Transformasi Kreator dan Pemain **27**
BAB VI DISKUSI **31**
BAB VII KESIMPULAN **35**
DAFTAR PUSTAKA **37**

UNIVERSITAS
GADJAH MADA
Gamifikasi Politik: Potensi Game Roblox Dalam Membantu Meningkatkan Pemahaman Anak Muda Terhadap Isu Politik dan Kebijakan
Vania Zauhair, Indri Dwi Apriliyanti, S.IP., M.B.A., Ph.D.
Universitas Gadjah Mada, 2025 | Diunduh dari http://etd.repository.ugm.ac.id/

DAFTAR TABEL

Tabel 5. 1 Hasil Wawancara Kreator Mengenai Pembelajaran Instrumental..... 17
Tabel 5. 2 Hasil Wawancara Kreator Mengenai Pembelajaran Kolaborasi dan Sosial 19
Tabel 5. 3 Hasil Wawancara Kreator Mengenai Pembelajaran Reflektif 23
Tabel 5. 4 Hasil Wawancara Kreator Mengenai Transformasi Kreator dan Pemain..... 27

UNIVERSITAS
GADJAH MADA
Gamifikasi Politik: Potensi Game Roblox Dalam Membantu Meningkatkan Pemahaman Anak Muda Terhadap Isu Politik dan Kebijakan
Vania Zauhair, Indri Dwi Apriliyanti, S.IP., M.B.A., Ph.D.
Universitas Gadjah Mada, 2025 | Diunduh dari http://etd.repository.ugm.ac.id/

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Jumlah Daftar Pemilih Tetap Pemilu 2024 Berdasarkan Kelompok Usia 2
Gambar 1. 2 Sumber Informasi Seputar Kandidat Presiden..... 2
Gambar 1. 3 Persentase Peserta Didik Umur 5-24 Tahun yang Mengakses Internet Selama 3 Bulan Terakhir menurut Penggunaannya..... 3
Gambar 1. 4 Ibu Kota Negara Game 7
Gambar 3. 1 Ragam Bentuk Partisipasi Politik yang Dilakukan Anak Muda..... 12
Gambar 4. 1 Berbagai Permainan di Roblox..... 15
Gambar 5. 1 Hasil Kuesioner Sederhana Mengenai Pembelajaran Instrumental (N=93)..... 19
Gambar 5. 2 Hasil Kuesioner Sederhana Mengenai Pembelajaran Kolaborasi dan Sosial (N=93) 22
Gambar 5. 3 Hasil Kuesioner Sederhana Mengenai Pembelajaran Reflektif (N=93)..... 26
Gambar 5. 4 Hasil Kuesioner Sederhana Mengenai Transformasi Kreator dan Pemain (N=93) 29