

**ABSTRAK****PENGARUH *GAME ONLINE* DI ERA DIGITALISASI  
TERHADAP PERILAKU MORAL PESERTA DIDIK  
DI SMP NEGERI 34 BANDAR LAMPUNG****Oleh****RESTI APRILIYANI**

Perkembangan teknologi dan maraknya *game online* di kalangan remaja telah menjadi isu yang mendesak untuk diteliti, terutama dampaknya terhadap perilaku moral peserta didik. Penelitian ini mengkaji pengaruh *game online* terhadap perilaku moral peserta didik SMP Negeri 34 Bandar Lampung di era digital, dengan fokus pada tiga indikator utama yaitu kepedulian, kedisiplinan, dan tanggung jawab. Metode yang digunakan adalah metode kuantitatif dengan pengumpulan data melalui angket yang diberikan kepada peserta didik sebagai bagian dari populasi penelitian. Populasi dalam penelitian ini adalah 84 peserta didik yang melanggar peraturan dan juga bermain *game online* yang dipilih menggunakan teknik *random sampling*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *game online* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap perilaku moral peserta didik. Besarnya pengaruh ditunjukkan oleh koefisien determinasi sebesar 93,1%, yang berarti perubahan perilaku moral dapat dijelaskan oleh kebiasaan bermain *game online*, sementara sisanya 6,9% dipengaruhi oleh faktor lain. Dari tiga indikator variabel *game online*, jenis *game online* mempengaruhi perilaku moral dan sebaliknya pada variabel perilaku moral yang dianalisis, kedisiplinan merupakan indikator yang paling terpengaruh.

**Kata kunci:** *Game Online*, Perilaku Moral, Peserta Didik, Kedisiplinan, Jenis *Game Online*.

**ABSTRACT****THE IMPACT OF ONLINE GAMES IN THE DIGITALIZATION  
ERA ON THE MORAL BEHAVIOR OF STUDENTS  
AT SMP NEGERI 34 BANDAR LAMPUNG***By*

RESTI APRILIYANI

*The development of technology and the popularity of online games among teenagers have become urgent issues to be studied, especially their impact on students' moral behavior. This study examines the influence of online games on the moral behavior of students at SMP Negeri 34 Bandar Lampung in the digital era, focusing on three main indicators, namely concern, discipline, and responsibility. The method used is a quantitative method with data collection through questionnaires given to students as part of the research population. The population in this study was 84 students who violated the rules and also played online games selected using random sampling techniques. The results of the study showed that online games have a significant influence on students' moral behavior. The magnitude of the influence indicated by the coefficient of determination of 93.1%, which means that changes in moral behavior can be explained by the habit of playing online games, while the remaining 6.9% is influenced by other factors. Of the three indicators of online game variables, the type of online game affects moral behavior and vice versa in the variables of moral behavior analyzed, discipline is the indicator that has the most influence.*

**Keywords: Online Games, Moral Behavior, Students, Discipline, Types of Online Games.**