

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

(Skripsi)

Oleh

**RESTI APRILIYANI
NPM 2113032046**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2025**

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.

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

**Oleh:
Resti Apriliyani**

**Skripsi
Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Mencapai Gelar
SARJANA PENDIDIKAN
Pada
Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan
Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2025**

Judul Skripsi : **PENGARUH *GAME ONLINE* DI ERA
DIGITALISASI TERHADAP PERILAKU
MORAL PESERTA DIDIK DI SMP NEGERI 34
BANDAR LAMPUNG**

Nama Mahasiswa : **Resti Apriliyani**

Nomor Pokok Mahasiswa : **2113032046**

Program Studi : **Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan**

Jurusan : **Pendidikan IPS**

Fakultas : **Keguruan dan Ilmu Pendidikan**



Pembimbing I,

Pembimbing II,

Dr. Yunisca Nurmalisa, M.Pd
NIP 19870602 200812 2 001

Abdul Halim, S.Pd., M.Pd.
NIK. 231304830505101

2. Mengetahui

Ketua Jurusan Pendidikan
Ilmu Pengetahuan Sosial

Ketua Program Studi
Pendidikan PKn

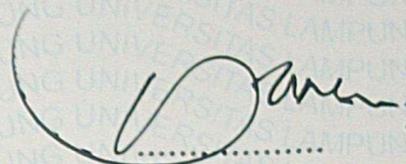
Dr. Dedy Miswar, S.Si., M.Pd.
NIP 19741108 200501 1 003

Dr. Yunisca Nurmalisa, M.Pd.
NIP 19870602 200812 2 001

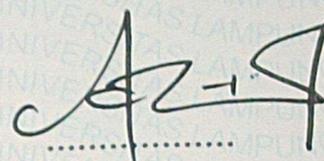
MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

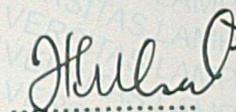
Ketua : Dr. Yunisca Nurmalisa, M.Pd.



Sekretaris : Abdul Halim, S.Pd., M.Pd.



Penguji : Dr. Muhammad Mona Adha, M.Pd.



2. Plt. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Dr. Riswandi, M.Pd.
NIP. 19760808 200912 1 001

Tanggal Lulus Ujian Skripsi: 22 Januari 2025

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini, adalah :

Nama : Resti Apriliyani
NPM : 2113032046
Program Studi : Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan
Jurusan : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Alamat : Jln. Tomat, Gg. Karya, No. 65, RT/RW 010/000
Kec, Way Halim, Kel. Jagabaya 2, Bandar Lampung.

Dengan ini menyatakan bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar sarjana di suatu perguruan tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Bandar Lampung, 24 Januari 2025



Resti Apriliyani
NPM. 2113032046

RIWAYAT HIDUP



Penulis bernama Resti Apriliyani yang dilahirkan di Bandar Lampung pada tanggal 18 April 2003. Penulis merupakan anak pertama dari dua bersaudara sebagai buah cinta kasih dari pasangan Bapak Diono Nasution dan Ibu Pujiyanti.

Pendidikan formal yang telah ditempuh oleh penulis antara lain :

1. TK Tunas Karya yang lulus pada tahun 2009
2. SD Negeri 1 Sawah Brebes yang lulus pada tahun 2015.
3. SMP Negeri 5 Bandar Lampung yang lulus pada tahun 2018.
4. SMK Negeri 1 Bandar Lampung yang lulus pada tahun 2021.

Pada tahun 2021 penulis diterima sebagai mahasiswi di Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung melalui jalur SBMPTN (Seleksi Bersama Masuk Perguruan Tinggi Negeri). Selama menjadi mahasiswa, penulis pernah mengikuti organisasi Himpunan Mahasiswa Pendidikan IPS periode tahun 2021-2022 sebagai anggota bidang PSDM serta penulis mengikuti Forum Mahasiswa Pendidikan Kewarganegaraan (FORDIKA) sebagai anggota Divisi Pendidikan pada periode tahun 2021-2023 dan Sekretaris Divisi Pendidikan pada periode tahun 2024.

Penulis juga pernah melaksanakan Kegiatan Studi Lapangan Ilmiah (KSLI) dengan tujuan Bali-Yogyakarta-Malang pada tahun 2023. Penulis juga telah melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Desa Blambangan, Kecamatan Penengahan, Kabupaten Lampung Selatan, sekaligus Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) di SD Negeri 1 Blambangan pada tahun 2024.

MOTTO

“Janganlah engkau bersedih, sesungguhnya Allah bersama kita.”

(Al-Quran Surat At-Taubah: Ayat 40)

“Setetes keringat orang tua ku yang keluar, ada seribu langkahku untuk maju.”

“Life can be heavy, especially if you try to carry it all at once. Part of growing up and moving into new chapters of your life is about catch and release. What I mean by that is, knowing what things to keep, and what things to release. Oftentimes the good things in your life are lighter anyway, so there's more room for them. You get to pick what your life has time and room for. Be discerning. And I know it can be really overwhelming figuring out who to be, and when. Who you are now and how to act in order to get where you want to go.”

(Taylor Swift)

“Orang lain ngga akan bisa paham *struggle* dan masa sulitnya kita, yang mereka ingin tahu hanya bagian *success stories* saja. Berjuanglah untuk diri sendiri walaupun tidak ada yang tepuk tangan. Kelak diri kita di masa depan akan sangat bangga dengan apa yang kita perjuangkan hari ini.”

“Do your best and let God do the rest.”

(Resti Apriliyani)

PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmanirrahim

Puji syukur kepada Allah SWT, Dzat Yang Maha Besar, Rabb yang menguatkan hati, pikiran dan perjuangan sehingga penulis dapat mempersembahkan karya ini sebagai tanda kasih sayang kepada :

“Kedua orang tua ku tercinta, Bapak Diono Nasution dan Ibu Pujiyanti yang menjadi alasan terbesar penulis untuk bertahan sampai sejauh ini. Terima kasih telah merawat dan menjagaku dengan penuh cinta dan kasih sayang yang amat tulus, yang selalu mendoakan sukses dunia akhirat, yang selalu memberikan dukungan, serta semangat. Tentu aku tidak bisa membalas semua yang telah ayah dan ibu berikan, namun aku akan selalu berusaha untuk memberikan yang terbaik dan menantikan senyuman lebar dari raut wajah ibu dan ayah di rumah. Aku berikan kebahagiaan dan rasa bangga atas pencapaianku dalam menyelesaikan skripsi ini, aku berharap ayah dan ibu bisa tersenyum bahagia melihat anakmu ini sudah berhasil dalam menyandang gelar sarjana. Tak lupa pula aku selalu memohon kepada ALLAH SWT supaya senantiasa menjaga orang tuaku dimanapun berada, selalu memberkahi usia ayah dan ibu, selalu memberikan nikmat sehat dan kebahagiaan dunia akhirat, sehingga dapat terus menemani perjalananku untuk membahagiakan ayah dan ibu kelak”.

Serta Almamaterku tercinta Universitas Lampung.

SANWACANA

Puji Syukur kepada ALLAH SWT, yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “**Pengaruh Game Online di Era Digitalisasi Terhadap Perilaku Moral Peserta Didik di SMP Negeri 34 Bandar Lampung.**” Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Pendidikan di Universitas Lampung.

Terselesaikannya skripsi ini tentu tidak terlepas dari hambatan yang datang dari luar maupun dari dalam diri penulis. Berkat bimbingan, saran, motivasi dan bantuan baik moral maupun spriritual serta arahan dari berbagai pihak sehingga segala kesulitan dapat terlewati dengan baik. Dalam kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Dr. Riswandi, M.Pd., selaku Plt. Dekan dan Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kerjasama Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
2. Bapak Dr. Albet Maydiantoro, S.Pd., M.Pd., selaku Wakil Dekan Bidang Umum dan Keuangan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
3. Bapak Hermi Yanzi, S.Pd., M.Pd., selaku Wakil Dekan Bidang Kemahasiswaan dan Alumni Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
4. Bapak Dr. Dedy Miswar, S.Si., M.Pd., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
5. Ibu Dr. Yunisca Nurmalisa, S.Pd., M.Pd., selaku Ketua Program Studi PPKn Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung dan selaku Pembimbing I. Terima kasih karena telah meluangkan waktu,

tenaga, fikiran serta selalu memberikan motivasi, saran dan masukan dalam penyelesaian skripsi ini.

6. Bapak Abdul Halim, S.Pd., M.Pd., selaku Pembimbing Akademik (PA) dan Pembimbing II. Terima kasih telah membimbing, memberikan motivasi, ilmu, meluangkan waktu dan tenaga dalam penyelesaian skripsi ini.
7. Bapak Dr. Muhammad Mona Adha, S.Pd., M.Pd, sebagai Pembahas I. Terima kasih atas saran dan masukan yang sudah diberikan dalam penyelesaian skripsi ini.
8. Ibu Elisa Seftriyana, S.Pd., M.Pd., selaku Pembahas II. Terima kasih atas saran dan masukan yang sudah diberikan dalam penyelesaian skripsi ini.
9. Bapak/Ibu Dosen dan Staff Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung. Terima kasih atas segala ilmu yang telah diberikan, saran dan segala bantuan yang telah diberikan.
10. Ibu Kepala Sekolah dan seluruh Dewan Guru serta Staff Tata Usaha SMPN 34 Bandar Lampung. Terima kasih atas bantuan dan juga motivasi yang sudah diberikan kepada penulis selama melaksanakan penelitian pada peserta didik di SMPN 34 Bandar Lampung.
11. Teristimewa untuk cinta pertamaku, Bapak Diono Nasution dan Ibu Pujiyanti. Terima kasih atas restu dan doa yang terus dilangitkan untukku dan menjadi garda terdepan dalam mendukungku untuk kuat menyelesaikan skripsi ini sampai akhir. Terima kasih karena tidak ada kata lelah untuk terus mengingatkanku dan memberikan nasihat kepadaku, bahkan ketika aku berkali-kali berada di titik terendah dalam hidup ini.
12. Adikku tersayang, Ilham Isnain Putra. Terima kasih telah memberikan semangat, perhatian serta keceriaan dikala penulis merasa jenuh selama proses pengerjaan skripsi ini.
13. Teruntuk pemilik NIM 118220109. Terima kasih telah menjadi rumah tempat penulis berkeluh kesah, menjadi pendengar yang baik, dan senantiasa sabar menghadapi sikap penulis selama proses pengerjaan skripsi ini. Mendahulukan kepentinganku, meluangkan waktu, tenaga,

pikiran, materi maupun moril. Terima kasih telah menjadi bagian dari perjalananku hingga saat ini.

14. Teman-teman program studi PPKn angkatan 2021 yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu. Terima kasih atas kebersamaannya, kenangannya dalam suka maupun duka serta pengalaman berharga selama perkuliahan.
15. Teman-teman Fordika, khususnya pada kepengurusan Kabinet Rakhsabinaya. Terima kasih atas pengalaman dan kesempatan selama menjadi bagian dari kepengurusan dan kepanitiaan yang ada di Fordika.
16. Teman-teman seperjuangan KKN Desa Blambangan, Kecamatan Penengahan, Kabupaten Lampung Selatan. Terima kasih atas suka duka, cerita dan kebersamaannya selama 40 hari pada saat KKN dan PLP. Senang berkenalan dengan kalian.
17. Terakhir, aku ingin mengucapkan terima kasih kepada diri ku sendiri, Resti Apriliyani. Terima kasih telah bertahan dan mau mencoba banyak hal, terima kasih sudah kuat melewati rintangan yang muncul selama masa perkuliahan sehingga bisa sampai di titik ini.
18. Semua pihak yang telah banyak membantu sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna dalam penyajiannya. Penulis berharap semoga dengan kesederhanaannya skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak.

Bandar Lampung, 24 Januari 2025
Penulis,

Resti Apriliyani
NPM. 2113032046

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul **“Pengaruh *Game Online* di Era Digitalisasi Terhadap Perilaku Moral Peserta Didik di SMP Negeri 34 Bandar Lampung”** yang merupakan salah satu syarat untuk menyelesaikan studi penulis.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Untuk itu, kritik dan saran yang bersifat membangun sangat penulis harapkan. Semoga Allah SWT juga selalu memberkahi langkah kita dan memberikan kesuksesan di masa mendatang serta semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua.

Bandar Lampung, 24 Januari 2025
Penulis,

Resti Apriliyani
NPM. 2113032046

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	ii
ABSTRAK	iii
ABSTRACT	iv
LEMBAR PERSETUJUAN	v
LEMBAR PENGESAHAN	vi
SURAT PERNYATAAN	vii
RIWAYAT HIDUP	viii
MOTTO	ix
PERSEMBAHAN.....	x
SANWACANA	xi
KATA PENGANTAR.....	xiv
DAFTAR ISI.....	xv
DAFTAR GAMBAR.....	xviii
DAFTAR TABEL.....	xix
DAFTAR LAMPIRAN	xx
I. PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	8
C. Pembatasan Masalah	9
D. Rumusan Masalah	10
E. Tujuan Penelitian.....	10
F. Manfaat Penelitian.....	10
G. Ruang Lingkup Penelitian.....	12
II. TINJAUAN PUSTAKA	13
A. Tinjauan Tentang Moral.....	13
1. Pengertian Moral	13
2. Jenis-Jenis Moral	14
3. Unsur-unsur Moralitas.....	16
B. Tinjauan Umum Mengenai Perilaku Moral	17

1. Pengertian Perilaku.....	17
2. Pengertian Perilaku Moral.....	18
3. Indikator Perilaku Moral.....	19
4. Faktor-faktor Yang Memengaruhi Perilaku Moral.....	21
C. Tinjauan Tentang Era Digitalisasi.....	23
1. Pengertian Era Digitalisasi.....	23
2. Dampak Era Digitalisasi.....	24
D. Tinjauan Tentang Generasi Alpha.....	25
1. Pengertian Generasi Alpha.....	25
2. Perilaku Sosial Generasi Alpha.....	27
E. Tinjauan Tentang <i>Game Online</i>	28
1. Pengertian <i>Game Online</i>	28
2. Jenis-Jenis <i>Game Online</i>	30
3. Frekuensi Dalam Bermain <i>Game Online</i>	33
4. Waktu Dalam Bermain <i>Game Online</i>	34
5. Dampak Yang ditimbulkan Dari Penggunaan <i>Game online</i>	35
F. Kajian Penelitian yang Relevan.....	36
G. Kerangka Pikir Penelitian.....	38
H. Hipotesis.....	39
III. METODOLOGI PENELITIAN.....	40
A. Jenis Penelitian.....	40
B. Populasi dan Sampel Penelitian.....	40
1. Populasi.....	40
2. Sampel.....	41
C. Variabel Penelitian.....	42
D. Definisi Konseptual dan Operasional.....	43
1. Definisi Konseptual.....	43
2. Definisi Operasional.....	45
E. Rencana Pengukuran Variabel.....	47
F. Teknik Pengumpulan Data.....	47
1. Teknik Pokok.....	47
2. Teknik Penunjang.....	48
G. Uji Validitas dan Reliabilitas.....	50
1. Uji Validitas.....	50
2. Uji Reliabilitas.....	51

H. Teknik Analisis Data.....	52
1. Analisis Distribusi Frekuensi.....	52
2. Uji Prasyarat	54
IV. HASIL DAN PEMBAHASAN.....	56
A. Langkah-Langkah Penelitian.....	56
B. Gambaran Umum Lokasi Penelitian	62
C. Gambaran Umum Responden	65
D. Deskripsi Data Penelitian	66
E. Hasil Analisis Data.....	83
F. Pembahasan Hasil Penelitian	86
V. KESIMPULAN DAN SARAN	111
A. Kesimpulan.....	111
B. Saran.....	112
DAFTAR PUSTAKA	114
LAMPIRAN.....	123

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1.1 <i>Game Online</i> yang Dimainkan Peserta Didik	6
2.1 Kerangka Pikir.....	39

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1.1 Jumlah Peserta didik Kelas VIII dan IX yang Melakukan Pelanggaran Moral di SMP Negeri 34 Bandar Lampung pada Semester Ganjil dan Genap Tahun Ajaran 2023/2024	5
1.2 Frekuensi dan Durasi Peserta Didik Bermain <i>Game Online</i>	7
3.1 Perhitungan jumlah sampel untuk masing-masing jenjang kelas.....	42
3.2 Skor Alternatif Jawaban Skala <i>Likert</i>	48
3.3 Rubrik Jawaban Angket	48
3.4 Instrumen Angket Penelitian	48
3.5 Indeks Koefisien Reliabilitas.....	52
4.1 Hasil Uji Validitas Angket (Variabel X) Kepada 20 Responden di Luar Sampel.	58
4.2 Hasil Uji Validitas Angket (Variabel Y) Kepada 20 Responden di Luar Sampel.	58
4.3 Hasil Uji Reliabilitas (Variabel X) Kepada 20 Responden di Luar Sampel.	60
4.4 Hasil Uji Reliabilitas (Variabel Y) Kepada 20 Responden di Luar Sampel.	60
4.5 Jadwal Pelaksanaan Kegiatan Penelitian.....	62
4.6 Struktur Jabatan SMP Negeri 34 Bandar Lampung	63
4.7 Sarana dan Prasarana SMP Negeri 34 Bandar Lampung	65
4.8 Distribusi Frekuensi Indikator Frekuensi Bermain <i>Game Online</i>	68
4.9 Distribusi Frekuensi Indikator Waktu dalam Bermain <i>Game Online</i>	70
4.10 Distribusi Frekuensi Jenis dalam Bermain <i>Game Online</i>	72
4.11 Distribusi Frekuensi Variabel <i>Game Online</i>	74
4.12 Distribusi Frekuensi Indikator Kepedulian	76
4.13 Distribusi Frekuensi Indikator Kedisiplinan	78
4.14 Distribusi Frekuensi Indikator Tanggung Jawab.....	80
4.15 Distribusi Frekuensi Variabel Perilaku Moral.....	82
4.16 Hasil Uji Normalitas Data Penelitian Menggunakan SPSS Versi 27... ..	83
4.17 Hasil Uji Linieritas Data Penelitian Menggunakan SPSS Versi 27	84
4.18 Hasil Uji <i>Regresi Linier</i> Sederhana Data Penelitian Menggunakan SPSS Versi 27	85
4.19 Hasil Uji <i>Regresi Linier</i> Sederhana Data Penelitian Menggunakan SPSS Versi 27	85

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Moral merupakan aspek yang sangat krusial dalam membentuk karakter bangsa Indonesia, sehingga pendidikan moral seringkali menjadi salah satu fokus utama yang ditekankan di lingkungan sekolah. Pendidikan moral bertujuan untuk menanamkan nilai-nilai etika dan perilaku yang baik, sehingga peserta didik dapat menjadi individu yang bertanggung jawab dan berintegritas, begitu pula dengan pendidikan nilai yang ada di dalam keluarga yang berperan penting dalam pembentukan sikap tanggung jawab peserta didik (Saputro et al., 2013). Seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi, pendidikan moral juga menghadapi tantangan baru yang memerlukan penyesuaian dan inovasi agar tetap relevan dan efektif dalam membentuk karakter peserta didik di era digital.

Teknologi ini juga telah menjadi bagian penting serta kebutuhan utama dalam kehidupan sehari-hari. Tidak hanya mempengaruhi aspek kehidupan materi seperti ekonomi, budaya, dan politik, teknologi juga berdampak besar pada aspek non materi, termasuk norma-norma sosial dan perilaku moral. Berkaitan dengan konteks perilaku moral, teknologi memainkan peran ganda yang kompleks. Teknologi dapat memperkuat nilai-nilai moral dengan menyediakan akses yang lebih luas ke informasi dan pendidikan, serta memfasilitasi komunikasi yang lebih baik antar individu dan kelompok. Kemampuan ini memungkinkan individu untuk lebih mudah belajar tentang etika, saling berbagi pengalaman positif, dan menyebarkan kesadaran akan pentingnya integritas, empati, dan tanggung jawab sosial.

Faktor lain, perkembangan teknologi juga membawa tantangan baru terhadap moralitas, terutama dengan munculnya fenomena seperti *game online* yang berfungsi sebagai bagian penting dari hiburan digital, *game online* sering kali menghadirkan situasi di mana norma-norma moral dapat diuji. Aspek *anonimitas* dalam dunia *game online* juga seringkali membuat individu merasa bebas untuk bertindak di luar batas-batas moral yang biasanya mereka patuhi di dunia nyata. Hal ini dapat memunculkan perilaku seperti *cyberbullying* dan penyebaran informasi palsu, yang secara signifikan memengaruhi perilaku moral pengguna, terutama pada kalangan muda. Oleh karena itu, penting untuk menyadari dan memahami dampak *game online* terhadap perilaku moral, sehingga kita bisa mengarahkannya ke arah yang lebih positif dan bertanggung jawab. (Abdul Halim, 2023) menekankan bahwa meskipun teknologi membawa banyak manfaat, tantangan yang muncul akibat digitalisasi juga perlu mendapatkan perhatian serius.

Aktivitas bermain *game online* juga telah berkembang menjadi gaya hidup yang sangat populer, terutama di kalangan generasi muda, termasuk anak-anak di usia sekolah dasar hingga menengah. Tren ini tidak terbatas pada wilayah perkotaan saja, tetapi juga merambah ke daerah pedesaan. Popularitas *game online* mencerminkan bagaimana teknologi telah menyatu dengan kehidupan sehari-hari, menciptakan hobi yang digemari oleh berbagai kalangan. Menurut data yang dipaparkan oleh (Sukirno, 2020), jumlah pemain *game online* pada tahun 2020 diperkirakan meningkat dari 23,7 juta orang pada tahun 2019 menjadi 28,1 juta orang. Data yang dipublikasikan oleh (Azkiya, 2022) menunjukkan bahwa Indonesia menempati posisi ketiga di dunia dengan persentase pengguna internet yang bermain *video game* sebesar 94,5% atau sekitar 263.420.981 orang.

Di Indonesia angka 77,5% remaja putra dan 22,5% remaja putri berusia 15-18 tahun mengalami kecanduan *game online*, yang berjumlah masing-masing 887.003 remaja putra dan 241.989 remaja putri (Gurusinga F,

2020). Data lain yang diungkapkan oleh (Michael, 2021), sekitar 58% atau 12.876.174 peserta kompetisi *e-sport* di Indonesia adalah anak muda di bawah usia 18 tahun. Hal itu menjelaskan bahwa penggunaan *game online* sebagai sarana hiburan secara berlebihan tentunya akan berdampak sangat buruk bagi peserta didik. Salah satunya adalah kecanduan bermain *game online*. Kecanduan ini muncul karena bermain *game* memberikan rasa kepuasan tersendiri, sehingga timbul keinginan untuk mengulangi pengalaman menyenangkan tersebut (Matur et al., 2021).

Tantangan utama dari kemunculan *game online* adalah penurunan moral yang mengkhawatirkan. Dengan akses informasi yang cepat dan mudah, norma kesopanan yang dulu dihargai mulai tergerus. Keramahan khas masyarakat Indonesia menurun, dan interaksi sosial yang dulu sopan kini seringkali kurang menghormati. Degradasi moral yang terjadi pada era digitalisasi ini, menyebar dengan luas terutama di kalangan generasi alpha yang ada pada jenjang sekolah menengah pertama. Generasi Alpha (Gen A) sendiri merupakan penerus dari generasi Z. Anak-anak dalam kelompok ini lahir setelah tahun 2010 dan dikenal sebagai generasi yang paling akrab dengan internet sepanjang sejarah. Diperkirakan bahwa di masa depan, anak-anak Gen A akan sangat bergantung pada gawai, cenderung kurang bersosialisasi, memiliki kreativitas yang terbatas, dan bersifat lebih individualis. Penggunaan gawai secara terus-menerus juga berisiko membuat mereka mengalami keterasingan sosial (Novianti, 2019).

Generasi Alpha yang ada di jenjang sekolah menengah pertama mengalami fase dimana perkembangan yang terletak antara masa kanak-kanak dan dewasa, generasi ini juga berusaha menemukan identitas diri. Pada tahap ini, keinginan untuk mencoba hal-hal baru muncul. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi mempermudah akses terhadap informasi, termasuk bagi para peserta didik. Salah satu teknologi yang berkembang pesat akhir-akhir ini adalah *game online*. Bagi peserta didik yang ada di sekolah menengah pertama, *game online* bukanlah

sesuatu yang asing. Penguasaan teknologi yang telah diajarkan di sekolah, serta banyaknya *game center*, memudahkan akses mereka. Tidak dapat dipungkiri pula bahwa perkembangan teknologi seperti *game online* tidak selalu membawa dampak positif (Suryani et al., 2023) dan jika tidak bisa mengontrol diri, *game online* dapat memberikan pengaruh buruk terhadap perkembangan remaja. Oleh sebab itu, generasi alpha sering dikaitkan sebagai generasi yang tumbuh di era digital dengan akses yang luas terhadap teknologi dan internet serta menunjukkan kecenderungan yang kuat terhadap *game online* sebagai bentuk hiburan utama.

Gen Alpha yang terlibat dalam permainan *game online* ini seringkali berisiko mengalami ketergantungan. Ketergantungan ini dapat merugikan, terutama dalam aspek sosial dan akademik. Bahkan, *game online* memiliki dampak signifikan, khususnya terhadap perkembangan anak dan kondisi mental individu. Meskipun memungkinkan interaksi dengan pengguna lain, *game online* seringkali membuat pengguna mengabaikan kehidupan sosial mereka (Suryani et al., 2023). Oleh sebab itu, penggunaan teknologi yang berlebihan dapat menyebabkan penurunan kualitas interaksi sosial di dunia nyata dan mengurangi empati terhadap sesama, karena interaksi lebih sering dilakukan melalui layar daripada tatap muka. Digitalisasi juga membuka akses yang lebih luas terhadap berbagai bentuk informasi dan hiburan, termasuk *game online*, yang kini menjadi aktivitas yang sangat umum di kalangan remaja (Nazwa & Nasution, 2023). *Game online* juga telah menjadi bagian integral dari budaya dan kegiatan sehari-hari masyarakat (Ulya et al., 2021).

Dampak negatif dari kecanduan *game online* sangat signifikan, termasuk gangguan tidur dan kurangnya aktivitas fisik, serta dampak kesehatan mental seperti stres dan kecemasan. Fenomena ini juga berdampak pada perubahan perilaku moral dan sosial, di mana norma-norma kesopanan dan etika semakin kabur dan sering kali diabaikan (Budiarto, 2020). Pengaruh digitalisasi dapat menyebabkan penyimpangan nilai-nilai sosial yang dulunya dijunjung tinggi, seperti yang dikemukakan oleh (Liah et al.,

2023) dan (Cahyono, 2021) yang mengidentifikasi degradasi moral sebagai salah satu konsekuensi dari pertumbuhan teknologi yang pesat. Sebaliknya, teknologi memiliki potensi positif jika digunakan dengan bijak. Menurut Albert Bandura, pendidik dan orang tua sebagai model teladan memainkan peran kunci dalam perkembangan moral peserta didik melalui peniruan perilaku (Ansani & Samsir, 2022). Dengan pendekatan pendidikan yang tepat, teknologi dapat dioptimalkan untuk mendukung perkembangan moral dan sosial generasi alpha. Untuk memahami lebih lanjut dampak perkembangan teknologi terhadap perilaku moral peserta didik, berikut ini disajikan data mengenai pelanggaran moral di SMP Negeri 34 Bandar Lampung,

Tabel 1.1 Jumlah Peserta didik Kelas VIII dan IX yang Melakukan Pelanggaran Moral di SMP Negeri 34 Bandar Lampung pada Semester Ganjil dan Genap Tahun Ajaran 2023/2024

No.	Kelas	Jumlah Peserta Didik	Jumlah Peserta Didik Yang Melakukan Pelanggaran Moral	Jenis-jenis pelanggaran moral yang dilakukan peserta didik
1.	VIII	208	105	Membolos, Membuat Surat Palsu, Merokok, Tawuran, Tidak Mengerjakan Tugas, Datang Terlambat, Merekam Video Perempuan
2.	XI	212	98	Membolos, Membully Teman, Tawuran, Merokok, Tidak Mengerjakan Tugas, Datang Terlambat, Menyakiti Diri Sendiri
Jumlah			203	

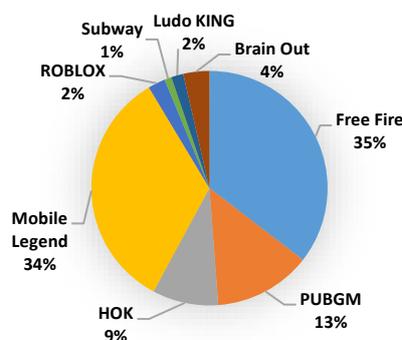
Sumber : Data olahan Pendidik Bimbingan Konseling Semester Ganjil dan Genap Tahun Ajaran 2023/2024.

Berdasarkan data di atas, kelas VIII memiliki jumlah peserta didik terbanyak yang tidak menerapkan perilaku moral sesuai dengan peraturan yang berlaku, yaitu sebanyak 105 peserta didik. Jumlah ini lebih tinggi dibandingkan dengan kelas IX yang memiliki 98 peserta didik yang tidak

menerapkan perilaku moral sesuai dengan peraturan yang berlaku. Perilaku negatif seperti berkata kasar, berbohong, mencuri, melakukan *bullying*, membentak orang yang lebih tua, berkelahi, membuang sampah sembarangan, tidak beribadah, dan memanggil orang dengan nama tidak sopan juga dialami oleh peserta didik. Pelanggaran moral di SMP Negeri 34 Bandar Lampung diindikasikan terjadi akibat penggunaan gawai yang berlebihan. Penggunaan gawai yang tidak tepat, terutama melalui permainan *game online* dapat mengganggu konsentrasi belajar, menurunkan nilai moral, mengurangi interaksi sosial, dan mendorong perilaku yang tidak sesuai norma di kalangan peserta didik.

Seperti yang dikemukakan oleh (Adiningtyas, 2017), dalam penelitiannya bahwa kecanduan *game online* disebabkan oleh kepuasan dan kesenangan yang dirasakan saat bermain, yang mendorong keinginan untuk terus mengulang pengalaman tersebut. Penelitian lain yang dilakukan oleh (Zuafah et al., 2021) juga mengemukakan bahwa dampak negatif bermain *game online* dapat meliputi penurunan kesehatan, gangguan mental, penghambatan proses pendewasaan diri, penurunan prestasi belajar, pemborosan, dan kesulitan bersosialisasi. Kecanduan *game online* juga membawa pengaruh perilaku buruk dalam bertutur kata, mencuri hak orang lain, dan bermalas-malasan dalam menjalankan kegiatan sehari-hari (Mertika & Mariana, 2020).

Gambar 1.1 Game Online yang Dimainkan Peserta Didik



Sumber: Data Olahan Peneliti Pada Survey Awal Mengenai Jenis *Game Online* di SMP Negeri 34 Bandar Lampung.

Fenomena penggunaan *game online* yang terjadi oleh peserta didik di SMP Negeri 34 Bandar Lampung tentunya diperkuat dengan data penelitian yang sudah dilakukan. Pengaruh *game online* terhadap perilaku moral peserta didik juga menjadi topik pembahasan yang banyak dikaji oleh berbagai penelitian, salah satunya menyebutkan bahwa *game online* memiliki dampak negatif dalam perubahan perilaku moral peserta didik (Akhmad et al., 2022; Rosa et al., 2021; Susanti et al., 2021).

Setelah diteliti lebih lanjut, ditemukan fakta bahwa dari peserta didik yang melakukan pelanggaran sebanyak 106 peserta didik yang bermain *game online* dengan durasi hampir delapan jam per hari dengan rincian durasi bermain *game online* di sekolah kurang lebih dua jam dan durasi bermain *game online* di rumah mencapai lebih dari enam jam. Durasi bermain *game online* yang dilakukan peserta didik di rumah merupakan hasil yang diperoleh dari angket yang diperuntukan kepada orang tua, dan hal tersebut juga didukung dengan data hasil pengamatan langsung kepada peserta didik mengenai durasi bermain *game online* yang tertera pada tabel berikut:

Tabel 1.2 Frekuensi dan Durasi Peserta Didik Bermain Game Online

Jenis Game	Frekuensi		Durasi/Waktu (Periode)	
	Di Sekolah	Di Rumah	Di Sekolah	Di Rumah
<i>First-Person Shooter</i> (FPS) atau <i>Battle Royal</i> (Free Fire & PUBG)	3 Kali (Match)	17 Kali (Match)	60 Menit	340 Menit
<i>Multiplayer Online Battle Arena</i> (MOBA) (Mobile Legends, HOK)	3 Kali (Match)	13 Kali (Match)	75 Menit	325 Menit
Lainnya	3 Kali (Match)	4 Kali (Match)	30 Menit	30 Menit

Sumber : Data Olahan Peneliti Pada Survey Awal Mengenai Jenis, Frekuensi dan Waktu Bermain *Game Online* di SMP Negeri 34 Bandar Lampung.

Frekuensi yang tinggi dengan waktu bermain yang singkat cenderung menyebabkan gangguan berulang dalam aktivitas sehari-hari yang dilakukan peserta didik. Fakta di lapangan juga menunjukkan bahwa walaupun dalam sekali bermain peserta didik tidak memerlukan banyak waktu, namun hal tersebut juga berpotensi meningkatkan ketergantungan pada *game*. Frekuensi bermain *game* yang rendah, namun tetap dengan waktu bermain yang cukup panjang juga dapat menyebabkan kelelahan akibat bermain berlebihan dalam satu sesi dan bisa mengganggu kesehatan fisik dan keseimbangan pikiran dalam kehidupan sehari-hari jika tidak dikelola dengan baik. Kecanduan *game* dapat menyebabkan peserta didik kehilangan kontrol diri, mengabaikan tanggung jawab, dan terlibat dalam perilaku tidak jujur seperti mencontek. Lingkungan sosial dalam *game* juga dapat memengaruhi peserta didik untuk meniru perilaku *toxic* yang merusak etika dan tanggung jawab mereka. Ketergantungan pada *game* dapat mendorong peserta didik untuk melakukan tindakan *impulsif*, seperti berbohong atau mencuri, untuk terus dapat bermain *game* (Khalid & Mark, 2024). Permasalahan tersebutlah yang membuat penelitian ini sangat penting mengingat permainan ini bisa berdampak pada karakter dan perilaku peserta didik.

Berdasarkan uraian fakta di atas terkait penggunaan *game online* serta perilaku moral peserta didik, penulis berupaya untuk menyajikannya dalam sebuah penelitian yang berjudul **“Pengaruh *Game Online* di Era Digitalisasi terhadap Perilaku Moral Peserta Didik di SMP Negeri 34 Bandar Lampung”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, identifikasi masalah adalah sebagai berikut:

1. Degradasi moral di era digitalisasi ini terjadi pada generasi Alpha, termasuk pada jenjang sekolah menengah pertama.
2. Pelanggaran moral di SMP Negeri 34 Bandar Lampung diindikasikan terjadi akibat penggunaan gawai yang berlebihan.

3. Pemanfaatan gawai di sekolah tidak digunakan secara tepat sehingga mengakibatkan terganggunya konsentrasi belajar dan menurunnya nilai-nilai moral peserta didik.
4. Indikasi bermain *game online* sebagai pemanfaatan gawai yang tidak tepat menunjukkan berkurangnya interaksi sosial antar peserta didik dan perilaku peserta didik yang tidak sesuai dengan norma.
5. Durasi bermain *game online* oleh peserta didik mencapai hampir delapan jam per hari, dengan dua jam di sekolah dan lebih dari enam jam di rumah, yang memicu perilaku buruk seperti berkata kasar, berbohong, mencuri, dan tidak menjalankan ibadah.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah tersebut, maka batasan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Penelitian ini berfokus kepada jenis *game online* yang populer dan sering dimainkan oleh peserta didik di SMP Negeri 34 Bandar Lampung, yaitu meliputi *Free Fire* dan *Mobile Legends*.
2. Penelitian ini akan memfokuskan pada frekuensi bermain *game online* oleh peserta didik, yang diukur berdasarkan jumlah sesi permainan (*match*) yang dilakukan, baik di sekolah maupun di rumah.
3. Penelitian ini akan membatasi durasi bermain *game online* yang diteliti hanya pada dua lokasi utama yaitu di sekolah dan juga di rumah. Durasi akan diukur dalam satuan waktu menit per sesi permainan, dan akan dianalisis dampaknya terhadap perilaku moral peserta didik. Durasi yang dianggap dalam penelitian ini adalah durasi bermain lebih dari enam jam di rumah dan lebih dari dua jam di sekolah dalam satu hari.
4. Penelitian ini juga memfokuskan kepada tiga indikator moral utama yaitu meliputi kepedulian, kedisiplinan, dan tanggung jawab.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah, dan pembatasan masalah di atas, maka masalah dalam penelitian ini adalah “Bagaimana pengaruh *game online* di era digitalisasi terhadap perilaku moral peserta didik di SMP Negeri 34 Bandar Lampung?”

E. Tujuan Penelitian

Sejalan dengan perumusan masalah yang telah disebutkan sebelumnya, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui dan menjelaskan “Pengaruh *game online* di era digitalisasi terhadap perilaku moral peserta didik di SMP Negeri 34 Bandar Lampung”.

F. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian di atas, maka dengan diadakannya penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini dapat memberikan pemahaman mendalam tentang bagaimana *game online* dalam konteks digitalisasi memengaruhi perilaku moral peserta didik. Hal ini dapat membantu mengidentifikasi pola perilaku peserta didik yang terkait dengan penggunaan *game online*, serta implikasi moral yang mungkin timbul dari interaksi mereka dengan teknologi ini. Penelitian ini juga dapat memperkaya literatur akademis mengenai pendidikan moral di era digital, memberikan landasan bagi pengembangan kebijakan pendidikan yang lebih holistik dan adaptif terhadap tantangan zaman.

2. Manfaat Praktis

a. Peserta Didik

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman yang lebih baik tentang dampak penggunaan *game online* terhadap perilaku moral peserta didik, sehingga peserta didik dapat mengembangkan sikap kritis dan bertanggung jawab dalam mengatur waktu dan jenis aktivitas *online* mereka.

b. Pendidik

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan tambahan untuk merancang strategi pembelajaran yang lebih efektif dalam mengajarkan moral kepada peserta didik di era digital.

c. Orang Tua

Hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu orang tua untuk memahami lebih dalam tentang potensi dampak negatif *game online* terhadap perilaku moral anak. Dengan pemahaman ini, orang tua dapat mengambil langkah-langkah preventif seperti membatasi waktu bermain game, memilih jenis *game* yang sesuai, serta aktif berkomunikasi dengan anak mengenai nilai-nilai moral yang baik. Selain itu, orang tua juga dapat memanfaatkan informasi dari penelitian ini untuk berkolaborasi dengan sekolah dan komunitas dalam menciptakan lingkungan yang mendukung perkembangan positif anak.

d. Peneliti

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan landasan empiris bagi peneliti untuk melanjutkan penelitian lebih lanjut dalam bidang yang sama atau terkait.

e. Peneliti Selanjutnya

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan untuk mengembangkan metodologi baru atau menguji hipotesis yang belum terjamah sebelumnya. Peneliti selanjutnya juga dapat memanfaatkan temuan dan metodologi dari penelitian ini untuk memperluas pemahaman tentang hubungan antara penggunaan *game online* dan perilaku moral peserta didik di lingkungan sekolah maupun di lingkungan rumah.

G. Ruang Lingkup Penelitian

1. Ruang Lingkup Ilmu

Penelitian ini termasuk dalam ruang lingkup pendidikan nilai dan moral Pancasila karena menyangkut bagaimana penggunaan *game online* dalam era digitalisasi dapat memengaruhi perilaku moral peserta didik di SMP Negeri 34 Bandar Lampung.

2. Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah peserta didik SMP Negeri 34 Bandar Lampung.

3. Objek Penelitian

Objek penelitian ini adalah penggunaan *game online* di era digitalisasi dan perilaku moral peserta didik di SMP Negeri 34 Bandar Lampung.

4. Ruang Lingkup Tempat

Ruang lingkup penelitian ini adalah SMP Negeri 34 Bandar Lampung yang beralamat di Jl. Lambang No.1, Labuhan Ratu, Kec. Kedaton, Kota Bandar Lampung, Lampung 35142.

5. Ruang Lingkup Waktu

Pelaksanaan penelitian ini dimulai sejak dikeluarkannya surat izin penelitian pendahuluan oleh Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung pada 03 Juli 2024 dengan nomor surat 5582/UN26.13/PN.01.00/2024.

II. TINJAUAN PUSTAKA

A. Tinjauan Tentang Moral

1. Pengertian Moral

Agar sistem nilai yang ada pada individu atau masyarakat dapat diangkat ke permukaan dan tidak menghasilkan sikap serta perilaku yang diskriminatif, diperlukan perwujudan nilai yang konkret. Konkritisasi ini menghasilkan norma. Istilah norma merujuk pada ukuran yang harus dipatuhi oleh seseorang dalam lingkungannya dengan sesama atau lingkungannya secara keseluruhan (Pupu Saeful, 2021). Oswalt mengemukakan moralitas adalah kemampuan kita untuk mempelajari perbedaan antara benar atau salah dan memahami bagaimana membuat pilihan yang tepat. Seperti halnya pembangunan segi-segi lainnya, moralitas tidak terbentuk secara independen dari permasalahan (Taufik, 2022). Moralitas juga didefinisikan sebagai suatu seperangkat prinsip dan ideal-ideal yang membantu individu untuk membedakan yang benar dari yang salah, untuk berperilaku sesuai perbedaan itu, dan merasa bangga dengan perilaku budi luhur tersebut serta merasa bersalah (atau emosi-emosi yang tidak menyenangkan lainnya) dengan perilaku yang melanggar standar (Desmita, 2009).

Pengertian moral yang lain diungkapkan oleh Poerwadarminta dalam (Widyastuti & Hartanto, 2023), yang mengartikan moral sebagai ajaran tentang baik dan buruk dalam perbuatan dan kelakuan, termasuk akhlak, kewajiban, dan sebagainya. Sejalan dengan pendapat Poerwadarminta, Suseno dalam (Adawiyah, 2021) juga menyatakan bahwa moral adalah

tolak ukur untuk menentukan baik buruknya sikap dan kelakuan manusia, sementara itu Nurgiantoro dalam (Baihaqi, 2022), mengungkapkan bahwa ajaran moral juga mencakup persoalan hidup dan kehidupan.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa moral sebagian besar menyangkut pengajaran nilai atau penilaian tentang baik buruknya perilaku manusia melalui tindakan yang dilakukan terhadap diri sendiri, lingkungan sosial, dan Tuhannya. Penilaian tersebut mencakup semua perbuatan baik yang disengaja maupun yang tidak disengaja.

2. Jenis-Jenis Moral

Moral, moralitas, dan etika mempunyai nilai makna yang serupa dan mirip, ketiga istilah tersebut fokus pada aturan hidup manusia dalam berperilaku dan dapat digunakan sesuai dengan konteks kebutuhan (Auliya, 2020). Sulistyorini dalam (Fania Nurtriana et al., 2022), moral dapat dibagi menjadi tiga jenis, yaitu:

a. Moral Individual

Moral individual adalah moral yang berkaitan dengan hubungan manusia dengan dirinya sendiri atau tentang cara manusia memperlakukan dirinya sendiri. Moral individual ini mendasari perbuatan manusia dan menjadi panduan hidup bagi manusia, yang merupakan arah dan aturan yang perlu diikuti dalam kehidupan pribadi atau sehari-hari. Moral individual mencakup kepatuhan, keberanian, rela berkorban, kejujuran, keadilan, kebijaksanaan, menghormati dan menghargai, kerja keras, menepati janji, tahu balas budi, budi pekerti baik, rendah hati, dan hati-hati dalam bertindak (Fania Nurtriana et al., 2022).

b. Moral Sosial

Moral sosial adalah moral yang berkaitan dengan hubungan manusia dengan manusia lain dalam masyarakat atau lingkungan sekitarnya. Dalam berhubungan dengan masyarakat, manusia perlu memahami norma-norma yang berlaku supaya hubungan dengan orang lain dapat berjalan dengan lancar dan tidak terjadi kesalahpahaman.

Moral sosial ini mencakup kerja sama, suka menolong, kasih sayang, kerukunan, suka memberi nasihat, peduli terhadap nasib orang lain, dan suka membantu orang lain (Fania Nurtriana et al., 2022).

c. Moral Religi

Moral religi adalah moral yang berkaitan dengan hubungan manusia dengan Tuhan yang diyakininya. Moral religi mencakup percaya pada kuasa Tuhan, percaya pada adanya Tuhan, berserah diri kepada Tuhan, dan memohon ampun kepada Tuhan (Adrean et al., 2022).

Selain itu, moral kepada Tuhan juga mencakup beriman dan meyakini bahwa Tuhan ada, taat menjalankan perintah dan larangan Tuhan, berpasrah kepada Tuhan, beribadah dan berdoa dengan sungguh-sungguh, berharap bahwa Tuhan akan melimpahkan rahmat-Nya, berpikir baik tentang Tuhan, percaya sepenuhnya kepada Tuhan, bersyukur kepada Tuhan, dan bertobat kepada Tuhan. Moral yang mengeratkan hubungan kita dengan Tuhan adalah berdoa kepada Tuhan, berserah diri kepada Tuhan, pengakuan adanya Tuhan, dan bersyukur atas rezeki yang diberikan Tuhan.

Ahli lain yang berpendapat mengenai jenis-jenis moral adalah Immanuel Kant. Immanuel Kant dalam (M. Maiwan, 2018), mengklasifikasikan jenis-jenis moral dalam konteks prinsip-prinsip yang mendasari kewajiban moral dan aturan etika. Kant juga berpendapat bahwa moralitas adalah sistem nilai yang mengatur bagaimana kita seharusnya hidup dengan baik sebagai manusia. Menurutnya, sebuah tindakan yang belum sesuai dengan hukum tidak otomatis dianggap sebagai perbuatan yang tidak bermoral; terkadang, tindakan tersebut mungkin tidak didorong oleh niat atau motivasi batin yang mendasarinya sama sekali. Kant dalam (Yakindo et al., 2023), juga mengemukakan bahwa moralitas dibagi menjadi dua kategori yaitu moralitas heteronom dan moralitas otonom. Moralitas heteronom adalah sikap di mana kewajiban dipatuhi dan dilaksanakan berdasarkan kehendak yang datang dari luar diri pelaku, yang dapat merusak nilai moral. Kant juga berpendapat bahwa tidak ada yang lebih

menakutkan daripada tindakan seseorang yang harus tunduk pada kehendak pihak lain.

Berdasarkan tinjauan terhadap berbagai pandangan mengenai jenis-jenis moral, dapat disimpulkan bahwa moralitas dapat dikategorikan dalam beberapa jenis utama, masing-masing dengan prinsip dan karakteristik yang berbeda. Moralitas heteronom, menurut Immanuel Kant, mengacu pada kewajiban yang dipatuhi berdasarkan kehendak eksternal, yang seringkali mengurangi nilai moral individu. Sebaliknya, moralitas otonom menekankan pada keputusan moral yang diambil secara mandiri dan rasional, berdasarkan prinsip universal yang diterima secara pribadi. Selain itu, moral individual, moral sosial dan moral religi juga tidak dapat dipisahkan dalam kehidupan. Melalui pemahaman ini, dapat disimpulkan bahwa moralitas tidak hanya melibatkan kepatuhan pada aturan, tetapi juga mencakup pertimbangan niat, konteks, dan prinsip universal yang membimbing tindakan manusia.

3. Unsur-unsur Moralitas

Penanaman pendidikan moral sangat perlu ditanamkan sejak dini. Menurut Durkheim dalam (Astuti et al., 2023), moralitas yang juga menjadi tujuan dari pendidikan moral yang dapat diidentifikasi ke dalam tiga unsur utama, yaitu meliputi:

a. Semangat Disiplin

Disiplin mencakup tindakan yang konsisten dan dapat diandalkan, menghormati norma-norma sosial, dan memahami arti otoritas.

Disiplin membebaskan kita dari keharusan untuk merancang solusi baru untuk setiap situasi. Dengan menetapkan batasan, anak-anak dapat dihindarkan dari frustrasi yang tak terelakkan dari usaha yang tak henti-hentinya.

b. Keterikatan pada Kelompok Sosial dan Semangat Altruisme

Unit dasar dari perilaku moral dan pendidikan moral adalah kelompok atau masyarakat. Menurut Durkheim, moralitas adalah aktivitas sosial atau interpersonal. Tindakan egois tidak dianggap

moral oleh Durkheim. Kita menjadi makhluk yang bermoral karena kita adalah makhluk sosial. Oleh karena itu, moralitas mengharuskan kita untuk terhubung dengan kelompok. Hanya ketika seorang anak terbiasa dengan warisan budaya masyarakatnya, mereka dapat memahami arti identitas sosial dan altruisme.

c. Otonomi atau Penentuan Nasib Sendiri

Unsur ketiga dari moralitas adalah otonomi. Masyarakat adalah otoritas tertinggi bagi anak, tetapi keputusan untuk mengikuti aturan masyarakat harus dilakukan secara bebas. Perilaku yang dipaksakan bukanlah perilaku yang baik, meskipun dua elemen pertama, yaitu semangat disiplin dan keterikatan pada kelompok sosial, menekankan pentingnya hubungan sosial.

Berdasarkan penjelasan Durkheim di atas, maka dapat disimpulkan bahwa unsur-unsur ini membentuk landasan penting dalam memahami dan menerapkan prinsip-prinsip moral dalam kehidupan sehari-hari. Secara keseluruhan pula, unsur-unsur ini saling melengkapi dalam membentuk karakter moral yang kuat dan dapat diandalkan, menciptakan individu yang tidak hanya mematuhi aturan sosial tetapi juga berperilaku secara etis dan bertanggung jawab.

B. Tinjauan Umum Mengenai Perilaku Moral

1. Pengertian Perilaku

Perilaku adalah serangkaian tindakan atau perbuatan seseorang sebagai respons terhadap sesuatu, yang kemudian menjadi kebiasaan karena adanya nilai yang dipercayai. Pada dasarnya, perilaku manusia adalah aktivitas atau tindakan yang bisa diamati atau tidak, yang terjadi melalui interaksi manusia dengan lingkungannya, dan tercermin dalam bentuk pengetahuan, sikap, serta tindakan. Skinner dalam (Jelita et al., 2023) yang merupakan pakar dalam bidang psikologi, menjelaskan bahwa perilaku adalah hasil dari respons atau reaksi individu terhadap berbagai rangsangan yang datang dari lingkungan eksternal. Menurutnya, setiap tindakan yang dilakukan oleh seseorang dapat dilihat sebagai reaksi yang

dipicu oleh stimulus yang berasal dari luar dirinya. Respons ini terbagi menjadi dua jenis, yaitu respons pasif dan respons aktif. Respons pasif adalah respons internal yang terjadi dalam diri seseorang dan tidak dapat dilihat secara langsung oleh orang lain, sementara respons aktif adalah perilaku yang dapat diamati secara langsung (Rahmania & Dorahman, 2023). Albert Bandura dalam (Yanuardianto, 2019) juga mendefinisikan bahwa perilaku adalah hasil dari interaksi antara faktor-faktor lingkungan, personal (seperti pikiran dan emosi), dan perilaku itu sendiri. Bandura menekankan pentingnya belajar observasional atau peniruan sebagai salah satu cara utama bagaimana perilaku dibentuk.

Berdasarkan pandangan para ahli mengenai pengertian perilaku, maka dapat disimpulkan bahwa perilaku merupakan hasil interaksi kompleks antara faktor-faktor lingkungan dan individu, yang dapat diamati dan diukur melalui respons terhadap rangsangan eksternal. Peneliti juga menekankan bahwa perilaku dapat dimodifikasi melalui penguatan atau hukuman, sesuai dengan teori yang dikemukakan oleh Skinner dalam (Jelita et al., 2023), serta dipengaruhi oleh proses belajar sosial seperti yang dijelaskan oleh Bandura dalam (Yanuardianto, 2019) yang disimpulkan bahwa perilaku dipahami sebagai tindakan yang dilakukan oleh individu sebagai respons terhadap rangsangan tertentu, yang dipengaruhi oleh pengalaman dan interaksi sosial.

2. Pengertian Perilaku Moral

Perilaku moral adalah tindakan yang mencerminkan nilai-nilai dan norma-norma etika yang berlaku dalam suatu masyarakat. Perilaku ini seringkali melibatkan penilaian tentang benar dan salah serta pengambilan keputusan yang didasarkan pada prinsip-prinsip moral. Helden dan Richards dalam (FAHRI, 2019) menyatakan bahwa perilaku moral sebenarnya tersembunyi dalam pikiran seseorang karena terkait dengan cara berpikirnya. Rose Mini dalam (YM et al., 2020) juga berpendapat bahwa perilaku moral adalah cara seseorang berinteraksi dengan orang lain yang didasarkan pada sekumpulan aturan, kebiasaan, dan prinsip-prinsip

tertentu yang memengaruhi kesejahteraan manusia. Sejalan dengan pendapat Rose Mine, Lickona dalam (Ananda, 2017) juga berpendapat bahwa perilaku moral adalah hasil dari kombinasi dari pengetahuan moral dan perasaan moral. Menurut Lawrence Kohlberg dalam *The Philosophy of Moral Development* (Olivera Petrovich, 2011), moralitas merujuk pada perkembangan kemampuan seseorang untuk membedakan antara yang benar dan yang salah serta bagaimana mereka membuat keputusan berdasarkan prinsip moral. Menurut (Hoffman, 2000), moral adalah hasil dari perkembangan empati dan pengambilan perspektif, yang memungkinkan seseorang merasakan dan memahami kondisi emosional orang lain.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa perilaku moral mencakup tindakan yang sejalan dengan aturan-aturan dan nilai-nilai yang berlaku di masyarakat tempat individu tinggal. Perilaku ini tidak hanya mematuhi standar etika dan norma sosial, tetapi juga mencerminkan prinsip-prinsip yang diterima dan dihormati oleh komunitas tersebut. Perilaku moral juga dapat diartikan sebagai perilaku yang dianggap baik, layak, dan pantas dalam konteks sosial tertentu, karena memenuhi harapan-harapan kolektif dan berkontribusi pada kesejahteraan serta harmoni sosial. Penanaman perilaku moral sendiri tidak bisa jika hanya mengandalkan pengawasan dari pendidik saja (Winarningsih et al., 2022) dan tentu saja, hal ini memerlukan dukungan dan motivasi dari semua pihak agar terbentuk perilaku moral baik peserta didik dalam pendidikan yang sejalan dengan cita-cita bangsa (Halim et al., 2022).

3. Indikator Perilaku Moral

Indikator perilaku moral merujuk pada berbagai dimensi yang membentuk tindakan yang dianggap sesuai dengan standar etika dan norma-norma sosial. Menurut (Novayanty, 2021) dalam penelitiannya menjelaskan bahwa perilaku moral dapat dibagi menjadi empat aspek utama yang saling berkaitan, yaitu meliputi:

a. Sopan Santun

Sopan santun merujuk pada perilaku yang mencerminkan rasa hormat dan kesopanan terhadap orang lain. Ini adalah elemen penting yang menunjukkan penghargaan individu terhadap norma dan etika sosial. Sikap sopan santun dapat diukur melalui cara seseorang berinteraksi, berbicara, dan memperlakukan orang lain dalam berbagai situasi.

b. Kepedulian

Kepedulian mengacu pada kemampuan seseorang untuk merasakan empati dan perhatian terhadap orang lain. Kepedulian tidak hanya berarti bersikap baik, tetapi juga melibatkan tindakan nyata yang menunjukkan perhatian terhadap kebutuhan orang lain.

c. Kedisiplinan

Kedisiplinan menekankan kepada kepatuhan terhadap hukum, peraturan, dan norma yang berlaku dalam suatu lingkungan kelompok atau masyarakat. Kemampuan seseorang untuk mengatur diri sendiri dan mematuhi aturan yang berlaku. Kepatuhan terhadap aturan menunjukkan kesadaran individu terhadap pentingnya ketertiban dan keharmonisan sosial.

d. Kejujuran

Kejujuran mencerminkan integritas seseorang, di mana mereka bersikap jujur, transparan, dan tidak menipu dalam setiap tindakannya. Sikap konsisten seseorang untuk berkata benar dan bertindak dengan integritas tanpa menipu atau memanipulasi.

e. Tanggung Jawab

Tanggung jawab adalah kemampuan seseorang untuk memenuhi tugas dan kewajiban serta menghadapi konsekuensi dari tindakannya. Ini mencakup kesediaan untuk bertanggung jawab atas tindakan sendiri dan menunjukkan komitmen terhadap tugas atau peran yang diemban.

Berdasarkan penjelasan Novayanty (2021), perilaku moral dapat dibagi menjadi lima aspek utama yang saling berkaitan, yaitu sopan santun, kepedulian, kedisiplinan, kejujuran, dan tanggung jawab. Sopan santun mencerminkan rasa hormat dan etika sosial dalam interaksi dengan orang lain. Kepedulian melibatkan empati dan tindakan nyata terhadap kebutuhan orang lain. Kedisiplinan berkaitan dengan kepatuhan terhadap aturan dan norma yang berlaku. Kejujuran mencerminkan integritas dan transparansi dalam tindakan seseorang. Terakhir, tanggung jawab mencakup kemampuan untuk memenuhi kewajiban dan menghadapi konsekuensi dari tindakan yang diambil.

4. Faktor-faktor Yang Memengaruhi Perilaku Moral

Proses perkembangan moral dipengaruhi oleh dua faktor, yakni faktor internal atau yang ada dalam diri individu anak dan faktor eksternal yang hadir dari luar individu anak (Fitri & Na'imah, 2020). Hal ini terjadi karena proses perkembangan moral ini berlangsung selama rentang usia anak yang akan berimplikasi pada aktualisasi perilakunya. Faktor internal merupakan faktor dalam diri manusia yang kompleks dengan bekal akal dan nurani dari Tuhan, sementara itu faktor eksternal merupakan faktor dari luar diri anak, yakni dari konteks atau keadaan lingkungan sosial tempat ia hidup dan dari proses interaksi atau sosialisasi yang ia lakukan dengan lingkungan sosialnya. Piaget dalam (Marinda, 2020) menggambarkan anak sebagai seorang ilmuwan satu-satunya, menciptakan sendiri pengertian dunianya. Individu akan menafsirkan dan bertindak sesuai dengan kategori atau skema konseptual yang dikembangkan dalam interaksi dengan lingkungan. Kohlberg dalam (Nauli et al., 2019) juga berpendapat bahwa keluarga memainkan peran fundamental dalam pembentukan perilaku moral anak. Keluarga memberikan dasar bagi pembentukan moral anak melalui pola asuh, komunikasi, dan interaksi sehari-hari yang membentuk pemahaman moral awal. Model pengasuhan dan nilai-nilai yang ditanamkan oleh orang tua sangat memengaruhi tahap-tahap perkembangan moral anak.

Pengetahuan tentang hubungan antara ide-ide, benda, dan peristiwa dibangun oleh proses-proses aktif internal asimilasi, akomodasi, dan perimbangan juga sangat dibutuhkan. Hal tersebut agar anak-anak dapat membangun suatu tahap yang logis dari dalam, karena mereka hanya mendasarkan pendapatnya pada apa yang mereka lihat. Menurut Piaget mulai 10 tahun ke atas, dimana anak menunjukkan moralitas otonom, mulai sadar bahwa peraturan dan hukum dibuat oleh manusia, dan ketika menilai sebuah perbuatan, mereka mempertimbangkan niat dan juga konsekuensinya (Farihen, 2012).

Berdasarkan pandangan dari para ahli di atas mengenai faktor-faktor yang memengaruhi pembentukan perilaku moral, dapat diambil kesimpulan bahwa pembentukan perilaku moral dipengaruhi oleh interaksi kompleks antara berbagai elemen individu dan lingkungan. Lingkungan keluarga berfungsi sebagai fondasi awal, di mana pola asuh dan nilai-nilai orang tua membentuk pemahaman moral dasar. Pendidikan dan pengajaran memperkuat perkembangan moral melalui pembelajaran formal dan interaksi sosial di sekolah. Pengalaman sosial melalui interaksi dengan teman sebaya dan komunitas, juga berkontribusi pada pembentukan nilai moral dengan menyediakan konteks tambahan untuk memahami dan menerapkan prinsip moral. Budaya dan tradisi memberikan kerangka nilai yang diterima dalam masyarakat, sementara agama dan kepercayaan menawarkan pedoman etika dan moral yang sering membentuk nilai-nilai individu. Selain itu, media dan teknologi juga turut memengaruhi pandangan moral melalui penyajian berbagai norma dan nilai, sedangkan pengalaman pribadi dan emosional menambah dimensi individu dalam pembentukan moral. Faktor ekonomi dan sosial, serta sistem hukum dan politik, memengaruhi akses dan kesempatan yang berkaitan dengan perkembangan nilai moral. Secara keseluruhan, pembentukan perilaku moral merupakan hasil dari interaksi dinamis antara faktor-faktor internal dan eksternal yang membentuk cara individu memahami dan mengaplikasikan prinsip moral dalam kehidupan sehari-hari.

C. Tinjauan Tentang Era Digitalisasi

1. Pengertian Era Digitalisasi

Era merupakan periode waktu yang memiliki karakteristik tertentu. Sedangkan, digital terambil dari bahasa Yunani “digitus” yang memiliki arti jari jemari. Istilah digital merujuk pada hal yang berkaitan dengan angka, khususnya angka biner. Biner menjadi inti dari komunikasi digital dengan menggunakan angka 0 dan 1 yang diatur dalam deretan kode berbeda untuk mempermudah pertukaran informasi. Era digital dimulai pada tahun 1980-an ditandai dengan kemunculan internet secara publik, yang menjadikan perkembangan teknologi sepesat sekarang. Era digital menjadi era dimana informasi semakin mudah untuk ditemukan dan bisa dibagikan dengan bebas menggunakan media digital. Era digital menjadi masa dimana manusia mengandalkan media digital untuk memperoleh informasi atau menjalin komunikasi daripada menggunakan media lain, akibatnya yang dekat terkadang menjadi jauh dan yang jauh menjadi lebih dekat.

Perkembangan teknologi digital adalah merupakan perkembangan dimana mulai hadirnya komputer, lahirnya internet, gawai, dan juga jejaring sosial. Pada tahap perkembangannya, gawai dimulai sejak dekade pertama di abad ke-20, tahun 1910 dimana Lars Magnus Ericsson menemukan tunas pertama sebuah telepon genggam (Erni, 2021). Mereka menggunakan telepon genggam ini hanya untuk kebutuhan komunikasi, tetapi saat ini perkembangan gawai sangat cepat, sehingga fungsi yang didapatkan bisa beragam, salah satunya yang sedang *trend* di kalangan muda, gawai digunakan untuk bermain *game online*. Pengembangan berbagai aplikasi merebak seiring diproduksinya ponsel pintar dengan *operating system* (OS) yang semakin mendekati diri pada kehidupan manusia yang ditujukan demi kemudahan dan kenyamanan penggunaannya. Di era saat ini, *game online* sudah menjadi gaya hidup baru bagi beberapa orang, banyak sekali jenis *game online* yang dapat dimainkan akan tetapi yang paling populer di era saat ini adalah *Free Fire*, *Mobile Legend* dan *PUBG*. Ketiga

game online tersebut memiliki pengguna yang sangat banyak di berbagai kalangan baik itu dari kalangan anak-anak, remaja hingga dewasa.

2. Dampak Era Digitalisasi

Dalam perkembangan teknologi digital, banyak dampak yang dirasakan dalam era digital ini, baik positif maupun negatif. Seperti yang dikemukakan oleh Wawan dalam (Janatin & Kurnia, 2022), dampak positif era digital antara lain:

- a. Informasi yang dibutuhkan dapat diakses dengan lebih cepat dan mudah.
- b. Tumbuhnya inovasi dalam berbagai bidang yang berorientasi pada teknologi digital yang memudahkan proses pekerjaan.
- c. Munculnya media massa berbasis digital, khususnya media elektronik, sebagai sumber pengetahuan dan informasi bagi masyarakat.
- d. Meningkatnya kualitas sumber daya manusia melalui pengembangan dan pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi.
- e. Munculnya berbagai sumber belajar seperti perpustakaan *online*, media pembelajaran *online*, dan diskusi *online* yang dapat meningkatkan kualitas pendidikan.
- f. Munculnya *e-bisnis* seperti toko *online* yang menyediakan berbagai barang kebutuhan dan memudahkan pengadaannya.

Adapun dampak negatif era digital yang harus diantisipasi dan dicari solusinya untuk menghindari kerugian atau bahaya antara lain:

- a. Ancaman pelanggaran hak kekayaan intelektual (HKI) karena akses data yang mudah dapat mendorong tindakan *plagiarisme*.
- b. Ancaman terjadinya pemikiran instan di mana anak-anak menjadi terbiasa berpikir pendek dan kurang berkonsentrasi.
- c. Ancaman penyalahgunaan pengetahuan untuk melakukan tindak pidana seperti menerobos sistem perbankan, yang menurunkan moralitas.

- d. Tidak efektifnya penggunaan teknologi informasi sebagai media belajar, misalnya hanya mengunduh *e-book* tanpa memanfaatkannya sepenuhnya, atau masih mengunjungi perpustakaan fisik meskipun ada perpustakaan digital.

Berdasarkan penjelasan di atas mengenai dampak era digitalisasi, dapat disimpulkan bahwa digitalisasi membawa perubahan signifikan yang memengaruhi berbagai aspek kehidupan manusia, baik secara positif maupun negatif. Secara positif, digitalisasi telah meningkatkan efisiensi dan produktivitas dalam berbagai sektor, seperti bisnis, pendidikan, dan kesehatan. Penggunaan teknologi digital memungkinkan akses yang lebih cepat dan luas terhadap informasi, mempermudah komunikasi dan kolaborasi, serta meningkatkan inovasi dan kreativitas. Pada bidang pendidikan, teknologi digital memungkinkan pembelajaran jarak jauh dan akses ke sumber belajar global. Terlepas dari banyaknya dampak positif digitalisasi, terdapat pula permasalahan dari dampak negatif yang terjadi. Digitalisasi ini dapat menyebabkan peningkatan risiko keamanan siber dan pelanggaran privasi, serta menciptakan tantangan baru dalam perlindungan data pribadi, selain itu terdapat masalah kesenjangan digital yang mengakibatkan ketidakmerataan akses teknologi antara kelompok masyarakat yang berbeda. Digitalisasi juga dapat menyebabkan perubahan dalam struktur pekerjaan, dengan potensi penggantian pekerjaan oleh otomatisasi dan teknologi, yang memerlukan penyesuaian dan keterampilan baru dari tenaga kerja.

D. Tinjauan Tentang Generasi Alpha

1. Pengertian Generasi Alpha

Generasi Alpha sering dikatakan sebagai anak dari generasi Y atau milenial dan adik dari generasi Z. Hampir sebagian besar generasi milenial kini telah menjadi orang tua, sedangkan generasi Z mulai memasuki fase dewasa muda. Anak-anak dari generasi Alpha merupakan anak-anak yang lahir di tahun 2010 keatas yang pada tahun 2024 ini usia tertuanya adalah 14 tahun. Peserta didik di tingkat SMP saat ini umumnya termasuk dalam

generasi ini, yang memiliki keterampilan tinggi dalam menggunakan perangkat digital sejak usia dini. Kemudahan akses terhadap internet dan media sosial membentuk generasi ini menjadi lebih individualistis, cenderung memiliki keterampilan komunikasi digital yang kuat namun kurang dalam interaksi sosial tatap muka.

Generasi Alpha ini dipercaya dapat tumbuh dan berkembang menjadi generasi yang lebih pintar dibandingkan dengan generasi-generasi sebelumnya (Atika Mentari, 2024). Mereka sering digambarkan sebagai generasi yang sangat terhubung secara digital, dengan kemahiran tinggi dalam menggunakan perangkat teknologi dan media sosial. Generasi alpha cenderung bersikap lebih pragmatis materialistik, karena dibesarkan di era kemajuan teknologi. Mereka juga berpikir dengan sangat praktis, kurang memperhatikan nilai-nilai, dan secara umum lebih egois dibanding generasi-generasi sebelumnya. Kemajuan teknologi yang pesat ini pun kedepannya pasti akan memengaruhi mereka mulai dari gaya belajar, materi yang dipelajari di sekolah, sampai dengan pergaulan mereka sehari-hari (Novianti, 2019).

Generasi alpha dikenal dengan sebutan gen A. Mereka adalah generasi yang paling banyak menggunakan internet sepanjang sejarah dan ada banyak penelitian yang menunjukkan bahwa anak-anak gen A akan lebih mandiri, kurang bersosialisasi, kurang kreatif, dan tidak dapat hidup tanpa perangkat elektronik mereka (Fadlurrohman et al., 2020). Selain itu, penggunaan teknologi secara terus-menerus dapat menyebabkan anak-anak menjadi terisolasi secara sosial (Anwar, 2022; Manuel & Sutanto, 2021; Saman & Hidayati, 2023). Oleh sebab itu, pengaruh teknologi ini tidak hanya memengaruhi cara mereka berkomunikasi dan bersosialisasi, tetapi juga membentuk preferensi mereka dalam pendidikan, pekerjaan, dan gaya hidup.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa generasi Alpha memiliki karakteristik yang sangat dipengaruhi oleh perkembangan

teknologi. Mereka cenderung lebih mahir dalam menggunakan perangkat teknologi dan media sosial, namun pada saat yang sama, hal ini juga dapat menyebabkan mereka menjadi kurang bersosialisasi dan lebih tergantung pada perangkat elektronik. Pada jenjang pendidikan SMP, peserta didik dari generasi ini menunjukkan adaptasi yang cepat terhadap teknologi dalam proses belajar dan kehidupan sehari-hari, seperti penggunaan gawai untuk aktivitas pembelajaran maupun hiburan. Kemajuan teknologi yang pesat juga membentuk pola pikir generasi ini menjadi lebih pragmatis dan materialistis, serta memengaruhi cara mereka belajar dan berinteraksi. Dengan demikian, meskipun generasi Alpha memiliki potensi untuk menjadi lebih cerdas dan terampil secara digital, tantangan utama yang dihadapi adalah bagaimana memastikan bahwa ketergantungan mereka pada teknologi tidak menghambat perkembangan sosial, kreativitas, dan kemampuan mereka untuk beradaptasi dalam berbagai aspek kehidupan. Bagi peserta didik SMP dari generasi Alpha, penting untuk mendapatkan pembinaan dalam mengelola penggunaan teknologi secara bijak, agar mereka dapat berkembang menjadi individu yang seimbang, baik dalam aspek akademis maupun sosial.

2. Perilaku Sosial Generasi Alpha

Perilaku sosial Generasi Alpha di Indonesia sangat dipengaruhi oleh perkembangan teknologi dan internet yang pesat selama masa tumbuh kembang mereka. Generasi ini tumbuh di era di mana internet dan teknologi digital telah menjadi bagian primer dari kehidupan sehari-hari. Peran pandemi terhadap generasi alpha merupakan sebuah dampak besar yang membuat generasi Alpha semakin akrab dengan teknologi, dan merubah karakter mereka menjadi lebih fleksibel, tertutup, dan lain-lain (Manuel & Sutanto, 2021). Kebanyakan dari orang tua mereka merupakan pengguna teknologi dan media sosial, sehingga generasi Alpha akan mengenali masa kecil mereka dengan tren yang terjadi saat ini. Situasi ketergantungan teknologi pada generasi Alpha membuat mereka menjadi paling transformatif dibandingkan generasi lainnya.

Data dari Kementerian Kesehatan Republik Indonesia pada tahun 2022 menunjukkan bahwa penggunaan media sosial yang berlebihan dapat berkontribusi pada masalah kesehatan mental, seperti kecemasan, depresi, dan rendahnya harga diri (Kementerian Kesehatan Republik Indonesia, 2022). Tekanan untuk memenuhi standar kehidupan yang ditampilkan secara *online* dapat menyebabkan stres dan perasaan tidak puas dengan diri sendiri. Gen A juga menghadapi risiko kecanduan media sosial, yang dapat mengganggu tidur dan aktivitas sehari-hari mereka. Oleh karena itu, penting bagi gen A di Indonesia untuk menemukan keseimbangan antara dunia maya dan dunia nyata. Interaksi tatap muka tetap penting untuk pengembangan keterampilan sosial dan emosional yang sehat. Orang tua, pendidik, dan komunitas perlu melakukan pengawasan dan mendukung gen A dalam mengelola penggunaan teknologi mereka dengan bijak, membantu mereka membangun kebiasaan digital yang sehat, dan mendorong mereka untuk terlibat dalam kegiatan *offline* yang dapat memperkaya pengalaman sosial mereka. Upaya ini akan membantu Generasi A menjaga kesehatan mental dan hubungan interpersonal yang sehat, sambil tetap memanfaatkan manfaat teknologi digital dalam kehidupan mereka.

Berdasarkan pengaruh besar teknologi dan internet terhadap kehidupan generasi alpha di Indonesia, sangat jelas bahwa perkembangan teknologi telah membentuk perilaku sosial mereka. Generasi ini, yang tumbuh dalam lingkungan yang sangat terhubung secara digital, cenderung memiliki karakteristik yang lebih fleksibel namun juga lebih tertutup. Di sisi lain, ketergantungan terhadap teknologi dan media sosial meningkatkan risiko terhadap masalah kesehatan mental, seperti kecemasan dan depresi.

E. Tinjauan Tentang *Game Online*

1. Pengertian *Game Online*

Game online adalah permainan yang dimainkan melalui koneksi internet, memungkinkan pemain dari berbagai lokasi untuk berinteraksi dan bersaing secara virtual. Menurut Feri dalam (Firda Devi Candranita,

Sasmiyanto, 2019), *Game online* adalah *game* komputer yang bisa dimainkan oleh banyak pemain melalui internet. *Game* ini umumnya disediakan sebagai layanan tambahan oleh perusahaan penyedia jasa *online*, dan bisa diakses langsung melalui halaman *web* yang bersangkutan atau melalui sistem yang disediakan oleh perusahaan yang menyediakan *game* tersebut. *Game online* juga merupakan bagian dari komunitas permainan digital yang populer dan berkembang dengan cepat, serta menjadi fasilitas yang semakin banyak diminati. *Game online* menyediakan *platform* virtual yang menarik bagi para pengguna dengan menawarkan kemampuan untuk berinteraksi sosial dan memberikan dorongan psikologis yang luas. Dalam teori mengenai *Video games and health* menjelaskan bahwa *game online* adalah bentuk permainan digital yang dimainkan melalui jaringan internet, memungkinkan interaksi antara pemain secara *real-time* (Griffiths, 2005). *Game online* seringkali melibatkan unsur kompetisi dan kolaborasi antara pemain dari berbagai lokasi yang berbeda. Menurut Hasan dalam (Nik Haryanti et al., 2022), *game online* sering disebut sebagai *multiplayer online game* karena melibatkan banyak pemain yang berinteraksi secara langsung dalam waktu yang sama. Hal ini sering menyebabkan pemain menjadi ketagihan, bahkan kecanduan, sehingga mereka cenderung menghabiskan waktu produktif mereka untuk bermain *game* terus-menerus, mengabaikan aktivitas atau tugas lain yang penting.

Game online juga menawarkan berbagai jenis permainan, mulai dari permainan strategi, permainan tembak-menembak, permainan olahraga, hingga permainan simulasi kehidupan. Hal ini membuat *game online* menjadi pilihan yang menarik bagi berbagai kalangan, dari anak-anak hingga orang dewasa. *Game online* juga memberikan kesempatan bagi pemain untuk berkompetisi dengan pemain lain, baik dalam bentuk turnamen resmi maupun kompetisi informal antar teman. Hal ini menambahkan aspek kompetitif yang menarik bagi para pemain, dan seringkali menjadi motivasi untuk terus meningkatkan kemampuan dalam bermain *game*. *Game online* juga cenderung menawarkan fitur sosial yang

memungkinkan pemain untuk berinteraksi dan berkomunikasi dengan sesama pemain. Hal ini menciptakan komunitas yang solid di dalam *game*, dimana pemain dapat saling bertukar informasi, strategi, atau bahkan hanya sekedar berbincang-bincang. Dengan perkembangan teknologi yang semakin canggih, *game online* juga semakin menarik dengan grafis yang memukau dan *gameplay* yang semakin realistis. Hal ini membuat pengalaman bermain *game online* semakin mendekati pengalaman bermain *game* di dunia nyata. Semua keuntungan dan fitur menarik yang ditawarkan membuat *game online* menjadi fenomena populer yang terus diminati di seluruh dunia. (Sihaloho et al., 2020).

2. Jenis-Jenis *Game Online*

Jenis-jenis *game* biasa disebut dengan *genre game*. Istilah *genre game* sendiri biasanya digunakan untuk mengklasifikasikan berbagai jenis permainan video. Kata "*genre*" tidak hanya merujuk pada tipe atau kategori dari sebuah permainan, tetapi juga mencakup gaya, pendekatan, atau format yang diterapkan dalam permainan tersebut. *Genre game* menggambarkan bagaimana sebuah *game* dimainkan, tema yang diusung, dan elemen karakteristik lainnya yang membedakan satu *game* dengan yang lain.

Menurut (Mark J. P. Wolf, 2002), format *game* dapat dikategorikan berdasarkan *genre* yang spesifik atau sebagai kombinasi dari beberapa *genre* yang disebut sebagai *genre* campuran atau *genre hibrida*. *Genre* hibrida ini memungkinkan penggabungan elemen-elemen dari berbagai jenis *game* untuk menciptakan pengalaman yang lebih kompleks dan menarik. Berikut beberapa jenis *game*:

a. *FPS (First-Person Shooter)*

Game tembak-menembak di mana pemain melihat dari perspektif orang pertama. Fokus pada aksi cepat dan akurasi tembakan.

Biasanya melibatkan mode pertempuran kompetitif antara tim atau individu. Contohnya ialah *Call of Duty*, *Counter-Strike*.

b. *Battle Royale*

Game di mana pemain bertempur satu sama lain dalam arena hingga hanya satu orang atau tim yang tersisa. Biasanya dimulai dengan banyak pemain yang turun dari pesawat atau kendaraan ke area peta, dan area bermain secara bertahap menyusut untuk mempersempit ruang permainan. Contohnya ialah *Fortnite*, *PUBGM*, *Free Fire*.

c. *MOBA (Multiplayer Online Battle Arena)*

Game yang menekankan pertarungan tim melawan tim lainnya. Setiap pemain mengendalikan satu karakter dengan kemampuan unik dan berkolaborasi untuk menghancurkan basis musuh sambil mempertahankan basis sendiri. Contohnya ialah *Mobile Legend*, *Honor Of King (HOK)*, *League of Legends*, dan *Dota 2*.

d. *Racing Game*

Racing Game adalah jenis permainan yang berfokus pada balapan, di mana pemain mengendalikan kendaraan seperti mobil, motor, atau bahkan kapal untuk bersaing mencapai garis *finish* lebih cepat daripada lawan. Permainan ini seringkali menawarkan berbagai lintasan, kendaraan, dan *mode* permainan yang berbeda untuk memberikan pengalaman balapan yang seru dan menantang. Contoh terkenal dari jenis permainan ini adalah *Need for Speed Underground*, yang menampilkan balapan jalanan dengan mobil-mobil yang dapat dimodifikasi, serta *Toca Race Driver*, yang menawarkan pengalaman balapan yang lebih realistis dengan berbagai jenis mobil dan sirkuit. Pemain harus menguasai keterampilan mengemudi, strategi, dan kecepatan reaksi untuk menjadi juara dalam balapan.

e. *Puzzle*

Game yang menantang pemain untuk menyelesaikan teka-teki atau tantangan berbasis logika. Fokus pada pemecahan masalah dan penalaran. Bisa melibatkan berbagai jenis teka-teki dari yang

sederhana hingga kompleks. Contohnya ialah *Tetris*, *Candy Crush Saga*.

f. *Simulation*

Game yang mensimulasikan kehidupan atau situasi tertentu. Pemain mengelola berbagai aspek seperti membangun kota, mengatur kehidupan sehari-hari, atau mengendalikan kendaraan. Fokus pada pengalaman yang mendetail dan realistis. Contohnya ialah *The Sims*, *Cities: Skylines*, dan *Bus Simulation*.

g. *Adventure Game*

Adventure game, sebagai *genre game* petualangan, menawarkan pengalaman di mana pemain menjelajahi dunia permainan untuk menemukan peralatan yang berguna dan memecahkan teka-teki yang menantang. Peralatan yang ditemukan seringkali menjadi kunci untuk mengungkap cerita atau melanjutkan perjalanan pemain. Contoh dari jenis *game* ini adalah *Sam and Max*, *Roblox* serta *Beyond Good and Evil*. Pemain akan menemui berbagai tantangan dan misteri yang harus dipecahkan dengan menggunakan peralatan yang mereka temukan selama petualangan mereka.

Berdasarkan penjelasan di atas mengenai jenis-jenis *game online*, ditemukan fakta bahwa *game online* yang paling banyak digunakan dan populer di kalangan pemain di seluruh dunia adalah *Mobile Legends: Bang Bang* dan *Free Fire*. Pada tahun 2023, pemain *game online* di Indonesia sendiri mencapai 94.8%, dengan rincian penggunaan *game* yang paling banyak diakses adalah *Mobile Legends: Bang Bang* dan *Free Fire* (Indira Lintang, 2023). Ada banyak faktor yang memengaruhi *Mobile Legends: Bang Bang* dan *Free Fire* menjadi dua *game* yang paling banyak digunakan. Alasan pertama, keduanya menawarkan *gameplay* yang mudah diakses dan dinamis, membuatnya cocok untuk berbagai tingkat keahlian pemain. *Mobile Legends* juga menawarkan pengalaman MOBA yang menekankan strategi tim dan aksi cepat, sementara *Free Fire* menyediakan pengalaman *battle royale* yang intens dan serba cepat dengan durasi permainan yang singkat.

Kedua *game* ini juga dikenal dengan grafis yang menarik dan mekanisme permainan yang disesuaikan dengan perangkat *mobile*, yang memudahkan akses dan kenyamanan bermain kapan saja dan di mana saja. Kedua *game* tersebut juga memiliki komunitas yang luas dan aktif, yang mendukung interaksi sosial dan kompetisi antar pemain. Fitur-fitur tambahan seperti *event* khusus, sistem ranking, dan pembaruan konten secara berkala juga menjaga keterlibatan pemain dan meningkatkan daya tarik kedua *game* ini. Faktor- popularitas dan penggunaan yang meluas dari *Mobile Legends* dan *Free Fire* di kalangan *gamers* global semakin berkembang.

3. Frekuensi Dalam Bermain *Game Online*

Frekuensi dalam bermain *game online* mengacu pada seberapa sering seseorang memainkan *game online* dalam periode waktu tertentu. Frekuensi ini dapat bervariasi secara signifikan tergantung pada berbagai faktor, termasuk minat pribadi, jadwal, dan dampak sosial atau akademis. Berdasarkan penelitian (Lestari et al., 2023), seseorang dapat dikategorikan sebagai kategori ringan bila bermain sebanyak 1-2 kali perminggu, kategori sedang bila bermain sebanyak 3-4 kali perminggu, dan kategori berat bila bermain sebanyak 5-7 kali perminggu. Semakin tinggi tingkatan ukuran frekuensi yang dihabiskan dalam bermain *game online*, berarti semakin tinggi juga intensitas bermain *game online*. Semakin rendah tingkatan ukuran frekuensi yang dihabiskan dalam bermain *game online*, berarti semakin rendah juga intensitas bermain *game online* (Agusman, 2019). *Self-Regulation Theory* yang dikemukakan oleh Zimmerman dalam artikel (Zimmerman, 2002), juga menjelaskan bahwa seseorang seharusnya dapat mengontrol perilaku mereka berdasarkan tujuan pribadi atau aturan yang telah ditetapkan. Pemain yang memiliki keterampilan pengaturan diri yang baik mungkin memiliki batas waktu bermain yang lebih terkendali karena mampu mengontrol keinginan untuk terus bermain, salah satunya disebabkan oleh kesibukan aktivitas lainnya. Berdasarkan penelitian (Agusman, 2019; Lestari et al., 2023) frekuensi bermain *game online* memiliki kaitan erat dengan intensitas dan

dampaknya pada kehidupan seseorang. Kategori frekuensi bermain *game online* terbagi menjadi tiga tingkatan yaitu ringan, sedang, dan berat yang menunjukkan bahwa semakin sering seseorang bermain, semakin tinggi pula intensitas serta pengaruhnya terhadap aktivitas sehari-hari. Seseorang yang bermain *game online* dengan frekuensi tinggi mungkin lebih rentan terhadap dampak negatif seperti gangguan akademis dan tindakan tidak terpuji, dimana merupakan salah satu penyebab timbulnya penyimpangan moral. Seseorang yang bermain *game* secara masif dan aktif secara harfiah sudah dijelaskan dalam *Self-Regulation Theory*, salah satu cara mengatasi permasalahan dalam aktifnya bermain *game online* ialah dengan cara mencari kesibukan aktivitas lainnya.

4. Waktu Dalam Bermain *Game Online*

Waktu dalam bermain *game online* merujuk pada durasi yang dihabiskan oleh seseorang untuk bermain *game online*, baik itu dalam satu sesi bermain atau secara kumulatif dalam jangka waktu tertentu. Price Water House Coopers (Anugrah, 2023) dalam penelitiannya mengelompokan waktu yang dihabiskan seseorang dalam bermain *game online* terbagi menjadi tiga kelompok yaitu:

a. *Light Gamers*

Pengguna *game online* dalam kategori *light gamers* menghabiskan waktu bermain *game online* sebanyak 1 jam/minggu untuk permainan konsol, 0,8 jam/minggu untuk permainan komputer, 1,7 jam/minggu untuk permainan *smartphone* dan 0,3 jam/minggu untuk permainan tablet.

b. *Medium Gamers*

Pengguna *game online* dalam kategori *medium gamers* menghabiskan waktu bermain *game online* sebanyak 2,7 jam/minggu untuk permainan konsol, 1,8 jam/minggu untuk permainan komputer, 2,8 jam/minggu untuk permainan *smartphone* dan 1 jam/minggu untuk permainan tablet.

c. *Heavy Gamers*

Pengguna *game online* dalam kategori *heavy gamers* menghabiskan waktu bermain *game online* sebanyak 6,8 jam/minggu untuk permainan konsol, 6,3 jam/minggu untuk permainan komputer, 3,5 jam/minggu untuk permainan *smartphone* dan 1,4 jam/minggu untuk permainan tablet.

Berdasarkan pengelompokan waktu bermain *game online* dari Price Waterhouse Coopers (Anugrah, 2023), peneliti dapat menyimpulkan bahwa durasi bermain *game online* sangat bervariasi di antara pengguna yang berbeda. *Light gamers* menghabiskan waktu paling sedikit untuk bermain *game*, menunjukkan bahwa mereka mungkin hanya bermain untuk rekreasi sesekali tanpa mengalokasikan banyak waktu. Begitu pula dengan *medium gamers*, meskipun menghabiskan lebih banyak waktu daripada *light gamers*, masih berada dalam rentang waktu bermain yang moderat, yang memungkinkan mereka untuk menjaga keseimbangan antara bermain *game* dan kegiatan lain. Di sisi lain, *heavy gamers* menunjukkan komitmen waktu yang jauh lebih besar, terutama pada *platform* seperti komputer, yang bisa berimplikasi pada potensi dampak negatif seperti gangguan kesehatan fisik dan mental serta risiko kecanduan. Kesimpulannya, memahami perbedaan dalam durasi bermain *game* penting bagi peserta didik agar mereka dapat mengatur waktu bermain dengan bijak, menjaga keseimbangan antara bermain dan belajar, serta menghindari dampak negatif seperti kecanduan atau penurunan prestasi akademik.

5. Dampak Yang ditimbulkan Dari Penggunaan *Game online*

Rahmad dalam (Mertika & Mariana, 2020) menjelaskan bahwa bermain *game* memiliki dampak positif dan negatif bagi peserta didik. Dampak positifnya antara lain dapat menghilangkan stres akibat rutinitas sekolah, membuat nilai mata pelajaran komputer menjadi yang paling menonjol di sekolah, membantu dalam menyelesaikan soal permasalahan (*problem solving*) dalam pelajaran dengan cepat, serta memudahkan berkenalan

dengan teman baru yang memiliki hobi sama. Di sisi lain, terdapat dampak negatif seperti sering bolos untuk bermain *game online* di warnet, prestasi akademik yang rendah, penggunaan uang jajan yang tidak tepat dan peserta didik akan menjadi boros jika memiliki uang lebih. Hal tersebut juga selaras dengan teori *game online* yang dicetuskan oleh David Grossman dalam bukunya "*On Killing*" dan teori *Social Learning Theory* yang dikembangkan oleh Albert Bandura. Grossman (Stephan Schaffrath, 2016) juga menjelaskan bahwa paparan terhadap *game online* yang terdapat unsur kekerasan dapat mempengaruhi perilaku agresif seperti berkata kasar yang disertai dengan memukul meja atau sebagainya, sementara Bandura menunjukkan bahwa interaksi dengan media, termasuk *game online*, dapat membentuk pola perilaku dan kebiasaan sosial seseorang melalui proses pembelajaran observasional.

Penggunaan *game online* dapat memberikan dampak positif dan negatif tergantung pada frekuensi dan cara bermainnya. Di sisi positif, *game online* dapat meningkatkan kemampuan kognitif seperti pemecahan masalah serta keterampilan sosial melalui interaksi dan kerjasama dengan pemain lain di seluruh dunia. *Game online* bisa menjadi sarana relaksasi yang efektif untuk mengurangi stres. Di sisi lain, terdapat dampak negatif yang perlu diwaspadai, seperti kurangnya aktivitas fisik yang berdampak buruk pada kesehatan, risiko kecanduan yang mengganggu aktivitas sehari-hari dan kesehatan mental, serta penurunan prestasi akademis akibat terlalu banyak waktu yang dihabiskan untuk bermain. Isolasi sosial dan masalah finansial akibat pembelian dalam *game online* juga merupakan risiko yang perlu diperhatikan. Menjaga keseimbangan dalam bermain *game online* dengan membatasi waktu bermain, memilih *game* yang tepat, dan tetap berinteraksi dengan dunia nyata adalah kunci untuk mengelola dampak yang ditimbulkan.

F. Kajian Penelitian yang Relevan

Setelah menyaring dan mengkaji beberapa pustaka, peneliti menemukan beberapa hasil penelitian yang relevan dengan skripsi yang berjudul

“Pengaruh *Game Online* di Era Digitalisasi terhadap Perilaku Moral Peserta Didik di SMP Negeri 34 Bandar Lampung”. Berikut beberapa di antaranya:

1. (Alauddin et al., 2023) Pengaruh Media Sosial dan *Game Online* Terhadap Akhlak Peserta didik di Madrasah Aliyah. *Journal Uin Satu*
 Hasil pengujian pada penelitian ini menunjukkan bahwa media sosial dan *game online* memengaruhi akhlak peserta didik di Madrasah Aliyah Masyariqul Anwar Caringin.
2. (Alam et al., 2022) Dampak Kecanduan *Game Online* Pada Moralitas Anak-Anak Di Desa Ganggungan Kidul Kabupaten Probolinggo. *Journal Universitas Pahlawan*
 Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa *game online* menyebabkan moralitas anak-anak di desa Gunggungan menurun. Mereka menjadi mudah emosi, malas, dan berbohong, yang berdampak negatif pada belajar di rumah. Mereka tidak memiliki skala prioritas dalam aktivitas sehari-hari, bertindak disosiatif, dan malas belajar.
3. (Khairunnisa et al., 2022). Pengaruh *Game Online Free Fire* Terhadap Nilai Moral Dan Nilai Sosial Pancasila Pada Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Kewarganegaraan*, 6(1), 2109-2115.
 Berdasarkan analisis, *game online free fire* memiliki pengaruh besar terhadap sikap dan perilaku penggunaannya, terutama terkait nilai moral dan sosial dalam Pancasila. *Game* ini menyebabkan anak-anak, khususnya peserta didik sekolah dasar, memiliki sikap buruk dan perilaku menyimpang dari nilai-nilai Pancasila, seperti berkata kasar dan kotor kepada teman.
4. (Zuafah et al., 2021) Analisis Dampak *Game Online* Terhadap Moral Peserta didik Kelas 4 SDN UNDAAN KIDUL 01 DEMAK. *Praniti Jurnal Pendidikan, Bahasa, & Sastra*
 Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik kelas 4 SDN Undaan Kidul 01 Demak cenderung bermain *game online*, dengan 85% atau 17 peserta didik ketagihan dan 70% atau 14

peserta didik bermain semakin lama setiap harinya. Dampak bermain *game online* terhadap moral peserta didik kelas 4 SDN Undaan Kidul 01 Demak lebih banyak negatif daripada positif.

5. (Sitorus & Simanjuntak, 2021) Hubungan Aktivitas Bermain *Game Online* Terhadap Masalah Perilaku Remaja Di Laguboti
 Penelitian ini menunjukkan Remaja sering bermain *game online* saat jam sekolah (bolos) dan bisa bertahan berjam-jam tanpa memperhatikan waktu, sehingga banyak pekerjaan rumah dan tugas sekolah terbengkalai, prestasi sekolah menurun, dan karakter mereka terganggu.
6. (Novita, 2021). Pengaruh Permainan *Game Online* Terhadap Disiplin Belajar Di Rumah Bagi Peserta didik Di Smp Negeri 3 Natar Kabupaten Lampung Selatan.
 Hasil penelitian ini menyebutkan Pengaruh Permainan *game online* sebesar 52,1% terhadap Disiplin Belajar di Rumah. Meningkatnya frekuensi bermain *game online* meningkat, memberikan pengaruh terhadap penurunan disiplin belajar di rumah. Sebaliknya, jika pengaruh *game online* menurun maka disiplin belajar di rumah bagi peserta didik akan meningkat.

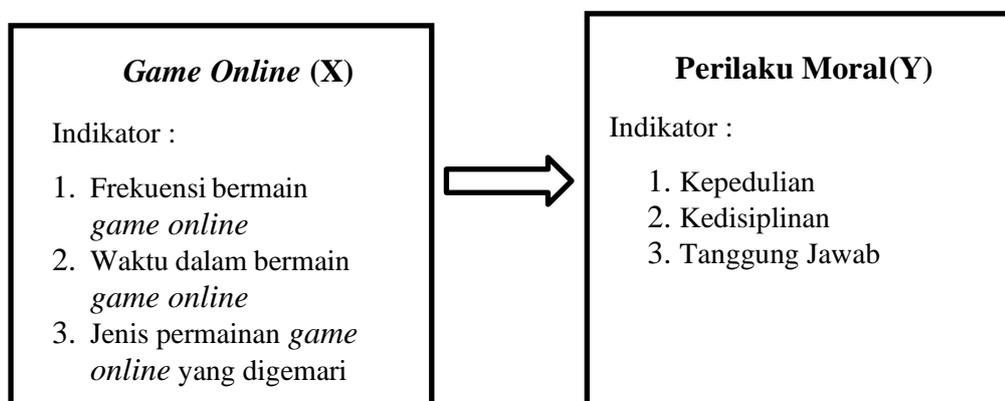
G. Kerangka Pikir Penelitian

Kebiasaan bermain *game online* menjadi salah satu faktor yang memengaruhi moral peserta didik. Berdasarkan temuan di lapangan, kebiasaan ini cukup tinggi di kalangan peserta didik SMP Negeri 34 Bandar Lampung, sementara moral mereka dalam kehidupan sehari-hari di sekolah maupun di lingkungan rumah dalam kategori yang kurang baik. Peran pendidik dan orang tua sangat berpengaruh terhadap kebiasaan bermain *game online* peserta didik, baik di rumah maupun di sekolah, karena mereka merupakan contoh bagi peserta didik dalam berperilaku. Mereka harus lebih cermat dalam memperhatikan dampak negatif dari bermain *game online* pada peserta didik. Meskipun beberapa pendidik telah memberikan nasihat dan arahan, mereka melakukannya selama

proses pembelajaran, yang mengakibatkan konsentrasi peserta didik terpecah dan mengurangi efektivitas nasihat tersebut.

Berdasarkan uraian di atas, maka kerangka pikir penelitian ini adalah sebagai berikut:

Gambar 2.1 Kerangka Pikir



H. Hipotesis

Hipotesis merupakan perkiraan sementara yang diajukan sebagai jawaban atas pertanyaan penelitian yang telah dirumuskan dalam bentuk pertanyaan (Sugiyono, 2013). Berdasarkan teori dan kerangka berpikir yang telah diuraikan sebelumnya, peneliti menyusun hipotesis berikut:

1. H_0 : Tidak ada pengaruh *game online* di era digitalisasi terhadap perilaku moral di SMP Negeri 34 Bandar Lampung.
2. H_1 : Ada pengaruh *game online* di era digitalisasi terhadap perilaku moral di SMP Negeri 34 Bandar Lampung.

III. METODOLOGI PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif dengan pendekatan kuantitatif. Menurut (Sugiyono, 2013), metode deskriptif kuantitatif bertujuan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah dikumpulkan dalam bentuk aslinya. Penelitian ini berusaha untuk mendeskripsikan dan menjelaskan hubungan konsep-konsep dari satu variabel dengan variabel yang lainnya menggunakan angka, selain itu penelitian ini juga bertujuan untuk menjawab permasalahan dan penelitian ini dimulai dari studi pendahuluan terhadap objek yang diteliti untuk mengidentifikasi masalah melalui fakta-fakta empiris. Penelitian deskriptif dengan pendekatan kuantitatif ini dilakukan peneliti untuk memaparkan data-data dan menganalisis secara objektif serta menunjukkan mengenai pengaruh *game online* di era digitalisasi terhadap perilaku moral peserta didik di SMP Negeri 34 Bandar Lampung. Pendekatan ini juga memungkinkan pengujian hipotesis secara terstruktur, sehingga memberikan pemahaman yang lebih mendalam tentang sejauh mana *game online* memengaruhi perilaku moral peserta didik di SMP Negeri 34 Bandar Lampung.

B. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi

Populasi merupakan keseluruhan objek atau kumpulan individu yang harus diteliti. Menurut Sugiyono (2021) populasi merupakan area generalisasi yang mencakup objek atau subjek yang memiliki kualitas dan karakteristik

khusus yang telah ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian disimpulkan. Populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas VIII dan kelas IX yang melakukan pelanggaran moral dan menjadi pengguna *game online* di SMP Negeri 34 Bandar Lampung yang berjumlah 106 peserta didik dari total 203 peserta didik.

2. Sampel

Sampel penelitian adalah bagian dari populasi penelitian. Sugiyono (2021) menjelaskan bahwa sampel merupakan bagian dari jumlah karakteristik yang dimiliki oleh populasi. Oleh karena itu, penting bahwa sampel yang diambil dari populasi harus benar-benar representatif, atau mewakili karakteristik dan keseluruhan populasi tersebut. Penelitian ini menggunakan teknik *probability sampling*. Teknik *probability sampling* adalah teknik pengabilan sampel yang memberikan peluang yang sama bagi setiap unsur (anggota) populasi untuk dipilih menjadi anggota sampel. Teknik *probability sampling* memiliki beberapa subteknik (Sugiyono, 2018), namun subteknik yang digunakan peneliti untuk penelitian ini adalah subteknik *random sampling*.

Teknik *random sampling* adalah teknik penentuan sampel dari populasi yang dilakukan secara acak tanpa memerhatikan strata yang ada dalam populasi itu. Penggunaan teknik *random sampling* ini menyebabkan sampel yang akan digunakan tidak ditentukan secara sengaja oleh peneliti, sehingga anggota sampel dipilih secara acak oleh peneliti. Peneliti memilih peserta didik pada kelas VIII dan kelas IX dari populasi yang telah ditentukan sebelumnya sebagai sampel untuk diteliti. Penghitungan sampel dilakukan dengan menggunakan rumus *Slovin* dengan taraf kesalahan 5% (0,05) dan jumlah populasi 106 peserta didik. Perhitungan menggunakan rumus *Slovin* juga memungkinkan untuk dilakukan secara sederhana tanpa memerlukan tabel jumlah sampel. Rumus *Slovin* untuk menentukan sampel adalah sebagai berikut:

$$n = \frac{N}{1+N(e)^2}$$

Keterangan:

n = banyak sampel

N = Ukuran populasi

e^2 = batas toleransi error

Perhitungan sampel dengan rumus di atas sebagai berikut:

$$\begin{aligned} n &= \frac{N}{1+N(e)^2} \\ &= \frac{106}{1+106(0,05)^2} \\ &= 83,794 \text{ dibulatkan menjadi } 84 \end{aligned}$$

Berdasarkan perhitungan di atas, maka jumlah sampel dalam penelitian ini yaitu 84 peserta didik kelas VII SMP Negeri 34 Bandar Lampung. Sampel tersebut merupakan perhitungan sampel sementara. Berikut tabel perhitungan jumlah sampel dengan memperhatikan strata menggunakan rumus alokasi proporsional untuk menentukan sampel di setiap jenjang kelasnya:

$$\text{Jumlah sampel (n)} = \frac{\text{jumlah siswa}}{\text{jumlah populasi}} \times \text{jumlah sampel}$$

Tabel 3.1 Perhitungan jumlah sampel untuk masing-masing jenjang kelas

No.	Kelas	Perhitungan	Jumlah Peserta Didik (Sampel)
1.	VIII	$\frac{41}{106} \times 84 = 32,49$	32
2.	IX	$\frac{65}{106} \times 84 = 51,50$	52
Jumlah			84

Sumber : Data Olahan Peneliti, 2024

C. Variabel Penelitian

Variabel pada dasarnya merujuk pada segala sesuatu yang telah ditetapkan oleh peneliti untuk diselidiki, dengan tujuan untuk memperoleh informasi yang relevan dan kemudian mengambil kesimpulan (Sugiyono, 2018).

Penelitian ini memiliki dua macam variabel penelitian yaitu variabel bebas dan terikat. Variabel bebas adalah variabel yang memiliki pengaruh atau menjadi penyebab perubahan atau timbulnya variabel terikat, sementara variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi atau menjadi hasil dari adanya variabel bebas tersebut. Variabel dalam penelitian ini didefinisikan sebagai berikut:

1. Variabel bebas adalah "variabel yang memengaruhi atau menjadi penyebab perubahan atau munculnya variabel terikat". Variabel bebas dalam penelitian ini adalah *game online*, dilambangkan dengan (X).
2. Variabel terikat adalah "variabel yang dipengaruhi atau menjadi hasil dari variabel bebas". Variabel terikat dalam penelitian ini adalah perilaku moral peserta didik, dilambangkan dengan (Y).

D. Definisi Konseptual dan Operasional

1. Definisi Konseptual

Definisi konseptual digunakan untuk menegaskan tentang masalah yang akan diteliti. Definisi konseptual memberikan penjelasan dan penegasan suatu konsep dengan menggunakan kata-kata kembali, yang tidak harus menunjukkan dimensi pengukuran tanpa menunjukkan deskripsi, indikator, dan tentang bagaimana cara mengukurnya. Beberapa yang perlu dikonsepsikan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. *Game Online* di Era Digitalisasi

Saat ini, perkembangan teknologi mengalami kemajuan yang sangat pesat, terutama dalam bidang internet. Hal tersebut yang menyebabkan teknologi internet menjadi salah satu pilar penting yang mendukung aktivitas manusia di era digital ini (Namiri et al., 2023). Dibalik perkembangan teknologi yang pesat itu, lahirlah *game online* sebagai salah satu hasil dari perkembangan teknologi di era digitalisasi. Dalam teori mengenai *Video games and health* menjelaskan bahwa *game online* adalah bentuk permainan digital yang dimainkan melalui jaringan internet,

memungkinkan interaksi antara pemain secara *real-time* (Griffiths, 2005).

b. Perilaku Moral Peserta Didik

Moral adalah kemampuan untuk belajar membedakan antara benar dan salah serta memahami cara memilih diantaranya, seperti yang dijelaskan oleh Oswalth dalam (Sliwa, 2017) "*Morality is our ability to learn the difference between right and wrong and understand how to make the right choices.*" Perilaku moral juga dapat diartikan sebagai tindakan yang mencerminkan nilai-nilai dan norma-norma etika yang berlaku dalam suatu masyarakat. Menurut Lawrence Kohlberg dalam *The Philosophy of Moral Development* (Olivera Petrovich, 2011), moralitas merujuk pada perkembangan kemampuan seseorang untuk membedakan antara yang benar dan yang salah serta bagaimana mereka membuat keputusan berdasarkan prinsip moral. Menurut (Hoffman, 2000), moral adalah hasil dari perkembangan empati dan pengambilan perspektif, yang memungkinkan seseorang merasakan dan memahami kondisi emosional orang lain.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa perilaku moral adalah tindakan atau perilaku yang sesuai dengan nilai-nilai, norma, dan prinsip-prinsip yang dianggap baik, benar, dan pantas dalam masyarakat. Perilaku ini mencerminkan pemahaman individu terhadap apa yang dianggap sebagai tindakan yang etis dan bermoral, seperti kejujuran, keadilan, kebaikan, tanggung jawab, dan empati terhadap orang lain. Perilaku moral seringkali dipengaruhi oleh budaya, agama, pendidikan, dan lingkungan sosial di mana individu berada.

2. Definisi Operasional

Definisi operasional digunakan untuk dapat memahami objek permasalahan yang akan diteliti. Definisi operasional adalah suatu batasan-batasan yang diberikan penelitian terhadap variabel penelitiannya sehingga variabel yang akan diteliti dapat diukur. Maka definisi operasional merupakan proses untuk menjadikan variabel penelitian dalam bentuk terukur dan empiris. Beberapa aspek yang dioperasionalkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. *Game online* di Era Digitalisasi (X)

Game online di era digitalisasi mengacu pada aktivitas bermain permainan video yang memanfaatkan jaringan internet untuk menghubungkan pemain dari berbagai lokasi. *game online* adalah bentuk permainan digital yang dimainkan melalui jaringan internet, memungkinkan interaksi antara pemain secara *real-time* (Griffiths, 2005). *Game online* ini mencakup berbagai *genre*, mulai dari permainan strategi, petualangan, hingga simulasi, yang dimainkan melalui perangkat komputer atau perangkat *mobile*. Indikator *game online* pada penelitian ini, meliputi:

- a) Frekuensi bermain *game online*
- b) Waktu dalam bermain *game online*
- c) Jenis Permainan *game online* yang digemari

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa *game online* di era digitalisasi dapat diartikan sebagai bentuk permainan elektronik yang dimainkan melalui internet, memungkinkan pemain dari berbagai lokasi untuk berinteraksi dan bersaing dalam dunia virtual. Di era digitalisasi, *game online* telah mengalami pertumbuhan yang pesat dan menjadi bagian integral dari budaya digital, menawarkan pengalaman hiburan yang interaktif dan mendalam. Era digitalisasi juga telah mengubah cara orang bermain dan berinteraksi, menjadikan

game online sebagai sarana sosial yang menghubungkan jutaan pemain di seluruh dunia.

b. Perilaku Moral Peserta Didik (Y)

Dalam penelitian ini, perilaku moral peserta didik merujuk pada tindakan dan keputusan yang diambil oleh peserta didik yang menunjukkan nilai-nilai etika dan moral yang diterima dalam lingkungan pendidikan serta pada lingkungan rumah. Piaget dalam (Marinda, 2020) juga menjelaskan bahwa perilaku moral merupakan pemahaman tentang benar dan salah yang menunjukkan adanya peningkatan kecanggihan dalam proses-proses berpikir anak dan seiring dengan perkembangan tingkat keterampilan berpikir anak, mereka akan semakin mampu membedakan antara apa yang benar dan apa yang salah.

Menurut Lawrence Kohlberg dalam *The Philosophy of Moral Development* (Olivera Petrovich, 2011), moralitas merujuk pada perkembangan kemampuan seseorang untuk membedakan antara yang benar dan yang salah serta bagaimana mereka membuat keputusan berdasarkan prinsip moral. Menurut (Hoffman, 2000), moral adalah hasil dari perkembangan empati dan pengambilan perspektif, yang memungkinkan seseorang merasakan dan memahami kondisi emosional orang lain.

Perilaku moral peserta didik juga dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor seperti lingkungan keluarga, pengaruh teman sebaya, dan pendidikan formal di sekolah. Secara keseluruhan, perilaku moral peserta didik dapat diukur melalui perilaku mereka dalam situasi sehari-hari, sikap terhadap norma sosial, dan kemampuan untuk membuat keputusan yang etis. Indikator moral pada peserta didik dapat dijabarkan sebagai berikut:

- a) Kepedulian
- b) Kedisiplinan
- c) Tanggung Jawab

Berdasarkan penjelasan di atas, indikator-indikator moral tersebut juga dapat digunakan untuk menilai peserta didik. Dengan memahami faktor-faktor ini, pendidik dan orang tua dapat membentuk perilaku moral positif pada peserta didik.

E. Rencana Pengukuran Variabel

Rencana pengukuran variabel pada penelitian ini adalah menggunakan angket. Angket berisikan pertanyaan-pertanyaan yang akan diberikan kepada peserta didik untuk dijawab sesuai dengan keadaan individu peserta didik masing-masing. Pada penelitian ini variabel yang akan diukur adalah pengaruh penggunaan *game online* di era digitalisasi (X) dan variabel perilaku moral peserta didik (Y).

F. Teknik Pengumpulan Data

Pemilihan teknik dan alat pengumpulan data yang tepat dapat memastikan diperolehnya data yang objektif. Berikut adalah teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini:

1. Teknik Pokok

1. Angket

Angket adalah alat yang digunakan untuk mengukur suatu peristiwa atau kejadian, yang berisi kumpulan pertanyaan guna memperoleh informasi yang relevan dengan penelitian yang dilakukan (Amalia et al., 2022). Dalam penelitian ini angket dibuat dengan memperhatikan penentuan skala pengukuran (*rating scale*). Hal ini bertujuan untuk mendapatkan gambaran umum mengenai karakteristik responden serta menilai responden terhadap setiap variabel yang ada dalam angket tersebut. Sugiyono (2013) menjelaskan berbagai jenis skala pengukuran, termasuk variasi dalam skala *Likert* terbagi atas berbagai modifikasi menyesuaikan dengan data yang digunakan. Peneliti menggunakan model modifikasi skala *Likert*, sehingga variabel yang akan diukur diuraikan menjadi beberapa indikator. Indikator-indikator ini kemudian digunakan sebagai dasar untuk

menyusun item-item instrumen, yang dapat berupa pernyataan atau pertanyaan.

Tabel 3.2 Skor Alternatif Jawaban Skala *Likert*

Aspek	Item Positif	Item Negatif
Selalu	3	1
Kadang-Kadang	2	2
Tidak Pernah	1	3

Sumber : (Sugiyono, 2013)

Tabel 3.3 Rubrik Jawaban Angket

Kategori	Keterangan
Selalu	Apabila pernyataan tersebut dilakukan secara konsisten
Kadang-Kadang	Apabila pernyataan tersebut dilakukan sesekali
Tidak Pernah	Apabila pernyataan tersebut tidak pernah dilakukan

Sumber : (Sugiyono, 2013)

Tabel 3.4 Instrumen Angket Penelitian

No	Variabel	Indikator	Nomor Angket	
			Positif	Negatif
1	<i>Game Online (X)</i>	Frekuensi Bermain <i>game online</i>	2	1,3,4
		Waktu dalam bermain <i>game online</i>	6	5,7
		Jenis Permainan <i>game online</i> yang digemari	8	9
2	Perilaku Moral (Y)	Kepedulian		10,11,12,13,14
		Kedisiplinan		15,16,17,18,19
		Tanggung Jawab	21	20

Sumber : Analisis Peneliti, 2024

2. Teknik Penunjang

a. Observasi

Observasi yang dilakukan dalam penelitian ini adalah observasi langsung. Observasi adalah metode pengumpulan data dengan mengamati langsung berbagai fenomena, kondisi, atau situasi yang

terjadi (Sri Lena et al., 2023). Observasi dilakukan oleh peneliti untuk penelitian awal guna memahami masalah yang perlu diteliti dan menentukan subjek penelitian ini. Observasi juga merupakan kegiatan dalam penelitian yang berfokus pada suatu objek. Dalam observasi ini, peneliti memilih aspek yang akan diamati dan mencatat informasi yang relevan dengan penelitian, serta langsung terjun ke lapangan untuk melihat kondisi sebenarnya (Sugiyono, 2018). Observasi dalam penelitian ini difokuskan pada intensitas bermain *game online* pada sampel, untuk menilai apakah hal tersebut memengaruhi perilaku moral peserta didik yang melanggar tata tertib sekolah. Data ini digunakan untuk mendukung data yang diperoleh melalui angket.

b. Wawancara

Wawancara merupakan pertemuan antara dua orang atau lebih untuk bertukar informasi dan ide melalui sesi tanya jawab, yang memungkinkan konstruksi makna terkait topik tertentu. Melalui wawancara, peneliti dapat memperoleh pemahaman yang lebih mendalam tentang partisipan dalam menafsirkan situasi dan fenomena yang mungkin tidak dapat ditemukan hanya melalui observasi (Sugiyono, 2018). Sejalan dengan hal tersebut, (Hansen, 2020) dalam penelitiannya mengemukakan bahwa metode wawancara adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan melalui tanya-jawab langsung antara peneliti dan narasumber atau responden.

Dalam penelitian ini, peneliti melakukan wawancara dengan pendidik bimbingan konseling dan wali kelas untuk mengumpulkan informasi mengenai peserta didik yang melanggar tata tertib sekolah dan menggunakan *game online* sebagai sarana hiburan di SMP Negeri 34 Bandar Lampung, peneliti juga melakukan wawancara dengan wali murid untuk mengetahui bagaimana perilaku moral peserta didik di rumah. Tujuan wawancara dalam penelitian ini

adalah untuk memahami permasalahan yang akan diteliti. Pertanyaan yang diajukan oleh peneliti terkait dengan permasalahan penelitian untuk melihat bagaimana penggunaan *game online* di era digitalisasi oleh peserta didik, baik saat peserta didik bermain *game online* di sekolah maupun saat bermain *game online* di rumah (variabel *game online*) dan proses perkembangan moral peserta didik sebagai dampak dari *game online* (perilaku moral peserta didik) di sekolah dan juga di rumah. Wawancara dilakukan untuk mendapatkan perspektif peserta didik yang tidak dapat diukur melalui angket atau studi dokumentasi.

c. Studi Dokumentasi

Studi dokumentasi adalah metode untuk memperoleh data yang terkait dengan penelitian, termasuk laporan kegiatan, foto, dan data relevan lainnya. Dokumentasi berasal dari catatan peristiwa yang telah terjadi (Sugiyono, 2018). Tujuan dokumentasi adalah untuk mendapatkan data yang mendukung penelitian, yang dapat berupa catatan, transkrip, buku, prasasti, foto, dan lain-lain. Teknik pengumpulan data ini digunakan untuk mengumpulkan data mengenai rekapan pelanggaran yang dilakukan oleh peserta didik pada semester ganjil dan genap di tahun ajaran 2023/2024 dan juga untuk mengumpulkan foto atau gambar selama kegiatan penelitian berlangsung.

G. Uji Validitas dan Reliabilitas

1. Uji Validitas

Valid berarti instrumen penelitian dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur. Instrumen yang valid berarti alat ukur yang digunakan untuk mengukur data tersebut valid. Selaras dengan pendapat (Nurlan, 2019) bahwa uji validitas merupakan uji yang dilakukan untuk mengetahui keabsahan/ketepatan/kecermatan suatu item pertanyaan dalam mengukur variabel yang diteliti.

Berdasarkan uraian di atas, maka uji validitas digunakan untuk mengetahui apakah instrumen yang dibuat telah tepat untuk mengukur apa yang diinginkan atau apa yang seharusnya diukur. Uji validitas dilakukan pada masing-masing variabel penelitian. Untuk memudahkan uji validitas dalam penelitian ini maka dilakukan dengan menggunakan bantuan program SPSS versi 27. Kriteria dari pengujian dijabarkan apabila $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka alat pengukuran atau angket tersebut adalah valid dan sebaliknya jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka alat pengukuran atau angket tersebut tidak valid dengan $\alpha = 0,05$ dan $dk = n$. Penelitian ini sendiri menggunakan rumus *Product Moment* yang dikemukakan oleh Pearson, yang rumusnya sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N \sum X^2 - (\sum X)^2\} \{N \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Keterangan:

- r_{xy} = Koefisien korelasi
- N = jumlah responden
- $\sum xy$ = total perkalian skor x dan y
- $\sum x$ = jumlah skor variabel x
- $\sum y$ = jumlah skor variabel y
- $(\sum x)^2$ = total kuadrat skor variabel x
- $(\sum y)^2$ = total kuadrat skor variabel y

2. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas sendiri digunakan untuk mengukur sejauh mana hasil pengukuran menggunakan objek yang sama dapat menghasilkan data yang konsisten (Sugiyono, 2013). Reliabilitas instrumen merupakan prasyarat untuk menguji validitas instrumen. Instrumen yang valid umumnya dianggap reliabel, namun tetap perlu dilakukan pengujian reliabilitas. Reliabilitas biasanya dinyatakan dalam bentuk angka, seperti koefisien, di mana koefisien yang tinggi menunjukkan reliabilitas yang tinggi. Reliabilitas mencerminkan kesamaan hasil pengukuran atau observasi

ketika fakta atau situasi yang sama diukur atau diamati beberapa kali dalam periode yang berbeda. Alat dan metode pengukuran atau observasi memiliki peran penting dalam mencapai konsistensi tersebut (Slamet, 2023). Menurut (Tarigan et al., 2022), metode *Cronbach's Alpha* bisa digunakan dengan bantuan perangkat lunak SPSS versi 27 untuk menghitung reliabilitas instrumen.

Kriteria penilaian uji reliabilitas yang dijelaskan oleh (Wibowo, 2012), meliputi reliabilitas kurang dari 0,6 dianggap kurang baik, nilai antara 0,6 hingga 0,7 dianggap dapat diterima, dan reliabilitas di atas 0,8 dianggap baik. Beberapa peneliti berpengalaman merekomendasikan untuk membandingkan nilai reliabilitas dengan tabel kriteria indeks koefisien pada tabel berikut ini:

Tabel 3.5 Indeks Koefisien Reliabilitas

No.	Nilai Interval	Kriteria
1.	<0,20	Sangat rendah
2.	0,20 – 0,399	Rendah
3.	0,40 – 0,599	Cukup
4.	0,60 – 0,799	Tinggi
5.	0,80 – 1,00	Sangat tinggi

Sumber : Wibowo (2012)

Berdasarkan itu, Jika $r_{hitung} < r_{tabel}$ maka butir pertanyaan/pernyataan tersebut tidak reliabel. (Wibowo, 2012).

H. Teknik Analisis Data

Analisis data memiliki tujuan untuk mengubah data ke dalam format yang lebih sederhana agar lebih mudah dimengerti. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

1. Analisis Distribusi Frekuensi

Analisis distribusi frekuensi pada penelitian "Pengaruh *Game Online* di Era Digitalisasi terhadap Perilaku Moral Peserta Didik di SMP Negeri 34 Bandar Lampung" digunakan untuk menggambarkan pola penyebaran data mengenai penggunaan *game online* oleh peserta didik baik di sekolah

maupun di rumah dan pengaruhnya terhadap perilaku moral mereka. Distribusi frekuensi ini menunjukkan seberapa sering berbagai kategori atau rentang nilai muncul dalam data yang telah dikumpulkan. Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini melalui angket yang diisi oleh peserta didik dan juga wali murid, yang kemudian diolah dan dianalisis untuk mengetahui distribusi frekuensi dari masing-masing variabel yang diteliti, seperti durasi penggunaan *game online*, frekuensi bermain *game online*, jenis *game online* yang dimainkan, serta aspek-aspek nilai moral seperti kejujuran, tanggung jawab, dan kepedulian.

Hasil analisis distribusi frekuensi ini membantu dalam mengidentifikasi pola umum dalam penggunaan *game online* serta memberikan gambaran awal mengenai korelasi antara intensitas penggunaan *game online* dengan perilaku moral peserta didik. Dengan demikian, distribusi frekuensi menjadi alat yang esensial dalam memvisualisasikan dan memahami data secara lebih mendalam sebelum melanjutkan ke tahap analisis statistik yang lebih kompleks. Analisis distribusi frekuensi ini menggunakan rumus interval yang dikemukakan oleh (Wahab et al., 2021). Langkah pertama yaitu dicari tepi atas dan tepi bawah data untuk mengetahui Jangkauan (R) dengan perhitungan sebagai berikut:

- a. Tepi atas data = Nilai tertinggi data
- b. Tepi bawah data = Nilai terendah data

Maka, dapat diketahui Jangkauan (R) = Tepi atas-tepi bawah

Rumus untuk mengetahui panjang interval kelas sebagai berikut:

$$I = \frac{R}{K}$$

Keterangan:

I = Interval

R = Jangkauan

K = Kategori

Selanjutnya untuk mengetahui tingkat *persentase* digunakan rumus *persentase* sebagai berikut:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Besarnya *persentase*

F = Jumlah skor yang diperoleh diseluruh item

N = Jumlah perkalian seluruh item dengan responden

2. Uji Prasyarat

Instrumen adalah perangkat pengukur yang dipergunakan oleh peneliti untuk menghimpun informasi. Peneliti menggunakan alat pengukur seperti angket untuk mendapatkan informasi dan profil individu atau kelompok yang menjadi sampel penelitian. Candra dalam (Pramesthi, 2021) menjelaskan bahwa instrumen adalah sarana pengukuran yang digunakan dalam proses pengumpulan data dalam sebuah penelitian. Pentingnya instrumen dalam menentukan kualitas penelitian menekankan perlunya penyusunan instrumen dengan cermat untuk menghindari kesalahan dalam data yang diperoleh.

a. Uji Normalitas

Uji normalitas dalam penelitian ini dilakukan menggunakan metode *Kolmogorov Smirnov*. Tujuan dari uji ini adalah untuk menentukan apakah data dalam populasi berdistribusi normal. Analisis normalitas ini dilakukan dengan menggunakan perangkat lunak SPSS 27 untuk mendapatkan koefisien signifikansi. Berdasarkan pedoman yang dikemukakan oleh Prayitno dalam (Sudirman, 2020), keputusan diambil berdasarkan nilai Sig. atau nilai probabilitas (p): jika nilai Sig. kurang dari 0,05, maka populasi dianggap tidak berdistribusi normal. Sebaliknya, jika nilai Sig. lebih besar dari 0,05, populasi dianggap berdistribusi normal.

b. Uji Linieritas

Uji linearitas digunakan untuk mengetahui apakah penggunaan *game online* di era digitalisasi (variabel X) dan perilaku moral peserta

didik (variabel Y), memiliki hubungan yang *linear* secara signifikan atau tidak. Uji linearitas dilakukan menggunakan SPSS 27 untuk memperoleh koefisien signifikansinya. Dasar pengambilan keputusan hasil uji linearitas adalah sebagai berikut:

- a) Jika nilai Sig. > 0,05, maka ada hubungan yang *linear* secara signifikan antara variabel X dan variabel Y.
- b) Jika nilai Sig. < 0,05, maka tidak ada hubungan yang *linear* secara signifikan antara variabel X dan variabel Y.

c. Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis dapat digunakan jika data penelitian telah dianalisis dan telah memenuhi uji prasyarat analisis. Pengujian hipotesis dalam penelitian ini menggunakan analisis *regresi linier* sederhana dengan bantuan program SPSS versi 27. Analisis regresi linier sederhana digunakan untuk memprediksi pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen. Dalam penelitian ini untuk mengetahui pengaruh dari penggunaan *game online* di era digitalisasi terhadap perilaku moral peserta didik di SMP Negeri 34 Bandar Lampung. Signifikan atau tidaknya pengaruh yang terjadi antara variabel bebas (X) dengan variabel terikat (Y), dapat dilihat dari nilai t_{hitung} dibandingkan dengan t_{tabel} pada taraf signifikansi 5%. Apabila $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ pada taraf signifikansi 5%, maka pengaruh variabel bebas (X) dengan variabel terikat (Y) tersebut signifikan. Namun, apabila t_{hitung} lebih kecil dari t_{tabel} , maka pengaruh variabel (X) dengan variabel terikat (Y) tersebut tidak signifikan.

V. KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan hasil penelitian dan pengujian hipotesis yang dilakukan peneliti mengenai pengaruh *game online* terhadap perilaku moral peserta didik SMP Negeri 34 Bandar Lampung, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh signifikan dari *game online* (Variabel X) terhadap perilaku moral peserta didik (Variabel Y). Hal ini dapat dilihat dari hasil analisis koefisien determinasi variabel X terhadap variabel Y yang mengartikan bahwa terdapat pengaruh *game online* (X) dan perilaku moral peserta didik (Y) yang telah melanggar peraturan sekaligus pengguna *game online* yaitu sebesar 93,1% dan sisanya dipengaruhi oleh faktor lain di luar *game online*. Dengan demikian, *game online* berperan besar dalam mempengaruhi perilaku moral peserta didik.

Hasil analisis distribusi frekuensi menunjukkan bahwa pada *game online* (Variabel X), indikator yang paling berpengaruh terhadap perilaku moral peserta didik adalah jenis *game* yang dimainkan. Indikator ini terutama pada unsur strategi, seksualitas dan pertarungan (kekerasan) seperti *Mobile Legend* dan *Free Fire* cenderung memicu peningkatan adrenalin dan keterlibatan emosional. Sebagian besar responden selalu memainkan *game* dengan karakteristik tersebut, sehingga jenis *game* ini memengaruhi moralitas peserta didik lebih signifikan dibandingkan indikator lain seperti frekuensi atau durasi bermain.

Hasil uji *regresi linear* menyebutkan indikator kedisiplinan memiliki koefisien tertinggi yang menunjukkan indikator yang paling signifikan

dipengaruhi oleh kebiasaan bermain *game online* dibandingkan dengan indikator kepedulian dan tanggung jawab. Penurunan kedisiplinan disebabkan salah satunya oleh durasi bermain *game online* yang berlebihan, yang menyebabkan peserta didik kesulitan dalam mengatur waktu dan memprioritaskan tugas mereka di sekolah dan di rumah.

Melalui penjelasan di atas, diketahui bahwasannya *game online* memiliki dampak yang sangat signifikan terhadap perilaku moral peserta didik. Semakin sering peserta didik terpapar *game online*, semakin besar pula potensi dampaknya terhadap perilaku mereka, baik dalam aspek positif maupun negatif. Angka ini mengindikasikan bahwa sebagian besar perubahan dalam perilaku moral dapat dikaitkan dengan paparan terhadap *game online*. *Game online* berpotensi mempengaruhi pembentukan karakter dan perilaku moral, baik dengan mengajarkan nilai-nilai positif seperti kolaborasi dan kreativitas, maupun dengan memperkenalkan perilaku negatif seperti kekerasan atau perilaku antisosial.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan yang telah dijelaskan di atas, maka saran yang dapat peneliti berikan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Sekolah

Sekolah diharapkan untuk menyediakan pendidikan dan pelatihan tentang dampak *game online* terhadap perkembangan moral dan akademik peserta didik. Selain itu, sekolah perlu memberikan edukasi mengenai penggunaan teknologi secara bijak dan memfasilitasi kegiatan positif yang bisa mengurangi waktu bermain *game online* secara berlebihan.

2. Pendidik

Pendidik diharapkan mampu menjadi teladan dalam penggunaan teknologi yang sehat serta memantau dan mengawasi penggunaan *game online* oleh peserta didik, terutama selama waktu luang atau di luar jam sekolah. Pendidik juga diharapkan dapat mengintegrasikan diskusi

terkait nilai moral dalam pembelajaran untuk memperkuat karakter peserta didik.

3. Orang Tua

Orang tua diharapkan untuk lebih aktif dalam mengawasi dan membimbing anak-anak mereka terkait penggunaan *game online*. Mereka perlu memberikan pemahaman tentang bahaya kecanduan *game* serta dampaknya terhadap perkembangan moral dan akademik. Orang tua juga sebaiknya menetapkan aturan yang jelas mengenai durasi bermain dan jenis *game* yang boleh dimainkan. Selain itu, mereka dapat mendukung anak-anak dengan menyediakan alternatif kegiatan yang lebih produktif dan mendidik, serta menjadi teladan dalam penggunaan teknologi yang sehat. Dengan komunikasi yang baik, orang tua dapat membantu anak-anak mengembangkan disiplin diri, peduli sesama dan tanggung jawab dalam menggunakan teknologi.

4. Peserta Didik

Peserta didik diharapkan mampu menyadari dampak dari kebiasaan bermain *game online*, baik terhadap perilaku moral maupun akademik mereka. Mereka sebaiknya mengatur waktu dengan bijak dan menghindari bermain *game* yang dapat merugikan perkembangan diri, serta aktif dalam kegiatan positif lainnya.

5. Peneliti Selanjutnya

Peneliti selanjutnya diharapkan dapat melakukan penelitian lebih lanjut mengenai dampak positif dan negatif dari *game online* dengan memperluas sampel dan variabel yang lebih beragam. Penelitian selanjutnya juga dapat mengeksplorasi intervensi yang efektif untuk mengurangi dampak negatif *game online* dan mempromosikan kebiasaan bermain yang lebih sehat di kalangan peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Halim, C. T. S. 2023. *Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Pembentukan Digital Citizenship Pada Mahasiswa Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan Universitas Lampung* (Vol. 5) [Universitas Lampung]. <http://digilib.unila.ac.id/71327/1/SKRIPSI TANPA PEMBAHASAN.pdf>
- Adawiyah, R. 2021. *Model Komunikasi Pesantren Mahasiswa Dalam Menjaga Nilai-Nilai Moral Di Kabupaten Jember* [Institut Agama Islam Negeri Jember]. http://digilib.uinkhas.ac.id/14955/1/ROBIATUL ADAWIYAH_0829117010.pdf
- Adiningtyas, S. W. 2017. Peran Pendidik Dalam Mengatasi Kecanduan *Game Online*. *KOPASTA: Jurnal Program Studi Bimbingan Konseling*, 4(1), 28–40. <https://doi.org/10.33373/kop.v4i1.1121>
- Adrean, Arifin, Muh, Z., Paulia, S., & Windri Astuti, C. 2022. Nilai Moral Karya Sastra Sebagai Alternatif Pendidikan Karakter (Novel Amuk Wisanggeni Karya Suwito Sarjono). *Jurnal Bahasa Dan Sastra*, 3(1), 1–7.
- Agusman, R. 2019. *Hubungan Antara Stres Akademik Dengan Intensitas Bermain Game Online (Studi Korelasional Terhadap Peserta didik SMA PGRI 2 Padang)*. 5–10. http://repository.unp.ac.id/25318/1/5_RIZKI_AGUSMAN_15006103_5836_2019.pdf
- Akhmad, S. N., Agus, A. A., & Ilham, L. 2022. Dampak *Game Online* terhadap Perilaku Moral Peserta Didik di Kelurahan Pappa Kecamatan Pattallassang Kabupaten Takalar. *Jurnal Tomalebbi*, 9(2), 70–75.
- Alam, L. ., Dirgayunita, A., & Dheasari, A. 2022. Dampak Kecanduan *Game Online* Pada Mralitas Anak-Anak Di Desa Ganggungan Kidul Kabupaten Probolinggo. *Jpdk*, 4(1), 301–307.
- Alauddin, F., Wasehudin, & Huetami, Z. A. 2023. Pengaruh Media Sosial dan *Game Online* Terhadap Akhlak Peserta didik di Madrasah Aliyah.

- Ta'allum: Jurnal Pendidikan Islam*, 11(1), 65–84.
<https://ejournal.uinsatu.ac.id/index.php/taalum/article/view/8247>
- Amalia, R. N., Dianingati, R. S., & Annisaa', E. 2022. Pengaruh Jumlah Responden terhadap Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas Kuesioner Pengetahuan dan Perilaku Swamedikasi. *Generics: Journal of Research in Pharmacy*, 2(1), 9–15. <https://doi.org/10.14710/genres.v2i1.12271>
- Ananda, R. 2017. Implementasi Nilai-nilai Moral dan Agama pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 19. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v1i1.28>
- Ansani, & Samsir, H. M. 2022. Bandura's *Modeling Theory*. *Jurnal Multidisiplin Madani*, 2(7), 3067–3080.
- Anugrah, F. 2023. Studi Identifikasi Faktor Faktor Yang Mempengaruhi Intensitas Bermain *Game Online* Pada Remaja Di Desa Orika Kecamatan Pulau Rakyat Kabupaten Asahan. <https://repository.uma.ac.id/jspui/bitstream/123456789/21472/1/178600235 - Faisal Anugrah - Fulltext.pdf>
- Anwar, F. 2022. Generasi Alpha: Tantangan dan Kesiapan Pendidik Bimbingan Konseling dalam Menghadapinya. *At-Taujih: Bimbingan Dan Konseling Islam*, 5(2), 68–80. <https://jurnal.ar-raniry.ac.id/index.php/Taujih/article/view/16093>
- Astuti, P., Mukramin, S., Ismail, L., Yusdayanti, Y., Israwati, I., & Karlina, Y. 2023. Pendidikan Moral Emile Durkheim dan Relevansinya Terhadap Pendidikan. *Journal on Education*, 5(3), 10654–10668. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i3.1959>
- Atika Mentari. 2024. *The Development Period of Generation Alpha: Viewed from the Perspective of Developmental Psychology* Atika Mentari Nataya Nasution. *Jurnal Penelitian Pendidikan, Psikologi Dan Kesehatan (J-P3K)*, 5(1), 158–164. www.jurnalp3k.com/index.php/J-P3K/index
- Auliya. 2020. Kecerdasan Moral Anak Usia Dini. *Insan Cendikia Mandiri*. <https://books.google.com/books?hl=id&lr=&id=cCkqEAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA1&dq>
- Azkiya, V. 2022. Jumlah *Gamers Indonesia* Terbanyak Ketiga di Dunia. *We Are Social*. <https://databoks.katadata.co.id>. Diakses pada 04 Agustus 2024.
- Baihaqi, M. A. 2022. *Analisis Isi Pesan Akhlak dalam Novel "Janji" Karya Tere Liye* (Vol. 1, Issue 3) [UIN SYARIF HIDAYATULLAH JAKARTA]. <https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/handle/123456789/64128>

- Budiarto, G. 2020. Indonesia dalam Pusaran Globalisasi dan Pengaruhnya Terhadap Krisis Moral dan Karakter. *Pamator Journal*, 13(1), 50–56. <https://doi.org/10.21107/pamator.v13i1.6912>
- Cahyono, A. S. 2021. Anang Sugeng Cahyono, Pengaruh Media Sosial Terhadap Perubahan Sosial Masyarakat di Indonesia. *Jurnal Publiciana*, 9(1), 140–157. <https://journal.unita.ac.id/index.php/publiciana/article/view/79>
- Deci, E. L., & Ryan, R. M. 2000. *The “what” and “why” of goal pursuits: Human needs and the self-determination of behavior. Psychological Inquiry*, 11(4), 227–268. https://doi.org/10.1207/S15327965PLI1104_01
- Desmita. 2009. Psikologi Perkembangan peserta didik, panduan bagi orang tua dan pendidik dalam memahami psikologi anak usia SD, SMP, dan SMA. In *Psikologi Perkembangan Peserta Didik, Panduan Bagi Orang Tua dan Pendidik dalam Memahami Psikologi Anak Usia SD, SMP dan SMA*.
- Dunn, J. C., & Zimmer, C. 2020. *Self-determination theory. Routledge Handbook of Adapted Physical Education*, 55(1), 296–312. <https://doi.org/10.4324/9780429052675-23>
- Erni, dkk. 2021. Analisis bibliometrik *Mobile Mathematics Learning*. *Jurnal Riset HOTS Pendidikan Matematika*, 1(2), 191–205. <http://download.garuda.kemdikbud.go.id/article.php?article=2343420&val=22575&title=Analisis Bibliometrik Mobile Mathematics Learning>
- Fadlurrohim, I., Husein, A., Yulia, L., Wibowo, H., & Raharjo, S. T. 2020. Memahami Perkembangan Anak Generasi Alfa Di Era Industri 4.0. *Focus: Jurnal Pekerjaan Sosial*, 2(2), 178. <https://doi.org/10.24198/focus.v2i2.26235>
- Fania Nurtriana, F. N., Rianti, Septiana Pradyta, & Trisnawati Hutagalung. 2022. *Analysis of Moral Value in the Picture Story of the Fable Edition “Our Tax” by the Directorate Of Extension, Services, and Public Relations. Aksis: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 6(1), 38–51. <https://doi.org/10.21009/aksis.060104>
- Farihen. 2012. Implikasi Penerapan Teori Perkembangan Modal Jean Piaget Dalam Pendidikan Moral Anak. *Jurnal Teknodik*, XVI, 240–254. <https://doi.org/10.32550/teknodik.v0i0.24>
- Firda Devi Candranita, Sasmiyanto, K. 2019. Hubungan Aktivitas Penggunaan *Game Online* Dengan Emosional Pengguna Pada Peserta Didik- Siswi Kelas XI SMA Negeri 3 Bondowoso. *Journal Universitas Muhammadiyah Jember*, 30. http://repository.unmuhjember.ac.id/5330/12/L_ARTIKEL_JURNAL.pdf

- Fitri, M., & Na'imah, N. 2020. Faktor Yang Mempengaruhi Perkembangan Moral Pada Anak Usia Dini. *Al-Athfaal: Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 1–15. <https://doi.org/10.24042/ajipaud.v3i1.6500>
- Galih Hidayat, I. U. S. 2020. Hubungan Antara Sensation Seeking dan Adiksi *Game Online* di Indonesia. *Prosiding Psikologi*, 6(2), 812–816. <http://dx.doi.org/10.29313/.v6i2.24447>
- Griffiths, M. 2005. *Video games and health*. *British Medical Journal*, 331(7509), 122–123. <https://doi.org/10.1136/bmj.331.7509.122>
- Griffiths, M. 2005. A “components” model of addiction within a biopsychosocial framework. *Journal of Substance Use*, 10(4), 191–197. <https://doi.org/10.1080/14659890500114359>
- Gurusinga F. 2020. Hubungan kecanduan *Game Online* Dengan Pola Tidur Pada Remaja Usia 16-18 Tahun Di SMA Negeri 1 Deli Tua Kecamatan Deli Tua kabupaten Deli Serdang. *Journal Deli Husada*. <http://ejournal.delihusada.ac.id/index.php/JPKM/article/download/194/141>
- Gustavo Carlo and Brandy A. Randal. 2002. *The Development of a Measure of Prosocial Behaviors for Late Adolescents*. *Journal of Youth and Adolescence*, 1(31), 31–44.
- Halim, A., Viyanti, V., Mentari, A., & Nurhayati, N. 2022. Internalisasi Nilai-Nilai Nasionalisme Di Lingkungan Pondok Pesantren Kabupaten Pesisir Barat. *Bhineka Tunggal Ika: Kajian Teori Dan Praktik Pendidikan PKn*, 9(1), 71–78. <https://doi.org/10.36706/jbti.v9i1.17590>
- Hoffman, M. L. 2000. *Empathy's Limitations: Over-Arousal and Bias*. <http://dx.doi.org/10.1017/CBO9780511805851>
- Indira Lintang. 2023. DATA: 10 Negara dengan *Gamers* Terbanyak di Dunia. *Inilah.Com*. <https://www.inilah.com/negara-dengan-gamers-terbanyak-di-dunia>. Diakses pada tanggal 04 Agustus 2024
- Janatin, R. P., & Kurnia, M. D. 2022. Upaya Pengembangan Karakter pada Generasi Muda di Era Digital. *Jubah Raja (Jurnal Bahasa, Sastra, Dan Pengajaran)*, 1(2), 109–115. <https://www.ejurnal.ikipgribojonegoro.ac.id/index.php/JR/article/view/2885>
- Jelita, M., Ramadhan, L., Pratama, R., Andy, Yusri, F., & Yarni, L. 2023. Teori Belajar Behavioristik. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 5, 404–411.
- Kementerian Kesehatan Republik Indonesia. 2022. Ketahui Dampak Negatif Media Sosial Bagi Kesehatan Mental. https://yankes.kemkes.go.id/view_artikel/1108/ketahui-dampak-negatif-media-sosial-bagi-kesehatan-mental. Diakses pada 10 Juli 2024

- Khairunnisa, Kausar, M. F. Al, Ramadhina, R., Aulia, S. R., & Nugraha, R. G. 2022. Pengaruh *Game Online Free Fire* Terhadap Nilai Moral Dan Nilai Sosial Pancasila Pada Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Kewarganegaraan*, 6(1), 2109–2115. <http://journal.upy.ac.id/index.php/pkn/article/view/2934>
- Lestari, R. W., Meiyuntariningsih, T., Ramadhani, H. S., & Psikologi, F. 2023. Kualitas tidur pada anggota komunitas olahraga elektronik: Bagaimana peran intensitas penggunaan *game online*? *INNER: Journal of Psychological Research*, 2(4), 916–924.
- Manuel, R. A., & Sutanto, A. 2021. Generasi Alpha: Tinggal Diantara. *Jurnal Sains, Teknologi, Urban, Perancangan, Arsitektur (Stupa)*, 3(1), 243. <https://doi.org/10.24912/stupa.v3i1.10468>
- Marinda, L. 2020. Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget Dan Problematikanya Pada Anak Usia Sekolah Dasar. *An-Nisa': Jurnal Kajian Perempuan Dan Keislaman*, 13(1), 116–152. <https://doi.org/10.35719/annisa.v13i1.26>
- Mark J. P. Wolf. 2002. *Review: The medium of the video game*. In *International Journal of Phytoremediation* (Vol. 21, Issue 1). <https://doi.org/10.1080/10509200290103305>
- Matur, Y. P., Simon, M. G., & Ndong, T. A. 2021. *The relations between the ego and the unconscious*. *The Jung Reader*, 6(10), 98–139. <https://doi.org/10.4324/9780203721049-12>
- Mertika, M., & Mariana, D. 2020. Fenomena *Game Online* di Kalangan Anak Sekolah Dasar. *Journal of Educational Review and Research*, 3(2), 99. <https://doi.org/10.26737/jerr.v3i2.2154>
- Michael. 2021. Indonesia Disebut Jadi Pendorong Utama Pertumbuhan *Esports* Asia Tenggara. *Merdeka.Com*. <https://www.merdeka.com/teknologi/indonesia-disebut-jadipendorong-utama-pertumbuhan-esports-asia-tenggara.html>. Diakses pada 10 Juli 2024
- M. Maiwan. 2018. Memahami Teori-Teori Etika: Cakrawala Dan Pandangan Oleh: Mohammad Maiwan *. *Jurnal Universitas Negeri Jakarta*, 193–215.
- Namiri, Z., Patimah, S., Subandi, & Makbulloh, D. 2023. Optimalisasi Penggunaan Teknologi Digital dalam Pembelajaran di SMP IT Ar Raihan Bandar Lampung. *At-Tajdid: Jurnal Pendidikan Dan Pemikiran Islam*, 7(2), 465–474.
- Nauli, V. A., Karnadi, K., & Meilani, S. M. 2019. Peran Ibu Pedagang Pasar 24 Jam Terhadap Perkembangan Moral Anak (Penelitian Studi Kasus di Kota Bekasi). *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 241. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v3i1.179>

- Nazwa, S. L., & Nasution, P. D. M. 2023. Perkembangan Teknologi Informasi Dan Dampaknya Pada Masyarakat. *Jurnal Multidisiplin Saintek*, 01(12), 21–30.
- Nik Haryanti, Mar’atul Hasanah, & Setyaning Utami. 2022. Pengaruh *Game Online* Terhadap Prestasi Belajar Dan Motivasi Belajar Peserta didik Mi Miftahul Huda Sendang Tulungagung. *CENDEKIA: Jurnal Ilmu Sosial, Bahasa Dan Pendidikan*, 2(3), 131–138.
<https://doi.org/10.55606/cendikia.v2i3.338>
- Novayanty, A. A. 2021. Peningkatan Perilaku Moral Pada Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Penggunaan Metode Bercerita. *Instruksional*, 2(2), 53.
<https://doi.org/10.24853/instruksional.2.2.53-61>
- Novianti, R. 2019. Generasi Alpha – Tumbuh dengan *Gadget* dalam Genggaman Ria. *JURNAL EDUCHILD (Pendidikan & Sosial)*, 8(2), 65–70.
<https://educhild.ejournal.unri.ac.id/index.php/JPSBE>
- Nunzairina, N. 2018. Sejarah Pemikiran Psikologi Islam Zakiah Daradjat. *JUSPI (Jurnal Sejarah Peradaban Islam)*, 2(1), 99.
<https://doi.org/10.30829/j.v2i1.1793>
- Nurlan, F. 2019. *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. CV. Pilar Nusantara.
- Nurmalisa, Y., & Adha, M. M. 2016. Peran Lembaga Sosial Terhadap Pembinaan Moral Remaja Di Sekolah Menengah Atas. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan*, 1(1), 64–71.
<https://doi.org/10.17977/um017v21i22016p064>
- Oktavia Silvi. 2019. Peran Perpustakaan Dan Pustakawan Dalam Menghadapi Generasi Digital Native. *BIBLIOTIKA: Jurnal Kajian Perpustakaan Dan Informasi*, 3(1), 81–89.
https://www.researchgate.net/publication/335350176_Peran_Perpustakaan_Dan_Pustakawan_Dalam_Menghadapi_Generasi_Digital_Native
- Olivera Petrovich. 2011. *The Philosophy of Moral Development*. In *British Journal of Psychology* (Vol. 11, Issue 3, pp. 313–316).
<https://doi.org/10.1177/1748895811401979>
- Pramesthi, J. A. 2021. *Meaning Transfer Model* pada *Social Media Influencer*. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 19(1), 1. <https://doi.org/10.31315/jik.v19i1.4293>
- Prayitno, B. B., & Widyawati, N. 2019. Pengaruh Kualitas Produk, Harga, Citra Merek, dan *Word of Mouth* terhadap Keputusan Pembelian Yamaha R15. *Jurnal Ilmu Dan Riset Manajemen*, 8(2), 1–21. <http://jurnalmahapeserta.didik.stiesia.ac.id/index.php/jirm/article/view/838>

- Pupu Saeful. 2021. Perkembangan Peserta Didik. In Sri Budi Hastuti (Ed.), *Sinar Grafika Offset* (1st ed.). Bumi Aksara.
[https://rama.uniku.ac.id/id/eprint/297/1/Perkembangan Peserta Didik.pdf](https://rama.uniku.ac.id/id/eprint/297/1/Perkembangan%20Peserta%20Didik.pdf)
- Rahmania, N., & Dorahman, B. 2023. Analisis Dampak Negatif Penggunaan Gadget Ditinjau Dari Perilaku Peserta didik. *Jurnal Pendidikan: SEROJA*, 2(4), 512–519. <http://jurnal.anfa.co.id/index.php/seroja>
- Rosa, E., Djuwita, P., & Hasnawati, H. 2021. Pengaruh *Game Online* Terhadap Perilaku Peserta didik Kelas V SDN Kota Bengkulu. *JURIDIKDAS: Jurnal Riset ...*, 4(2), 276–283.
<https://ejournal.unib.ac.id/index.php/juridikdasunib/article/view/20358>
- Saman, A. M., & Hidayati, D. 2023. Pola Asuh Orang Tua Milenial dalam Mendidik Anak Generasi Alpha di Era Transformasi Digital. *Jurnal Basicedu*, 7(1), 984–992. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i1.4557>
- Saputro, D. W., Pitoewas, B., & Adha, M. M. 2013. Pengaruh Pendidikan Nilai Dalam Keluarga Terhadap Sikap Tanggung Jawab Siswa Di Kelas X Sma Negeri I Terbanggi Besar Tahun. *Prosiding Seminar Nasional FKIP, 2013*.
- Sebayang, D. P., Pitoewas, B., & Halim, A. 2023. Implementasi Pendidikan Anti Korupsi Dalam Tatanan Sistem Sosial Untuk Memperkuat Keadaban Kewarganegaraan. *JERUMI: Journal of Education Religion Humanities and Multidisciplinary*, 1(1), 39–49. <https://doi.org/10.57235/jerumi.v1i1.1190>
- Sihaloho, M. S., Suwu, E. A. A., & Mumu, R. 2020. Kajian *game online* terhadap anak di bawah umur di Kelurahan Bahu Kecamatan Malalayang Kota Manado (Studi kasus pada anak di bawah umur 12 tahun). *Jurnal Holistik*, 13(1), 1–12.
- Sitorus, J., & Simanjuntak, S. R. 2021. Hubungan Aktivitas Bermain *Game Online* Terhadap Masalah Perilaku Remaja Di Laguboti. *Jkh*, 2(1), 63–71.
- Sliwa, P. 2017. *Moral understanding as knowing right from wrong*. *Ethics*, 127(3), 521–552. <https://doi.org/10.1086/690011>. Diakses 30 Juli 2024
- Sri Lena, M., Nendra, F., Rahim, Z., & Tricia, A. 2023. *Praktik Observasi Sekolah* (1st ed., Vol. 1). Madza Media. www.madzamedia.co.id. Diakses pada 10 Juli 2024.
- Stephan Schaffrath. 2016. *Dave Grossman and the Depiction of the Psychological Effects of Killing in the Television Show Supernatural*. *Response The Journal of Popular and American Culture*, 1(1).
<https://responsejournal.net/issue/2016-11/article/dave-grossman-depiction>

- Sudirman. 2020. Keteladanan Pendidik Dan Kontribusinya Terhadap Karakter Kebangsaan Peserta Didik Di Sma Negeri Kota Padang Panjang. *19(5)*, 48–61. <https://ppjp.ulm.ac.id/journal/index.php/pkn/article/viewFile/8314/6228>
- Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Sukirno. 2020. Jumlah Pemain *Game Online* Dunia 2020. *Internet World Stats*. <https://dataalinea.id>. Diakses pada 10 Juli 2024
- Suryani, M, S., Utami, S., & Ichsan, M. 2023. Dampak *Game online* Terhadap Etika Remaja. *Jurnal Penelitian Dan Pengabdian*, *1(1)*, 131–138.
- Susanti, S., Budiman, I. A., & Mahpudin. 2021. *Systematic Literatur Review : Dampak Game Online*. *Seminar Nasional Pendidikan*, 634–641.
- Tarsono, T. 2018. Implikasi Teori Belajar Sosial (*Social Learning Theory*) Dari Albert Bandura Dalam Bimbingan Dan Konseling. *Psymphatic : Jurnal Ilmiah Psikologi*, *3(1)*, 29–36. <https://doi.org/10.15575/psy.v3i1.2174>
- Taufik, A. 2022. Analisis Perilaku Pergaulan Anak Remaja Di Tinjau Dari Aspek Moralitas (Studi Fenomenologi). *Jurnal Ilmiah Mahapeserta didik Pendidikan Sejarah*, *7, nO. 1*, 1–6. <https://jim.usk.ac.id/sejarah/article/viewFile/11124/9214>
- Ulya, L., Sucipto, S., & Fathurohman, I. 2021. Analisis Kecanduan *Game Online* Terhadap Kepribadian Sosial Anak. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, *7(3)*, 1112–1119. <https://doi.org/10.31949/educatio.v7i3.1347>
- Wahab, A., Syahid, A., & Junaedi. 2021. Penyajian Data Dalam Tabel Distribusi Frekuensi. *Education and Learning Journal*, *2(1)*, 40–48.
- Widyastuti, S. H., & Hartanto, D. D. 2023. Pendidikan Karakter dalam Perspektif Keyogyakarta. *Jurnal Ikadbudi*, *12(1)*, 1–17.
- Winarningsih, W., Adha, M. M., & Halim, A. 2022. Efektivitas Pelaksanaan Pembelajaran Daring terhadap Pembentukan Keadaban Peserta Didik pada Mata Pelajaran PPKn. *De Cive: Jurnal Penelitian Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan*, *2(1)*, 1–9. <https://doi.org/10.56393/decive.v2i1.512>
- Yakindo, T., Evarianti, A., Rahayu, N., Aisy, R., Rahma,., Amanda, N. , & Sapriwa, A. 2023. Moralitas dan Hukum dalam Pandangan Immanuel Kant. *Praxis: Jurnal Filsafat Terapan*, *1*, 1–1. <https://doi.org/10.11111/praxis.xxxxxxx>
- Yanuardianto, E. 2019. Teori Kognitif Sosial Albert Bandura (Studi Kritis Dalam Menjawab Problem Pembelajaran di Mi). *Auladuna: Jurnal Prodi Pendidikan Pendidik Madrasah Ibtidaiyah*, *1(2)*, 94–111. <https://doi.org/10.36835/au.v1i2.235>

- YM, N. F., Novianti, R., & Hukmi, H. 2020. Hubungan Kecerdasan Emosi Dengan Perilaku Moral Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk Harapan Bunda Kecamatan Cerenti Kabupaten Kuantan Singingi. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 3(1), 115–124. <https://doi.org/10.31004/jrpp.v3i1.877>
- Yunisca Nurmalisa, T. A. 2020. Pengaruh Pendidikan Keluarga Terhadap Pembentukan Karakter Anak Di Kelurahan Gunung Sulah. 4(November), 274–282.
- Zimmerman, B. J. 2002. *Becoming a self-regulated learner: An overview. Theory into Practice*, 41(2), 64–70. https://doi.org/10.1207/s15430421tip4102_2
- Zuafah, L., Kiswoyo, & Agustini, F. 2021. Analisis Dampak *Game Online* Terhadap Moral Peserta didik Kelas 4 SDN UNDAAN KIDUL 01 DEMAK. 2022, 2(1), 86–95. http://itjen.pu.go.id/single_kolom/66