

ABSTRAK

PENGARUH *GAME ONLINE* TERHADAP SIKAP MORAL PESERTA DIDIK DI SMA NEGERI 15 BANDAR LAMPUNG

Oleh:

NANDA SANTOBY

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh *game online* terhadap sikap moral peserta didik di SMAN 15 Bandar Lampung. Pesatnya perkembangan teknologi telah membawa berbagai dampak, salah satunya adalah meningkatnya penggunaan *game online* di kalangan remaja. Penggunaan *game online* yang berlebihan justru dapat memengaruhi perilaku sosial, motivasi belajar, serta perkembangan moral peserta didik.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode deskriptif. Populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas X, dengan jumlah sampel sebanyak 43 peserta didik yang ditentukan menggunakan rumus Taro Yamane. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui angket dan wawancara dengan guru PPKn serta peserta didik. Variabel bebas penelitian ini adalah kebiasaan bermain *game online*, adapun variabel terikat adalah sikap moral peserta didik.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh signifikan sebesar 69,5% antara intensitas bermain *game online* terhadap sikap moral peserta didik. Semakin sering peserta didik bermain *game online*, maka semakin cenderung terjadi pembentukan dalam kedisiplinan, empati sosial, serta rasa tanggung jawab mereka. Temuan ini menegaskan pentingnya kesadaran, bimbingan, dan pendidikan moral dalam menghadapi perilaku digital peserta didik.

Kata Kunci: Game online, Sikap Moral, Peserta Didik, Tanggung Jawab, Kedisiplinan.

ABSTRACT

THE IMPACT OF ONLINE GAMING ON THE MORAL BEHAVIOR OF STUDENTS AT SMA NEGERI 15 BANDAR LAMPUNG

By:

NANDA SANTOBY

This study aims to determine the influence of online games on students' moral attitudes at SMAN 15 Bandar Lampung. The rapid development of technology has brought various impacts, one of which is the increasing use of online games among teenagers. Excessive use of online games can negatively affect students' social behavior, learning motivation, and moral development. This research employs a quantitative approach with a descriptive method. The population consists of 10th-grade students, with a sample of 43 students determined using the Taro Yamane formula. Data were collected through questionnaires and interviews with Civics (PPKn) teachers and students. The independent variable in this study is the habit of playing online games, while the dependent variable is students' moral attitudes. The results indicate a significant influence of 69.5% between the intensity of playing online games and students' moral attitudes. The more frequently students play online games, the more likely they are to experience a decline in discipline, social empathy, and sense of responsibility. These findings highlight the importance of awareness, guidance, and moral education in addressing students' digital behavior.

Keywords: Online Games, Moral Attitude, Students, Responsibility, Discipline.