

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

(Skripsi)

Oleh

**Nanda Santoby
NPM 2113032062**



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

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.

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

Oleh:

Nanda Santoby

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

Nama Mahasiswa

: Nanda Santoby

NPM

: 2113032062

Program Studi

: Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan

Jurusan

: Pendidikan IPS

Fakultas

: Keguruan dan Ilmu Pendidikan

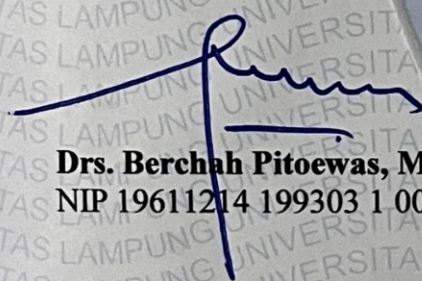


MENYETUJUI

1. Komisi Pembimbing

Pembimbing I,

Pembimbing II,


Drs. Berchah Pitoewas, M.H.
NIP 19611214 199303 1 001


Edi Siswanto, S.Pd., M.Pd.
NIK 231601840309101

2. Mengetahui


**Ketua Jurusan Pendidikan
Ilmu Pengetahuan Sosial**


**Koordinator Program Studi
Pendidikan PKn**

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

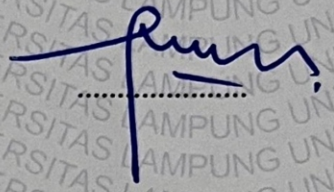
Dr. Yunisca Nuralisa, M.Pd.
NIP 19870602 200812 2 001

MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

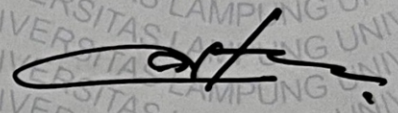
Ketua

: Drs. Berchah Pitoewas, M.H.



Sekretaris

: Edi Siswanto, S.Pd., M.Pd.



Penguji

Bukan Pembimbing

: Devi Sutrisno Putri, S.Pd., M.Pd.

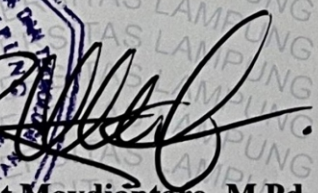


2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Dr. Albet Maydiantoro, M.Pd.

NIP 19870504 201404 1 001



Tanggal Lulus Ujian Skripsi: 1 Agustus 2025

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini, adalah :

Nama : Nanda Santoby
NPM : 2113032062
Program Studi : Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan
Jurusan : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Alamat : RT/RW 003/003, Gunung Cahya, Kecamatan Pakuan
Ratu, Kabupaten Way Kanan, Provinsi Lampung.

Dengan ini menyatakan bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar sarjana disuatu 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, 1 Agustus 2025


Nanda Santoby
NPM. 2113032062

RIWAYAT HIDUP



Penulis bernama Nanda Santoby, lahir di Way Kanan pada tanggal 22 Maret 2003 yang merupakan anak pertama dari 2 (dua) bersaudara dari pasangan Bapak Damsi dan Ibu Ridawati.

Pendidikan formal yang telah ditempuh penulis antara lain:

1. SD Negeri 1 Gunung Cahya yang diselesaikan pada tahun 2015.
2. SMP Negeri 1 Pakuan Ratu yang diselesaikan pada tahun 2018.
3. SMA Negeri 15 Bandar Lampung yang diselesaikan pada tahun 2021.

Pada tahun 2021, penulis diterima sebagai mahasiswa Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung melalui jalur Seleksi Bersama Masuk Perguruan Tinggi Negeri (SBMPTN). Penulis pernah menjadi anggota Forum Pendidikan Kewarganegaraan (FORDIKA) tahun 2021, dan menjabat sebagai Ketua Bidang Hubungan Masyarakat Forum Pendidikan Kewarganegaraan (FORDIKA) pada tahun 2023, serta menjabat sebagai Ketua Umum Forum Pendidikan Kewarganegaraan (FORDIKA) tahun 2024. Penulis melaksanakan KKN pada bulan Januari tahun 2024 di desa Sukaraja, Kecamatan Rajabasa, Kabupaten Lampung Selatan dan melaksanakan Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) di SMP Negeri 2 Rajabasa, pada bulan Januari-Februari 2024.

MOTTO

“Maka sesungguhnya Bersama kesulitan itu ada kemudahan. Sesungguhnya bersama kesulitan itu ada kemudahan”

(Q.S Al-Insyirah: 5-6)

“Hatiku tenang mengetahui apa yang melewatkanmu tidak akan pernah menjadi takdirku, dan apa yang ditakdirkan untukmu tidak akan pernah melewatkanmu”

(Ummar bin Khattab)

“Orang lain gak akan paham struggle dan masa sulitnya kita, yang mereka ingin tahu hanya bagian success stories nya aja. Jadi berjuanglah untuk diri sendiri meskipun gak akan ada yang tepuk tangan. Kelak diri kita di masa depan akan sangat bangga dengan apa yang kita perjuangkan hari ini”.

PERSEMBAHAN

Dengan Mengucap Syukur Kepada Tuhan yang Maha Esa,
kupersembahkan karya kecil ini sebagai tanda bukti dan cinta kasih
kepada :

Kedua Orangtuaku, Ayahku dan Ibuku yang sangat aku cintai sepenuh hati, yang
selalu mendoakan, memberikan kasih sayang yang penuh, mendidik,
memfasilitasi yang terbaik dan memberikan motivasi dan semangat bahkan
melakukan pengorbanan yang tiada ternilai harganya untuk diriku beserta
keberhasilanku”

Serta

Almamaterku tercinta Universitas Lampung

SANWACANA

Puji syukur atas kehadiran Tuhan Yang Maha Esa yang telah melimpahkan berkat dan anugerahnya kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul “**Pengaruh *Game online* Terhadap Sikap Moral Peserta Didik SMA Negeri 15 Bandar Lampung**”. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Pendidikan di Universitas Lampung.

Terselesaikan skripsi ini tidak pernah terlepas dari arahan dan bimbingan, saran serta bantuan moral maupun spiritual serta arahan dan motivasi dari berbagai pihak sehingga segala kesulitan yang dialami dapat terlewati dengan baik. Dalam kesempatan ini, penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Bapak Dr. Albet Maydiantoro, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
2. Bapak Dr. Riswandi, M.Pd., selaku Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kerjasama Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung.
3. Bapak Bambang Riadi, S.Pd., M.Pd. selaku Wakil Dekan Bidang Keungan dan Umum Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
4. Bapak Hermi Yanzi, S.Pd. M.Pd., selaku Wakil Dekan Bidang Kemahasiswaan dan Alumni Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung.
5. Bapak Dr. Dedy Miswar, S.Si., M.Pd. selaku Ketua Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung.
6. Ibu Dr. Yunisca Nurmalisa, S.Pd., M.Pd., selaku koordinator program studi PPKn Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
7. Bapak Drs. Berchah Pitoewas, M.H., selaku pembimbing akademik (PA) dan pembimbing I. Terimakasih banyak atas masukan, saran dan bimbingan yang

telah banyak membantu penulis untuk menyelesaikan skripsi ini dan terimakasih atas segala motivasi yang telah diberikan.

8. Bapak Edi Siswanto, S. Pd., M. Pd. selaku pembimbing II. Terima Kasih banyak telah membimbing, memberikan motivasi, ilmu, meluangkan waktu dan tenaga atas arahan untuk penyelesaian skripsi ini.
9. Ibu Devi Sutrisno Putri, S.Pd., M.Pd., sebagai Pembahas I. Terima kasih banyak atas saran dan masukannya serta motivasi dan semangat yang diberikan dalam penyelesaian skripsi ini.
10. Ibu Nurhayati, S.Pd., M.Pd., selaku pembahas II. Terima Kasih banyak karena telah meluangkan waktu, tenaga, pikiran serta selalu memberikan motivasi, saran dan masukan dalam penyelesaian skripsi ini
11. Bapak dan Ibu dosen Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung terimakasih atas segala ilmu yang telah diberikan, saran, serta segala bantuan yang diberikan.
12. Staff Program studi PPKn Universitas Lampung yang telah membantu peneliti selama mengadakan penelitian.
13. Ibu Maria habiba, S.Pd., M.Pd., selaku kepala SMA Negeri 15 Bandar Lampung, yang telah memberikan izin penelitian serta senantiasa memberikan motivasi dan semangat kepada penulis.
14. Ibu Rhosita, S.Pd., selaku guru pembimbing saya di SMA Negeri 15 Bandar Lampung, yang telah memberikan motivasi dan semangat kepada penulis.
15. Terkhusus kepada keluarga kecilku yang aku sayangi ayah, ibu, dan adikku. Bapak Damsi, Ibu Ridawati, dan Ican Nawawi. Skripsi ini sebagai tanda bakti dan ungkapan terimakasih yang tak terhingga, ku persembahkan skripsi ini karena telah memberikan dukungan yang tak ternilai dan tak terhingga. Terima kasih untuk semua doa yang menjagaku selama dalam perantauan, semua ketulusan, keikhlasan kesabaran dan motivasi dan dukungan penuh untuk menyelesaikan skripsi ini.
16. Kepada kabinet RAKSHABINAYA 2024 terimakasih yang melengkapi langkahku dalam perjuangan selama kuliah ku dan membangun karakterku di kampus dan memberiku semangat juang dalam dunia perkuliahan

17. Kepada sahabat seperjuanganku saudara Kost The Hell, ucapan terimakasih penulis kepada teman seperjuangan karena telah membantu memberikan masukan, motivasi, dan semangat dalam penyusunan skripsi ini.
18. Teman seperjuanganku di Program Studi PPKn angkatan 2021 serta kakak tingkat dan adik tingkat terima kasih untuk arahan, kebersamaan dan kerja sama selama berjuang di PPKn.
19. Semua Pihak yang secara langsung maupun tidak langsung telah membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini. Semoga segala bantuan, bimbingan dan dorongan yang diberikan kepada penulis mendapatkan rahmat dan pahala dari Allah SWT.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan penyajiannya. Akhirnya penulis berharap semoga dengan kesederhanaanya skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak.

Bandar Lampung, 1 Agustus 2025
Penulis,

Nanda Santoby
NPM. 2113032062

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* terhadap Sikap Moral Peserta Didik di SMAN 15 Bandar Lampung” yang merupakan salah satu syarat untuk menyelesaikan studi penulis.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna. Untuk itu kritik dan saran yang bersifat membangun sangat penulis harapkan.

Semoga Allah SWT selalu memberkahi langkah kita dan memberikan kesuksesan dunia dan akhirat serta semoga proposal ini dapat bermanfaat bagi kita semua.

Bandar Lampung, 1 Agustus 2025
Penulis,

Nanda Santoby
NPM 2113032062

DAFTAR ISI

ABSTRAK	viii
ABSTRACT	ix
RIWAYAT HIDUP	xi
MOTTO	xii
PERSEMBAHAN.....	xiii
SANWACANA	xiv
KATA PENGANTAR	x
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
 I. PENDAHULUAN	 1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	7
1.3 Batasan Masalah.....	7
1.4 Rumusan Masalah.....	7
1.5 Tujuan Penelitian.....	8
1.6 Manfaat Penelitian.....	8
1.7 Ruang lingkup penelitian	9
 II. TINJAUAN PUSTAKA	 10
2.1 Deskripsi Teori.....	10
2.2 Tinjauan Umum Tentang Moral	10
b. Jenis-Jenis Moral.....	12
2.3 Tinjauan Umum Mengenai Sikap Moral	15
a. Pengertian Sikap.....	15
b. Pengertian Sikap Moral.....	16
c. Indikator Sikap Moral.....	18
d. Faktor-faktor Yang Memengaruhi Sikap Moral.....	20
2.4 Tinjauan Tentang <i>Game online</i>	21
a. Pengertian <i>Game online</i>	21
b. Tipe-Tipe <i>Game online</i>	23
c. Dampak-Dampak Penggunaan <i>Game online</i>	26
f. Kajian Penelitian Relevan.....	27
g. Kerangka Pikir.....	28
h. Hipotesis	29
 III. METODOLOGI PENELITIAN	 30

3.1 Jenis Penelitian	30
3.2 Populasi dan Sampel Penelitian	30
a. Populasi.....	30
b. Sampel.....	30
3.3 Variabel Penelitian.....	31
3.4 Definisi Konseptual dan Operasional	31
a. Definisi Konseptual	31
b. Definisi Operasional	32
3.5 Rencana Pengukuran Variabel.....	34
3.6 Teknik Pengumpulan Data.....	34
a. Teknik Pokok	34
b. Teknik Penunjang	35
3.7 Instrumen Penelitian	36
a. Lembar Angket.....	36
b. Lembar Wawancara	37
3.8 Uji Validitas dan Reliabilitas	37
a. Uji Validitas	37
b. Uji Reliabilitas	38
3.9 Teknik Analisis Data.....	39
a. Analisis Distribusi Frekuensi	39
3.10 Uji Prasyarat	41
a. Uji Normalitas.....	41
b. Uji Linieritas	41
3.11 Uji Hipotesis	41
IV. HASIL DAN PEMBAHASAN.....	43
4.1 Gambaran Umum dan Lokasi Penelitian	43
a. Profil SMA Negeri 15 Bandar Lampung	43
b. Sarana dan Prasarana SMA Negeri 15 Bandar Lampung.....	44
4.2 Deskripsi Data Uji Coba Instrumen	46
a. Pelaksanaan Uji Validitas	46
b. Pelaksanaan Uji Reliabilitas	49
4.3 Deskripsi Data Penelitian	51
a. Pengumpulan Data.....	51
b. Penyajian Data	51
4.4 Uji Prasyarat	62
a. Uji Normalitas.....	62
b. Uji Linieritas	63
4.5 Uji Hipotesis	63
4.5 Pembahasan Hasil Penelitian.....	65
V. KESIMPULAN DAN SARAN	78
5.1 KESIMPULAN	78
5.2 Saran.....	80
DAFTAR PUSTAKA	81
LAMPIRAN.....	85

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
2.1 Kerangka Berpikir	29
3.1 Skor Alternatif Jawaban Skala Likert.....	35
3.2 Indeks Koefisien Reliabilitas.....	39
4.1 Hasil Uji Coba Angket (Variabel X) Kepada 10 Responden Diluar Sampel ..	46
4.2 Hasil Uji Coba Angket (Variabel Y) Kepada 10 Responden Diluar Sampel ..	48
4.3 Hasil Uji Coba Reliabiitas (Varibel X)	49
4.4 Hasil Uji Coba Reliabiitas (Varibel Y)	50
4.5 Distribusi Frekuensi Indikator Tempat Bermain <i>game online</i>	53
4.6 Distribusi Frekuensi Indikator waktu dalam bermain <i>game online</i>	54
4.7 Distribusi Frekuensi Indikator Jenis <i>Game online</i>	56
4.8 Distribusi Frekuensi Indikator Tanggung Jawab.....	58
4.9 Distribusi Frekuensi Indikator Kepedulian	60
4.10 Distribusi Frekuensi Indikator kedisiplinan	61
4.11 Uji Normalitas Data Menggunakan SPSS Versi 27	62
4.12 Hasil Uji Regresi Linier Data Penelitian Menggunakan SPSS Versi 27.	63
4.13 Hasil Uji Regresi Linier Sederhana Data Penelitian Menggunakan SPSS Versi 27.....	64
4.14 Coefficients Uji Regresi Linier Sederhana Data Penelitian Menggunakan SPSS Versi 27	64
4.15 Hasil Perhitungan R_{square}	65

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
4.1 Bagan Struktur Organisasi SMA N 15 Bandar Lampung	45

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran

- 1 Surat Balasan Selesai Penelitian Pendahuluan
- 2 Surat Balasan Selesai Penelitian.
- 3 Kisi- kisi Angket
- 4 Instrumen Penelitian
- 5 Wawancara
- 6 Uji Coba Instrumen (Uji Validitas X *Game online*)
- 7 Hasil Angket X *Game online*
- 8 Hasil Angket Y Sikap Moral
- 9 Pengguna *game online*
- 10 Diagram Pengguna *Game online*
- 11 Dokumentasi Penelitian

I. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

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 sikap dan etika yang baik, sehingga peserta didik dapat menjadi individu yang bertanggung jawab dan berintegritas. Seiring pesatnya perkembangan teknologi, pendidikan moral menghadapi tantangan baru yang memerlukan penyesuaian dan inovasi agar tetap relevan dan efektif dalam membentuk karakter peserta didik.

Konsep moral mengandung dua makna: pertama, keseluruhan aturan dan norma yang berlaku, yang diterima oleh suatu masyarakat tertentu sebagai arah atau pegangan dalam bertindak, dan diungkapkan dalam kerangka yang baik dan yang buruk. Kedua, disiplin filsafat yang merefleksikan tentang aturan aturan tersebut dalam rangka mencari pendasaran dan tujuan atau finalitasnya. Moral menunjukkan tentang kondisi mental yang membuat orang tetap berani, bersemangat, bergairah, berdisiplin, dsb. Tentang isi hati dan perasaan, moral selalu menunjukkan baik buruknya perbuatan atau tingkah laku manusia. Moral merupakan perbuatan atau tindakan yang dilakukan sesuai dengan ide-ide atau pendapat-pendapat umum yang diterima yang meliputi kesatuan sosial lingkungan-lingkungan tertentu. Dasar nilai moral sering kali menjadi patokan untuk menentukan betul-salahnya sikap dan tindakan manusia dan bukan sebagai pelaku peran tertentu dan terbatas hubungan moral dan etika amat erat.

Teknologi ini juga telah menjadi bagian penting serta kebutuhan utama dalam kehidupan sehari-hari. Tidak hanya mempengaruhi aspek kehidupan materi seperti ekonomi, budaya, politik, dan teknologi juga berdampak besar pada aspek nonmateri, termasuk norma-norma sosial dan perilaku moral. Berkaitan dengan konteks sikap 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. Sebagaimana tertuang dalam Pasal 1 Undang-Undang No.19 Tahun 2016, teknologi informasi adalah suatu teknik untuk mengumpulkan, menyiapkan, menyimpan, memproses, mengumumkan, dan menganalisis, serta menyebarkan informasi.

Berkaitan dengan konteks sikap 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. Kemungkinan individu untuk lebih mudah belajar tentang etika, saling berbagi pengalaman positif, dan menyebarkan kesadaran akan pentingnya integritas, empati, dan tanggung jawab sosial.

Perkembangan teknologi juga membawa tantangan baru terhadap moralitas, terutama dengan salah satunya dalam bidang hiburan, misalnya permainan yang memanfaatkan jaringan internet dan gawai sebagai instrumen utamanya atau yang lebih dikenal dengan sebutan *game online*. Sering kali *game online* menghadirkan situasi di mana norma-norma moral dapat di uji, seperti memunculkan perilaku penyebaran informasi palsu, yang secara signifikan memengaruhi perilaku moral pengguna, terutama pada kalangan muda. Penting untuk menyadari dan memahami dampak *game online* terhadap perilaku moral, sehingga kita bisa mengarahkannya ke arah yang lebih positif dan bertanggung jawab.

Game online adalah game berbasis jaringan internet dimana pemainnya dapat bermain secara online dan dapat diakses oleh banyak orang serta dapat menggunakan komputer, laptop, smartphone dan tablet. *Game online* memiliki cerita dan tantangan yang sangat menarik untuk dinikmati para pemainnya, melibatkan emosi, dan juga suka terlibat langsung dalam *game online*. Kegiatan dapat memiliki efek adiktif. WHO (2018) mendefinisikan kecanduan *game online* sebagai gangguan mental yang termasuk dalam *International Classification of Diseases* (ICD-11). Hal ini ditandai dengan kontrol yang buruk atas game, dimana game diberi prioritas lebih tinggi daripada aktivitas lainnya. Perilaku ini terus berlanjut meskipun memiliki konsekuensi negatif baginya. Sebuah studi menunjukkan bahwa kecanduan *game online* lebih sering terjadi pada remaja (Hadisaputra & Andi Asywid Nur, 2022).

Lee, Chen, & Holim (2014) Menyebutkan bahwa anak yang kecanduan *game* mengalami performa akademik yang kurang baik karena banyak menghabiskan waktu di depan layar monitor komputer atau *handphone* untuk bermain sehingga membuat prestasi menurun pada anak, serta membuat anak menjadi kurang berinteraksi dengan lingkungan sosial. Seorang Profesor Psikologi Douglas A. Gentile menjelaskan *research* di *Low State University* bahwa kelamaan bermain game akan mengalami masalah pada konsentrasi pada belajar sehingga membuat nilai menjadi menurun.

Menurut 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 Filipina berada di peringkat pertama dunia dalam *persentase* pengguna internet yang bermain *video game* dengan angka 96,4% atau sekitar 964.000.000 orang sedangkan Indonesia menempati posisi ketiga di dunia dengan *persentase* pengguna internet yang bermain *video game* sebesar 94,5% atau sekitar 263.420.981 orang. Indonesia sendiri, 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).

Kegiatan bermain *game online* ternyata punya dampak dan potensi yang sangat baik, di mana remaja di Indonesia sudah membuktikan bahwa *game online* sendiri bisa membanggakan yang di buktikan bahwa *game online* sekarang adalah olahraga yang di lombakan di internasional, namun Tantangan dari kemunculan *game online* adalah pembentukan 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 sering kali 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. 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, 2023) dan jika tidak bisa mengontrol diri, *game online* dapat memberikan pengaruh buruk terhadap perkembangan remaja.

Ketergantungan terhadap *game online* 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. Penggunaan teknologi yang berlebihan dapat menyebabkan pembentukan 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. *Game online* juga telah menjadi bagian integral dari budaya dan kegiatan sehari-hari masyarakat (Ulya, 2021).

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.

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 moral dan sosial, di mana norma-norma kesopanan dan etika semakin kabur dan sering kali diabaikan (Budiarto, 2020). Seperti yang dikemukakan oleh (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. Untuk memahami lebih lanjut dampak perkembangan teknologi terhadap sikap moral peserta didik, berikut ini disajikan data mengenai pelanggaran moral di SMA Negeri 15 Bandar Lampung.

Berdasarkan data guru Bimbingan Konsling, kelas X memiliki jumlah peserta didik terbanyak yang tidak menerapkan sikap moral sesuai dengan peraturan yang berlaku, peserta didik ini lebih sering berperilaku negatif seperti berkata kasar, berbohong, melakukan *bullying*, berkelahi, tidak beribadah, dan memanggil orang dengan nama tidak sopan juga dialami oleh peserta didik. Pelanggaran moral di SMA Negeri 15 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.

Adiningtiyas 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, 2021) juga mengemukakan bahwa dampak negatif bermain *game online* dapat meliputi pembentukan kesehatan, gangguan mental, penghambatan proses pendewasaan diri, pembentukan prestasi belajar, pemborosan, dan kesulitan bersosialisasi.

Setelah diteliti lebih lanjut, ditemukan fakta bahwa dari peserta didik yang melakukan pelanggaran, peserta didik yang bermain *game online* dengan rincian durasi bermain *game online* di sekolah kurang lebih dua jam. 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 sikap peserta didik.

Berdasarkan uraian fakta di atas terkait penggunaan *game online* serta sikap moral peserta didik, penulis berupaya untuk menyajikannya dalam sebuah penelitian yang berjudul “Pengaruh *Game online* terhadap Sikap Moral Peserta Didik di SMA Negeri 15 Bandar Lampung”.

1.2 Identifikasi Masalah

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

1. Kebiasaan bermain *game online* terhadap pembentukan nilai-nilai moral di kalangan peserta didik.
2. Kecanduan *game online* memengaruhi interaksi sosial peserta didik.
3. Peserta didik menjadikan *game online* sebagai rutinitas sehingga kurang mempedulikan kegiatan lain yang lebih bermanfaat.

1.3 Batasan Masalah

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

- a. Penelitian ini berfokus kepada jenis *game online* yang sering dimainkan oleh peserta didik di SMA Negeri 15 Bandar Lampung, yaitu meliputi *PUBG* dan *Mobile Legends*.
- b. Penelitian ini juga memfokuskan kepada tiga indikator moral utama yaitu meliputi kepedulian, kedisiplinan, dan tanggung jawab.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah, dan pembatasan masalah di atas, maka masalah dalam penelitian ini adalah “Bagaimana pengaruh *game online* terhadap sikap moral peserta didik di SMA Negeri 15 Bandar Lampung?”

1.5 Tujuan Penelitian

Sejalan dengan perumusan masalah yang telah disebutkan sebelumnya, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui dan menjelaskan “Pengaruh *game online* terhadap sikap moral peserta didik di SMA Negeri 15 Bandar Lampung”.

1.6 Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, diharapkan hasil penelitian ini mampu memberikan sumbangan wawasan serta ilmu pengetahuan dalam bidang pendidikan khususnya pada Pendidikan Guru Sekolah Menengah Atas, yang nantinya setelah menjadi pendidik dapat membantu dalam meningkatkan disiplin belajar peserta didik.

2. Manfaat praktis

a. Peserta didik

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

b. Bagi 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. Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan landasan empiris bagi peneliti untuk melanjutkan penelitian lebih lanjut.

d. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi kepada sekolah mengenai pengaruh *game online* terhadap moral peserta didik untuk meningkatkan kualitas peserta didik yang lebih baik.

1.7 Ruang lingkup penelitian

a. Ruang Lingkup Ilmu

Penelitian ini termasuk dalam ruang lingkup pendidikan nilai dan moral Pancasila karena menyangkut bagaimana penggunaan *game online* dalam dapat memengaruhi sikap moral peserta didik di SMA Negeri 15 Bandar Lampung.

b. Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah peserta didik SMA Negeri 15 Bandar Lampung.

c. Objek Penelitian

Objek penelitian ini adalah penggunaan *game online* dan sikap moral peserta didik di SMA Negeri 15 Bandar Lampung.

d. Ruang Lingkup Tempat

Ruang lingkup penelitian ini adalah SMA Negeri 15 Bandar Lampung yang beralamat di Jl. Labuhan Dalam, Kec. Tj. Senang, Kota Bandar Lampung, Lampung 35148.

e. Ruang Lingkup Waktu

Pelaksanaan penelitian pendahuluan ini dimulai sejak dikeluarkannya surat izin penelitian pendahuluan oleh Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung pada 05 Agustus 2024 dengan nomor surat 6884/UN26.13/PN.01.00/2024.

II. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Deskripsi Teori

Deskripsi teori merupakan uraian teori-teori yang menjelaskan terkait variabel yang akan diteliti. Dengan cara menjelaskan tiap poin dari variabel yang diteliti dengan pemberian definisi secara lengkap dari berbagai sumber referensi yang aktual sehingga dapat memperkuat penelitian.

2.2 Tinjauan Umum Tentang Moral

a. Pengertian Moral

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. 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. Moralitas tidak terbentuk secara *independen* dari permasalahan (Taufik, 2022).

Menurut Jean Piaget, dalam (farihen, 2012) perkembangan moral merupakan model teori pendekatan kognitif yang secara intrinsik lebih sesuai dengan hakikat manusia sebagai makhluk yang berpikir. Lawrence Kohlberg, dalam (Fatimah Ibda, 2023) berpandangan bahwa perkembangan moral pada masa kanak-kanak mengikuti kematangan kognisi. Perkembangan moral merupakan perkembangan yang berhubungan dengan bagaimana anak menalar (*reasoning*) atau memikirkan aturan untuk perilaku etis. Kohlberg menyusun perkembangan penalaran moral dalam tiga tahapan umum moralitas. Pertama, penalaran moral *prakonvensional* yaitu penalaran moral

dikontrol oleh lingkungan eksternal. Kedua, penalaran moral konvensional yaitu penalaran moral dibuat berdasarkan standar figur otoritas yang sudah terinternalisasikan, dan ketiga, penalaran moral pasca konvensional yaitu seseorang sudah mengikuti prinsip moral internal dan dapat memutuskan di antara standar moral yang berlawanan. Thomas Lickona menyatakan bahwa moralitas terbentuk melalui tiga proses pembinaan yang berkelanjutan, yaitu *moral knowing*, *moral feeling*, dan *moral action*. Ketiga proses tersebut harus dikembangkan secara seimbang dan terpadu, Lickona menekankan bahwa pendidikan moral harus berakar pada pemahaman mendalam tentang diri sendiri dan masyarakat di sekitarnya, serta pentingnya pembentukan karakter yang kuat.

Lickona menyoroti bahwa moralitas bukan hanya tentang membedakan antara yang benar dan yang salah, melainkan juga mencakup pengembangan karakter yang mampu memberikan kontribusi positif kepada masyarakat (Azizah u. n, 2024). 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 tolok 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.

b. 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, 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, 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 kesalah pahaman. 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, 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, 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, 2023), juga mengemukakan bahwa moralitas dibagi menjadi dua kategori yaitu moralitas *heteronom* dan moralitas otonom. Moralitas heteronom adalah sikap dimana kewajiban dipatuhi dan dilaksanakan berdasarkan kehendak yang datang dari luar diri pelaku, yang dapat merusak nilai moral.

Berdasarkan tinjauan terhadap berbagai pandangan mengenai jenis-jenis moral, dapat disimpulkan bahwa moralitas dapat dikategorikan dalam beberapa jenis utama, dengan prinsip dan karakteristik yang berbeda. 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.

Penanaman pendidikan moral sangat perlu ditanamkan sejak dini. Menurut Durkheim dalam (Astuti, 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 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.

2.3 Tinjauan Umum Mengenai Sikap Moral

a. Pengertian Sikap

Sikap adalah suatu bentuk evaluasi atau reaksi perasaan. Sikap seseorang terhadap suatu objek adalah perasaan mendukung atau memihak (*favorable*) maupun perasaan tidak mendukung atau tidak memihak (*unfavorable*) pada objek tersebut. Secara lebih spesifik, Thurstone sendiri memformulasikan sikap sebagai derajat afek positif atau afek negatif terhadap suatu objek psikologis. Sikap memiliki hubungan yang sangat erat dan saling mempengaruhi. Ranah afektif mencakup watak perilaku seperti perasaan, sikap, emosi atau nilai. Ketiga ranah tersebut merupakan karakteristik manusia sebagai hasil belajar dalam bidang pendidikan (Dedi Lazwardi, 2022). Kemampuan afektif berhubungan dengan minat dan sikap yang dapat berbentuk tanggung jawab, kerja sama, disiplin, komitmen, percaya diri, jujur, menghargai pendapat orang lain, dan kemampuan mengendalikan diri.

Menurut Milton (1981) sikap merupakan kecenderungan seseorang terkait dengan pikiran dan perasaannya pada lingkungan. Sigit (2003) berpendapat bahwa sikap merupakan komponen tanggapan yang terdapat aspek afektif, kognitif, dan konatif terhadap obyek yang seseorang lakukan, dimana konatif adalah kecenderungan seseorang dalam berbuat, afektif adalah penilaian yang dilakukan terhadap objeknya, serta kognitif adalah pengetahuan. Ndradha (2003) berpendapat bahwa sikap merupakan jiwa seseorang yang cenderung terhadap sesuatu. Sikap adalah sesuatu yang kompleks, yang bisa didefinisikan sebagai pernyataan-pernyataan evaluatif, baik yang diinginkan atau yang tidak diinginkan, atau penilaian- penilaian mengenai obyek, orang, atau peristiwa (Irma Yunita, 2022). Berdasarkan beberapa pengertian tersebut maka kesimpulannya yaitu sikap merupakan sebuah reaksi perilaku terhadap sesuatu dan perasaan maupun pendirian yang menyertainya.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa sikap adalah suatu kecenderungan atau pola perilaku yang dimiliki oleh individu terhadap objek, orang, atau situasi tertentu. Sikap dapat mencakup perasaan, pemikiran, dan tindakan yang mendasari bagaimana seseorang merespons sesuatu. Sikap biasanya terbentuk melalui pengalaman, nilai-nilai pribadi, serta pengaruh dari lingkungan sosial dan budaya. Sikap dapat bersifat positif atau negatif dan dapat memengaruhi keputusan serta interaksi seseorang dengan orang lain.

b. Pengertian Sikap Moral

Menurut Fishbein (1985), Sikap adalah kecenderungan emosional untuk merespons secara konsisten suatu objek. Sikap merupakan variabel yang mendasari, mendireksi, dan mempengaruhi perilaku. Sikap diekspresikan ke dalam kata-kata atau tindakan hasil reaksi terhadap objek, baik orang, peristiwa, situasi.

Sedangkan sesuai dengan konsep Chaplin (1981) dalam “*Dictionary of Psychology*” menyamakan sikap yaitu dengan pendirian. Menurutnya Sikap yaitu kecenderungan yang relatif stabil dan berlangsung terus-menerus untuk bertindak laku/bereaksi dengan cara tertentu terhadap orang/peristiwa, baik secara positif maupun negatif. Moral merupakan kebiasaan yang berhubungan dengan akhlak, tingkah laku, dan karakter seseorang dalam berperilaku dengan mengikuti apa kata hati mereka, baik itu buruk maupun baik. Namun, baik dan benar menurut seseorang belum tentu baik dan benar pula menurut orang yang lain. Moral mempunyai pengertian yang sama dengan kesusilaan, memuat tentang ajaran tentang baik buruknya perbuatan. Jadi, perbuatan itu dinilai sebagai perbuatan yang baik atau perbuatan yang buruk. Penilaian itu menyangkut perbuatan yang dilakukan dengan disengaja. Memberikan penilaian atas perbuatan yang disebut penilaian etis atau moral (Adha, 2014).

Moral atau yang lazimnya disebut dengan *khuluqiyah* atau akhlak adalah sebuah sistem yang lengkap yang terdiri dari karakteristik- karakteristik akal

atau tingkah laku yang membuat seseorang menjadi istimewa. Karakteristik-karakteristik tersebut membentuk kerangka psikologi seseorang dan membuatnya berperilaku sesuai dengan dirinya dan nilai yang cocok dengan dirinya dalam kondisi yang berbeda-beda. Menurut Ali (Ahmadin, 2022) menyamakan antara akhlak dan moral, kemudian membedakan antara akhlak atau moral dengan kepribadian, yakni: moral lebih terarah pada kehendak dan diwarnai dengan nilai-nilai, sedangkan kepribadian mencakup pengaruh fenomena sosial bagi tingkah laku. Hal ini sangat rasional karena secara universal dan hakiki, moralitas merupakan aturan, kaidah baik dan buruk, simpati atas fenomena kehidupan dan penghidupan orang lain dan keadilan dalam bertindak. Jadi, pada hakikatnya moral merupakan suatu kondisi atau sikap yang telah meresap dalam jiwa seseorang dan menjadi kepribadiannya, dari sinilah timbul berbagai macam perbuatan dengan cara spontan tanpa memerlukan pertimbangan dan pemikiran.

Menurut Rest (1986), sikap moral adalah kesediaan untuk bertindak sesuai dengan prinsip moral, setelah melalui proses penalaran dan penilaian etis. Sikap ini mencakup dimensi kognitif (pengetahuan tentang benar dan salah), afektif (perasaan terhadap suatu tindakan moral), dan konatif (kesiapan untuk bertindak secara moral). Sikap moral berbeda dari perilaku moral karena ia berakar pada kesadaran dan niat sebelum tindakan terjadi.

Pendidikan Moral adalah (budi pekerti) diartikan sebagai proses pendidikan yang ditujukan untuk mengembangkan nilai, sikap dan perilaku siswa yang memancarkan akhlak yang baik atau budi pekerti luhur, lewat pendidikan moral ini kepada anak didik akan diterapkan nilai dan perilaku yang positif. Berdasar pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa sikap moral peserta didik merupakan nilai dasar sikap moral yang menjadi acuan tata nilai interaksi antara manusia, bahwa karakter dapat dimaknai sebagai nilai dasar yang membangun pribadi seseorang, terbentuk baik karena pengaruh hereditas maupun pengaruh lingkungan, yang membedakannya dengan orang lain, serta diwujudkan dalam sikap dan perilakunya dalam kehidupan sehari-hari.

Sikap moral merupakan komponen esensial dalam dinamika kehidupan sosial, karena berfungsi sebagai indikator internal yang membimbing individu dalam membedakan tindakan yang dianggap benar atau salah secara normatif. Dalam ranah psikologi perkembangan dan filsafat moral, sikap moral dipahami sebagai predisposisi psikologis yang memengaruhi kecenderungan individu dalam menanggapi situasi moral, baik secara kognitif, afektif, maupun perilaku. Kajian terhadap sikap moral memiliki signifikansi tersendiri dalam membangun karakter, integritas, dan tanggung jawab sosial dalam masyarakat yang beradab.

Rist berpandangan bahwa sikap moral yang benar hanya bisa dibangun di atas standar moral yang objektif dan transenden, bukan semata-mata hasil konsensus manusia. Ia menolak relativisme moral dan menyatakan bahwa tanpa dasar metafisik atau teistik, moralitas akan kehilangan maknanya. Implikasi Sikap moral sejati berasal dari prinsip universal yang tidak berubah, yang bersumber dari realitas metafisik (misalnya Tuhan sebagai sumber moralitas tertinggi).

Sikap moral merupakan hasil dari proses perkembangan kognitif, afektif, dan sosial yang kompleks. Teori-teori seperti milik Kohlberg, Hoffman, dan Bandura menunjukkan bahwa sikap moral bukan hanya bawaan, tetapi dapat dipelajari dan ditumbuhkan melalui lingkungan dan pendidikan. Pemahaman terhadap teori sikap moral sangat penting dalam upaya membentuk generasi yang tidak hanya cerdas, tetapi juga berkarakter dan berintegritas tinggi. Sikap moral bukan hanya sekadar mengetahui apa yang benar, tetapi mencerminkan kesadaran etis dalam tindakan nyata yang dilakukan dengan tanggung jawab dan empati.

c. Indikator Sikap Moral

Sikap moral adalah kecenderungan individu untuk bertindak, berpikir, dan merasakan sesuai dengan nilai-nilai moral yang berlaku dalam masyarakat.

Sikap ini berkaitan dengan penerimaan atau penolakan terhadap norma-norma dan prinsip-prinsip etika yang diakui oleh individu atau masyarakat.

Sikap moral mencerminkan kepercayaan dan perasaan seseorang terhadap tindakan yang sesuai dengan prinsip-prinsip moral yang ada. Pada dasarnya, sikap moral mencakup bagaimana seseorang menilai atau berperilaku dalam konteks etika, termasuk tanggung jawab, kepedulian terhadap orang lain dan kedisiplinan.

a. Tanggung Jawab

Tanggung jawab dapat melibatkan kesadaran dan komitmen untuk menjalankan tugas dan kewajiban dengan baik. Peserta didik yang bertanggung jawab mengambil inisiatif dalam belajar, menyelesaikan tugas dengan sungguh-sungguh, dan menghadapi konsekuensi dari tindakan mereka (Tamba et al, 2024). Menurut Lickona (2013) sikap tanggung jawab merupakan sisi aktif moralitas yang meliputi peduli terhadap diri sendiri dan orang lain, memenuhi kewajiban, memberi kontribusi terhadap masyarakat, meringankan penderitaan orang lain, dan menciptakan dunia yang lebih baik.

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. Sikap Peduli sosial pada peserta didik perlu dikembangkan agar tidak memiliki sifat negatif, seperti sombong, acuh tak acuh, individualisme, masa bodoh terhadap kesusahan orang lain. Pada saat proses pembelajaran inilah waktu yang tepat untuk melatih dan mendidik sikap peduli sosial peserta didik (Ningsi dan Suzima, 2020).

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. Faktor-faktor Yang Memengaruhi Sikap Moral

Faktor yang mempengaruhi adalah faktor internal atau yang ada dalam diri individu anak dan faktor eksternal yang hadir dari luar individu anak (Fitri & Na'imah, 2020). 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. 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, 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 sikap moral, dapat diambil kesimpulan bahwa pembentukan sikap 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

pengembangan moral melalui pembelajaran formal dan interaksi sosial di sekolah. Pengalaman sosial, termasuk interaksi dengan teman sebaya dan komunitas pada pembentukan nilai moral dengan 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.

2.4 Tinjauan Tentang *Game online*

a. 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. Menurut Hasan dalam (Nik Haryanti, 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. *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*.

Dr. Griffiths (Professor of Behavioral Addiction, Nottingham Trent University), menyatakan bahwa *game online* dapat memberikan manfaat sosial dan kognitif. Ia menekankan bahwa bermain *game* secara moderat bisa meningkatkan kerja sama tim, strategi, dan keterampilan pemecahan masalah. dalam kutipan beliau Online games can be a positive recreational activity that improves problem-solving and social interaction, especially in multiplayer environments.

Terdapat juga dari Dr. Constance Steinkuehler, (Peneliti Game dan Media Digital, University of California, Irvine), Ia melihat *game online* sebagai media literasi digital dan tempat interaksi sosial yang kaya. *Game* juga membantu anak-anak dan remaja dalam mengembangkan keterampilan membaca, menulis, dan berpikir kritis. dalam kutipan beliau "Online games are rich learning environments that can foster collaboration, critical thinking, and real-world problem-solving."

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 *game play* 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 (kustiawan, 2019).

Game online merupakan bentuk hiburan digital yang terus mengalami pertumbuhan pesat, khususnya di kalangan remaja. Meskipun memiliki banyak manfaat, penggunaannya yang tidak terkontrol dapat menimbulkan berbagai dampak negatif. Dari sisi kelebihan, *game online* dapat mengembangkan kemampuan kognitif seperti konsentrasi, logika berpikir, serta keterampilan pemecahan masalah. Beberapa permainan juga menuntut strategi dan kerja sama tim, yang dapat meningkatkan kemampuan komunikasi dan kolaborasi. Selain itu, *game online* menyediakan ruang interaksi sosial lintas budaya, serta dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang menarik dan interaktif, terutama melalui game edukatif.

Namun, terdapat pula kekurangan yang perlu diperhatikan. Penggunaan yang berlebihan berisiko menimbulkan kecanduan, gangguan tidur, serta menurunnya kesehatan fisik dan mental. Beberapa konten permainan, terutama yang mengandung unsur kekerasan, dikhawatirkan dapat memengaruhi perilaku pemain. Selain itu, durasi bermain yang tidak terkendali berpotensi mengganggu prestasi akademik dan mengurangi waktu untuk bersosialisasi di dunia nyata. Kesimpulannya, *game online* dapat memberikan manfaat yang signifikan apabila dimainkan secara seimbang dan disertai pengawasan, terutama bagi anak-anak dan remaja. Kontrol waktu dan pemilihan konten yang tepat menjadi kunci untuk memaksimalkan dampak positifnya.

b. Tipe-Tipe *Game online*

Game online adalah jenis permainan *computer* yang lebih banyak dimainkan oleh remaja. Hal ini disebabkan karena *game online* memiliki beragam tipe yang dapat dimainkan dan mudah diakses. Menurut (Surbakti, 2017), tipe-tipe *game online* dilihat dari cara memainkannya seperti RPG (*Role Playing game*), MMORPG (*Massively Multiplayer Online Role- Playing Game*), *Tactical Role Playing Game*, *Shooting Games*, MMOG.

Tipe *game* RPG merupakan *game* yang memasukkan unsur aksi. Sama halnya dengan *game* RPG, tipe *game* MMORPPG juga memasukkan unsur aksi namun dapat dimainkan diberbagai tempat dan waktu. Kemudian tipe *game* *Role Playing Game*, merupakan *game* yang bertema strategi. Selain itu tipe *Shooting Games* merupakan *game* yang dimana setiap playernya dapat berinteraksi secara langsung seperti di dunia nyata. Pendapat Surbakti diperkuat (Hasan, 2014) mengenai tipe-tipe *Game online*:

- a) *First-Person Shooter* (FPS), *game* ini mengambil pandangan pertama pada *gamenya* sehingga seolah-olah diri sendiri yang berada pada *game* tersebut, *game* ini mengambil aplikasi perang- perangan dengan senjata- senjata militer.
- b) *Real-Time Strategy*, merupakan *game* yang pemainnya menekankan kepada kehebatan strategi pemainnya biasanya pemain memainkan tidak hanya 1 karakter saja akan tetapi banyak karakter.
- c) *Cros-Platform Online*, merupakan *game* yang dapat dimainkan secara online dengan hardware yang berbeda.
- d) *Browser Games*, merupakan permainan yang dimainkan pada browser.
- e) *Massive Multiplayer Online Games*, merupakan *game* dimana pemain bermain dalam dunia skalanya besar.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa *game online* memiliki berbagai macam tipe yang dapat dimainkan oleh lebih dari satu pemain. Seperti RPG dan *Tactical Role Playing Game*. Seiring berkembang pesatnya gawai, muncul tipe *game* baru yang lebih menarik dan mudah diakses yaitu tipe *game* MOBA (*Multiplayer Online Battle Arena*).

b. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi *Game online*

Game online merupakan permainan dengan jaringan yang menghubungkan beberapa pemainnya. Selain itu *game online* merupakan bentuk dari kemajuan dari *game-game* sebelumnya. Menurut Al-Munajjid (2016), terdapat beberapa faktor yang membuat *game online* banyak diminati oleh pemainnya seperti grafik dalam *game*, nilai seni, elemen kompetisi, *realisme*, dan karakter yang menarik. Grafik yang luar biasa membuat

perusahaan-perusahaan berusaha dengan konstan untuk menghasilkan kemajuan dan inovasi yang lebih besar dalam memproduksi *game-game* ini. Selain itu kesenangan *game-game* ini mencapai puncak kesenian di dalam gambar, warna, imajinasi, petualangan, presisi dari grafik dan imajinasi. Tak jarang di beberapa *game* di temui elemen kompetisi, beberapa *game* menampilkan seseorang pahlawan yang menyelamatkan orang-orang, seorang kriminal yang kabur dari polisi, atau melawan binatang buas. Sehingga, pemain berada dalam posisi berkompetisi.

Game online juga memiliki *realisme* atas dasar sugesti, terjadi melalui gambar-gambar dari tempat-tempat yang memiliki detail yang sangat tepat. Ada pula yang memiliki karakter pahlawan, *game* mempersentasikan diri dengan mereka dan mewakili mereka selama permainan bahkan seterusnya. Faktor-faktor diatas merupakan faktor internal dalam *game online* yang membuat *game online* sering dimainkan. (Pangestika, 2017), indikator dalam *game online* yaitu:

a) Tempat bermain *game online*

Tempat bermain *game online* adalah tempat yang biasa digunakan oleh peserta didik menghabiskan waktunya untuk bermain *game online*.

Terdapat beberapa tempat bermain *game online* seperti warnet (warung internet), rumah, dan kafe.

b) Waktu dalam bermain *game online*

Bermain *game online* menghabiskan banyak waktu, biasanya peserta didik menggunakan waktu luang seperti setelah pulang sekolah untuk bermain *game online*.

c) Jenis *game online*

Jenis *game online* juga sangat berpengaruh atas kebiasaan peserta didik bermain *game online* karena jenis dan tipe permainan tertentu dapat menarik peserta didik untuk terus dimainkan secara berulang-ulang.

Berdasarkan pendapat para ahli, peneliti dapat menyimpulkan bahwa bermain *game online* terdiri dari kegemaran, kebiasaan bermain, dan waktu yang digunakan untuk bermain *game online*. Peserta didik yang terus-menerus bermain akan merasa cemas jika dalam sehari saja tidak bermain *game online*. Faktor teman sebaya yang gemar bermain *game online* juga merupakan indikator yang sangat berpengaruh terhadap kebiasaan bermain *game online* peserta didik, sehingga peserta didik yang semula tidak bermain *game online* bisa gemar bermain *game online* karena ajakan serta rayuan peserta didik lain yang sudah terlebih dahulu bermain *game online*. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan indikator yang mengacu kepada *game online* (Pangestika, 2017).

c. Dampak-Dampak Penggunaan *Game online*

Game online merupakan permainan yang mengandalkan kemampuan otak dan tangan dengan sama baiknya untuk mencapai kemenangan dalam game tersebut. Sehingga tak jarang pemain *game online* menghabiskan banyak waktu untuk bermain *game* agar lebih ahli dalam bermain *game* tersebut yang tentunya akan berdampak positif maupun negatif untuk dirinya. Menurut (Nisrinafatin, 2020) bermain *game online* memiliki dampak positif dan negatif, yaitu:

a) Dampak positif:

- 1) Untuk meningkatkan konsentrasi.
- 2) Kembangkan keterampilan berpikir atau penalaran.
- 3) Meningkatkan Bahasa Inggris.
- 4) Hiburan, gangguan dan pengurangan gangguan mental.

b) Dampak negatif:

- 1) Kecanduan yang berlebihan, dan melupakan segalanya.
- 2) Mengurangi kebugaran jasmani.
- 3) Sulit untuk berkonsentrasi dalam proses belajar mengajar.
- 4) Mengurangi motivasi belajar.
- 5) Kerusakan mata dan saraf.
- 6) Kurang bersosialisasi.

Berdasarkan pendapat para ahli, peneliti dapat menyimpulkan bahwa dampak-dampak penggunaan *game online* secara umum dibagi menjadi dua yaitu dampak positif dan negatif. Dampak positifnya dari bermain *game online* yaitu tidak sepenuhnya merugikan selama pemain dapat mengatur waktu sekedar hanya untuk hiburan melepas penat atau gangguan mental, namun peneliti di sini lebih mengarah ke dampak negatif yang lebih urgent di hadapi dalam penggunaan game di kalangan peserta didik, untuk dampak negatifnya yaitu bermain *game online* secara berlebihan akan berpengaruh terhadap perilaku sosial seperti tidak peduli terhadap sesama atau cenderung mempunyai sifat tertutup

f. Kajian Penelitian Relevan

- a. Mimi Ulfa (2017) Pengaruh Kecanduan *Game online* Terhadap Perilaku Remaja Di Mabes *Game Center* Jalan Hr.Subrantas Kecamatan Tampan Pekanbaru. Setelah dilakukan analisis, maka dapat disimpulkan bahwa pengaruh kecanduan *game online* memiliki pengaruh dengan nilai korelasi 0.198 dengan tingkat signifikansi 0.000 atau berpengaruh positif atau signifikan. Persamaan dalam penelitian ini adalah pada variabel (X) yaitu kecanduan *game online* sedangkan perbedaan penelitian ini terdapat pada variabel (Y), peneliti menggunakan variabel etika berkomunikasi sedangkan penelitian ini menggunakan variabel perilaku remaja.
- b. Dahliah (2020) *Game online* Dan Interaksi Sosial Menyorot Intensitas dan Kualitas Interaksi Sosial *Gamer*. Menjelaskan bahwa bermain *game online* dengan intensitas yang tinggi dapat menurunkan kualitas interaksi pemainnya dengan masyarakat dan lingkungan sekitar. Dampak negatif tersebut perlu mendapatkan perhatian serius terutama dari lingkungan terdekat, yaitu keluarga, orang tua dan guru, supaya para pemain *online* yang kebanyakan remaja tetap mendapat pengawasan dan arahan, ini penting demi kehidupan sosial mereka yang lebih baik kedepannya. Persamaan dalam penelitian ini terletak pada variabel (X) yaitu *game online*, sedangkan perbedaan penelitian ini terdapat pada variabel (Y).

- c. Rika Agustina Amanda (2016) Pengaruh *Game online* Terhadap Perubahan Perilaku Agresif Remaja Di Samarinda. Perubahan Perilaku Agresif Remaja Di Samarinda. Metode yang digunakan dalam penelitian metode kuantitatif yang bersifat asosiatif dengan menggunakan analisis regresi linear sederhana.
- d. Zuafah (2021) Analisis Dampak *Game online* Terhadap Moral Peserta Didik Kelas 4 SDN Undaan Kidul 01 Demak. 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.
- e. Rahmad Dede Suderman (2024) Analisis Dampak *Game online* Terhadap Moral Siswa Di Mts Manba'ul Ulum Gaya Baru. Berdasarkan temuan penelitian, penulis memberikan beberapa saran. Bagi siswa jangan keseringan memainkan *Game online* karena dapat menyebabkan kecanduan, malas, tidak mengerjakan tugas, berkata kotor pada saat memainkannya, menolak perintah orang tua dan tertidur di kelas. Agar tidak keseringan memainkan *Game online* siswa harus melakukan kegiatan yang positif seperti halnya membaca buku, olahraga, berdiskusi dengan teman seputar pelajaran di sekolah. Bagi guru harus memberikan arahan atau motivasi agar siswa tidak seering memainkan *Game online* karena agar berdampak negatif bagi mereka.

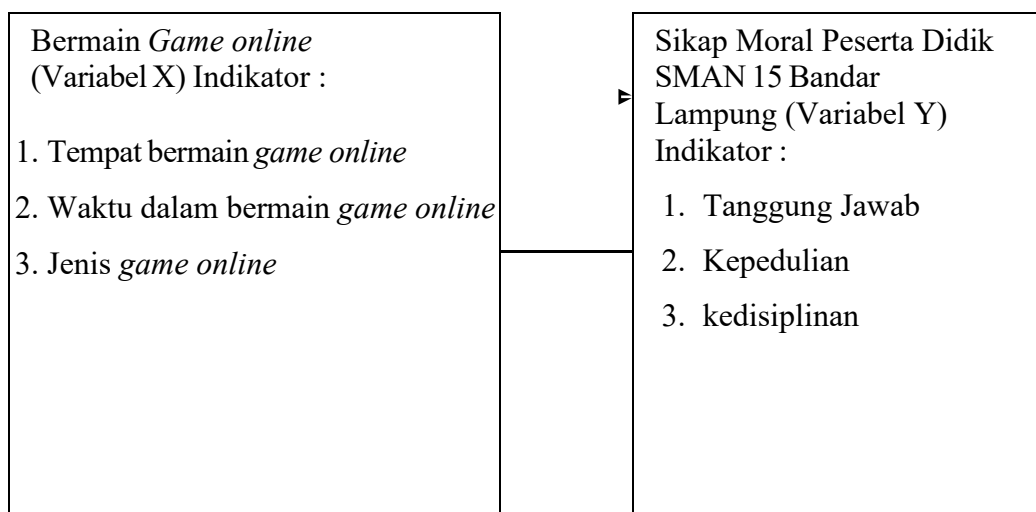
g. Kerangka Pikir

Penelitian ini nantinya akan mencari tahu bagaimana pengaruh *game online* terhadap sikap moral peserta didik SMA Negeri 15 Bandar Lampung.

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dijelaskan sebelumnya, bahwasanya kebiasaan bermain *game online* dapat mempengaruhi sikap moral peserta didik.

Perkembangan ilmu dan teknologi yang semakin pesat ternyata membawa perubahan kehidupan. Teknologi informasi menjadi bagian dari kehidupan manusia yang tidak dapat terlepas dalam kegiatan sehari-hari. Hal ini tentunya memiliki dampak dalam berbagai bidang salah satunya dalam bidang hiburan, misalnya permainan yang memanfaatkan jaringan internet dan gawai sebagai instrumen utamanya atau yang lebih dikenal dengan sebutan *game online*.

Berkembang pesatnya teknologi memungkinkan peserta didik dengan mudah mengakses apapun sesuai dengan yang diinginkan. Jika peserta didik merasa jenuh atau stress peserta didik dapat dengan mudah mencari hiburan untuk meningkatkan kembali semangat belajarnya salah satunya dengan bermain *game online*. Tidak jarang karena permainan *game online* banyak peserta didik yang lupa dengan tugas dan kewajiban mereka sebagai pelajar dan bahkan tidak jarang nilai akademik mereka menjadi buruk. Selain itu, peserta didik yang gemar dan terbiasa bermain *game online* lebih cenderung memiliki sikap yang buruk. Untuk lebih memahami pengaruh antara kebiasaan bermain *game online* dengan etika berkomunikasi peserta didik. Berikut ini berdasarkan uraian diatas maka kerangka pikir penelitian ini adalah sebagai berikut:



Tabel 2.1 Kerangka Pikir

h. Hipotesis

Berdasarkan latar belakang, tinjauan pustaka, dan kerangka berfikir dari permasalahan diatas, maka ditentukan hipotesis dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

H_0 : Tidak adanya pengaruh *game online* terhadap sikap moral peserta didik SMA Negeri 15 Bandar Lampung

H_1 : Adanya pengaruh *game online* terhadap sikap moral peserta didik SMA Negeri 15 Bandar Lampung

III. METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif dengan pendekatan kuantitatif. Menurut Sugiyono (2017) metode penelitian deskriptif kuantitatif bertujuan untuk mendeskripsikan suatu fenomena, peristiwa, gejala dan kejadian yang terjadi secara faktual, sistematis serta akurat. Dalam penelitian ini berusaha untuk mendeskripsikan dan menjelaskan hubungan konsep-konsep dari satu variabel dengan variabel lainnya dengan angka. Dengan menggunakan metode penelitian deskriptif pendekatan kuantitatif ini peneliti ingin memaparkan data-data dan menganalisis secara objektif serta menunjukkan tentang pengaruh *game online* terhadap sikap moral peserta didik SMA Negeri 15 Bandar Lampung.

3.2 Populasi dan Sampel Penelitian

a. 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 X A-H yang melakukan pelanggaran moral dan menjadi pengguna *game online* di SMA Negeri 15 Bandar Lampung yang berjumlah 317 peserta didik.

b. Sampel

Sampel adalah bagian dari populasi yang akan diteliti. Menurut Sugiyono (2017) sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut, untuk itu sampel yang diambil dari populasi harus

benar-benar representatif (mewakili). Maka, dapat disimpulkan bahwa sampel adalah wakil atau sebagian dari populasi yang memiliki sifat dan karakteristik yang sama bersifat representatif dan menggambarkan populasi sehingga, dianggap dapat mewakili semua populasi yang diteliti.

Berdasarkan pendapat diatas maka dalam penelitian ini sampel yang diambil adalah 20% dari jumlah populasi yang ada serta dihitung dengan menggunakan rumus Taro Yamane sebagai berikut:

$$n = \frac{N}{N \cdot d^2 + 1}$$

Keterangan:

n = Jumlah sampel

N = Jumlah populasi

d^2 = Presisi (ditetapkan %)

$$n = \frac{317}{317 \times 0,2^2 + 1}$$

$$n = \frac{317}{317 \times 0.2 + 1}$$

$$n = \frac{317}{7,34} = 43,18 = 43$$

Dari perhitungan di atas didapatkan jumlah sampel sebanyak 43 responden. Kemudian ditentukan jumlah masing-masing sampel yang berada di kelas X secara *random sampling* dengan rumus sebagai berikut:

$$n_i \frac{N_i}{N} \cdot n$$

Keterangan:

n_i = Jumlah sampel menurut jumlah kelas

N = Jumlah sampel seluruhnya

N_i = Jumlah populasi menurut jumlah kelas

N = Jumlah populasi seluruhnya, (Riduan dan Akdon, 2009).

Berdasarkan rumus di atas, maka diperoleh jumlah sampel menurut jumlah masing-masing kelas sebagai berikut:

$$\text{Kelas X A} = \frac{35}{317} \times 43 = 4,7 = 5 \text{ peserta didik}$$

$$\text{Kelas X B} = \frac{37}{317} \times 43 = 5,0 = 5 \text{ peserta didik}$$

$$\text{Kelas X C} = \frac{42}{317} \times 43 = 5,7 = 6 \text{ peserta didik}$$

$$\text{Kelas X D} = \frac{35}{317} \times 43 = 4,7 = 5 \text{ peserta didik}$$

$$\text{Kelas X E} = \frac{42}{317} \times 43 = 5,7 = 6 \text{ peserta didik}$$

$$\text{Kelas X F} = \frac{36}{317} \times 43 = 4,9 = 5 \text{ peserta didik}$$

$$\text{Kelas X G} = \frac{36}{317} \times 43 = 4,9 = 5 \text{ peserta didik}$$

$$\text{Kelas X H} = \frac{42}{317} \times 43 = 5,7 = 6 \text{ peserta didik}$$

3.3 Variabel Penelitian

Menurut (Sugiyono, 2010) variabel penelitian adalah karakteristik, atribut, atau nilai yang ada pada individu, objek, atau kegiatan yang memiliki variasi yang ditentukan oleh peneliti untuk diselidiki dan kemudian ditarik kesimpulannya. Dalam penelitian ini, peneliti membedakan dua jenis variabel, yaitu variabel bebas (diberi simbol x) yang berperan sebagai faktor yang memengaruhi, dan variabel terikat (diberi simbol y) yang merupakan variabel yang dipengaruhi oleh faktor-faktor tersebut, yaitu:

a. Variabel Bebas (*Independent Variable*)

Variabel bebas (X) dalam penelitian ini adalah *game online*.

b. Variabel Terikat (*Dependent Variable*)

Variabel terikat (Y) dalam penelitian ini adalah sikap moral peserta didik di SMAN 15 Bandar Lampung.

3.4 Definisi Konseptual dan Operasional

a. 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*

Game online memiliki realisme atas dasar sugesti, terjadi melalui gambar-gambar dari tempat-tempat yang memiliki detil yang sangat tepat. Ada pula yang memiliki karakter pahlawan, *game* mempersentasikan diri dengan mereka dan mewakili mereka selama permainan bahkan seterusnya. Faktor-faktor diatas merupakan faktor internal dalam *game online* yang membuat *game online* sering dimainkan (Pangesti, 2017).

b. Sikap Moral

Manusia sebagai makhluk Tuhan yang sempurna dibekali akal dan pikiran yang dimaksudkan agar berguna untuk mengatur tata kehidupan dalam bersikap dan berperilaku. Persepsi anak tentang ideologi Pancasila dapat berpengaruh pada sikap anak dalam kehidupan bermasyarakat. Dalam konteks sikap umumnya akan terlintas dalam benak kita bahwa sikap berkaitan dengan hal-hal yang menunjukkan tindakan baik atau buruk yang dilakukan seseorang. Sikap adalah suatu tingkat afeksi baik yang bersifat positif maupun negatif dalam hubungannya dengan objek-objek psikologis. Afeksi yang positif yaitu afeksi senang, sedangkan afeksi yang negatif adalah afeksi yang tidak menyenangkan (Burhanuddin Salam, 2000).

b. **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*

Game online di era digitalisasi mengacu pada aktivitas bermain permainan video yang memanfaatkan jaringan internet untuk

menghubungkan pemain dari berbagai lokasi. Menurut Feri dalam (Firda Devi Candranita, Sasmiyanto, 2019), *game online* adalah *game* komputer yang bisa dimainkan oleh banyak pemain melalui internet. *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:

1. Tempat bermain *game online*
2. Waktu dalam bermain *game online*
3. Jenis *game online*

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa *game online* 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. *Game online* juga telah mengubah cara orang bermain dan berinteraksi, menjadikan *game online* sebagai sarana sosial yang menghubungkan jutaan pemain di seluruh dunia.

b. Sikap Moral

Sikap moral adalah kecenderungan individu untuk bertindak, berpikir, dan merasakan sesuai dengan nilai-nilai moral yang berlaku dalam masyarakat. Sikap ini berkaitan dengan penerimaan atau penolakan terhadap norma-norma dan prinsip-prinsip etika yang diakui oleh individu atau masyarakat. Sikap moral mencerminkan kepercayaan dan perasaan seseorang terhadap tindakan yang sesuai dengan prinsip-prinsip moral yang ada. Pada dasarnya, sikap moral mencakup bagaimana seseorang menilai atau berperilaku dalam konteks etika, termasuk tanggung jawab, kepedulian terhadap orang lain dan kedisiplinan.

1. Tanggung Jawab
2. Kepedulian
3. Kedisiplinan

3.5 Rencana Pengukuran Variabel

Rencana pengukuran variabel pada penelitian ini menggunakan butir-butir pertanyaan tentang pengaruh *game online* terhadap sikap moral peserta didik di SMAN 15 Bandar Lampung. Dalam penelitian ini variabel (X) yang akan diukur adalah *game online* dan variabel (Y) adalah sikap moral. Metode pengukuran yang digunakan dalam penelitian ini adalah *skala likert*. *Skala likert* dapat digunakan untuk mengukur sebuah sikap, pendapat, dan juga persepsi seseorang atau sekelompok orang mengenai suatu fenomena. Instrumen penelitian dalam *skala likert* dapat dibuat dalam bentuk checklist maupun pilihan ganda. Untuk melakukan kualifikasi maka skala tersebut kemudian diberi angka-angka sebagai simbol agar dapat melakukan perhitungan.

3.6 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah langkah strategis untuk mendapatkan data dalam suatu penelitian. Pengumpulan data dalam penelitian diperlukan teknik-teknik tertentu sehingga, data yang diharapkan dengan benar dan relevan sesuai dengan permasalahan yang akan dipecahkan. Adapun teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu:

a. Teknik Pokok

a. Angket

Angket merupakan teknik pengumpulan data melalui penyebaran kuesioner (daftar pertanyaan atau isian) untuk diisi langsung oleh responden seperti yang dilakukan dalam penelitian untuk menghimpun pendapat umum.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan angket yang bersifat tertutup, pertanyaan yang tertera dalam angket hanya bisa dijawab dengan jawaban yang telah disediakan oleh peneliti dan sifatnya terbatas dari responden tersebut. Teknik angket ini bertujuan untuk mendapatkan data dan informasi langsung dari responden.

Tabel 3.1 Skor Alternatif Jawaban Skala Likert

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

Sumber : (Sugiyono, 2013)

b. Teknik Penunjang

a. 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 SMA Negeri 15 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*) proses perkembangan moral peserta didik sebagai dampak dari *game online* (sikap 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.

b. 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.

3.7 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan suatu alat untuk mengumpulkan data yang bertujuan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diteliti, maka tujuan dari penggunaan instrumen penelitian yakni guna mencari informasi dan data yang lengkap terkait permasalahan, baik fenomena alam maupun sosial. Adapun instrumen penelitian yang digunakan pada penelitian ini sebagai berikut:

a. Lembar Angket

Angket atau disebut juga dengan kuisioner berisi daftar pertanyaan yang secara tertulis mencakup item-item pertanyaan terkait penelitian dan akan dijawab oleh responden. Sasaran dalam penelitian atau pemberian angket ini adalah peserta didik kelas X A-E SMAN 15 Bandar Lampung yang terpilih secara acak menjadi sampel penelitian. Dalam penelitian ini menggunakan angket tertutup sehingga, responden dapat menjawab tiga alternatif jawaban (Selalu, Kadang- Kadang, dan Tidak Pernah), kemudian selanjutnya responden akan memilih salah satu jawaban dengan memberikan tanda *checklist* pada jawaban yang telah dipilih serta

jawaban yang diberikan memiliki bobot nilai bervariasi. Variasi nilai atau skor dari masing-masing jawaban dengan kriteria sebagai berikut:

1. Untuk jawaban yang selalu akan diberikan skor atau nilai tiga (3).
2. Untuk jawaban yang kadang-kadang akan diberikan skor atau nilai dua (2).
3. Untuk jawaban yang tidak pernah akan diberikan skor atau nilai satu (1).

Berdasarkan keterangan di atas, maka akan diketahui nilai tertinggi adalah skor atau nilai 3 sedangkan nilai terendahnya adalah mendapatkan nilai atau skor 1.

b. Lembar Wawancara

Wawancara merupakan sebuah pertemuan yang dilakukan oleh dua orang untuk bertukar informasi maupun suatu ide dengan cara tanya jawab sehingga, dapat diperoleh inti yang akan menjadi kesimpulan dari sebuah topik tertentu. Peneliti melakukan wawancara secara langsung dengan cara mengajukan beberapa pertanyaan dan menyiapkan kisi-kisi wawancara sehingga, akan dibutuhkan instrumen sebagai alat penunjang untuk mendapatkan data-data yang ingin diketahui oleh peneliti.

3.8 Uji Validitas dan Reliabilitas

a. Uji Validitas

Suatu instrumen dikatakan valid apabila instrumen tersebut mengukur apa yang seharusnya diukur. Uji validitas dilakukan pada masing-masing variabel penelitian. Validitas adalah suatu ukuran untuk menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrumen. Semakin tinggi validitas dari sebuah instrumen maka instrumen tersebut valid, namun sebaliknya semakin rendah validitas dari sebuah instrumen maka nilai dari sebuah instrumen kurang valid atau memiliki validitas rendah. Berdasarkan uraian tersebut uji validitas dapat diartikan sebagai kontrol langsung terhadap teori- teori yang telah melahirkan indikator variabel yang disesuaikan dengan maksud dan isi butir soal yang dilakukan melalui koreksi angket dan konsultasi dengan Pembimbing 1 dan Pembimbing II.

Kemudian hasil uji coba angket menunjukkan bahwa variabel *Game online* (X) dan variabel Sikap Moral (Y) dinyatakan valid. Uji validitas dilakukan pada masing-masing variabel penelitian. Cara mengukur variabel konstruk yaitu mencari korelasi antara masing-masing pertanyaan dengan skor total menggunakan rumus teknik korelasi *pearson product moment*, 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 pearson validitas

x = Skor tanggapan responden atas setiap pertanyaan

y = Skor tanggapan responden atas seluruh pertanyaan

n = Banyaknya jumlah/subjek responden

b. 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, dimana 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, 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 3.2 Indeks Koefisien Reliabilitas

No	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)

3.9 Teknik Analisis Data

Analisis data bertujuan untuk menyederhanakan data dalam bentuk yang lebih mudah untuk dipahami. Dalam proses analisis data sering kali menggunakan statistika. Statistika disini berfungsi untuk menyederhanakan data penelitian yang amat besar jumlahnya menjadi informasi yang lebih sederhana dan lebih mudah dipahami. Setelah mendapatkan data-data yang berhubungan dengan penelitian, maka langkah selanjutnya yang ditempuh adalah menganalisis data yang diperoleh. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

a. Analisis Distribusi Frekuensi

Analisis distribusi frekuensi pada penelitian "Pengaruh *Game online* terhadap Sikap Moral Peserta Didik di SMA Negeri 15 Bandar Lampung" digunakan untuk menggambarkan pola penyebaran data mengenai penggunaan *game online* oleh peserta didik baik di sekolah dan pengaruhnya terhadap sikap moral mereka. Distribusi frekuensi ini menunjukkan seberapa sering berbagai kategori atau rentang nilai muncul dalam dataset yang telah dikumpulkan.

Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini melalui kuesioner yang diisi oleh peserta didik, 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 kepedulian, tanggung jawab, dan kedisiplinan. Hasil analisis

distribusi frekuensi ini membantu dalam mengidentifikasi pola umum dan penyimpangan dalam penggunaan *game online* serta memberikan gambaran awal mengenai korelasi antara intensitas penggunaan *game online* dengan sikap 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 menggunakan rumus interval dengan persamaan sebagai berikut:

$$I = \frac{NT - NR}{K}$$

Keterangan:

I : Interval

NT : Nilai tertinggi

NR : Nilai terendah

K : Kategori

Kemudian untuk mengetahui tingkat presentase digunakan rumus presentase sebagai berikut:

$$p_N^r \times 100\%$$

Keterangan

P : Besarnya presentase

F : Jumlah skor yang diperoleh diseluruh item

N : Jumlah perkalian seluruh item dengan responden

Selanjutnya untuk mengetahui banyaknya presentase yang diperoleh maka digunakan dengan kriteria yang dapat ditafsirkan (Arikunto, 2019) sebagai berikut:

76% - 100% : Baik

56% - 75% : Cukup

40% - 55% : Kurang baik

0% - 39% : Tidak baik

3.10 Uji Prasyarat

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* (variabel X) dan sikap 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:

1. Jika nilai Sig. $> 0,05$, maka ada hubungan yang linear secara signifikan antara variabel X dan variabel Y.
2. Jika nilai Sig. $< 0,05$, maka tidak ada hubungan yang linear secara signifikan antara variabel X dan variabel.

3.11 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* terhadap sikap moral peserta didik di SMA Negeri 15 Bandar Lampung. Signifikan atau tidaknya pengaruh yang terjadi antara variabel bebas (X) dengan variabel terikat (Y), dapat dilihat dari nilai hitung

dibandingkan dengan tabel pada taraf signifikansi 5%. Apabila hitung $\geq$ tabel pada taraf signifikansi 5%, maka pengaruh variabel bebas (X) dengan variabel terikat (Y) tersebut signifikan. Namun, apabila hitung lebih kecil dari tabel, maka pengaruh variable (X) dengan varibel terikat (Y) tersebut tidak signifikan.

V. KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan mengenai pengaruh *game online* terhadap sikap moral peserta didik di SMAN 15 Bandar Lampung, disimpulkan bahwa *game online* memiliki pengaruh positif terhadap pembentukan sikap moral peserta didik. Temuan ini diperoleh dari hasil analisis data kuantitatif yang menunjukkan bahwa nilai signifikansi statistik berada di bawah taraf signifikansi yang ditentukan ($p < 0,05$), serta nilai kontribusi pengaruh sebesar 69,5%, yang berarti terdapat hubungan yang kuat dan bermakna antara intensitas bermain *game online* dan pembentukan sikap moral. Adapun dimensi sikap moral yang terdampak secara positif meliputi kedisiplinan, tanggung jawab, kepedulian sosial, dan sikap hormat terhadap orang lain. Peserta didik yang aktif bermain *game online* secara teratur menunjukkan karakteristik moral yang baik dalam kehidupan sehari-hari di lingkungan sekolah maupun sosialnya. Mereka tetap menunjukkan kedisiplinan dalam menjalankan kewajiban akademik, bertanggung jawab atas tugas-tugas yang diberikan, serta memiliki kepekaan sosial yang tinggi terhadap teman sebaya maupun kondisi lingkungan sekitarnya. Temuan kuantitatif ini diperkuat oleh hasil wawancara dan dokumentasi dari para pendidik di SMAN 15 Bandar Lampung. Guru-guru menyatakan bahwa terdapat korelasi antara peserta didik yang memiliki kebiasaan bermain game secara bijak dan kemampuan mereka dalam menjaga nilai-nilai moral dalam interaksi sosial. Beberapa guru mengungkapkan bahwa peserta didik yang bermain game tidak selalu menunjukkan perilaku negatif, bahkan dalam banyak kasus, mereka mampu menunjukkan keteraturan, fokus, dan kolaborasi yang baik dalam aktivitas sekolah.

Secara teoretis, hasil penelitian ini sejalan dengan teori Media Interaktif dalam Pembelajaran dan Perkembangan Moral oleh James Paul Gee (2003), yang menyatakan bahwa video game (*game online*) dapat menjadi sarana pembelajaran yang efektif jika digunakan secara bijak, karena game mampu mengembangkan pemikiran strategis, pemecahan masalah, tanggung jawab, serta kerja sama sosial. Gee menekankan bahwa dalam konteks game, pemain belajar melalui simulasi dunia nyata yang menuntut pengambilan keputusan moral dalam situasi yang kompleks. Selain itu, teori perkembangan moral Lawrence Kohlberg juga dapat dijadikan dasar dalam menjelaskan bahwa interaksi sosial yang terjadi dalam komunitas *game online* dapat memfasilitasi perkembangan moral individu ke tahap yang lebih tinggi, khususnya dalam aspek konformitas terhadap norma sosial, rasa tanggung jawab, dan penghargaan terhadap aturan. Hasil penelitian ini memiliki implikasi penting bagi para pendidik, orang tua, dan pembuat kebijakan pendidikan. *Game online* tidak seharusnya selalu dipandang sebagai penyebab degradasi moral, tetapi dapat dimanfaatkan sebagai media edukatif yang mendukung pembentukan karakter jika diarahkan secara benar. Oleh karena itu, diperlukan bimbingan, pengawasan, serta manajemen waktu yang tepat dalam penggunaan *game online* oleh peserta didik, agar manfaat positif yang terkandung di dalamnya dapat dioptimalkan.

Secara keseluruhan, dapat disimpulkan bahwa *game online* memiliki pengaruh positif terhadap sikap moral peserta didik di SMAN 15 Bandar Lampung, dengan catatan bahwa penggunaannya dilakukan secara terkontrol, proporsional, dan disertai pembinaan nilai moral yang konsisten. *Game online*, sebagai bagian dari perkembangan teknologi digital, memiliki potensi besar sebagai alat bantu pembentukan karakter dan moral generasi muda jika ditangani secara bijak dan bertanggung jawab.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian mengenai pengaruh *game online* terhadap sikap moral peserta didik di SMAN 15 Bandar Lampung, peneliti memberikan beberapa saran yang ditujukan kepada berbagai pihak terkait, sebagai berikut:

1. Untuk Kepala Sekolah

Kepala sekolah diharapkan dapat memberikan kebijakan yang mendukung penguatan karakter dan sikap moral peserta didik melalui program-program pembinaan yang berkelanjutan. Selain itu, kepala sekolah dapat mendorong penggunaan teknologi secara sehat dengan menghadirkan kegiatan positif berbasis digital yang mendidik, serta menjalin kerja sama dengan orang tua untuk mengawasi perilaku peserta didik, baik di dalam maupun di luar lingkungan sekolah.

2. Untuk Pendidik (Guru)

Pendidik diharapkan dapat meningkatkan pengawasan terhadap perilaku peserta didik, terutama yang berkaitan dengan penggunaan *gadget* dan *game online*. Guru juga dapat mengintegrasikan pendidikan karakter dalam proses pembelajaran serta memberikan keteladanan dalam sikap disiplin, tanggung jawab, dan kepedulian sosial. Selain itu, guru perlu aktif dalam memberikan bimbingan dan konseling bagi siswa yang menunjukkan kecenderungan perilaku kurang moral akibat kecanduan game.

3. Untuk Peserta Didik

Peserta didik diharapkan mampu mengelola waktu dengan baik dan bijak dalam menggunakan teknologi, khususnya dalam bermain *game online*. Siswa perlu menyadari pentingnya menjaga sikap moral, seperti kedisiplinan, tanggung jawab, dan kepedulian terhadap sesama, agar tidak terpengaruh oleh dampak negatif dari *game online*. Peserta didik juga diharapkan aktif mengikuti kegiatan positif di sekolah sebagai bentuk pengembangan diri dan karakter

DAFTAR PUSTAKA

- Adawiyah, R. 2021. Model Komunikasi Pesantren Mahapeserta Didik Dalam Menjaga Nilai-Nilai Moral Di Kabupaten Jember [Institut Agama Islam Negeri Jember].
- Adiningtiyas, S. W. 2017. Peran Pendidik Dalam Mengatasi Kecanduan *Game online*. *KOPASTA: Jurnal Program Studi Bimbingan Konseling*, 4(1), 28–40.
- 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.
- Ahmadin, A., & Jiuwa, M. 2024. Pengaruh Media Sosial Facebook Terhadap Sikap Moral Peserta Didik Di SMA Negeri 1 Bunta Kabupaten Banggai. *Syiila: Jurnal Pendidikan, Budaya dan Humaniora*, 1(1).
- Al- Munajjid, M. 2016. *Bahaya Game*. Solo: Aqwam.
- 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.
- Andri Arif Kustiawan, S. M. 2019. Jangan Suka *Game online* Pengaruh *Game online* Dan Tindakan Pencegahan. Jawa Timur: Cv. Ae Media Grafika.
- Ansani, & Samsir, H. M. 2022. Bandura's *Modeling Theory*. *Jurnal Multidisiplin Madani*, 2(7), 3067–3080.
- Arikunto, S. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Auliya. 2020. Kecerdasan Moral Anak Usia Dini. *Insan Cendikia Mandiri*.
- Azizah, U. N. 2024. Pendidikan Karakter dan Kedalaman Moral Perspektif.
- 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].
- Bandura, A. 1977. *Social Learning Theory*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice-Hall.
- Bandura, A. 1991. Social cognitive theory of self-regulation. *Organizational Behavior and Human Decision Processes*, 50(2), 248–287.
- Dasopang, M. A., & Montessori, M. 2018. Lingkungan Dan Kebiasaan Orangtua Sangat Berpengaruh Terhadap Perilaku Dan Sikap Moral Anak (Studi Di Kelurahan Flamboyan Baru Kecamatan Padang Barat Rt 01. *Journal of Civic Education*, 1(2), 98-107.
- Gentile, D. A., Lynch, P. J., Linder, J. R., & Walsh, D. A. 2004. *The effects of violent video game habits on adolescent hostility, aggressive behaviors, and school performance*. *Journal of Adolescence*, 27(1), 5-22. <https://dataaline.id>. Diakses pada 10 Juli 2024.
- Ibda, F. 2023. Perkembangan Moral Dalam Pandangan Lawrence Kohlberg. Intelektualita. *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia*, 16(2), 92-96.
- Katz, E., Blumler, J. G., & Gurevitch, M. 1974. *Utilization of mass communication by the individual*. In J. G. Blumler & E. Katz (Eds.), *The Uses of Mass Communications: Current Perspectives on Gratifications Research*. Beverly Hills, CA: Sage.
- Lazwardi, D., & Paisal, A. 2022. Implementasi Penilaian Sikap pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). *Jurnal Kajian Pendidikan Islam*, 200-209.
- Lee, I., Chen, Y., & Holim, L. 2014. *Leaving A Never-Ending Game: Quitting MMORPGS and online gaming addiction*. *Digital Games Research Association*.
- Lichona dan Kohlberg. *Journal of Education and Religious Studies*, 4(02),
- M. Maiwan. 2018. Memahami Teori-Teori Etika: Cakrawala Dan Pandangan Oleh: Mohammad Maiwan. *Jurnal Universitas Negeri Jakarta*, 193–215.
- 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.
- Mertika, M., & Mariana, D. 2020. Fenomena *Game online* di Kalangan Anak Sekolah Dasar. *Journal of Educational Review and Research*, 3(2), 99.
- 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.

- 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.
- Ningsi, A. P., & Suzima, A. 2021. Tingkat peduli sosial dan sikap peduli sosial siswa berdasarkan faktor lingkungan. *Jurnal Pelangi*, 12(1), 9-15.
- Novayanty, A. A. 2021. Peningkatan Perilaku Moral Pada Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Penggunaan Metode Bercerita. *Instruksional*, 2(2), 53.
- Nurlan, F. 2019. *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. CV. Pilar Nusantara. Perubahan Sosial Masyarakat di Indonesia. *Jurnal Publiciana*, 9(1), 140–157.
- Pramesthi, J. A. 2021. Meaning *Transfer Model* pada *Social Media Influencer*. *Jurnal Ilmu Komunikasi*.
- Pupu, S. R. 2021. *Landasan Pendidikan*. Remaja. *Jurnal Penelitian Dan Pengabdian*, 1(1), 131–138.
- Ritonga, R. P. Y., & Hasibuan, L. R. 2019. Pembelajaran Analogi Untuk Membentuk Sikap Dan Moral Siswa Pada Konsep Logika Matematika. *JURNAL EDUSCIENCE*, 6(2), 75-80.
- Salam, Burhanuddin. "Etika Individual Pola Dasar Filsafat Moral." Jakarta: Rineka Cipta (2000).
- Siburian, E., Pangaribuan, J. J., Abi, A. R., & Silaban, P. J. 2022. Pengaruh bermain *Game online* terhadap Prestasi belajar siswa di SD. *Jurnal PAJAR (Pendidikan dan Pengajaran)*, 6(5), 1348-1366.
- Skinner, B. F. 1953. *Science And Human Behavior*. Macmillan. New York.
- Slamet, M. R. 2023. Pengaruh Harga, Kualitas Layanan, dan Citra Merek Terhadap Minat Beli Menggunakan Transportasi Online Di Kota Batam. *Journal of Applied Managerial Accounting*, 7(1), 133-142.
- Sri Lena, M., Nendra, F., Rahim, Z., & Tricia, A. 2023. Praktik Observasi Sekolah (1st ed., Vol. 1). Madza Media. www.madzamedia.co.id.
- Sudirman. 2020. Keteladanan Pendidik Dan Kontribusinya Terhadap Karakter Kebangsaan Peserta Didik Di Sma Negeri Kota Padang Panjang. 19(5), 48–61.

- Sugiyono. 2018. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Alfabeta.
- Sukirno. 2020. Jumlah Pemain *Game online* Dunia 2020. *Internet World Stats*.
- Surbakti, K. 2017. Pengaruh *Game online* Terhadap Remaja, 1(1), *Jurnal Curere* : 32.
- Suryani, M, S., Utami, S., & Ichsan, M. 2023. Dampak *Game online* Terhadap Etika.
- T Yakindo, 2022. Moralitas dan Hukum dalam Pandangan Immanuel Kant. *Praxis: Jurnal Filsafat Terapan*, 1, 1–1. 60-68.
- Tamba, T. M., & Shaleh, S. 2024. Konsep Tanggungjawab Siswa Sekolah Dasar (SD/MI) dalam Perspektif Teori Tindakan Sosial Max Weber. *Awwaliyah: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 7(2), 273-283.
- Tarigan, E. F., Nilmarito, S., Islamiyah, K., Darmana, A., & Suyanti, R. D. 2022.
- 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.
- Ulya, L., Sucipto, S., & Fathurohman, I. 2021. Analisis Kecanduan *Game online* Terhadap Kepribadian Sosial Anak. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 7(3), 1112– 1119.
- 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.
- Yakindo, T., Evarianti, A., Rahayu, N., Aisy, R., Rahma;, Amanda, N. ;, & Sapriwa, A.
- Yunita, I. 2022. Upaya Membentuk Sikap Moderasi Beragama Pada Pelajar Dan Mahasiswa Desa Datar Lebar Kecamatan Lungkang Kule Kabupaten Kaur. *GUAU: Jurnal Pendidikan Profesi Guru Agama Islam*, 2(3), 127-134.
- Yusup, I. R., Kurniati, T., Airin, A. L. P., Rahayu, D., & Fuziawati, L. 2021. Pengaruh Penggunaan *Game online* Terhadap Minat Belajar Siswa SMP. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 7(1), 36-39.
- 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