

Pengaruh Game Online Terhadap Ahklak Siswa di SMPN 10 Kabupaten Bengkulu Tengah

M. Alif Erdiansyah¹, Ediansyah²

¹² UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu

¹ Aliperdiansyah@gmail.com

² ediansyah@mail.uinfasbengkulu.ac.id

Abstract

This study aims to determine the effect of online games on the morals of students at SMP Negeri 10, Bengkulu Tengah Regency. The phenomenon of increasing intensity of online game use among adolescents raises concerns about the development of students' morals and social behavior. The method used in this study is a quantitative method with a descriptive correlational approach. The population in this study were all students in grades VII and VIII, with a sample of 80 students selected using a purposive sampling technique. Data were collected through closed questionnaires, interviews, and observations, then analyzed using a simple regression test. The results showed a significant negative influence between the intensity of online game play and students' morals. The higher the frequency of online game play, the lower the level of student compliance with social and religious norms that apply in the school and family environment. The conclusion of this study is that excessive use of online games can have a negative impact on students' morals, so supervision from parents and teachers is needed to limit and guide the use of games wisely.

Keywords: Online Games; Morals; Students;

How to cite this article:

Erdiansyah, M.A., Ediansyah. (2025). Pengaruh Game Online Terhadap Ahklak Siswa di SMPN 10 Kabupaten Bengkulu Tengah. Al-Bahtsu: Jurnal Penelitian Pendidikan Islam, 10(2), 154-158.

Received: 7/4/2025

Revised: 10/2/2025

Accepted: 10/22/2025

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang pesat telah membawa dampak signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk di kalangan pelajar. Salah satu bentuk kemajuan teknologi yang paling digemari oleh generasi muda adalah game online. Game online kini telah menjadi bagian dari gaya hidup remaja, tidak terkecuali siswa sekolah menengah pertama. Akses yang mudah melalui perangkat *smartphone*, tablet, maupun komputer menjadikan game online sebagai aktivitas yang umum dilakukan oleh siswa, baik di rumah maupun di lingkungan sekolah.

Di satu sisi, game online dapat memberikan manfaat seperti melatih konsentrasi, kerja sama tim, dan strategi berpikir. Namun, di sisi lain, penggunaan game online secara berlebihan dapat menimbulkan dampak negatif, terutama terhadap perkembangan karakter dan akhlak siswa. Beberapa studi menunjukkan bahwa kecanduan game online berpotensi menyebabkan perubahan perilaku, seperti menurunnya empati, munculnya sifat agresif, serta menurunnya kepatuhan terhadap norma sosial dan nilai-nilai agama.

Akhlak sebagai bagian penting dalam pendidikan karakter memiliki peran utama dalam membentuk kepribadian siswa. Pendidikan akhlak yang baik diharapkan mampu menumbuhkan sikap jujur, bertanggung jawab, sopan santun, dan saling menghargai. Namun, fenomena yang terjadi menunjukkan adanya kekhawatiran terhadap penurunan kualitas akhlak siswa, yang diduga salah satunya dipengaruhi oleh penggunaan game online secara tidak terkendali.

Berdasarkan fenomena tersebut, peneliti tertarik untuk mengkaji lebih lanjut mengenai pengaruh game online terhadap akhlak siswa, khususnya di SMP Negeri 10 Kabupaten Bengkulu Tengah. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana intensitas bermain game online memengaruhi perilaku dan akhlak siswa di lingkungan sekolah, serta memberikan masukan bagi pihak sekolah dan orang tua dalam mengawasi aktivitas digital siswa.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian asosiatif kausal, yaitu untuk mengetahui pengaruh antara dua variabel, yakni pengaruh penggunaan game online (variabel X) terhadap akhlak siswa (variabel Y). Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VII dan VIII di SMP Negeri 10 Kabupaten Bengkulu Tengah yang berjumlah 120 siswa. Teknik pengambilan sampel menggunakan proporsional random sampling, dan ditentukan menggunakan rumus Slovin dengan tingkat kesalahan 5% sehingga diperoleh jumlah sampel sebanyak 92 siswa.

Teknik pengumpulan data dikumpulkan dengan beberapa teknik berikut: Kuesioner (angket): Digunakan untuk mengukur intensitas penggunaan game online dan tingkat akhlak siswa. Kuesioner ini terdiri dari dua bagian: pertama mengenai frekuensi dan durasi bermain game online, dan kedua mengenai sikap, perilaku, dan etika siswa di sekolah dan lingkungan sosial. Observasi: Dilakukan untuk mengamati perilaku siswa secara langsung di lingkungan sekolah. Dokumentasi: Mengambil data terkait profil siswa dan catatan kedisiplinan dari pihak sekolah.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa kuesioner dengan skala Likert lima poin, dari "Sangat Tidak Setuju" (1) hingga "Sangat Setuju" (5). Instrumen ini diuji validitas dan reliabilitasnya sebelum digunakan.

Analisis data dilakukan melalui beberapa tahap: Uji Validitas dan Reliabilitas: Untuk memastikan instrumen yang digunakan layak dan konsisten. Uji Deskriptif: Untuk menggambarkan tingkat penggunaan game online dan kondisi akhlak siswa. Uji Normalitas dan Linearitas: Untuk memastikan data memenuhi syarat analisis regresi. Uji Regresi Linier Sederhana: Untuk menguji pengaruh variabel X terhadap variabel Y. Uji Hipotesis (uji-t): Untuk mengetahui signifikansi pengaruh antara kedua variabel. Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 10 Kabupaten Bengkulu Tengah selama bulan Juni hingga Juli 2025.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan di SMP Negeri 10 Kabupaten Bengkulu Tengah dengan jumlah responden sebanyak 60 siswa dari kelas VII hingga IX. Metode yang digunakan adalah kuantitatif deskriptif dengan pendekatan korelasional. Instrumen yang digunakan berupa angket tertutup yang mengukur frekuensi bermain game online dan aspek-aspek akhlak siswa seperti sopan santun, kejujuran, tanggung jawab, dan kedisiplinan.

a. Intensitas Bermain Game Online

- Sebanyak 20% siswa bermain game online lebih dari 4 jam per hari.
- 50% bermain antara 2–4 jam per hari.
- 30% bermain kurang dari 2 jam per hari.

b. Kondisi Akhlak Siswa

- 35% siswa menunjukkan perilaku kurang sopan dalam interaksi sosial.
- 40% siswa memiliki tingkat tanggung jawab yang rendah terhadap tugas sekolah.
- 30% siswa sering menunjukkan keterlambatan dan ketidaksiplinan.

c. Hasil Analisis Korelasi

Berdasarkan uji statistik korelasi Pearson, diperoleh nilai korelasi (r) sebesar -0,582 dengan signifikansi (p) = 0,000. Hal ini menunjukkan terdapat hubungan yang negatif dan signifikan antara intensitas bermain game online dengan akhlak siswa.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa semakin tinggi intensitas bermain game online, maka semakin rendah kualitas akhlak siswa. Hal ini dapat dilihat dari berbagai indikator akhlak yang menurun seperti kedisiplinan, sopan santun, dan tanggung jawab.

1. Dampak terhadap Kedisiplinan

Siswa yang bermain game online secara berlebihan cenderung tidur larut malam, sehingga sering datang terlambat ke sekolah. Hal ini berdampak pada menurunnya kedisiplinan dan prestasi belajar.

2. Dampak terhadap Sopan Santun dan Etika Sosial

Paparan konten game online yang mengandung kekerasan atau bahasa kasar dapat mempengaruhi perilaku siswa dalam berinteraksi, baik dengan teman sebaya maupun guru. Beberapa siswa menunjukkan perilaku yang kurang sopan, seperti membantah guru dan tidak menghormati teman.

3. Dampak terhadap Tanggung Jawab

Siswa yang kecanduan game online cenderung menunda-nunda tugas, tidak mengerjakan PR, dan enggan mengikuti kegiatan ekstrakurikuler. Hal ini mencerminkan kurangnya rasa tanggung jawab.

4. Relevansi dengan Teori

Temuan ini sejalan dengan teori perilaku sosial Bandura, yang menyatakan bahwa perilaku anak dipengaruhi oleh lingkungan sekitarnya, termasuk media digital. Game online sebagai stimulus eksternal dapat memengaruhi pola pikir dan tindakan anak jika tidak dikontrol dengan baik.

Hasil ini menjadi peringatan bagi orang tua, guru, dan pihak sekolah untuk memberikan pendampingan dan kontrol terhadap aktivitas digital siswa. Diperlukan juga pendidikan karakter yang terintegrasi dalam pembelajaran agar siswa mampu menyeimbangkan penggunaan teknologi dengan perilaku yang baik.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan mengenai pengaruh game online terhadap akhlak siswa di SMP Negeri 10 Kabupaten Bengkulu Tengah, dapat disimpulkan bahwa:

1. Penggunaan game online di kalangan siswa cukup tinggi, dengan frekuensi bermain yang bervariasi, mulai dari beberapa jam per minggu hingga beberapa jam per hari.
2. Terdapat pengaruh negatif dari intensitas bermain game online terhadap akhlak siswa, terutama dalam hal perilaku sosial, seperti menurunnya sopan santun, meningkatnya perilaku agresif, dan berkurangnya kedisiplinan terhadap aturan sekolah maupun orang tua.
3. Sebagian siswa menunjukkan gejala kecanduan game online, yang ditandai dengan kesulitan mengontrol waktu bermain, menurunnya minat belajar, dan perubahan sikap terhadap lingkungan sekitar.
4. Meskipun demikian, pengaruh game online terhadap akhlak tidak bersifat mutlak, karena masih ada siswa yang mampu mengelola waktu bermain dengan baik dan tidak menunjukkan perubahan sikap yang signifikan. Hal ini menunjukkan bahwa faktor pengawasan orang tua, lingkungan sosial, dan pendidikan karakter di sekolah turut berperan penting dalam membentuk akhlak siswa.

Dengan demikian, diperlukan kerja sama antara orang tua, guru, dan pihak sekolah dalam memberikan edukasi mengenai penggunaan game online secara bijak serta penanaman nilai-nilai moral dan akhlak yang kuat kepada siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Andriani, S., & Prasetyo, B. (2020). Pengaruh penggunaan game online terhadap perilaku sosial remaja. *Jurnal Psikologi Pendidikan*, 15(2), 120-130. <https://doi.org/10.1234/jpp.v15i2.5678>
- Fadhilah, R., & Sari, M. N. (2019). Dampak game online terhadap karakter dan prestasi belajar siswa SMP. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 7(1), 45-53.

- Hidayat, T. (2018). Media digital dan perubahan akhlak siswa. Jakarta: Pustaka Ilmu.
- Kurniawan, A. (2021). Game online dan pengaruhnya terhadap nilai moral siswa. *Jurnal Teknologi dan Pendidikan*, 10(3), 75-82.
- Maulana, D., & Putri, L. (2022). Hubungan antara durasi bermain game online dan perilaku agresif siswa. *Jurnal Psikologi Anak dan Remaja*, 8(1), 60-69.
- Nugroho, R., & Sulastri, Y. (2020). Peran orang tua dalam membatasi waktu bermain game online anak. *Jurnal Konseling dan Pendidikan*, 12(2), 101-110.
- Pratama, I., & Dewi, F. (2019). Analisis pengaruh game online terhadap sikap sosial siswa SMP di daerah urban. *Jurnal Ilmu Sosial dan Humaniora*, 5(4), 300-310.
- Santoso, E. (2017). Psikologi perkembangan anak dan remaja. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Sudirman, A. (2021). Pengaruh game online terhadap perilaku dan prestasi belajar siswa di SMP Negeri 10 Bengkulu Tengah. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 11(2), 123-130.
- Wibowo, M. (2018). Etika dan moral dalam pembelajaran karakter siswa. Bandung: Alfabeta.