

# Pengaruh Intensitas Bermain *Game Online* terhadap Moralitas Siswa Kelas XI di SMK Negeri 7 Bandar Lampung: Studi Kuantitatif Asosiatif

**Diterima:**

10 Januari 2026

**Disetujui:**

30 Januari 2026

**Diterbitkan:**

03 Februari 2026

**1\*Tio Alhiando, 2Listiyani Siti Romlah, 3Zulhannan**

*<sup>1,2</sup>Program Studi Pendidikan Agama Islam,*

*Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung*

*<sup>3</sup>Pendidikan Bahasa Arab,*

*Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung*

*<sup>1,2,3</sup>Jalan Letnan Kolonel H Jl. Endro Suratmin, Sukarame, Kec. Sukarame, Kota Bandar Lampung, Indonesia*

*E-mail: <sup>1\*</sup>[tioalhiando11@gmail.com](mailto:tioalhiando11@gmail.com), <sup>2</sup>[listiyani.siti@radeninten.ac.id](mailto:listiyani.siti@radeninten.ac.id),*

*<sup>3</sup>[zulhannan@radeninten.ac.id](mailto:zulhannan@radeninten.ac.id)*

\*Corresponding Author

**Abstrak**— Perkembangan teknologi digital telah meningkatkan intensitas penggunaan *game online* di kalangan pelajar dan berpotensi memengaruhi pembentukan moralitas siswa. Fenomena ini menjadi perhatian khusus pada siswa Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) yang berada pada fase perkembangan remaja dan persiapan memasuki dunia kerja. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh intensitas bermain game online terhadap moralitas siswa kelas XI di SMK Negeri 7 Bandar Lampung. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain asosiatif. Populasi penelitian berjumlah 226 siswa, dengan sampel sebanyak 40 siswa yang ditentukan melalui teknik proportional random sampling. Pengumpulan data dilakukan menggunakan angket intensitas bermain *game online* dan angket moralitas siswa yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya. Analisis data menggunakan regresi linear sederhana yang didahului uji prasyarat statistik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa intensitas bermain *game online* berpengaruh signifikan dan bersifat negatif terhadap moralitas siswa, dengan nilai signifikansi 0,001 dan kontribusi pengaruh  $R^2$  sebesar 25,4%. Temuan ini menunjukkan bahwa semakin tinggi intensitas bermain *game online* maka semakin menurun moralitas siswa yang tercermin pada kedisiplinan, tanggung jawab, kejujuran, dan empati.

**Kata Kunci:** Intensitas Bermain; Game Online; Moralitas; Remaja; Pendidikan Karakter.

**Abstract**— The development of digital technology has increased the intensity of online game use among students and may influence the formation of students' morality. This phenomenon is of particular concern for vocational high school students who are in the adolescent developmental stage and preparing to enter the workforce. This study aims to analyze the effect of online game playing intensity on the morality of eleventh-grade students at SMK Negeri 7 Bandar Lampung. This study employed a quantitative approach with an associative research design. The research population consisted of 226 students, 40 of whom were selected through proportional random sampling. Data were collected using questionnaires on online game playing intensity and students' morality that had been tested for validity and reliability. Data analysis was conducted using simple linear regression preceded by prerequisite statistical tests. The results show that the intensity of online gaming has a significant negative effect on students' morality, with a significance level of 0.001 and an  $R^2$  contribution of 25.4%. These findings indicate that greater intensity of online gaming is associated with lower levels of discipline, responsibility, honesty, and empathy.

**Keywords:** Intensity of Play; Online Games; Morality; Teenager; Character Education.

## **I. PENDAHULUAN**

Pendidikan sangat menentukan kemajuan suatu bangsa. Tanpa pendidikan yang memadai, suatu bangsa akan sangat sulit berkembang dan bahkan akan terus mengalami kemunduran dalam perkembangan global dan internasional. Oleh karena itu, jika suatu bangsa ingin maju, sektor pendidikan harus menjadi prioritas utama. Maka setiap komponen yang bertugas membangun bangsa harus memiliki pola pikir yang sama dan berorientasi pada pembangunan mental melalui pendidikan [1]. Pendidikan berfungsi sebagai sarana untuk menanamkan kebiasaan positif, mengembangkan cara berpikir yang baik, serta membentuk sikap yang sesuai dengan norma sosial yang berlaku. Dengan adanya pendidikan, diharapkan setiap individu mampu menjadi pribadi yang berpengetahuan, beretika, dan bertanggung jawab dalam menjalankan peran sosialnya di masyarakat [2]. Seiring perkembangan zaman kemajuan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa perubahan besar dalam berbagai aspek kehidupan terutama diklangan remaja dan pelajar. Salah satu bentuk hiburan digital yang paling digemari adalah game online, karena kemudahan nya diakses melalui smartphone dan internet, serta menawarkan fitur interaktif dan kompetitif yang menarik [3]. Fenomena ini tampak dari kebiasaan sebagiansiswa yang menghabiskan banyak waktu bermain hingga larut malam, sulit mengendalika untuk bermain kembali, mudah marah ketika dilarang danlebih pokus bermain dibandingkan dengan belajar. Namun dibalik daya tarik tersebut, muncul kekhawatiran mengenai dampak negatifnya terhadap moralitas peserta didik [4].

Berdasarkan hasil survei Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) tahun 2024, sebanyak 24,27% pengguna internet di Indonesia mengaku rutin bermain game online, dan 13,52% di antaranya bermain lebih dari empat jam per hari. Sementara itu, Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI) melaporkan bahwa sekitar 55% anak usia 10–18 tahun merupakan pemain aktif game online, dengan jenis permainan paling digemari bertema perang dan petualangan. Angka-angka tersebut menunjukkan bahwa game online telah menjadi fenomena luas di kalangan pelajar Indonesia [5]. Fenomena menurunnya moral siswa di tingkat Sekolah Menengah Kejuruan (SMK Negeri) menjadi perhatian serius dalam dunia pendidikan. Gejala seperti berkurangnya rasa hormat terhadap guru, penggunaan bahasa yang kurang sopan, rendahnya kepedulian sosial, serta lemahnya tanggung jawab terhadap tugas sekolah menunjukkan adanya permasalahan dalam pembinaan moral siswa [6]. Kondisi ini tercermin dari rendahnya kepekaan sosial dan emosional siswa, seperti kurangnya empati, sikap mudah tersinggung, serta ketidakmampuan mengendalikan emosi secara positif. Salah satu faktor yang diduga turut memengaruhi kondisi tersebut adalah tingginya intensitas bermain *game online* yang

berpotensi mengalihkan perhatian siswa dari nilai-nilai moral dan sosial. Oleh karena itu, fenomena ini menunjukkan perlunya kajian mendalam mengenai pengaruh intensitas bermain game online terhadap moralitas siswa SMK Negeri [7].

Berdasarkan hasil pra-penelitian, peneliti menemukan adanya kecenderungan perilaku siswa yang menunjukkan penurunan moralitas. Beberapa siswa terlihat berbicara dengan bahasa yang kasar, menunjukkan sikap kurang hormat terhadap guru, sering mengabaikan tugas sekolah, bahkan lebih banyak menghabiskan waktu bermain game online dibanding belajar. Sebagian dari mereka juga mengaku sulit mengendalikan keinginan untuk bermain, terutama saat jam kosong dan setelah pulang sekolah. Fenomena tersebut menandakan bahwa intensitas bermain *game online* yang tinggi berpotensi menggeser nilai-nilai moral dan kedisiplinan siswa dalam kehidupan sehari-hari sebagaimana pada gambar 1 berikut ini:



**GAMBAR 1. REKAPITULASI HASIL PRA PENELITIAN MORALITAS SISWA KELAS XI SMK NEGERI 7 BANDAR LAMPUNG**

Berdasarkan Gambar 1, moralitas siswa ditinjau dari tiga indikator utama menunjukkan adanya kecenderungan yang mengarah pada penurunan moralitas. Indikator kepekaan emosional memiliki persentase tertinggi sebesar 35%, diikuti oleh kepekaan terhadap peristiwa sekitar sebesar 33%, dan kepekaan sosial sebesar 32%. Persentase kepekaan sosial yang paling rendah menunjukkan bahwa sebagian siswa mulai mengalami penurunan kepedulian terhadap lingkungan sosial, interaksi antarteman, serta norma-norma sosial yang berlaku. Indikator kepekaan terhadap peristiwa sekitar yang berada pada angka 33% mengindikasikan bahwa siswa belum sepenuhnya responsif terhadap kondisi dan permasalahan yang terjadi di lingkungan sekolah maupun masyarakat. Rendahnya kepekaan ini mencerminkan berkurangnya kesadaran moral siswa dalam memahami konsekuensi dari perilaku yang dilakukan, seperti kurangnya tanggung jawab terhadap aturan dan kewajiban sebagai pelajar.

Indikator kepekaan emosional berada pada angka 35%, merupakan persentase tertinggi, dan belum menunjukkan kondisi moral yang ideal. Hal ini mengindikasikan bahwa kemampuan siswa dalam mengelola emosi, menumbuhkan empati, serta mengendalikan diri masih belum optimal, sehingga berpotensi memunculkan perilaku yang kurang sesuai dengan nilai-nilai moral. Menurut penelitian terdahulu intensitas bermain *game online* diukur berdasarkan frekuensi dan durasi waktu bermain setiap hari. Semakin sering dan lama seseorang bermain, semakin besar pula risiko munculnya gangguan psikologis dan sosial, seperti kesulitan berkonsentrasi, mudah emosi, dan cenderung menjauh dari lingkungan sosial [8].

Penelitian yang dilakukan oleh Nabila Eka Putri menunjukkan bahwa kebiasaan bermain game online memberikan lima dampak negatif utama terhadap moral remaja, yaitu kecenderungan berbohong kepada orang tua, malas belajar, tidak patuh terhadap perintah orang tua, bersikap egois, dan mudah marah atau temperamental [9]. Penelitian Suci mengungkap bahwa banyak remaja lebih sering menghabiskan waktu bermain game daripada belajar atau berinteraksi dengan keluarga. Untuk mengatasi hal ini, peneliti menyarankan agar orang tua membatasi waktu bermain anak dan memperkuat komunikasi serta kedekatan emosional guna mencegah penurunan moral. Kecanduan *game online* dapat menimbulkan perilaku negatif seperti malas belajar, tidak patuh pada guru, dan kurang menghargai aturan sekolah, yang pada akhirnya melemahkan pembentukan karakter serta moral positif siswa [10]. Penelitian terdahulu, menunjukkan bahwa game online berpengaruh terhadap prestasi belajar, motivasi belajar, tingkat kecanduan, serta perilaku sosial siswa [11]. Sebagian besar penelitian tersebut masih menitikberatkan kajian pada aspek akademik dan psikologis secara umum, sehingga pengaruh intensitas bermain game online terhadap moralitas siswa sebagai variabel utama, khususnya dari sisi dampak negatifnya, belum banyak dikaji secara mendalam.

Penelitian ini memiliki kebaruan pada pengukuran moralitas siswa SMK yang berbasis indikator kepekaan sosial, peristiwa sekitar, emosional yang bisa dilihat dari nilai moral seperti kedisiplinan, tanggung jawab, kejujuran, dan empati. Selain itu, penelitian terdahulu umumnya dilakukan pada siswa jenjang SMP/MTS, SMA/MA, sosial, maupun mahasiswa, sehingga kajian yang secara khusus mengangkat konteks Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) masih relatif terbatas. Penelitian terdahulu masih banyak menggunakan metode kualitatif deskriptif sedangkan penelitian ini menggunakan metode kuantitatif korelasional dengan analisis regresi sederhana. Oleh karena itu, penelitian yang dilaksanakan di SMK Negeri 7 Bandar Lampung ini menawarkan perspektif baru dengan memfokuskan kajian pada pengaruh intensitas bermain *game online* terhadap moralitas siswa seperti nilai moral [12]. Temuan ini menunjukkan bahwa

intensitas bermain *game online* memiliki dampak nyata terhadap perkembangan moral siswa, sehingga memberikan kontribusi penting bagi penguatan pendidikan karakter di era digital. Temuan ini dapat dijadikan rujukan bagi pihak sekolah dan orang tua dalam upaya pembinaan moral serta pengendalian aktivitas bermain game online siswa, sekaligus membuka peluang bagi penelitian lanjutan yang mengkaji faktor-faktor lain yang memengaruhi moralitas siswa secara lebih komprehensif.

## **II. METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif asosiatif dengan *design ex-post facto* teknik analisis korelasional. *Design ex-post facto* dipilih karena penelitian ini mengkaji hubungan dan pengaruh antara variabel yang telah terjadi tanpa memberikan perlakuan atau manipulasi terhadap variabel yang diteliti. Peneliti hanya mengamati dan menganalisis data sebagaimana adanya untuk mengetahui pengaruh intensitas bermain game online terhadap moralitas siswa. Variabel bebas (X) dalam penelitian ini adalah intensitas bermain *game online*, sedangkan variabel terikat (Y) adalah moralitas siswa. Penggunaan *ex-post facto* bertujuan untuk menyelidiki hubungan serta arah pengaruh antara intensitas bermain game online dengan moralitas siswa kelas XI di SMK Negeri 7 Bandar Lampung. Analisis korelasi dan regresi dilakukan untuk memahami serta menilai hubungan statistik antara kedua variabel tersebut.

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI SMK Negeri 7 Bandar Lampung yang berjumlah 226 siswa jurusan Akuntansi, Rekayasa Perangkat Lunak, Teknik Sepeda Motor, Keperawatan, dan Farmasi. Penentuan sampel dilakukan menggunakan teknik probability sampling dengan jenis proportional random sampling. Penentuan jumlah sampel menggunakan rumus Slovin, sehingga diperoleh 40 siswa sebagai sampel penelitian yang dianggap mewakili keseluruhan populasi. Instrumen penelitian yang digunakan adalah instrumen non-tes, yaitu angket (kuesioner). Masing- masing angket memiliki 12 butir soal untuk variabel x (intensitas game online) dan 10 butir soal untuk variabel y (moralitas siswa). Angket disusun berdasarkan indikator intensitas bermain game online (variabel X) menurut Griffiths yang meliputi salience, mood modification, tolerance, withdrawal, conflict, dan relapse [13]. Serta indikator moralitas siswa berdasarkan teori Hurlock yang mencakup kepekaan sosial, kepekaan terhadap peristiwa sekitar, dan kepekaan emosional (Variabel Y), yang tercermin dalam perilaku disiplin, tanggung jawab, kejujuran, dan empati [14]. Angket menggunakan skala Likert dengan empat alternatif jawaban, yaitu Selalu (SS), Sering (SR), Kadang-kadang (KK), dan Tidak Pernah (TP).

**TABEL 1. KRITERIA BOBOT PENILAIAN**

Item Jawaban Angket	Bobot Nilai	
	Positif	Negatif
Selalu (SS)	4	1
Sering (S)	3	2
Kadang-Kadang (KK)	2	3
Tidak Pernah (TK)	1	4

Sebelum digunakan pada penelitian utama, instrumen terlebih dahulu diuji cobakan kepada 20 responden untuk mengetahui tingkat validitas dan reliabilitasnya. Uji validitas dilakukan menggunakan korelasi *product moment*, dengan kriteria pengambilan keputusan berdasarkan nilai  $r$  hitung  $> r$  tabel atau nilai signifikansi  $< 0,05$ . Uji reliabilitas instrumen dilakukan menggunakan *Cronbach's Alpha*, dengan kriteria reliabel apabila nilai alpha  $> 0,60$ . Hasil pengujian menunjukkan bahwa seluruh item pernyataan dinyatakan valid dan reliabel, sehingga layak digunakan dalam penelitian. Data yang terkumpul selanjutnya dianalisis menggunakan berbagai uji statistik, meliputi uji normalitas untuk menguji distribusi data, uji linearitas untuk menguji bentuk hubungan antara variabel, uji T untuk menguji apakah variabel independen memiliki pengaruh terhadap variabel dependen, uji F untuk menguji perbedaan varians antar kelompok, uji koefisien determinasi untuk mengukur kekuatan hubungan antara variabel. Uji prasyarat dilakukan untuk memastikan bahwa data memenuhi asumsi statistik, sedangkan analisis regresi linear sederhana digunakan untuk mengetahui besarnya pengaruh intensitas bermain game online terhadap moralitas siswa. Penentuan jumlah sampel menggunakan rumus Slovin dengan batas toleransi kesalahan tertentu (2%), sehingga responden yang diperoleh dianggap cukup mewakili populasi secara keseluruhan [15].

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

Keterangan:

- n = jumlah responden  
 N = jumlah populasi  
 e = persentase kelongaran ketelitian kesalahan pengambilan sampel (0,02)

Penentuan jumlah sampel dilakukan menggunakan rumus Slovin dengan tingkat kesalahan (e) sebesar 20%. Dengan jumlah populasi sebanyak 226 siswa, diperoleh jumlah sampel sebesar 40 siswa. Penetapan nilai e sebesar 20% dipilih dengan mempertimbangkan keterbatasan waktu dan akses responden, serta tetap memenuhi prinsip keterwakilan sampel dalam penelitian kuantitatif. Sampel penelitian, dengan perhitungan sebagai berikut:

$$n = \frac{226}{1 + 226(20\%)^2}$$

$$n = \frac{226}{1 + 226(0,2\%)^2}$$

$$n = \frac{226}{1 + 226(0,02)}$$

$$n = \frac{226}{1 + 4,52}$$

$$n = \frac{226}{5,52} = 40,9$$

Berdasarkan hasil perhitungan tersebut responden disesuaikan menjadi 40 responden. Penelitian ini dilaksanakan dengan memperhatikan prinsip-prinsip etika penelitian. Peneliti terlebih dahulu memperoleh izin resmi dari pihak sekolah tempat penelitian dilaksanakan. Selanjutnya, responden diberikan penjelasan mengenai tujuan penelitian dan diminta kesediaannya untuk berpartisipasi melalui informed consent. Identitas responden dijaga kerahasiaannya, dan seluruh data yang diperoleh digunakan hanya untuk kepentingan akademik, sehingga anonimitas dan kerahasiaan responden terjamin.

### III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan di SMK Negeri 7 Bandar Lampung dengan tujuan untuk mengkaji sejauh mana intensitas bermain game online berpengaruh terhadap moralitas siswa kelas XI. Sebelum dilakukan penyebaran angket kepada 40 siswa sebagai sampel penelitian, instrumen yang digunakan, yaitu angket intensitas bermain game online dan angket moralitas siswa, terlebih dahulu melalui tahap penyusunan berdasarkan indikator yang relevan serta diuji kelayakannya untuk memastikan validitas dan reliabilitas instrumen. Setelah melalui proses pengujian dan penyempurnaan, angket penelitian kemudian disebarluaskan kepada seluruh responden yang telah ditentukan.

Hasil uji normalitas dengan persyaratan data dapat dikatakan terdistribusi secara normal jika nilai *sig.* > 0,05 [16]. Hasil uji normalitas Kolmogorov Smirnov pada data diketahui nilai signifikansi 0.90 lebih besar dari > 0.05, maka dapat disimpulkan bahwa nilai berdistribusi normal. Uji Linearitas dilakukan untuk mengetahui hubungan linearitas antara variabel game online dengan variabel moralitas siswa [17]. Hasil uji linearitas terdapat nilai *siignifikansi deviation from linearity* sebesar 0,078 lebih besar dari > 0,05, maka dapat dikatakan terdapat hubungan yang linear secara signifikansi antara variabel game online dengan moralitas siswa. Uji yang dilakukan dalam uji hipotesis penelitian ini adalah uji T, uji F, uji koefesien determinasi

[18]. Hasil Uji hipotesis melalui uji t menggunakan regresi linear sederhana menunjukkan bahwa intensitas game online memberikan pengaruh signifikan terhadap moralitas siswa. Dan menghasilkan nilai signifikansi sebesar 0,001 (< 0,05). Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa hipotesis nol ( $H_0$ ) ditolak dan hipotesis alternatif ( $H_1$ ) diterima. Hasil Uji koefisiensi determinasi atau  $R^2$  adalah  $0,254 = 25,4\%$ . Angka tersebut mengandung arti bahwa variabel intensitas *game online* (X) berpengaruh terhadap variabel moralitas siswa (Y) sebesar 25,4 %. Sedangkan sisanya ( $100\% - 25,4\% = 74,6\%$ ) dipengaruhi oleh variabel lain diluar persamaan regresi ini atau variabel yang tidak diteliti seperti lingkungan, keluarga, tingkat pengawasan orang tua, interaksi dengan teman sebaya, pendidikan agama, serta budaya sekolah. Meskipun kontribusi variabel intensitas game online tidak sepenuhnya dominan, pengaruhnya tetap tergolong cukup kuat dan signifikan.

Uji hipotesis secara simultan atau lebih dikenal dengan uji F bertujuan untuk mengetahui apakah model regresi yang dibangun memiliki kemampuan. Hasil uji F, dengan nilai signifikansi 0,001 lebih kecil dari < 0,05, sehingga dapat dinyatakan bahwa model regresi yang digunakan dalam penelitian ini layak dan mampu menjelaskan hubungan antara intensitas bermain *game online* dan moralitas siswa secara simultan, maka intensitas *game online* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap moralitas siswa menunjukkan bahwa peningkatan intensitas *game online* secara signifikan berpengaruh buruk terhadap moralitas siswa.

Berdasarkan hasil analisis data mengenai variabel intensitas *game online* dan moralitas siswa, diperoleh hasil bahwa intensitas bermain *game online* berpengaruh secara signifikan dan memiliki arah pengaruh negatif terhadap moralitas siswa. Temuan ini mengindikasikan bahwa semakin tinggi tingkat keterlibatan siswa dalam aktivitas *game online*, baik ditinjau dari durasi bermainnya, maka semakin besar kecenderungan terjadinya penurunan kualitas moral siswa dalam kehidupan sehari-hari. Keterkaitan antara intensitas bermain *game online* dan moralitas siswa dapat dipahami melalui pengaruh aktivitas digital yang berlebihan terhadap tiga aspek utama moralitas, yakni kepekaan sosial, kepekaan emosional, dan kepekaan terhadap peristiwa di sekitar. Ketiga aspek tersebut saling berhubungan dan terefleksi dalam nilai-nilai moral seperti kejujuran, tanggung jawab, kedisiplinan, serta empati.

Pertama, tingginya intensitas bermain game online memengaruhi kepekaan sosial siswa melalui terjadinya pengalihan interaksi sosial (*displacement of social interaction*). Siswa yang menghabiskan banyak waktu untuk bermain game online cenderung mengurangi interaksi sosial secara langsung dengan teman sebaya, guru, maupun lingkungan sekolah. Minimnya interaksi tatap muka ini berdampak pada menurunnya kemampuan siswa dalam memahami norma sosial,

bekerja sama, dan menghargai orang lain. Akibatnya, nilai-nilai moral seperti empati dan kejujuran mengalami pelembahan karena siswa kurang memiliki kesempatan untuk melatih kepekaan terhadap perasaan serta kebutuhan orang lain dalam kehidupan nyata.

Kedua, intensitas bermain game online turut berpengaruh terhadap kepekaan emosional siswa melalui terganggunya kemampuan regulasi emosi. *Game online* umumnya dirancang dengan unsur kompetisi, tantangan, dan sistem penghargaan instan yang memicu respons emosional kuat, seperti kegembiraan berlebihan, frustrasi, dan kemarahan. Paparan emosi yang intens secara berulang dapat membentuk kebiasaan mengekspresikan emosi secara impulsif, sehingga kemampuan siswa dalam mengendalikan emosi pada situasi nyata menjadi kurang berkembang. Kondisi ini tercermin dalam melemahnya nilai moral seperti kesabaran, tanggung jawab atas perilaku, serta empati terhadap orang lain sebagai bagian dari kepekaan emosional.

Ketiga, intensitas bermain game online berkaitan dengan kepekaan terhadap peristiwa sekitar melalui menurunnya kesadaran situasional (*reduced situational awareness*). Siswa yang terlalu terfokus pada aktivitas virtual cenderung kurang memperhatikan kondisi dan dinamika yang terjadi di lingkungan sekolah maupun masyarakat. Dampaknya, siswa menjadi kurang responsif terhadap aturan, kewajiban, serta konsekuensi dari tindakan yang dilakukan. Hal ini berimplikasi pada menurunnya nilai moral seperti kedisiplinan dan tanggung jawab, karena siswa kurang menyadari peran dan kewajibannya sebagai pelajar serta anggota masyarakat.

Penelitian oleh Nurhikmah Amliana dkk. menunjukkan bahwa kesenangan bermain *game online* berpengaruh signifikan terhadap akhlak siswa MTs dengan kontribusi sebesar 15,2%. Persamaan dengan penelitian ini terletak pada penggunaan pendekatan kuantitatif dan analisis regresi untuk mengkaji pengaruh game online terhadap aspek moral. Perbedaannya, penelitian tersebut berfokus pada kesenangan bermain game Siswa tingkat MTS, sedangkan penelitian ini menitikberatkan pada intensitas bermain game online (durasi dan frekuensi) serta moralitas siswa ditingkat SMK yang lebih kompleks [19]. Penelitian oleh Ahmad Irfazidi Nurkhairadi dan Emi Yunita Rahma menemukan adanya perbedaan signifikan moral antara anak yang bermain game Free Fire dan yang tidak bermain. Persamaan dengan penelitian ini terletak pada fokus kajian pengaruh game online terhadap moral siswa. Perbedaannya, penelitian tersebut menggunakan uji Mann-Whitney untuk membandingkan dua kelompok siswa SD, sedangkan penelitian ini menggunakan analisis korelasional atau regresi untuk mengukur besarnya pengaruh intensitas bermain game online terhadap moralitas siswa SMK [20].

Penelitian oleh M. Nuzurul Qalam menegaskan bahwa *game online* berkontribusi terhadap kemerosotan moral remaja, seperti penggunaan bahasa kasar dan menurunnya etika

sosial. Persamaannya terletak pada fokus dampak negatif intensitas bermain game online terhadap moral remaja. Perbedaannya, penelitian Qalam bersifat kualitatif deskripsif dan meneliti remaja umum di lingkungan sosial, sedangkan penelitian ini secara spesifik mengkaji siswa SMK dalam konteks pendidikan formal [21]. Penelitian oleh Akhmad Nur Haqiqi dan Abd. Muhih menunjukkan bahwa bermain *game online* berdampak negatif terhadap moral remaja, seperti menghamburkan uang, lalai ibadah, ketergantungan, emosian, interaksi sosial yang kurang. Persamaan penelitian terletak pada kesimpulan adanya pengaruh negatif game online terhadap moral remaja. Namun, Perbedaan penelitian tersebut menggunakan pendekatan kualitatif studi kasus, sedangkan penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif asosiatif korelasional untuk memperoleh bukti empiris yang terukur secara statistik [22]. Hasil penelitian ini juga dapat dijelaskan melalui teori konsep gamifikasi, di mana game online dirancang dengan sistem poin, level, tantangan, dan reward yang mampu meningkatkan keterlibatan dan ketergantungan pemain. Paparan yang berlebihan terhadap sistem gamifikasi dapat mendorong siswa untuk lebih mengutamakan kepuasan instan dan mengabaikan tanggung jawab akademik maupun sosial. Kondisi ini tercermin pada penurunan indikator moralitas siswa, seperti menurunnya kepatuhan terhadap aturan sekolah, berkurangnya tanggung jawab dalam menyelesaikan tugas, serta melemahnya kontrol diri dalam kehidupan sehari-hari [23].

Temuan penelitian ini sejalan dengan teori Hurlock yang menyatakan bahwa perkembangan moral remaja sangat dipengaruhi oleh kebiasaan dan lingkungan yang dominan dalam kehidupan sehari-hari. Intensitas bermain game online yang tinggi menyebabkan siswa lebih banyak berinteraksi dengan lingkungan virtual dibandingkan dengan lingkungan sosial nyata, sehingga proses internalisasi nilai moral seperti disiplin, tanggung jawab, dan kepedulian sosial menjadi kurang optimal [23]. Selanjutnya, berdasarkan teori Kohlberg, remaja berada pada tahap konvensional, yaitu tahap di mana perilaku individu sangat dipengaruhi oleh norma dan aturan sosial. Ketika siswa lebih sering terpapar pada lingkungan game online yang minim kontrol sosial dan konsekuensi moral nyata, maka perkembangan moral pada tahap ini berpotensi terhambat, terutama dalam penerapan nilai moral dalam kehidupan sehari-hari [24]. Teori pembelajaran sosial Bandura, menegaskan bahwa perilaku individu terbentuk melalui proses observasi, imitasi, dan pembiasaan. Intensitas bermain game online yang tinggi membuat siswa lebih sering mengamati dan meniru pola perilaku yang muncul dalam *game*, seperti sikap individualis, kompetitif berlebihan, serta rendahnya empati, yang kemudian terbawa ke dalam perilaku nyata siswa di lingkungan sekolah [25].

Penelitian ini menunjukkan sejumlah perbedaan dibandingkan dengan penelitian terdahulu, yang pada umumnya menitikberatkan kajian pada dampak game online terhadap prestasi belajar, motivasi belajar, tingkat kecanduan, dan perilaku sosial siswa. Penelitian-penelitian tersebut belum secara spesifik menempatkan moralitas siswa sebagai variabel utama. Berbeda dengan penelitian sebelumnya, penelitian ini secara khusus memfokuskan kajian pada pengaruh intensitas bermain game online terhadap moralitas siswa, dengan menekankan pada arah pengaruh negatif yang ditimbulkan, khususnya pada siswa kelas XI di SMK Negeri 7 Bandar Lampung. Fokus ini memberikan nilai kebaruan karena mengkaji secara langsung keterkaitan *game online* dengan pembentukan sikap dan perilaku moral siswa. Sebagian besar penelitian terdahulu dilakukan pada siswa jenjang SMP, SMA, atau mahasiswa dan remaja sosial, serta lebih menonjolkan aspek kognitif dan akademik. Sebaliknya, penelitian ini dilaksanakan pada siswa Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) yang memiliki karakteristik unik, baik dari sisi lingkungan pembelajaran maupun pola pemanfaatan teknologi digital. Dengan demikian, penelitian ini mengisi kekosongan kajian dengan menghadirkan konteks pendidikan kejuruan yang masih relatif terbatas dalam penelitian terkait game online dan moralitas siswa.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa intensitas penggunaan game online berpengaruh secara signifikan dan memiliki arah pengaruh negatif terhadap moralitas siswa kelas XI di SMK Negeri 7 Bandar Lampung. Siswa yang memiliki tingkat intensitas bermain *game online* tinggi cenderung mengalami penurunan pada berbagai indikator moralitas, seperti disiplin, kejujuran, tanggung jawab, dan empati. Sebaliknya, siswa dengan intensitas bermain game online yang lebih rendah menunjukkan kemampuan pengendalian diri yang lebih baik, kepatuhan terhadap aturan, serta perilaku yang sesuai dengan norma di lingkungan sekolah dan masyarakat. Besarnya pengaruh intensitas bermain game online terhadap moralitas siswa yang ditunjukkan oleh nilai koefisien determinasi sebesar 25,4% dapat dikategorikan sebagai pengaruh sedang (*moderate effect*). Mengacu pada interpretasi ukuran efek dalam penelitian sosial dan pendidikan, nilai  $R^2$  sekitar 0,25 menunjukkan bahwa variabel independen memiliki kontribusi yang cukup bermakna, meskipun bukan satu-satunya faktor penentu.

Kategori pengaruh sedang ini mengindikasikan bahwa intensitas bermain game online merupakan faktor penting yang secara nyata memengaruhi moralitas siswa, namun masih terdapat faktor lain yang berperan lebih luas, seperti lingkungan keluarga, pengawasan orang tua, pendidikan agama, budaya sekolah, serta interaksi teman sebaya. Oleh karena itu, hasil ini tidak menempatkan game online sebagai penyebab tunggal penurunan moralitas, melainkan sebagai salah satu faktor risiko yang signifikan. Pengaruh sebesar 25,4% sudah memiliki implikasi praktis

yang kuat. Artinya, upaya pengendalian intensitas bermain game online berpotensi memberikan kontribusi nyata dalam menjaga dan meningkatkan moralitas siswa. Dengan kata lain, meskipun efeknya berada pada kategori sedang, dampaknya tetap relevan dan strategis untuk dijadikan dasar penguatan kebijakan pendidikan karakter dan pengawasan penggunaan teknologi di lingkungan sekolah.

Hasil penelitian ini menegaskan bahwa intensitas bermain game online merupakan salah satu faktor yang berkontribusi terhadap penurunan moralitas siswa. Oleh karena itu, diperlukan upaya pengendalian intensitas bermain game online melalui peningkatan pengawasan orang tua, keterlibatan aktif guru, serta penguatan pendidikan karakter dan pendidikan agama Islam di sekolah. Upaya tersebut penting dilakukan agar siswa mampu memanfaatkan perkembangan teknologi secara bijak tanpa mengorbankan perkembangan moral dan akhlaknya. Pembahasan ini menunjukkan bahwa hasil penelitian tidak hanya relevan secara statistik, tetapi juga memiliki dasar teoritis yang kuat dan implikasi praktis yang nyata. Temuan penelitian ini diharapkan dapat menjadi rujukan bagi penelitian selanjutnya serta menjadi dasar dalam merumuskan kebijakan pendidikan yang berorientasi pada penguatan moral dan karakter siswa di tengah perkembangan teknologi digital yang semakin pesat.

#### **IV. KESIMPULAN**

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh intensitas bermain game online terhadap moralitas siswa kelas XI di SMK Negeri 7 Bandar Lampung. Berdasarkan hasil analisis data, dapat disimpulkan bahwa intensitas bermain *game online* berpengaruh secara signifikan dan bersifat negatif terhadap moralitas siswa. Temuan ini menunjukkan bahwa semakin tinggi intensitas bermain game online, semakin rendah tingkat moralitas siswa. Penurunan moralitas tersebut tercermin pada indikator kepekaan sosial, kepekaan emosional, dan kepekaan terhadap peristiwa sekitar, yang diwujudkan dalam nilai-nilai moral seperti kedisiplinan, tanggung jawab, kejujuran, dan empati. Nilai koefisien determinasi sebesar 25,4% menunjukkan bahwa intensitas bermain game online memberikan kontribusi pengaruh yang cukup bermakna terhadap moralitas siswa, meskipun masih terdapat faktor lain di luar penelitian ini yang turut memengaruhi pembentukan moral siswa. Dengan demikian, hasil penelitian ini menegaskan bahwa intensitas bermain game online merupakan salah satu faktor penting yang perlu mendapat perhatian dalam upaya pembinaan moral siswa. Pengendalian intensitas bermain game online, baik melalui peran sekolah maupun keluarga, menjadi langkah strategis untuk menjaga dan memperkuat pembentukan moral siswa di lingkungan pendidikan.

Penelitian selanjutnya disarankan untuk mengkaji faktor-faktor lain yang berpotensi memengaruhi moralitas siswa, seperti peran keluarga, pengawasan orang tua, lingkungan pergaulan, dan pendidikan karakter di sekolah. Selain itu, penelitian lanjutan dapat menggunakan pendekatan metode campuran (*mixed methods*) atau desain eksperimen untuk memperoleh pemahaman yang lebih mendalam mengenai mekanisme pengaruh game online terhadap perkembangan moral siswa. Perluasan subjek dan lokasi penelitian juga disarankan agar hasil penelitian memiliki daya generalisasi yang lebih luas.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] N. K. Hanafie, B. Bakhtiar, And D. Darmawati, “The Effect Of Online Games On Changes In Student Behavior In Middle Schools,” *Int. J. Adv. Sci. Educ. Relig.*, Vol. 5, No. 2, Pp. 48–59, 2022, Doi: 10.33648/Ijoaser.V5i2.178.
- [2] M. M. Angga Mahardika Putra, “Pendidikan Moral Pada Gamers Society Perspektif Pendidikan Islam,” *Eduinovasi J. Basic Educ. Stud.*, Vol. 5, No. 1, Pp. 591–601, 2025, Doi: 47467/Eduinovasi.V5i1.6712.
- [3] A. Satrial, A. Jaafar, W. Wahana Sari, And Y. Yumna, “Exploring The Impact Of Online Gaming On Students Academic Engagement,” *Ahlussunnah J. Islam. Educ.*, Vol. 2, No. 2, Pp. 63–69, 2023, Doi: 10.58485/Jie.V2i2.208.
- [4] L. Xu And X. Wang, “The Impact Of Online Electronic Games On The Moral Development Of Middle School Students,” *Acad. J. Humanit. Soc. Sci.*, Vol. 7, No. 5, Pp. 182–186, 2024, Doi: 10.25236/Ajhss.2024.070529.
- [5] A. R. Putra And D. Rusli, “Hubungan Intensitas Bermain Game Online Dengan Kecenderungan Perilaku Agresif Pada Agrerat Remaja,” *J. Ris. Psikol.*, Vol. II, No. 2, Pp. 1–12, 2021.
- [6] Muhammad Wais Al Qarni And Miswar, “The Contribution Of Civic Education Teachers In Preventing Moral Decline Among Students At Stabat State Vocational High School 1 In The Digital Age,” *J. Ilm. Ijgieinternational J. Grad. Islam. Educ.*, Vol. Vol. 6, No. 2, Pp. 399–417, 2025.
- [7] E. C. Ningtyas And S. A. Lbs, “Pengaruh Smartphone Dan Game Online Terhadap Problematika Akhlak Dan Hasil Belajar Siswa Smk Sinar Husni Medan,” *J. Educ. Res.*, Vol. 4, No. 3, Pp. 1285–1298, 2023, Doi: 10.37985/Jer.V4i3.313.
- [8] A. L. Lisdiarta, A. Suwarni, And V. D. Herawati, “Hubungan Durasi Dan Frekuensi Bermain Game Online Dengan Masalah Mental Emosional Remaja Di Smp Negeri 1 Jatipuro Kabupaten Karanganyar,” *J. Ilmu Keperawatan Indones.*, Vol. 16, No. 2, Pp. 110–120, 2023, Doi: 10.47942/Jiki.V16i2.1288.
- [9] V. Firda Novera, Rasimin, And A. Yusra, “Pengaruh Game Online Terhadap Etikasosial Siswa Di Lingkungan Smpn 19 Kota Jambi,” *J. Pendidik. Tambusai*, Vol. 6, No. 2, Pp. 13030–13035, 2022.
- [10] S. A. Putri, L. Fitria, And Y. Yunus, “Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Motivasi Belajar Siswa Kelas Xi Smk Negeri 3 Mukomuko,” *Jejak Pembelajaran J. Pengemb. Pendidik.*, Vol. 8, No. 9, Pp. 1–6, 2024, Doi: 10.58578/Yasin.V4i5.3787.
- [11] M. Alif Erdiansyah And E. Ansyah, “Pengaruh Game Online Terhadap Ahklak Siswa Di Smpn 10 Kabupaten Bengkulu Tengah,” *Al-Bahtsu J. Penelit. Pendidik. Islam*, Vol. 10, No. 2, Pp. 154–157, Dec. 2025, Doi: 10.29300/Btu.V10i2.8672.

- [12] I. F. Aziza, I. M. Azhar, And A. Rofik, “Game Online Dan Pengaruhnya Terhadap Akhlak Siswa Sekolah Menegah Pertama Negeri Di Kabupaten Malang,” *J. Peace Educ. Islam. Stud.* Vol. 4 No. 1 000–00, Vol. 4, No. 1, Pp. 1–8, 2021.
- [13] A. Saifuddin, *Psikologi Siber Memahami Interaksi Dan Perilaku Manusia Dalam Dunia Digital*. Jakarta: Kencana, 2023.
- [14] S. R. Pudjiastuti, *Jejak Integritas : Menapaki Jalan Kehormatan Menuju Hiduo Bermakna*. Widina Media Utama, 2025.
- [15] Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kuaitatif, R & D*. Bandung: Alfabeta, 2024.
- [16] Rebina Putri Sonjaya, Farrel Rahma Aliyya, Syahandika Naufal, And Muhammad Nursalman, “Pengujian Prasyarat Analisis Data Nilai Kelas: Uji Normalitas Dan Uji Homogenitas,” *J. Pendidik. Tambusai*, Vol. 9, No. 1, Pp. 1627–1639, 2025.
- [17] D. Arif, S. Sugeardhana, And M. Santi Budiani, “Hubungan Psychological Capital Dan Dukungan Sosial Dengan Grit Pada Mahasiswa Yang Kuliah Sambil Bekerja The Relationship Of Psychological Capital And Social Support With Grit In College Students Who Study While Working,” *Character J. Penelit. Psikol.*, Vol. 10, No. 03, Pp. 232–250, 2022.
- [18] K. Feronika, K. Anderson, And S. Hnly, “Pengaruh Jumlah Penduduk, Tingkat Pendidikan Dan Tingkat Pengangguran Terhadap Kemiskinan Di Kabupaten Minahasa,” *Jurnla Berkah Efisiensi Ilm.*, Vol. 24, No. April, Pp. 14–25, 2024.
- [19] N. Amliana, M. Rizik, And R. Maharani, “Pengaruh Kesenangan Game Online Terhadap Akhlak Siswa Di Madrasah Tsanawiyah Nurul Hasanah Sungai Gelam Muaro Jambi,” *J. Mikraf J. Pendidik.*, Vol. 6, No. 1, Pp. 29–40, 2025.
- [20] A. I. Nurkhairadi And E. Y. R. Pratiwi, “Pengaruh Permainan Game Online Free Fire Terhadap Moral Anak Di Era Digital Studi Kasus Di Kalangan Sekolah Dasar Negeri Kayangan 1,” *J. Sains Student Res.*, Vol. 3, No. 1, Pp. 636–645, 2025.
- [21] M. N. Qalam, “Adolescent Decadency As An Implication Of Online Games (Case Study On Teenagers Online Gamers),” *Arfannur*, Vol. 4, No. 1, Pp. 1–18, 2023, Doi: 10.24260/Arfannur.V4i1.1291.
- [22] A. N. Hakiki And A. Muhith, “The Negative Effects Of Playing The Online Game ‘Free Fire Battlegrounds’ On The Morals Of Teenagers In Ambulu Village, Jember Regency,” *Solidar. J. Soc. Stud.*, Vol. 1, No. 2, Pp. 60–72, 2021, Doi: 10.35719/Solidarity.V1i2.6.
- [23] M. M. Mokhtar, T. Lubis, And M. Ainin, “The Impact Of Technology Use On Moral Decadence Among Muslim Youth,” *Khalifa J. Islam. Educ.*, Vol. 7, No. 1, Pp. 29–43, 2023.
- [24] S. Irhas, Nursiah, Ajusman, And M. Munir, “Analysis Of Albert Bandura’s Social Cognitive Theory And Its Development In Islamic Religious Education,” *Reslaj Relig. Educ. Soc. Laa Roiba J.*, Vol. 6, No. 12, Pp. 5498–5512, 2024, Doi: 10.47476/Reslaj.V5i3.1670.
- [25] Z. Zainuddin, S. Kai, W. Chu, M. Shujahat, And C. Jacqueline, “The Impact Of Gami Fi Cation On Learning And Instruction : A Systematic Review Of Empirical Evidence,” *Eur. Assoc. Res. Learn. Instr.*, Vol. 30, Pp. 1–23, 2020, Doi: 10.1016/J.Edurev.2020.100326.