

ANALISIS DAMPAK *GAME ONLINE* TERHADAP MORAL SISWA DI MTs MANBA'UL ULUM GAYA BARU 2

Rahmad Dede Suderman, Irhamudin Irhamudin, Rina Mida Hayati

Universitas Ma'arif Lampung, Indonesia

dedesuderman3@gmail.com

Abstrak

Pada era globalisasi saat ini banyak sekali perkembangan dalam bidang teknologi yang di mana bidang teknologi tersebut sangat berpengaruh pada dunia pembelajaran atau pendidikan. Perkembangan teknologi saat ini semua serba canggih semua bisa di akses dengan menggunakan hp (handphone) terutama *Game online* yang mainannya melalui internet. *Game online* ini sangat berpengaruh dalam siswa karena beberapa anak kehilangan minat belajar atau menjadi malas dalam belajar. Setelah ditelaah penyebabnya, diketahui bahwa anak-anak tertentu mengalami kecanduan bermain *Game online* hingga mengalami disorientasi (lupa waktu), lalai belajar, lupa shalat atau ibadah, membangkang terhadap perintah orang tua, dan lain sebagainya. Saat diizinkan bermain, banyak anak sekolah yang senang bermain game internet. Pada awalnya, bermain game internet hanya terbatas pada saat Anda membutuhkan hiburan. Namun, siswa mungkin menjadi kecanduan *Game online* seiring berjalannya waktu. Meskipun permainan ini membuat siswa merasa lesu dalam belajar, mereka harus berkonsentrasi pada pelajarannya. Prestasi belajar siswa tentu akan terpuruk akibat hal ini. Beberapa siswa bahkan terlalu asyik dengan memenangkan permainan atau dengan lawannya sehingga mereka mengatakan hal-hal yang menyakitkan karena kalah memainkannya frustrasi atau berkata yang kurang sopan. *Game online* di zaman sekarang terbukti mampu mengubah perilaku siswa. Pengalaman seorang anak bermain *Game online* mungkin merugikan jika perilakunya tidak terkendali. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah analisis dampak *Game online* terhadap moral siswa di MTs Manba'ul ulum gaya baru 2.

Kata Kunci: Game, Siswa dan Moral.

Abstract

In the current era of globalization, there are many developments in the field of technology, where the field of technology has a big influence on the world of learning or education. Today's technological developments are all very sophisticated, everything can be accessed using a cellphone (cellphone), especially online games which are played via the internet. This online game is very influential on students because some children lose interest in learning or become lazy in studying. After examining the causes, it was discovered that certain children were addicted to playing online games to the point of experiencing disorientation (losing time), neglecting to study, forgetting to pray or worship, disobeying their parents' orders, and so on. When allowed to play, many school children enjoy playing internet games. In the beginning, playing internet games was limited to when you needed entertainment. However, students may become addicted to online games as time passes. Even though this game makes students feel sluggish in studying, they have to concentrate on their studies. Student learning achievement will certainly suffer as a result of this. Some students are even so preoccupied with winning the game or with their opponents that they say hurtful things because they lose in frustration or say

rude things. Today's online games have been proven to be able to change student behavior. A child's experience playing online games may be detrimental if his behavior is uncontrolled. The formulation of the problem in this research is the impact of online games on student morale at MTs Manba'ul Ulum Gaya Baru 2.

Keywords: Games, Students and Morals.

PENDAHULUAN

Era globalisasi yakni zaman yang canggih dalam semua hal serba menggunakan hp dalam semua kalangan umur sudah banyak yang bisa menggunakan hp. Bahkan anak yg masih usia di bawah umur sangat pintar dalam menggunakan nya apalagi anak remaja hingga dewasa. Zaman sekarang sangat canggih sekali dalam kemajuan teknologi hal ini sangat berpengaruh dalam semua kalangan masyarakat (Latifah, 2015). Pada era yang sangat modern saat ini semua menggunakan hp inilah bentuk dari perkembangan teknologi yang ada pada seluruh dunia terutama di indonesia hampir semua kalangan masyarakat menggunakan hp.

Pada zaman ini banyak dari anak-anak meninggalkan permainan tradisional dan lebih memilih permainan modern. Hal ini di karenakan permainan modern lebih sedikit mengeluarkan tenaga dan sangat praktis untuk memainkan pada perkembangan zaman saat ini dari sinilah permainan tradisional mulai terkikis di karenakan perkembangan teknologi yang sangat maju pada era globalisasi saat ini (Yulita, 2017). Zaman serba canggih saat ini banyak permainan tradisional yang mulai tergeserkan. Terlebih permainan yang menggunakan internet yang penggunannya lebih mudah untuk di mainkan dan lebih praktis.

Game online ini sudah banyak merambah khususnya di kalangan anak-anak remaja sehingga *Game online* tersebut dapat menyebabkan kecanduan bagi penggunanya. Salah satu dari perkembangan teknologi saat ini adalah yaitu munculnya permainan yang penggunannya sudah menggunakan internet atau bisa juga di sebut dengan game online. *Game online* ini banyak sekali penggemarnya dari mulai anak-anak bahkan sampai dengan dewasa tidak sedikit dari orang tua pun memaikan *Game online* ini. Perkembangan *Game online* di indonesia sangat pesat sekali, dengan adanya *Game online* yang sangat mudah mengakses game tersebut dan sangat terjangkau biayanya. Beberapa dampak negatifnya salah satunya adalah melupakan kewajibannya seperti hal tidak mengerjakan pr yang di berikan oleh guru, males belajar, melalaikan waktu. Jika di lihat dari sudut pandang yang lain *Game online* sebenarnya memiliki segi positifnya untuk melatih individu berpikir kritis melatih ketangkasan dan memiliki banyak teman berbagai daerah. Apabila individu memainkannya untuk sekedar hiburan dan menghilangkan bosan saja dan jangan sampai memainkan *Game online* berlebihan (Meutia et al., 2020). *Game online* ini merupakan penyebab adanya tingkah siswa atau pelajar menjadi malas ketika sering memainkannya. Ketika sering memainkannya maka adanya dampak negatif bagi penggunanya.

Pada penelitian relevan Siska Uswatul Khasanah skripsinya yang berjudul tentang “Pengaruh Penggunaan *Game online* Dan Kontrol Diri Terhadap Moral Siswa Di Kelas VIII Mtsn 3 Madiun” hasil penelitiannya menjelaskan tentang : penelitian ini dilaksanakan di sekolah MTsN 3 Madiun meneliti tentang kontrol diri terhadap morsiwa dalam pengaruh permainan *Game online* dari jumlah siswa. Kuesioner, observasi, dan dokumentasi digunakan untuk Jmengumpulkan data penelitian. Data tentang game online, pengendalian diri, dan semangat siswa semuanya termasuk dalam kumpulan ini. Untuk mengumpulkan data penelitian ini, sampel yang digunakan peneliti adalah 54 responden dan 214 siswa kelas VIII. bahwa variabel penggunaan *Game online* mempunyai skor maksimum sebesar 122 yang diperoleh dengan frekuensi penggunaan yang sama oleh satu orang, dan skor terendah sebesar 90 dengan frekuensi penggunaan yang sama (Khasanah, 2020).

Ashfiyan Romdhoni Skripsinya dinyatakan dalam penelitian “Dampak Kecanduan *Game online* Terhadap Solidaritas Sosial pada Pelajar di Mts Sunan Kalijogo Karang Besuki Kota Malang.” bahwa lebih dari sepuluh siswa dan beberapa teman bermain game online. Hal ini dibuktikan dengan teman-temanmu yang mengadakan perlombaan terpisah dengan kelas lain, khususnya kelas IX B, pada saat ujian akhir semester, padahal pihak sekolah memperbolehkan kamu membawa handphone. Banyak siswa yang justru bermain *Game online* pada waktu yang seharusnya dihabiskan untuk belajar menghadapi ujian. Mayoritas permainan online yang dimainkan siswa MTs Sunan Kalijogo adalah permainan strategi dan kooperatif seperti Mobile Legends (Romdhoni, 2022).

Susan Susanti dengan journalnya yang berjudul tentang “Dampak *Game online* Terhadap Etika Dan Perilaku Anak Dengan menggunakan teknik Systematic Literature Review (SLR), tinjauan literatur merupakan metode penelitian yang digunakan. Peneliti menggunakan metode ini dengan mencari, menelusuri, menilai, dan menafsirkan semua penelitian yang ada. Untuk memuaskan keinginan batin pemain dan mendorong mereka untuk menggunakan jaringan internet dan media visual elektronik, *Game online* dirancang semenarik mungkin. Jika dimainkan terlalu lama biasanya menyebabkan mata kering, lelah, dan radiasi pada mata. Permainan yang dulunya dimainkan oleh anak-anak secara berkelompok, namun dengan tersedianya konektivitas telepon selular, permainan yang dimainkan kini dapat melibatkan banyak pemain—hingga sepuluh orang sekaligus. Hal ini membuat permainan yang dimainkan di masa lalu sangat berbeda dengan yang dimainkan saat ini. Apalagi mengingat pandemi *COVID-19* yang memaksa semua orang untuk tinggal di rumah, bermain game telah menjadi sebuah norma sosial (S. Susanti et al., 2021).

Melalui pra survei bersama beliau bapak eko supranto selaku wali kelas VIII di MTs Manba’ul Ulum Gaya Baru 2 menuturkan karena beberapa anak kehilangan minat belajar atau menjadi malas dalam belajar. Diketahui setelah ditelusuri, ada beberapa siswa yang kecanduan bermain *Game online* hingga lupa waktu, lupa sholat, lupa belajar, dan lain sebagainya. Saat diperbolehkan bermain, banyak anak sekolah yang senang bermain game online. Pada awalnya, bermain game internet hanya terbatas pada saat Anda membutuhkan hiburan. Namun, *Game online* dapat menyebabkan kecanduan pada siswa seiring berjalannya waktu. Meskipun permainan ini membantu melatih siswa fokus pada satu tujuan, menjadi malas belajar dan memilih untuk bermain. Tentu saja hal ini akan berdampak pada menurunnya kemajuan akademik siswa. Beberapa siswa bahkan menjadi terlalu asyik dengan permainannya sehingga mengucapkan kata-kata kotor karena frustrasi terhadap lawannya atau karena rasa kalah. Terbukti bahwa di zaman sekarang ini, bermain video *Game online* dapat mempengaruhi perilaku siswa. Anak-anak akan merasakan dampak buruk dari bermain game internet sendiri jika siswa tidak mampu mengatur perilakunya. Ketua kelas VII menuturkan bahwa siswa membawa handphone pada saat ujian saja. Pada waktu setelah ujian bukannya untuk belajar malah untuk memainkan *Game online free fire* dan *mobile legend*.

Mereka memainkannya setelah pulang sekolah dan malam hari. Salah satunya mereka memainkan *Game online* adalah menghilangkan rasa bosan, menghilangkan stress, menambahkan teman, mempelajari kosa kata bahasa inggris karena *game online* menggunakan bahasa inggris. Ada lagi mereka memainkannya bertujuan untuk menaikan title atau pangkat game yang lebih tinggi lagi.

METODE

Pendekatan penelitian kualitatif digunakan dalam penelitian yang dilakukan oleh para peneliti. Pada hakikatnya pendekatan penelitian kualitatif adalah suatu cara untuk mengkaji persoalan-persoalan sosial dengan melakukan observasi dari sudut pandang subjek yang diteliti serta dari sudut pandang bahasa, perilaku, dan kehidupan sosial. Temuan penelitian ini akan disajikan sesuai dengan data tertulis, bukan

dengan perhitungan dan angka (Moleong, 2007). Penelitian kualitatif merupakan penelitian yang melihat dari segi permasalahan sosial kehidupan yang ada di lapangan.

Tahapan pengumpulan data dalam penelitian merupakan hal yang penting. Data yang memiliki kredibilitas tinggi akan dihasilkan dengan menggunakan strategi pengumpulan data yang tepat. Oleh karena itu, pengumpulan data adalah praktik penggunaan prosedur tertentu untuk mengumpulkan data dari responden untuk tujuan penelitian. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah sebagai berikut: [1] Wawancara, Metode ini interaksi yang digunakan untuk mengumpulkan informasi, wawancara yang terdiri dari tanya jawab antara peneliti dengan informan atau topik penelitian. [2] Observasi Selain wawancara, salah satu pendekatan pengumpulan data yang paling populer untuk teknik penelitian kualitatif adalah observasi. Dalam bentuknya yang paling dasar, observasi adalah proses pengumpulan data untuk topik penelitian dengan menggunakan panca indera pendengaran, penciuman, penglihatan, dan sentuhan. Hasil observasi meliputi keadaan emosi masyarakat serta situasi, kejadian, peristiwa, aktivitas, dan objek tertentu. Untuk mendapatkan gambaran yang sebenarnya mengenai suatu peristiwa atau kejadian dan untuk menjawab permasalahan penelitian maka dilakukan observasi. [3] Dokumentasi: Selain wawancara dan observasi, informasi juga dapat dikumpulkan dengan melihat melalui surat, catatan harian, arsip gambar, informasi notulen rapat, jurnal kegiatan, dan bahan lain yang memberikan fakta. Informasi masa lalu dapat ditemukan dengan menggunakan data berupa dokumen seperti ini. Untuk menafsirkan semua dokumen ini dan menjadikannya lebih dari sekedar objek yang tidak penting, peneliti harus peka secara teoritis (Rahardjo, 2011).

Penelitian mengenai topik ini dilakukan di MTs Manba'ul Ulum. Meskipun demikian, strategi pengambilan sampel hanyalah sebuah strategi pengambilan sampel. Populasi yang digunakan untuk sampel sama dengan pendekatan sensus atau sampling jenuh (Jaya et al., 2012). Teknik sampling merupakan pengambilan data populasi ataupun data yang akan di gunakan untuk penelitian. Penelitian ini menggunakan teknik sampling acak sederhana (simple random sampling) digunakan apabila populasi homogen. Populasi yang homogen memungkinkan sampel diambil langsung dari populasinya secara acak dalam ukuran yang telah ditentukan (R. Susanti, 2005). Instrumen Pengumpulan Data Pedoman Interview (wawancara) Suatu bentuk dialoog yang dilakukan oleh peneliti untuk memperoleh informasi dari responden. Instrumennya dinamakan pedoman wawancara atau *interview guide*. Dalam pelaksanaannya, interview dapat dilakukan secara terstruktur dan tidak terstruktur (bebas). Secara bebas artinya pewawancara bebas menanakan apa saja kepada terwawancara tanpa harus membawa lembar pedomannya. Jadi pedoman wawancara ini dilakukan oleh peneliti untuk mengetahui informasi-informasi di tempat peristiwa yg ada (Anufia & Alhamid, 2019). Pedoman observasi Alat bantu yang di gunakan oleh peneliti untuk mengetahui secara langsung tentang siswa yang suka memainkan *Game online* ataupun sering sekali memainkan game online. Pedoman Dokumentasi Bentuk dokumentasi inilah yang dilakukan untuk seorang peneliti untuk menggambarkan kegiatan siswa. Selain itu bentuk dokumentasi ini agar mempunyai bukti ketika seorang peneliti melaksanakan penelitiannya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Analisis Dampak *Game Online* Terhadap Moral Siswa

Pada penelitian ini merupakan untuk mengetahui, menyelidiki seberapa besar dampak *Game online* bagi moral siswa dimana *Game online* lebih cenderung ke sisi dampak negatif bagi siswa yang memainkannya. *Game online* merupakan permainan yang untuk membuat mereka menghilangkan rasa bosan, stress, dan mengisi waktu luang saja bahkan juga bisa menambahkan kosa kata bahasa karena yang memainkannya adalah dari segala penjuru dunia. Dalam hal ini *Game online* memiliki dampak positif dan negatif berikut penjelasannya di bawah ini:

a. Dampak positif

Permainan *Game online* mempunyai dampak Positif dan negatif. Untuk dampak positif salah satunya adalah dapat melatih kefokuskan dalam permainan game tersebut. Pada *Game online* ini sangatlah melatih kefokuskan atau konsentrasi di karenakan permainan ini harus melihat situasi atau kondisi dalam tim tersebut. Game yang sering di mainkan pada penelitian ini ada *free fire* dan *mobile legend*. Kedua permainan ini merupakan permainan yang di mainkan secara berkelompok namun bisa juga di mainkan secara individu. Untuk tim yang bermain sangatlah melatih kefokuskan atau konsentrasi yang mana ketika bermain secara tim (berkelompok) maka harus fokus dalam permainan tersebut. Ketika salah satu tim yang melakukan kesalahan sedikit pun maka dapat berakibat fatal di antaranya tim tersebut tidak fokus atau kurangnya konsentrasi dalam permainan.

Game online salah satu permainan yang fiturnya menggunakan berbagai bahasa salah satunya bahasa inggris. Dalam hal ini *Game online* sangatlah membantu dalam mengasah atau menambah kosa kata dalam bahasa. *Game online* dapat membantu sedikit demi sedikit dalam menambah kosa kata baha inggris.

Permainan *Game online* yang banyak di mainkan salah satunya *free fire* dan *mobile legend*. Mereka memainkan game tersebut di karenakan jalan alternatif untuk menghilangkan stress atau rasa bosan. *Game online* merupakan untuk bersantai sejenak kita merasakan rasa bosan dalam keseharian mereka. Dapat menghibur dan mengatasi kelelahan mereka ketika beraktivitas dalam sehari-hari.

b. Dampak negatif

Untuk dampak negatif siswa tidak bisa terkondisikan ketika maen game mereka menjadi lupa segalanya. Ketika mereka suka memainkan *Game online* mereka lebih condong ke game dari pada ke pekerjaannya mereka seperti membantu orang tua, tidak mengerjakan tugas sekolah, memainkan *Game online* hingga larut malam. Ketika mereka sudah di rumah lebih mementingkan *Game online* dari pada belajar atau membaca materi yang sudah di dapat di sekolah. Kebanyakan dari mereka memainkan *Game online* setelah pulang sekolah, malam dan sore hari. Mereka memainkannya di rumah atau di ruah temannya sendiri. Hal ini harus di tegaskan kembali oleh kedua orang tuannya agar mereka tidak cenderung memainkan game terus-menerus. *Game online* bisa menjadikan penghasilan seperti membuka jokian. Namun banyaknya pelajar yang memainkannya menjadi lupa akan semua hal terutama hakikat sebagai pelajar. Ternyata banyak di temukan Dampak negatif nya, karena siswa jadi tidak fokus saat belajar, mengantuk saat belajar, dan cenderung kurang semngt saat pembelajaran dilaksanakan. Karena mememainya hingga larut malam siswa menjadi kurang fokus pada pembelajaran karena kurangnya istirahat pada malam hari.

Dampak *Game online* tentunya banyak negative nya, karena siswa jadi tidak fokus saat belajar, mengantuk saat belajar, dan cenderung kurang semngt saat pembelajaran dilaksanakan. Kebiasaan siswa yang memainkan *Game online* adalah melupakan tugas sekolah mereka tertidur di kelas, malas, menolak perintah orang tua. Banyaknya siswa yang memainkannya hingga larut malam ketika sekolah di jam ke 3 mereka mulai mengantuk.

Ketika mereka memainkan *Game online* terus-menerus maka emeosional mereka mulai tidak terkontrol. Di karenakan memainkan *Game online* ketika kalah mereka berkata kotor atau tidak baik yang bisa menimbulkan perselisihan. Jika mereka tidak bisa mengatur pola

permainan game tersebut maka kesehatan mata mulai terganggu karena terlalu fokus bermain *game online*.

Banyaknya siswa memainkan *Game online* membuat mereka kecenderungan memainkannya terus-menerus. Mereka lebih condong memainkannya hingga lupa waktu. Pada kasus ini mereka memainkannya lebih dari 3 jam bahkan lebih dalam sehari. *Game* yang biasanya mereka mainkan adalah *mobile legend*, *free fire*. Permainan game yang bisa di mainkan secara berkelompok atau tim dan bisa di mainkan secara individu. Ketika sudah memainkannya mereka hingga melupakan pekerjaannya seperti tugas sekolah perintah orang tua. Banyak dari mereka memainkan game di rumah di karenakan mereka lebih nyaman memainkannya di rumah. Banyak dari mereka memainkannya sampai malam sehingga saat di sekolah mereka tidak fokus dalam pembelajaran Bahkan tertidur di kelas. Pada saat ujian sebagian siswa kelas VII Bukanya waktu untuk belajar malah di mainkan *Game online* sehingga waktunya tidak di gunakan dengan baik. Di karenakan ujian semester menggunakan via online atau di perbolehkan menggunakan membawa hp pada saat ujian di laksanakan. Dalam moral mereka sudah melanggar nilai moral itu sendiri. Moral merupakan baik buruknya tingkah laku seseorang baik secara pribadi atau bermasyarakat. Tertidur di kelas merupakan tingkah laku yang sangat tidak baik apalagi pada saat proses pembelajaran yang di mana siswa harus mendengarkan guru pada saat menerangkan materi. Tidak lepas dari situ di temukannya mereka sedang asik memainkan *Game online* hingga lupa waktu dan menolak perintah orang tua pada saat memainkannya. Banyak dari mereka yang memainkannya sehingga menolak perintah orang tuanya.

Game yang dimainkan secara *online* dapat digolongkan sebagai *Game online* (internet). Karena bisa dijadikan sebagai selingan refreshing saat beraktivitas saat sedang bosan, *Game online* pun menjadi idola semua kalangan. Namun tidak semua orang memiliki pengendalian diri yang cukup untuk mengembangkan kecanduan bermain game *online*. Untuk bermain game online, banyak pengguna layanan seperti ini yang mengabaikan tanggung jawabnya.

Permainan internet adalah permainan yang memungkinkan banyak pemain untuk bermain secara bersamaan melalui jaringan komunikasi internet, menurut para ahli, seperti yang dikemukakan oleh Kim dkk. Game multipemain online, menurut Winn dan Fisher, pada dasarnya merupakan evolusi dari game pemain tunggal yang memiliki banyak bentuk, mekanisme, dan ide menyeluruh yang sama dengan game lainnya. Perbedaannya adalah banyak pemain dapat terlibat dalam permainan simultan dalam permainan multipemain. Menurut Burhan, *Game online* adalah permainan komputer yang dimainkan secara *online* oleh beberapa orang (Kustiawan et al., 2019). Jadi *Game online* dapat di simpulkan bahwasannya game yang di mainkan melalui jaringan internet yang bisa di jangkau oleh seluruh dunia.

Young menyatakan bahwa Kecanduan *Game online* merupakan perilaku yang membuat seseorang tidak dapat berhenti memainkan game tersebut dan tidak dapat dikendalikan. Seseorang dengan kecanduan *Game online* adalah orang yang menunjukkan perilaku terus-menerus memainkannya terhadap *Game online* yang memakan waktu sehingga mereka tidak dapat berhenti memainkannya (Kustiawan et al., 2019). seseorang yang kecanduan game mulai mengabaikan tanggung jawab mereka, termasuk pekerjaan rumah, manajemen waktu, mematuhi bimbingan orang tua, tertidur di kelas, dan begadang untuk bermain. Ketika seseorang bermain *Game online* lebih dari 3 jam sehari, itu dianggap kecanduan. Bukan hal yang aneh bagi para gamer online untuk mengabaikan tugas-tugas penting lainnya seperti belajar, makan, atau minum

demikian bermain game dalam jangka waktu yang lama. Remaja cenderung bersenang-senang saat bermain *Game online* di pagi hari, siang hari, bahkan hingga larut malam (Rahayu, 2018).

Indikator *Game online* Menurut Taufik ada beberapa indikator *Game online* sebagai berikut : (1) Lokasi untuk permainan game online. tempat di mana orang tua, remaja, dan anak-anak biasanya bermain game internet. Ada banyak lokasi yang bisa digunakan untuk bermain game online, antara lain rumah, kafe, dan warung internet. (2) Jumlah waktu yang dihabiskan untuk bermain *Game online* *Game online* tidak memakan banyak waktu; sebagian besar pemain memainkan satu permainan selama tiga hingga lima jam. Ketika siswa menyelesaikan studinya dan menghabiskan waktu tersebut dengan bermain game online, sebaiknya mereka bersantai di tongkrongan. (3) Jenis permainan online yang dimainkan. Pelajar biasanya memainkan *PUBG*, *Free Fire*, *Mobile Legends*, *Hago*, dan *genre Game online* lainnya. Dalam *Game online* semacam ini, pemain dari seluruh dunia berpartisipasi dalam kelompok. (4) Kategori permainan online seperti rank, classic, magic chees dan banyak lagi menurut Hidayatidis dsmpsk positif dan negatif dari permainan *Game online* Dampak positif yang ditimbulkan dari bermain *Game online* adalah: (1) meningkatkan kreativitas, (2) mengembangkan fokus, (3) memfasilitasi pembelajaran bahasa, dan (4) bersantai sejenak. Dampak negatif adalah sebagai berikut: (1) hilangnya waktu bersosialisasi dan menyia-nyaiakan waktu. (1) hilangnya empati akibat bermain video game kekerasan, menanamkan nilai-nilai negatif dalam pikiran, (2) masalah kesehatan (otak, saraf, mata), (3) ketidakmampuan mengendalikan emosi, (4) meniru bahasa kotor dan menyinggung, dan (5) kecanduan game (Nugraha et al., 2023). Tidak terlepas dari kecenderungan siswa memainkan *Game online* ternyata ada dampak yang sangat besar bagi siswa yakni dampak negatif. Dampak negatifi ini adalah melupakan waktu, tidak mengerjakan tugas rumah, menolakan perintah orang tua, lupa ibadah, memainkannya hingga larut malam, tidak jajan demi membelikan kebutuhan game, dan tertidur di kelas.

Istilah Latin *mores*, yang berarti “adat istiadat, tingkah laku, watak, dan moral”, berasal dari definisi kata moral. Dalam masa pembentukannya, moral digambarkan sebagai rutinitas perilaku yang lurus secara moral. Menurut penafsiran ini, kesopanan dan moralitas saling berkaitan. Apabila seseorang mengikuti hukum-hukum moral yang sudah ada, maka ia dapat dikatakan unggul secara moral. Alternatifnya, jika tindakan seseorang bertentangan dengan norma yang berlaku, tindakan tersebut akan dianggap tidak baik secara moral (Wuryandani, 2010). Moral merupakan suatu hal yang terpenting di dalam lingkungan sosial yang ada di masyarakat di dalam sekolah, tetangga atau bangsa. Tingkaah laku seseorang di katakana baik ketika sesuai kaidah yang ada di lingkungan tersebut. Ketika tingkah laku seseorang itu tidak baik (melanggar ketentuan yang berlaku) maka bisa di katakana jelek dalam tingkah lakunya.

Adapun moral menurut para ahli : Menurut Suseno moral adalah ukuran baik-buruknya seseorang, baik sebagai pribadi maupun sebagai warga masyarakat, dan warga negara Di suatu tempat (Ananda, 2017). Menurut Menurut Maria Assumpta Arti moral adalah aturan-aturan mengenai sikap dan perilaku manusia sebagai manusia. Menurut Hurlock. Definisi moral adalah perilaku yang sesuai kode moral kelompok sosial. Moral sendiri berarti tata cara, kebiasaan dan adat. Perilaku moral di kendalikan konsep-konsep moral atau peraturan perilaku yang telah menjadi kebiasaan bagi anggota suatu budaya. Menurut Dian Ibing. moral adalah nilai yang berlaku dalam suatu lingkungan sosial dan mengatur tingkah laku seseorang (Putra et al., 2019). Dengan demikian moral, etika, akhlak adalah sesuatu yang melekat dari diri manusia baik itu perilaku yang mendasari manusia. Jadi moral sangatlah penting bagi kehidupan kita semua

terutama di lingkungan kita moral adalah sesuatu yang sangat mendasari diri manusia terutama perilaku, tata cara, kebiasaan dan adat. Kata moral sering kali dikaitkan dengan dengan baik buruknya tingkah laku manusia (masyarakat).

Nilai moral yang ada dalam seseorang juga bisa dilihat dari penampilan serta perilakunya, Kajian moral juga sangat penting sebagai suatu proses sosialisasi antar tiap individu. Moral itu sendiri memiliki beberapa jenis, antara lain, yaitu [1] moral ketuhanan adalah segala sesuatu yang berkaitan dengan tingkat agama atau religiusitas seseorang, yang ditentukan oleh ajaran agama tertentu dan seberapa besar pengaruhnya terhadap seseorang. Perilakuannya terhadap orang lain, kemampuannya untuk hidup berdampingan secara damai dengan orang-orang yang berbeda agama, dan rasa hormatnya terhadap agama lain adalah contoh moralitas ketuhanannya. [2] Moral Ideologi dan Filsafat Moral ideologi dan filsafat adalah segala hal yang berhubungan dengan loyalitas pada cita-cita bangsa dan negara serta semangat kebangsaan yang dimiliki. Perwujudan moral ideologi dan filsafat adalah menjunjung tinggi dasar negara pancasila serta menolak ideologi asing yang ingin merubah negara Indonesia. [3] Moral Etika dan Kesusilaan adalah Segala aspek yang berkaitan dengan moralitas dan etika yang dijunjung tinggi oleh suatu negara, masyarakat, atau negara dalam tataran tradisional dan budaya disebut sebagai etika moral dan kesusilaan. Menghargai pihak yang berbeda pandangan merupakan perwujudan etika moral dan kesusilaan.. [4] Moral Disiplin dan Hukum Moral disiplin dan hukum adalah segala sesuatu yang berkaitan dengan sistem hukum masyarakat atau negara, standar profesional, dan kode etik. Mematuhi peraturan terkait, seperti menggunakan peralatan yang sesuai dengan peraturan lalu lintas saat berkendara, merupakan perwujudan dari moralitas semacam ini.

Adapun jenis-jenis moral merupakan salah satu yang terlihat pada diri seseorang seperti halnya moral etika dan kesusilaan yang salah satunya untuk bersosialisasi dengan masyarakat sekitar kita. Moral etika kesusilaan merupakan suatu junjungan tinggi bangsa yang harus dimiliki pada setiap warga Negara yang ada dalam negeri.

KESIMPULAN

Setelah melaksanakan penelitian ini yang berjudul analisis dampak *Game online* terhadap moral siswa dapat disimpulkan sebagai berikut; *Game online* merupakan permainan yang untuk menghilangkan rasa bosan atau menghilangkan stress. Ketika seorang siswa sering memainkannya maka mereka dapat terganggu dalam proses mereka di bangku sekolah. Mereka memainkannya keseringan bahkan memainkannya hingga larut malam. Memungkinkan mereka tertidur di kelas pada saat pembelajaran di sekolah. Untuk mengkonduksikannya, orang tua berperan penting dalam situasi ini.

Hal ini di temukan adanya dampak positif dan negatifnya bagi siswa yang memainkan *Game online* tersebut. Namun ternyata lebih banyak dampak negatif yang ada pada permainan yang menggunakan internet tersebut. Dampak negatif yang terlihat adalah tidak mengerjakan tugas sekolah, menolak perintah orang tua, tertidur di kelas, lalai terhadap waktu, bertengkar dengan teman satu tim pada saat bermain game, berkata kotor.

Berdasarkan temuan penelitian di atas, penulis memberikan beberapa saran; [1] 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 seputra pelajaran di sekolah Dll. [2] bagi guru harus memerikan arahan atau motivasi agar siswa tidak seering memainkan *Game online* karena agar berdampak negative bagi mereka.

- Wonogiri Tahun Pelajaran 2019/2020. *Civics Education and Social Science Journal (Cessj)*, 1(1).
<https://doi.org/10.32585/cessj.v1i1.361>
- Rahardjo, M. (2011). *Metode pengumpulan data penelitian kualitatif*. <http://repository.uin-malang.ac.id/1123/>
- Rahayu, D. P. (2018). *Hubungan kecerdasan emosional dengan kecanduan Game online pada siswa-siswi kelas xi smk sunan ampel menganti*. Universitas Muhammadiyah Gresik.
<http://eprints.umg.ac.id/281/>
- Romdhoni, A. (2022). *Dampak Kecanduan Game online Terhadap Solidaritas Sosial Pada Siswa MTs Sunan Kalijogo Karang Besuki Kota Malang*. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim.
<http://etheses.uin-malang.ac.id/38528/>
- Susanti, R. (2005). Sampling Dalam Penelitian Pendidikan. *Jurnal Teknodik*, 187–208.
<https://doi.org/10.32550/teknodik.v0i0.543>
- Susanti, S., Budiman, I. A., & Mahpudin, M. (2021). Systematic Literatur Review: Dampak *Game Online* Terhadap Etika Dan Perilaku Anak. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*, 3, 634–641. [10.31004/obsesi.v1i1.28](https://doi.org/10.31004/obsesi.v1i1.28)
- Wuryandani, W. (2010). Peranan Keluarga Dalam Menanamkan Nilai Moral Pada Anak Usia Dini. *Diklus*, 14. <https://journal.uny.ac.id/index.php/diklus/article/view/5797>
- Yulita, R. (2017). *Permainan Tradisional Anak Nusantara*. Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa.
repository.kemdikbud.go.id