

**PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP ETIKA
PESERTA DIDIK DI SMPN1 SUMBER JAYA
LAMPUNG BARAT**

SKRIPSI

Disusun Oleh :

**DONI HIDAYAT
NPM : 2011010046**

Jurusan : Pendidikan Agama Islam



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
RADEN INTAN LAMPUNG
1445H/2024M**

**PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP ETIKA
PESERTA DIDIK DI SMPN1 SUMBER JAYA
LAMPUNG BARAT**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-Tugas Dan Memenuhi Syarat-
Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan Islam (S.Pd)
Dalam Ilmu Pendidikan Agama Islam

Oleh :

DONI HIDAYAT
NPM : 2011010046

Prodi : Pendidikan Agama Islam

Pembimbing I : Prof.Dr.H.Achmad Asrori,MA
Pembimbing II: Dra.Istihana,M.Pd

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
RADEN INTAN LAMPUNG
1445H/2024M**

ABSTRAK

Penelitian ini berjudul “Pengaruh Game Online Terhadap Etika Peserta Didik Di SMPN1 Sumber Jaya Lampung Barat”. Ketika seorang gamer terlalu sering bermain game online di manapun dan kapanpun, mereka tanpa sadar akan terbawa suasana saat bermain game online di kehidupan sehari-hari. Kebiasaan itu seperti berkata kotor, mengumpat, dan mengejek atau mendiskriminatif individu lain di dalam game online yang nantinya membawa dampak buruk pada etika. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh Game Online (Variabel X) terhadap etika peserta didik ataupun remaja (Variabel Y). Populasi dalam penelitian ini berjumlah 226 orang dan sampel yang digunakan adalah sampel random, maka jumlah sampel penelitian yang diambil adalah secara random sebanyak 40 orang digunakan sebagai sampel yang merupakan siswa kelas VII SMPN1 Sumber Jaya. Metodologi penelitian menggunakan penelitian kuantitatif melalui upaya pengumpulan dan pengukuran data berupa angket. Teori yang dipakai dalam penelitian ini adalah teori ketergantungan media (Dependency Media Theory) dimana media baru saat ini menjadi kebutuhan yang sangat penting dalam kehidupan sehari-hari sehingga menyebabkan rasa candu atau ketergantungan. Data primer dalam penelitian ini diperoleh dari kuesioner yang skala pengukurannya menggunakan skala likert dan diolah secara statistik dengan program SPSS versi 25 windows yaitu uji validitas, uji reliabilitas, uji regresi linear sederhana, dan uji hipotesis. Berdasarkan hasil penelitian Selanjutnya pada hasil uji parsial yang telah dilakukan terdapat pengaruh negative dan signifikansi variable game online terhadap etika peserta didik di SMPN 1 Sumber Jaya Lampung Barat, ini dibuktikan dengan kesimpulan pengujian dengan nilai T hitung $1,693 >$ dari nilai T table $1,685$ maka dikatakan berpengaruh jika nilai t hitung lebih besar dari pada t table dengan taraf signifikansi lebih kecil dari $0,05$ yaitu sebesar $0,000$ yang berarti mempunyai pengaruh signifikan, dengan demikian H_0 ditolak dan H_1 diterima, kesimpulannya adalah terdapat pengaruh game online

terhadap etika peserta didik di SMPN1 Sumber Jaya Lampung Barat, artinya game online mempunyai pengaruh terhadap perubahan etika peserta didik itu sendiri

Kata Kunci : Game Online, Etika Peserta Didik

ABSTRACT

This research is entitled "The Influence of Online Games on Student Ethics at SMPN 1 Sumber Jaya West Lampung". When a gamer plays online games too often wherever and whenever, they will unknowingly get carried away when playing online games in their daily lives. Habits such as saying dirty things, swearing, and mocking or discriminating against other individuals in online games will have a negative impact on ethics. This research aims to find out how much influence online games (Variable X) have on the ethics of students or teenagers (Variable Y). The population in this study was 226 people and the sample used was a random sample, so the number of research samples taken randomly was 40 people used as the sample who were class VII students at SMPN1 Sumber Jaya. The research methodology uses quantitative research through data collection and measurement efforts in the form of questionnaires. The theory used in this research is media dependency theory (Dependency Media Theory) where new media has now become a very important need in everyday life, causing a feeling of addiction or dependency. Primary data in this research was obtained from a questionnaire whose measurement scale used a Likert scale and was processed statistically using the SPSS version 25 Windows program, namely validity test, reliability test, simple linear regression test and hypothesis test. Based on the research results, further on the partial test results that have been carried out, there is a negative and significant influence of online game variables on student ethics at SMPN 1 Sumber Jaya West Lampung. This is proven by the conclusion of the test with a calculated T value of 1.693 > the T table value of 1.685, so it is said to have an effect. If the calculated t value is greater than the t table with a significance level smaller than 0.05, namely 0.000, which means it has a significant influence, thus HO is rejected and H1 is accepted, the conclusion is that there is an influence of online games on the ethics of students at SMPN 1 Sumber Jaya West Lampung, meaning that online games have an influence on changing the ethics of students themselves

Keywords: Online Games, Student Ethics



**KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

Alamat : Jl. Let Kol. H. Endro Suratmin sukarama Bandar Lampung. Telp. (0721) 703260

SURAT PERNYATAAN

Yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Doni Hidayat
NPM : 2011010046
Jurusan : Pendidikan Agama Islam
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP ETIKA PESERTA DIDIK DI SMPN1 SUMBER JAYA LAMPUNG BARAT” adalah benar-benar merupakan hasil karya penyusun sendiri, bukan duplikasi ataupun plagiasi dari karya orang lain terkecuali pada bagian-bagian yang telah dirujuk dalam footnote atau daftar pustaka. Jika di lain waktu terbukti adanya penyimpangan di dalam karya ini, maka tanggung Jawab sepenuhnya ada pada diri penyusun.

Demikian surat pernyataan ini saya buat agar dapat dimaklumi.

Bandar Lampung,
Penulis



Doni Hidayat
NPM. 2011010046



**KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIIYAH DAN KEGURUAN**

Alamat: Jl. Letkol H. Endro Suratmin, Sukarame Bandar Lampung, 35131, Telp.(0721) 703260

PERSETUJUAN

Judul Skripsi : **PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP
ETIKA PESERTA DIDIK DI SMPN 1 SUMBER
JAYA LAMPUNG BARAT**
Nama : **DONI HIDAYAT**
NPM : **2011010046**
Jurusan : **Pendidikan Agama Islam**
Fakultas : **Tarbiyah dan Keguruan**

MENYETUJUI

Untuk Dimunaqosahkan dan Dipertahankan Dalam Sidang Munaqosah
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung

Pembimbing I

Prof. Dr. H. Achmad Asrori, MA
NIP. 195507101985031003

Pembimbing II

Dra. Istihana, M.Pd
NIP. 196507041992032002

Mengetahui

**An. Ketua Prodi Pendidikan Agama Islam
Sekretaris,**

Dr. Baharudin, M.Pd
NIP. 198108162009121002



**KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIIYAH DAN KEGURUAN**

Alamat: Jl. Letkol H. Endro Suratmin, Sukarame Bandar Lampung, 35131, Telp.(0721) 703260

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul **“PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP ETIKA PESERTA DIDIK DI SMPN1 SUMBER JAYA LAMPUNG BARAT”** disusun oleh Nama: **DONI HIDAYAT, NPM: 2011010046**, Jurusan: **Pendidikan Agama Islam** telah diujikan dalam sidang Munaqosah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan pada hari/tanggal: **Senin, 10 Juni 2024** pada pukul **14.30-16.00 WIB**.

TIM PENGUJI MUNAQOSAH

Ketua Sidang : Prof. Dr. H. SUBANDI, MM

Sekretaris : Abdul Latif Arung Arafah, M.Pd (.....)

Penguji Utama : Dr. Baharudin, M.Pd

Penguji Pendamping I : Prof. Dr. H. Achmad Asrori, MA (.....)

Penguji Pendamping II : Dra. Istihana, M.Pd (.....)



**Mengetahui
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan**

Prof. Dr. H. Nurva Drana, M. Pd

NPM. 196408281988032002

MOTTO

“ No matter how dark the night, morning always comes, and our journey begins a new.” – Lulu, Final Fantasy X “

Tidak peduli seberapa gelapnya malam, pagi selalu datang, dan perjalanan kita dimulai kembali.” – Lulu, Final Fantasy X

PERSEMBAHAN

Bismillahiirohmannirrahim.....

Skripsi ini menjadi satu langkah awal untuk masa depanku, Aminn. Dengan keridhoan Allah SWT dan atas karunianya dapat menyelesaikan skripsi ini, tidak lupa juga dengan bantuan orang-orang terdekatku. Dengan rasa bangga dan Bahagia kupersembahkan skripsi ini untuk :

1. Kedua orang tuaku tersayang, Bapak Isonnardi dan ibu Yanti Eliza yang memotivasi penulis untuk terus berjuang, menyayangi penulis, yang selalu ada untuk penulis, selalu mendoakan tiada henti dan memfasilitasi penulis, memberikan banyak nasehat, dukungan morar, dukungan material serta doa yang tiada putus-putusnya kepada penulis serta selalu mendukung penulis hingga bisa menyelesaikan kuliah.
2. Untuk ayuk Ita Puspita sari dan kakak ipar Indra Ardiansah yang selalu ada untuk membantu dan memberikan dukungan dari awal kuliah sampai selesai.
3. Almamater Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.

RIWAYAT HIDUP

Doni Hidayat dilahirkan di Gunung Indah, Desa Dwikora Kecamatan Bukit Kemuning, Kabupaten Lampung Utara, Provinsi Lampung, Pada tanggal 19 Oktober 2001, Penulis merupakan anak kedua dari dua bersaudara. Riwayat penulis sebagai berikut :

1. Sekolah Dasar Negeri 1 Dwikora tahun 2008-2014
2. Sekolah Menengah Pertama Negeri 2 Bukit Kemuning Tahun 2014-2017.
3. Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Sumber Jaya Lampung Barat Tahun 2017-2020.
4. Anggota aktif Organisasi Intra Sekolah SMAN1 Sumber Jaya Lampung Barat Tahun 2019-2020.
5. Pada tahun 2020 penulis melanjutkan pendidikan formal di Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung Difakultas Tarbiyah dan Keguruan Prodi Pendidikan Agama Islam.
6. Penulis Melakukan KKN di Desa Mekar Jaya, Kecamatan Tanjung Raya Mesuji.
7. Penulis melakukan PPL di SMK Bina Latih Karya Bandar Lampung.

Bandar Lampung, Maret 2024

Doni Hidayat
(2011010046)

KATA PENGATAR

Assalamu'alaikum warohmatullahi wabarokatu

Segala puji dan syukur telah dipanjatkan kehadiran Allah SWT.Karena atas limpah rahmat dan karunia serta dengan segala kenikmatan yang telah diberikan nya.Sehingga penulis mampu menyelesaikan skripsi ini dalam upaya untuk memenuhi salah satu tugas akhir dalam memperoleh gelar sarjana (S1) pada Program Studi Pendidikan Agama Islam,Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan,Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.

Sholawat kita aturkan kepada Nabi Muhammad SAW,karena dengan perjuanganya kita bisa merasakan kehidupan yang lebih layak dengan kemajuan ilmu pengetahuan yang dilandasi iman dan islam.Semoga kita menerima syafaatnya pada hari penghakiman aminn.

Penulis telah berjuang segala usaha dan kemampuan yang penulis miliki untuk menyelesaikan skripsi ini dengan sebaik-baiknya yang diharapkan kelak dapat berguna bagi pembaca.Penulis menyadari bahwa masih banyak kekurangan dan segala keterbatasan,oleh sebab itu itu penulis menharapkan kritikan dan saran yang bersifat membangun dari semua pihak demi kesempurnaan skripsi ini.

Dalam menyelesaikan skripsi ini,penulis banyak mendapatkan bimbingan,arahan,dan bantuan dari berbagai pihak baik moral maupun matrial,sehingga kendala itu menjadi tidak terlalu berarti,oleh karena itu,pada kesempatan ini penulis menyampaikan terimakasih dan penghargaan kepada pihak-pihak berikut :

1. Prof.Dr.Hj.Nirva Diana,M.Pd.Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.
2. Dr.Umi Hijriyah,S.Ag.,M.Pd.Selaku Ketua Jurusan Pendidikan Agama Islam UIN Raden Intan Lampung.
3. Dr.Baharudin,M.Pd.Selaku Skretaris Jurusan Pendidikan Agama Islam UIN Raden Intan Lampung.

4. Prof.Dr.H.Achmad Asrori,MA.Selaku Dosen Pembimbing I Skripsi saya yang telah meluangkan waktu,tenaga,dan pikiran dalam proses bimbingan.
5. Dra.Istihana,MPD.Selaku Dosen Pembimbing II Skripsi saya yang telah mengorbankan waktu,tenaga,dan pikiran dalam proses bimbingan.
6. Bapak/Ibu dosen dan staf dilingkuang Fakultas Trabiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung,khususnya Program Studi Pendidikan Agama Islam yang telah banyak membantu untuk dapat melaksanakan penulisan skripsi ini.
7. Bapak Adi Lesmana,SPd,MM,.Selaku Kepala Sekolah dan Seruh Keluarga Besar SMPN1 Sumber Jaya Lampung Barat yang telah membantu dan memberikan izin tempat penelitian dan memberi data dukungan.
8. Peserta didik SMPN1 Sumber Jaya yang telah menjadi responden penelitian.Tanpa bantaan meraka mustahil skripsi ini dapat diselesaikan.
9. Keluarga Besar penulis yang selalu antusias dengan perkembang tugas akhir penulis.khususnya untuk umak dan Papa yang selalu memberikan dukungan dan doa sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dan untuk Ayuk dan Kakak Ipar terimakasih sudah mau membantu penulis untuk menyelesaikan tugas akhir ini.
10. Seluruh teman-teman seperjuangan PAI angkatan 20 yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.
11. Yang terakhir untuk penulis sendiri,terimakasih untuk tidak mudah menyerah,terimakasih untuk selalu bertahan,semoga kedepannya lebih baik lagi,AMIN.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
ABSTRAK	ii
PERNYATAAN.....	iii
PERSETUJUAN.....	iv
PENGESAHAN.....	v
MOTTO	vi
PERSEMBAHAN.....	vii
RIWAYAT HIDUP.....	viii
KATA PENGATAR	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii

BAB I PENDAHULUAN

A. Penegasan Judul	1
B. Latar Belakang Masalah.....	3
C. Identifikasi Dan Batasan Masalah.....	8
D. Rumusan Masalah	8
E. Tujuan Penelitian	9
F. Manfaat Penelitian	9
G. Penelitian Terdahulu Yang Relevan.....	10
H. Sistematik Penulisan	12

BAB II LANDASAN TEORI

A. Game Online	15
1. Pengertian Game Online.....	15
2. Jenis-jenis Game Online.....	17
3. Pengaruh game Online Terhadap Aspek Pendidikan.....	20
4. Dampak Negatif Game Online	26
B. Etika Peserta Didik.....	28
1. Pengertian Etika Peserta Didik	28
2. Teori Dan Konsep Dari Para Ahli	30

3. Faktor Yang Mempengaruhi Perubahan Etika....	43
C. Hipotesis	44

BAB III METODE PENELITIAN

A. Waktu Dan Tempat Penelitian	45
B. Pendekatan Dan Jenis Penelitian	47
C. Populasi,Sampel,dan Teknik Pengumpulan Data	49
1. Populasi	49
2. Sampel.....	50
3. Teknik Pengumpulan Data.....	52
D. Definisi Oprasional Variabel Penelitian	53
E. Instrumen Penelitian	57
F. Uji Validitas Dan Reabilitas Data.....	60
1. Uji Validitas.....	60
2. Uji Reabilitas.....	61
G. Uji Prasyarat Analisis.....	64
H. Uji Hipotesis	65

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Data.....	67
1. Uji Validitas Instrumen	67
2. Uji Reabilitas.....	68
3. Uji Prasyarat Analisi	69
B. Pembahasan Hasil Penelitian Dan Analisis	73

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan	75
B. Rekomendasi.....	76

DAFTAR RUJUKAN

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

3.1 Identitas Sekolah	36
3.2 Tenaga Pengajar dan Staf	36
3.3 Data Kelas VII.....	40
3.4 Kisi-kisi Angket Penelitian.....	46
4.1 Hasil Uji Validitas Angket Game Online	53
4.2 Hasil Uji Validitas Angket Etika Peserta Didik.....	53
4.3 Hasil Uji Reabilitas Variabel X.....	54
4.4 Hasil Uji Reabilitas Variabel Y.....	55
4.5 Hasil Uji Normalitas.....	55
4.6 Hasil Uji Linearitas	56
4.7 Hasil Uji Analisis Regresi Linier Sederhana.....	57
4.8 Hasil Uji t.....	58

DAFTAR LAMPIRAN

1. LAMPIRAN ANGKET GAME ONLINE
2. LAMPIRAN ANGKET PENELITIAN TENTANG ETIKA PESERTA DIDIK
3. LAMPIRAN HASIL UJI INSTRUMEN
4. LAMPIRAN HASIL NILAI ANGKET GAME ONLINE
5. LAMPIRAN NILAI ANGKET ETIKA PESERTA DIDIK
6. LAMPIRAN SURAT BALASAN PENELITIAN
7. LAMPIRAN SURAT PERMOHONAN PENELITIAN
8. LAMPIRAN SURAT PRA-PENELITIAN
9. LAMPIRAN SURAT PENGAJUAN PENELITIAN
10. LAMPIRAN BERITA ACARA SEMINAR PROPOSAL
11. LAMPIRAN DOKUMENTASI
12. LAMPIRAN SURAT TUGAS
13. LAMPIRAN BERITA ACARA
14. LAMPIRAN TURNITIN

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Penegasan Judul

Guna meminimalisir dan menghindari kesalah pahaman dalam judul ini, maka penulis perlu menjelaskan pengertian dari judul **”PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP ETIKA PESERTA DIDIK DI SMPN1 SUMBER JAYA LAMPUNG BARAT”**

1. Pengaruh.

Pengaruh yaitu suatu daya atau tarikan yang muncul dari benda atau diri seseorang yang dimana dapat membentuk suatu karakter, keyakinan, atau perilaku seseorang. Dalam konteks penelitian ini, maka yang dimaksud pengaruh adalah tingkah laku akan penggunaan bermain game online.¹

2. Game Online.

Game online merupakan permainan yang menggunakan media elektronik merupakan sebuah hiburan berbentuk multimedia yang dibuat semenarik mungkin agar pemain bisa mendapatkan kepuasan batin. Game online biasanya dimainkan oleh anak-anak, akan tetapi pada zaman sekarang bukan hanya anak-anak tetapi orang dewasa juga bermain game online dan mengikuti perkembangan game zaman sekarang.²

3. Etika Peserta didik.

Secara umum pengertian etika adalah aturan, norma, kaidah, atau prosedur yang biasa digunakan individu sebagai pedoman atau prinsip dalam melakukan perbuatan dan perilakunya. Penerapan norma ini erat kaitannya dengan baikburuknya seorang individu dalam

¹ Milano Fajar Anugera, *Pengaruh Game Online Terhadap Etika Komunikasi*, 2019.

² Lu'luatuz Zuafah, Kiswoyo, and Ferina Agustini, “Analisis Dampak Game Online Terhadap Moral Siswa Kelas 4 SDN UNDAAN KIDUL 01 DEMAK,” 2022 2, no. 1 (2021): 86–95.

masyarakat, dan etika atau tata susila adalah konsep penilaian sifat kebenaran atau kebaikan dari tindakan sosial berdasarkan kepada tradisi yang dimiliki oleh individu maupun kelompok. Pembentukan etika melalui proses filsafat sehingga etika merupakan bagian dari filsafat. Unsur utama yang membentuk etika adalah moral.

Sedangkan pengertian etika peserta didik adalah suatu perbuatan baik dan buruk peserta didik baik secara individu maupun kelompok etika peserta didik sangat berpengaruh di kehidupan bermasyarakat ketika peserta didik melanggar atau melakukan hal yang tidak sesuai dengan etika maka peserta didik akan merusak diri sendiri maupun orang lain, seperti yang dijelaskan oleh imam Al-Ghazali. Segala hal yang harus dipenuhi peserta didik dalam proses belajar mengajar tersebut diuraikan al-Ghazali dalam kitabnya *Ayyuhal Walad*, yang dapat diringkas, sebagai berikut: (1) peserta didik hendaklah menjauhkan diri dari perbuatan keji, munkar, dan maksiat. Dengan itu, ia akan memperoleh ilmu yang bermanfaat, baik dunia maupun akhirat. Sementara peserta didik yang tidak dapat menghindarkan diri dari perbuatan maksiat, ia paling-paling hanya akan memperoleh ilmu yang bermanfaat bagi kehidupan dunia, karena perbuatan maksiat itu merupakan racun ilmu pengetahuan yang bermanfaat bagi kehidupan akhirat; (2) seorang peserta didik hendaknya senantiasa berusaha mendekati diri kepada Allah. Demikian itu tidak akan terwujud kecuali dengan menyucikan jiwa serta melaksanakan ibadah kepadanya; (3) seorang peserta didik hendaknya memusatkan perhatiannya atau konsentrasi terhadap ilmu yang sedang dikaji dan dipelajarinya, ia zuhud dengan cara mengurangi ketergantungannya pada masalah keduniaan; (4) seorang peserta didik tidak menyombongkan diri dengan ilmunya dan tidak menentang dengan pendidiknya, tetapi menyerah sepenuhnya kepada pendidik dengan keyakinan kepada segala nasihatnya.

Sebagaimana seorang sakit yang bodoh yakin kepada dokter yang ahli dan berpengalaman. Seharusnya seorang peserta didik itu tunduk kepada pendidiknya, mengharap pahala dan kemuliaan dengan tunduk kepadanya; (5) hendaklah setiap peserta didik tidak melibatkan diri dalam perdebatan atau diskusi tentang segala ilmu pengetahuan, baik yang bersifat keduniaan, maupun keakhiratan sebelum terlebih dahulu mengkaji dan memperkuat pandangan dasar-dasar ilmu itu; (6) hendaknya seorang peserta didik tidak meninggalkan suatu mata pelajaran pun dari ilmu pengetahuan yang terpuji, selain dengan memandang kepada maksud dan tujuan dari masing-masing ilmu itu. Kemudian, jika ia berumur panjang, maka dipelajarinya secara mendalam. Jika tidak, maka diambilnya yang lebih penting serta disempurnakan, dan dikesampingkannya ilmu yang lain. Terakhir; (7) seorang peserta didik hendaklah tidak memiliki suatu bidang ilmu pengetahuan dengan serentak, tetapi memelihara tertib dan memulainya dari yang lebih penting.³

B. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah usaha dasar terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak, ilmu hidup, pengetahuan umum serta keterampilan yang diperlukan dirinya untuk masyarakat berlandaskan Undang-Undang. Pembelajaran [pengetahuan](#), [keterampilan](#), dan kebiasaan sekelompok orang yang diturunkan dari satu generasi ke generasi berikutnya melalui [pengajaran](#), pelatihan, atau [penelitian](#). Pendidikan sering terjadi di bawah bimbingan kedua orang tua kandung dan

³ Vivien Firda Novera and Affan Yusra, "Pengaruh Game Online Terhadap Etikasosial Siswa Di Lingkungan SMP N 19 Kota Jambi" 6 (2022): 13030–35.

orang lain, tetapi juga memungkinkan secara otodidak. [Etimologi](#) kata pendidikan itu sendiri berasal dari bahasa Latin yaitu *ducare*, berarti “menuntun, mengarahkan, atau memimpin” dan awalan *e*, berarti “keluar”. Jadi, pendidikan berarti kegiatan “menuntun ke luar”. Setiap pengalaman yang memiliki efek formatif pada cara orang berpikir, merasa, atau tindakan dapat dianggap pendidikan. Pendidikan umumnya dibagi menjadi tahap seperti prasekolah, sekolah dasar, sekolah menengah pertama, sekolah menengah atas, dan kemudian perguruan tinggi, universitas atau magang. Sebuah hak atas pendidikan telah diakui oleh beberapa pemerintah. Pada tingkat global, Pasal 13 Kovenan Internasional tentang hak ekonomi, sosial dan budaya mengakui hak setiap orang atas pendidikan. Meskipun pendidikan adalah wajib di sebagian besar tempat sampai usia tertentu, bentuk pendidikan dengan hadir di sekolah sering tidak dilakukan, dan sebagian kecil orang tua memilih untuk pendidikan [sekolah rumah](#), [pembelajaran elektronik statistik](#) Laporan Data atau yang serupa untuk anak-anak mereka.⁴

Perkembangan ilmu dan teknologi yang semakin pesat ternyata membawa perubahan dalam segala lapisan kehidupan. Kreativitas manusia semakin berkembang sehingga mendorong diperolehnya temuan-temuan baru dalam teknologi yang dapat dimanfaatkan sebagai sarana peningkatan kesejahteraan umat manusia. Salah satu produk manusia tersebut adalah internet. Teknologi internet dewasa ini semakin berkembang pesat, salah satu manfaatnya adalah sebagai sarana permainan dan hiburan, misalnya untuk bermain. Permainan bisa dilakukan kapanpun dan dimanapun dengan menggunakan koneksi internet tersebut dikenal dengan game online. Game online di tanah air juga mendapatkan sambutan yang luar biasa, terutama bagi anak yang beranjak remaja. APJII (Asosiasi Penyelenggara Jasa

⁴ Eka Cahya Maulidiyah, “Penanaman Nilai-Nilai Agama Dalam Pendidikan Anak Di Era Digital,” *Martabat: Jurnal Perempuan Dan Anak* 2, no. 1 (2018), <https://doi.org/10.21274/martabat.2018.2.1.71-90>.

Internet Indonesia) menjelaskan total pengguna internet Indonesia pertahun 2018 mencapai 143 juta. Hal tersebut menunjukkan bahwa internet di Indonesia sudah mencapai 50% lebih dari total populasi penduduk Indonesia yang sebesar 262 juta jiwa. Angka tersebut meningkat sebanyak 19% dibandingkan dengan tahun 2017 yang mencapai 105 juta pengguna. Data pengguna internet aktif, diperkirakan pemain game di Indonesia berkisar 27 jutaan, atau sekitar 16% dari jumlah pengguna internet. Pengertian aktif di sini adalah mereka yang hampir tiap hari bermain game dengan mengakses/mendownload permainan melalui internet. Pada situasi tertentu beberapa orang mengalami kesulitan untuk mengetahui kapan harus berhenti bermain secara online, sebab tidak berbeda jauh dengan dunia nyata, ada aspek sosial dalam hubungan secara interpersonal dengan pemain yang lain, membuat para pengguna internet lupa bahwa mereka tidak dalam kondisi yang sebenarnya, hanya realitas saja. Karena itu, orang yang memainkan game online akan mengalami realitas di luar apa yang dijalannya sehari-hari. Seseorang yang tidak tahu kapan harus berhenti bermain game akan melupakan banyak hal, seperti tingkah laku mereka di dunia nyata, kewajiban sebagai pelajar atau mahasiswa, kesehatan, keuangan, dan lain sebagainya hal ini sesuai dengan teori perubahan perilaku yang mana perubahan perilaku manusia pada hakikatnya adalah suatu kegiatan atau aktivitas organisme yang bersangkutan. Jadi perilaku manusia adalah suatu aktivitas dari manusia itu sendiri. Sehingga perilaku manusia mempunyai bentangan yang sangat luas mencakup bermain, berjalan, belajar, berpakaian dan lain sebagainya. Bahkan termasuk kegiatan internal (internal activities) sendiri seperti berpikir, persepsi, dan emosi juga merupakan perilaku manusia. Untuk kepentingan analisis dapat dikatakan bahwa perilaku adalah apa yang dikerjakan oleh organisme baik yang dapat diamati secara langsung ataupun yang dapat diamati secara tidak langsung Tentu akan berbahaya jika dibiarkan terus menerus terjadi, terutama kepada generasi

muda. Terkhusus peserta didik kelas VII SMPN 1 Sumber Jaya Lampung Barat hal ini sesuai dengan firman ALLAH SWT yaitu

﴿ إِنَّ اللَّهَ يَأْمُرُ بِالْعَدْلِ وَالْإِحْسَانِ وَإِيتَاءِ ذِي الْقُرْبَىٰ وَيَنْهَىٰ عَنِ الْفَحْشَاءِ وَالْمُنْكَرِ وَالْبَغْيِ يَعِظُكُمْ لَعَلَّكُمْ تَذَكَّرُونَ ﴾

artinya Sesungguhnya Allah menyuruh (kamu) berlaku adil dan berbuat kebajikan, memberi bantuan kepada kerabat, dan Dia melarang (melakukan) perbuatan keji, kemungkaran, dan permusuhan. Dia memberi pengajaran kepada Anda agar kamu dapat mengambil pelajaran Al-Quran ayat 90. Penelitian mengambil peserta didik kelas VII SMPN1 Sumber Jaya sebagai subjek penelitian ini, dikarenakan siswa peserta didik kelas VII adalah tingkat awal pada Sekolah Menengah Pertama (SMP). Karena mereka baru saja lulus SD otomatis perilaku mereka masih kekan-kanakan. Etika peserta didik kelas VII ini sangatlah buruk, mereka masih sering bertidak semau mereka, berkata kasar bahkan sampai mengelurakan kata-kata yang tidak seharusnya mereka katakan, hal ini yang sering dilakukan peserta didik pada saat bermain game online. Tak jarang hal ini membuat peserta didik terbiasa dengan etika yang sangat buruk ini di lingkungan sehari-hari. SMPN 1 Sumber Jaya memiliki jumlah 670 peserta didik dimana kurang dari setengahnya adalah peserta didik kelas VII yaitu sebanyak 226 orang. Setelah game online masuk ke daerah-daerah khususnya di desa tugu sari kecamatan sumber jaya 2010, remaja atau peserta didik mulai kecanduan bermain game online di handphone, atau tab, dan computer yang mereka miliki, dan Sebagian yang bermain di warnet (warung internet).⁵

Pantauan dan data di lapangan menunjukkan 80% peserta didik bermain game online dengan menghabiskan

⁵ Achmad Busiri, "Etika Murid Dalam Menuntut Ilmu Perspektif Syaikh Az-Zarnuji (Kajian Kitab Ta'limul Muta'allim)," *Jurnal Manajemen Pendidikan Islam* 2, no. Pendidikan Islam (2020): 55–70.

waktu 5 sampai 10 jam sehari sehingga membuat peserta didik lupa waktu, makan, dan belajar. Biaya dan harga yang terjangkau membuat peserta didik rela menghabiskan uang, serta membuat perilaku peserta didik menjadi adiksi, acuh tak acuh pada kegiatan lain, dan muncul gejala aneh, seperti rasa tak tenang pada saat bermain game online.⁶

Kecanduan game online ini berakibat buruk terhadap etika peserta didik SMPN1 Sumber Jaya. Kalau dulu hubungan seseorang peserta didik atau remaja dengan orang tua di rumah, guru di sekolah, dan teman-teman sebayaknya terjalin baik. Namun, setelah adanya game online ini mulai ada kecenderungan bersikap tidak sopan, dan kurang ajar.

Ketika mereka terlalu sering bermain game online di manapun dan kapanpun, mereka tanpa sadari biasanya terbawa suasana saat bermain game online di kehidupan sehari-hari. Kebiasaan itulah seperti berkata kotor bersikap kurang ajar menggunakan panggilan yang tidak baik, dan menejek atau mendiskriminatif individu lainnya di dalam bermain game online yang mana hal ini bisa berdampak buruk pada etika peserta didik.

Berdasarkan data di atas memberikan suatu gambaran tentang pengaruh game online, dengan munculnya gejala-gejala yang di sebabkan oleh bermain game online pada remaja dan peserta didik nantinya dapat berdampak negative pada keadaan fisik dan psikis, serta dampak yang lebih jauh yaitu dapat menurunkan tingkat kepatuhan dan kesopanan pada orang tua, guru, dan antar individu lain. Maka dari itu peneliti sangat tertarik untuk meneliti tentang pengaruh game online terhadap etika peserta didik di SMPN1 Sumber Jaya Lampung Barat.⁷

⁶ Susan Susanti, Indra Adi Budiman, and Mahpudin, "Systematic Literatur Review : Dampak Game Online," *Seminar Nasional Pendidikan*, 2021, 634–41.

⁷ Maulidiyah, "Penanaman Nilai-Nilai Agama Dalam Pendidikan Anak Di Era Digital."

C. Identifikasi Dan Batasan Masalah

1. Identifikasi masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan sebelumnya, maka permasalahan yang dapat diidentifikasi adalah :

- a. Penggunaan waktu yang berlebihan dalam bermain game online mengganggu produktifitas peserta didik yang seharusnya digunakan untuk belajar.
- b. Bermain Game online dapat mengangu pola waktu peserta didik yang menghabiskan waktunya untuk bermain game online.

2. Batasan Masalah

Menurut Asep Saepul Hamdi dan E. Bahruddin (2015) dalam buku *Metode Penelitian Kuantitatif Aplikasi dalam Pendidikan*, batasan masalah adalah pembatasan permasalahan-permasalahan yang akan diambil dalam penelitian. Di sisi lain, batasan masalah juga diartikan sebagai batasan terhadap ruang lingkup suatu permasalahan agar pembahasan bisa fokus pada satu penelitian, tidak terlampaui jauh atau melebar ke topik lainnya.

Pembatasan suatu masalah digunakan untuk menghindari penulisan ini agar tidak terlalu besar dan jauh kajiannya. Berdasarkan indentifikasi masalah, peneliti memfokuskan pada pengaruh game online terhadap etika peserta didik.⁸

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang penelitian yang telah dipaparkan, maka di rumuskan masalah yaitu “Adakah pengaruh yang signifikan game online terhadap etika peserta didik SMPN1 Sumber Jaya?”

⁸ Unidad Metodología D E Conocimiento D E Los, “*BUKU METODOLOGI PENELITIAN KUANTITATIF*,” n.d.

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui Pengaruh game online terhadap etika peserta didik SMPN1 Sumber Jaya.

F. Manfaat Penelitian

Peneliti berharap penelitian ini memberikan manfaat :

1. Manfaat Teoritis

- a. Penelitian ini diharapkan menjadi sumbangan pemikiran dan memperkaya khasana keilmuan di bidang ilmu etika,khususnya dalam etika peserta didik kelas VII SMPN1 Sumber Jaya.
- b. Diharapkan dapat menjadi referensi bagi peneliti selanjutnya yang berkenan dengan pengaruh game online terhadap etika peserta didik SMPN1 Sumber Jaya.

2. Manfaat praktis

a. Manfaat bagi Sekolah

Sekolah lebih bijak lagi dalam pengawasan penggunaan teknologi dalam proser pembelajaran agar peserta didik tidak menggunakan teknologi terlalu berlebihan dan tidak terpengaruh oleh teknologi khususnya game online.

b. Manfaat bagi Guru

Guru diharapkan bisa lebih kreatif lagi dalam membuat suasana belajar di kelas agar lebih menarik agar peserta didik lebih semangat dalam belajar ketimbang bermain game.

c. Manfaat bagi Peneliti

Manfaat bagi penelitia yaitu dimana seluruh tahap penelitian sera hasil penelitian dapat menambah pengetahuan,pengalamandan wawasan serta untuk memahami dan menganalisis mengenai etika peserta

didik dalam perkembangan teknologi yang semakin tinggi.⁹

G. Penelitian Terdahulu Yang Relevan

Berikut ini beberapa hasil penelitian terdahulu yang relevan atau berhubungan dengan penelitian yang di lakukan oleh peneliti,yaitu antara lain :

1. Karya ilmiah yang di tulis oleh : Firman Alauddin,Washudi,dan Zikri Alwi Heitman jurnal Pendidikan Islam,dengan judul 'Pengaruh Media Sosial dan Game Online Terhadap Akhlak Siswa Di Madrasah Aliyah Masyariqul Anwar Caringin'.Penelitian ini mengkaji tentang pengaruh media sosial dan game online terhadap akhlak.Adapun perbedaanya yaitu penelitian yang di susun oleh peneliti terfokus pada perubahan etika yang di akibatkan oleh pengaruh game online sedangkan penelitian yang di buat oleh Firman Alauddin,dkk terfokus pada pengaruh media soasial dan game online terhadap akhlak.¹⁰
2. Karya ilmiah yang di tulis oleh :Lu'luatuz zuafah,Kiswoyo,dan Ferina Agustin Dengan judul 'Analisi Dampak Game Online Terhadap Moral Siswa Kelas 4 SDN Undaan Kidul 01 Demak'.Penelitian ini mengkaji tentang dampak game online terhadap moral peserta didik di demak.Adapun perbedaanya yaitu penelitian yang disusun oleh peneliti,meneliti tentang pengaruh game online terhadap etika peserta didik menggunakan jenis penelitian kuantitatif,seandainya penelitian yang di buat oleh Lu'luatuz Zuafah,dkk meneliti dampak game online

⁹ Syafuruddin Jamal, "Merumuskan Tujuan Dan Manfaat Penelitian," *Ilmiah Dakwah Dan Komunikasi* 3 No. 5 (2012): 148–50.

¹⁰ Firman Alauddin et al., "Pengaruh Media Sosial Dan Game Online Terhadap Akhlak Siswa Di Madrasah Aliyah," *Ta'allum: Jurnal Pendidikan Islam* 11, no. 1 (2023): 65–84.

terhadap akhlak dan menggunakan jenis penelitian kualitatif.¹¹

3. Karya ilmiah yang ditulis oleh : Vivien Firda Novera, Rasimin, dan Affan Yusra. Dengan judul 'Pengaruh Game Online Terhadap Etika Sosial Siswa di Lingkungan SMPN19 Kota Jambi'. Penelitian ini mengkaji tentang pengaruh game online terhadap etika sosial siswa di lingkungan SMPN19 Jambi. Adapun perbedaannya yaitu penelitian yang disusun oleh peneliti, meneliti tentang pengaruh game online terhadap etika peserta didik di SMPN1 Sumber Jaya Lampung Barat, sedangkan penelitian yang dibuat oleh Vivien Firda Novera, dkk itu membahas tentang pengaruh game online terhadap etika sosial siswa di lingkungan SMPN19 Kota Jambi.¹²
4. Karya ilmiah yang ditulis oleh : Arsi Suci Afiani, Irfan Zinat Achmad, Rasty Gustiawati, dan Dhika Bayu Mahardika, dengan judul 'Pengaruh Game Mobile Legend Terhadap Kesehatan Mental Peserta Didik'. Penelitian ini mengkaji tentang pengaruh game mobile legend terhadap kesehatan peserta didik. Adapun letak perbedaannya adalah penelitian yang dibuat oleh peneliti adalah mengkaji tentang pengaruh game online terhadap etika peserta didik di SMPN1 Sumber Jaya Lampung Barat, sedangkan penelitian yang dibuat oleh Arsi Suci Afiani, dkk itu membahas tentang pengaruh game mobile legend terhadap kesehatan mental peserta didik.¹³

¹¹ Zuafah, Kiswoyo, and Agustini, "Analisis Dampak Game Online Terhadap Moral Siswa Kelas 4 SDN UNDAAN KIDUL 01 DEMAK."

¹² Novera and Yusra, "Pengaruh Game Online Terhadap Etika Sosial Siswa Di Lingkungan SMP N 19 Kota Jambi."

¹³ Arsi Suci Afiani et al., "Pengaruh Game Online Mobile Legend Terhadap Kesehatan Mental Peserta Didik," *Jurnal Porkes* 5, no. 2 (2022): 391–405, <https://doi.org/10.29408/porkes.v5i2.6110>.

5. Karya ilmiah yang ditulis oleh : Khairunnisa, Muhammad Fajar Al Kausar, Raisya Ramadhina, Siti Ratih Aulia, dan Gustian Nugraha dengan judul 'Pengaruh Game Online Free Fire Terhadap Nilai Moral dan Nilai Sosial Panca Sila Pada Anak Sekolah Dasar'. Penelitian ini membahas tentang pengaruh game online free fire terhadap nilai moral dan nilai sosial panca sila. Adapun letak perbedaannya penelitian yang dibuat oleh peneliti, meneliti tentang pengaruh game online terhadap etika peserta SMPN1 Sumber Jaya Lampung Barat dengan menggunakan jenis penelitian kuantitatif, sedangkan penelitian yang dibuat oleh Khairunnisa dkk, itu membahas tentang pengaruh game free fire terhadap nilai moral dan nilai sosial panca sila pada anak sekolah dasar menggunakan jenis penelitian kualitatif.¹⁴

H. Sistematis Penulisan

Dalam penulisan skripsi ini, penulis akan membagi dalam beberapa bab, dengan harapan agar pembahasannya dapat tersusun dengan baik dan dapat memenuhi standar penulisan sebagai karya ilmiah. Adapun sistematika bab sebagai berikut :

BAB I Pendahuluan, menjelaskan secara umum tentang arah dan maksud penelitian yang dilakukan oleh peneliti mengenai pengaruh game online terhadap etika peserta didik di SMPN1 Sumber Jaya Lampung Barat, sehingga pembaca dapat mengetahui latar belakang masalah, fokus penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, penelitian yang relevan, dan sistematika penulisan.

BAB II Landasan Teori, menjelaskan teori-teori yang relevan dan sesuai dengan penelitian yang akan dilakukan di lapangan yaitu teori tentang pengertian game online, jenis-jenis game online, dampak dari game online, pengertian etika, teori dan

¹⁴ K Khairunnisa et al., "Pengaruh Game Online Free Fire Terhadap Nilai Moral Dan Nilai Sosial Pancasila Pada Anak Sekolah Dasar," *Jurnal ...* 6, no. 1 (2022): 2109–15.

konsep menurut para ahli Pendidikan agama islam, factor yang mempengaruhi perubahan etika, dan hipotesis penelitian.

BAB III Metode penelitian, menjelaskan mengenai waktu dan tempat penelitian, jenis penelitian yang digunakan dalam pengambilan data, sumber data, prosedur pengambilan data dan analisis data.¹⁵

BAB IV Hasil penelitian dan Pembahasan. Bab keempat ini menjelaskan dan menguraikan analisis penelitian yang berupa gambaran umum objektif penelitian, deskripsi hasil data penelitian, analisis data, hasil penelitian. Analisis data data penelitian berisi analisis penulis terhadap fakta-fakta dan data-data yang dikemukakan dalam penelitian sebagaimana yang telah di sajikan pada bab III. Temuan penelitian ini berisi menjawab rumusan masalah dan tujuan penelitian yang berdasarkan landasan teoritik yang digunakan.¹⁶

BAB V Penutup, merupakan Bab akhir yang memuat kesimpulan dari hasil penelitian serta rekomendasi yang berupa saran-saran praktis dan teoritis yang membangun dan bermanfaat untuk semua pihak.¹⁷

¹⁵ Imam Machali, *Metode Penelitian Kuantitatif, Laboratorium Penelitian Dan Pengembangan FARMAKA TROPIS Fakultas Farmasi Universitas Muallawarman, Samarinda, Kalimantan Timur*, 2021.

¹⁶ Rosi Budiani and Risaniatin Ningsih, "Analisis Kecanduan Bermain Game Online Siswa SMK PGRI 4 KEDIRI," 2014, 243–51.

¹⁷ Los, "BUKU METODOLOGI PENELITIAN KUANTITATIF."

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Game Online

1. Pengertian Game Online

Dalam kamus Bahasa Indonesia “Game” adalah permainan. Permainan merupakan aktivitas yang bersifat rekreasi yang mengikutsertakan satu atau lebih pemainnya. Biasanya game melibatkan kompetisi di antara dua atau lebih pemain. Game bisa dijelaskan sebagai: a) sebuah tujuan yang harus dicapai oleh pemain dan b) beberapa perangkat peraturan yang menentukan apa yang harus dilakukan oleh pemain. Akbar (diakses 2013) menyatakan bahwa game online adalah jenis permainan komputer yang memanfaatkan jaringan komputer (LAN atau internet), sebagai medianya. Biasanya permainan game online disediakan sebagai tambahan layanan perusahaan penyedia jasa online, atau dapat diakses langsung melalui sistem yang disediakan dari perusahaan yang menyediakan permainan tersebut. Definisi game mencakup hampir keseluruhan game akan tetapi tidak cukup tepat untuk permainan seperti permainan perang dan olah raga, dimana seringkali permainan tidak dilakukan untuk hiburan akan tetapi untuk meningkatkan keterampilan. Biasanya Game online melibatkan kompetisi diantara dua atau lebih pemain. Game online adalah media elektronik yang menyuguhkan permainan berupa tampilan gerak, warna, suara yang memiliki aturan main dan terdapat level tertentu, yang bersifat menghibur dan bersifat adiktif. Secara operasional Game online adalah sebuah mesin permainan yang memiliki konsep permainan menarik, memiliki gambar tiga dimensi, dan efek-efek yang luar biasa. Adapun dalam kamus wikipedia, internet game disebutkan mengacu pada sejenis video games yang dimainkan melalui jaringan komputer (computer network), umumnya dimainkan lewat jaringan internet. Biasanya

internet games dimainkan oleh banyak pemain dalam waktu yang bersamaan dimana satu sama lain bisa saling tidak mengenal. Jadi, yang dimaksud dengan game online adalah sebuah permainan yang dimainkan dengan sambungan internet melalui jaringan komputer (computer network), bisa menggunakan PC (personal computer), atau konsol game biasa, dan biasanya dimainkan oleh banyak pemain dalam waktu yang bersamaan dimana antar pemain bisa saling tidak mengenal.¹⁸

kemudian menurut Aji game online adalah suatu bentuk permainan yang dihubungkan melalui jaringan internet. Game online tidak terbatas pada perangkat yang digunakan, game online bisa dimainkan di komputer, laptop, smartphone bahkan ditablet sekalipun. Asal gadget itu terhubung dengan jaringan internet, game online dapat dimainkan.

Game online adalah situs yang menyediakan berbagai jenis permainan yang dapat melibatkan beberapa pengguna internet dari berbagai tempat yang berbeda untuk saling terhubung di waktu yang sama dengan melalui jaringan komunikasi online menurut Young (2009).

Dari tiga pendapat toko di atas dapat di Tarik kesimpulan bahwa game online adalah suatu permainan yang menggunakan media elektronik berbentuk multimedia yang dibuat semenarik mungkin agar bisa mendapatkan kepuasan batin. Game online ini biasanya dimainkan oleh anak-anak, akan tetapi pada zaman sekarang bukan hanya anak-anak tetapi orang dewasa juga bermain game online dan mengikuti perkembangan game sekarang.¹⁹

¹⁸ Mertika Mertika and Dewi Mariana, "Fenomena Game Online Di Kalangan Anak Sekolah Dasar," *Journal of Educational Review and Research* 3, no. 2 (2020): 99, <https://doi.org/10.26737/jerr.v3i2.2154>.

¹⁹ Wan Mohd Yusoff Wan Yaacob, Nur Haryani Zakaria, and Zahurin Mat Aji, "Identification of Factors Contributing to Online Game Addiction among Adolescents," *Journal of Information and Communication Technology* 20, no. 4 (2021): 565–97, <https://doi.org/10.32890/jict2021.20.4.5>.

2. Jenis-jenis Game Online

Menurut Gerry (2012) jenis game online terbagi atas 2 macam:

- a. Cross-Platform Online, salah satu game online yang bisa dimainkan dengan hardware yang berbeda misalkan kita menggunakan pc dan teman kita menggunakan sebuah console game seperti Xbox 360 yang sudah dilengkapi koneksi internet.
- b. Multiplayer Online Games, ini mungkin yang sudah anda mainkan, yaitu game yang bisa dimainkan oleh pemain yang dalam jumlah besar, dan sesama pemain bisa saling berinteraksi langsung.²⁰

Menurut Lindsay Grace (2005) genre-genre game online dapat di bagi menjadi 5 bagian, yaitu :

- a. First person shooter (FPS), sesuai judulnya game ini mengambi pandangan orang pertama pada gamenya sehingga seolah-olah kita sendiri yang berada dalam game tersebut, kebanyakan game ini mengambil setting peperangan dengan senjata-senjata militer (di Indonesia, game jenis ini sering disebut game tembak-tembakan). Contoh game genre ini antara lain Duke Nukem 3D, Quake, Blood, Unreal, Unreal Tournament, Half-Life, Counter-Strike, Halo, Perfect Dark, TimeSplitters, Call of Duty, System Shock, dan GoldenEye 007.
- b. Real-time strategy, merupakan game yang permainannya menekankan kepada kehebatan strategi pemainnya, biasanya pemain memainkan tidakhanya 1 karakter saja akan tetapi banyak karakter. Permainan ini merupakan yang 17 didalamnya terdapat kegiatan pengembanganteknologi, kontruksi bangunan dan

²⁰ A Andriyansyah and L Sandora, "Game Online Sebagai Perubahan Kebudayaan Beserta Dampaknya," *Jurnal Curere* 7, no. 2 (2023): 136–43.

pengolahan sumber daya alam. Contoh Age of Empires, Rise of Nations, Stronghold, Warcraft.

c. Cross-platform online play, merupakan game yang dapat dimainkan secara online dengan hardware yang berbeda misalnya saja Need For Speed Undercover dapat dimainkan secara online dari PC maupun Xbox360 (Xbox 360 merupakan hardware/console game yang memilikikonektivitas ke internet sehingga dapat bermain secara online).

d. Browser games, merupakan game yang dimainkan pada browser seperti Firefox, Opera, IE. Syarat dimana sebuah browser dapat memainkan game ini adalah browser sudah mendukung javascript, php, maupun flash.

e. Massive multiplayer online games role playing game (MMORPG), adalah game dimana pemain bermain dalam dunia yang skalanya besar (>100 pemain), setiap pemain dapat berinteraksi langsung seperti halnya dunia nyata. Pemain dalam permainan MMORPG akan dihadapkan dengan berbagai tantangan dan kesempatan untuk meningkatkan kemampuan tokoh yang dimainkannya. Permainan ini merupakan 16 permainan yang tidak ada akhirnya karena levelnya selalu meningkat. Contoh dari genre permainan ini World of Warcraft, The Lord of the Rings Online: Shadows of Angmar, Final Fantasy, Ragnarok, DOTTA.²¹

Menurut Fiutami (2009) game dapat dikategorikan menjadi 3 jenis :

a. Massive multiplayer online games role playing game (MMORPG) adalah salah satu jenis game online yang

²¹ Lindsay Grace and Bob Hone, "Factitious: Large Scale Computer Game to Fight Fake News and Improve News Literacy," *Conference on Human Factors in Computing Systems - Proceedings*, 2019, <https://doi.org/10.1145/3290607.3299046>.

memainkan karakter tokoh maya. Seorang pemain dapat menghubungkan komputer atau laptop ke sebuah server dan memainkannya bersama dengan ribuan pemain diseluruh dunia. Pemain dalam permainan MMORPG akan dihadapkan dengan berbagai tantangan dan kesempatan untuk meningkatkan kemampuan tokoh yang dimainkannya. Permainan ini merupakan permainan yang tidak ada akhirnya karena levelnya selalu meningkat. Contoh permainan MMORPG yang terkenal di Indonesia adalah Ragnarok, Perfect world, Seal Online, Ran Online, Audition Ayo Dance, Risk Your Life. Permainan MMORPG memiliki desain game yang kompetitif yang membuat pemain kecanduan. Pemain MMORPG memiliki beberapa motivasi dalam memainkan permainan-permainan tersebut yang terdiri atas (Yee, 2006) :

- 1) Relationship, didasari oleh pemain yang mempunyai hubungan yang dalam dan bermakna dengan pemain lain untuk membicarakan isu-isu dari kehidupan nyata.
- 2) Manipulation, didasari oleh pemain yang membuat pemain lain sebagai objek dan memanipulasi mereka untuk kepuasan dan kekayaan diri.
- 3) Immersion, didasari oleh pemain yang terbawa dalam unsur dan suasana dalam permainan. Pemain sangat tertarik dengan dunia khayal dan sangat menyukai menjadi orang lain.
- 4) Escapism, didasari oleh pemain yang memiliki dorongan untuk berelaksasi dan bersantai setelah bekerja seharian di dunia nyata atau pemain yang menghindari persoalan di dunia nyata.
- 5) Achievement, didasari oleh pemain yang memiliki keinginan untuk menjadi kuat dalam dunia maya.

b. Massively Multiplayer Online Real Time Strategy (MMORTS) Massively Multiplayer Online Real Time Strategy (MMORTS) merupakan permainan yang

menggabungkan Real Time Strategy (RTS) dengan banyak pemain secara bersamaan. Permainan ini merupakan permainan yang didalamnya terdapat kegiatan pengembangan teknologi, konstruksi bangunan dan pengolahan sumber daya alam. Contoh dari permainan ini adalah Command and Conquer (1995), War Craft, SimCity (1999), dan lain-lain.

c. Massively Multiplayer Online First Person Shooter (MMOFPS) Massively Multiplayer Online First Person Shooter (MMOFPS) merupakan jenis game online yang menekankan pada penggunaan 18 senjata. Permainan ini memiliki banyak tantangan dibandingkan dengan permainan lainnya karena permainan ini menonjolkan kekerasan sehingga permainan ini sering disebut dengan permainan pertarungan. Pemain MMOFPS dapat bermain sendiri dan dapat juga bermain secara tim untuk melawan musuh. Contoh permainan MMOFPS adalah Counter Strike (CS). Counter Strike merupakan permainan yang terkenal di Indonesia karena permainan ini mengandalkan skill kecepatan dan ketepatan menembak serta dapat memompa adrenalin pemain.²²

3. Pengaruh Game Online Terhadap Aspek Pendidikan

Terdapat beberapa pengaruh yang timbul pada peserta didik akibat bermain game online secara terus menerus. Rokhani (2019:176) berpendapat pengaruh negatif yang akan dialami anak diantaranya siswa tidak bersosialisasi jadi individu, perilaku pada anak terdapat

²² Nik Haryanti, Mar'atul Hasanah, and Setyaning Utami, "PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP PRESTASI BELAJAR DAN MOTIVASI BELAJAR SISWA MI MIFTAHUL HUDA SENDANG TULUNGAGUNG The Effect Of Online Games On Learning Achievement And Learning Motivation Of Mi Miftahul Huda Students Sendang Tulungagung Mar'atul Hasanah MI," *Ilmu Sosial, Bahasa Dan Pendidikan* 2, no. 3 (2022): 131–38.

perubahan, penglihatan anak terganggu, mempengaruhi kerja otak, menurunnya prestasi belajar, menjadi orang yang individualis dan bahaya radiasi dari gadget atau laptop yang sejenisnya. Berikut penjelasannya:

a) Berubahnya Sikap dan Perilaku Anak

Bermain game pada anak dapat berpengaruh pada psikologis anak. Kebiasaan anak dipengaruhi dalam penggunaan bermain game. Contohnya, kekerasan yang terdapat dalam game yang dilakukan secara berturut, dengan hal tersebut dapat membuat anak menjadi terbiasa mengakses atau melihat hal kekerasan, sehingga dalam keseharian anak dapat meniru dan melakukan hal yang dia lihat saat bermain game. Anak juga jadi mau menang sendiri dan menjadi lebih agresif.

b) Tergangunya Penglihatan Anak

Anak yang menggunakan game melalui gadget, laptop, atau komputer. Sehingga gadget dengan mata sering berinteraksi. Biasanya jarak mata dan gadget berdekatan, hal ini dapat berpengaruh negatif pada kesehatan mata siswa. Jika peristiwa ini berjangka panjang, dapat berakibat gangguan penglihatan anak. Contohnya kerusakan pada saraf mata, rabun jauh dan rabun dekat. Maka dari itu perlu adanya pengawasan orang tua dan perlunya membatasi anak dalam menggunakan game.

c) Berpengaruh Pada Kinerja Otak

Berinteraksi dengan game dapat membuat anak merasa senang. Hal ini mengakibatkan adanya perubahan pada struktur dendrit dan sel-sel di otak. Problem sel ini mampu mempengaruhi dalam berkonsentrasi dan kesulitan untuk mengatur perilaku

anak dalam jangka panjang. Saat fokus siswa menurun dapat membuat sulit untuk berkonsentrasi dan dan menjadi seseorang yang pelupa.

d) Menurunnya Prestasi Belajar

Penjelasan yang telah dipaparkan diatas, dapat dipahami dengan menggunakan gadget untuk bermain game dapat menurunkan konsentrasi anak, membuat anak gagal fokus dan mudah lupa. Jika hal ini terjadi di sekolah dan di saat pembelajaran sedang berlangsung. Maka dalam memahami dan mengikuti pelajaran yang diberikan guru akan sulit untuk dimengerti. Dan mengakibatkan prestasi dan minat belajar anak akan menurun.

e) Menjadi Orang Yang Suka Menyendiri

Sikap menyendiri yang dimiliki pada anak timbul akibat dari kecanduan game online. Mementingkan dirinya sendiri merupakan sikap yang suka menyendiri dan tidak peduli dengan orang lain. Peristiwa ini bisa terjadi akibat dari kebiasaan anak suka menyendiri untuk bermain games. Anak menjadi tidak memiliki rasa empati dan tidak memiliki rasa tolong menolong.

f) Bahaya Radiasi

Dalam alat elektronik selalu memancarkan sinar radiasi. Sinar radiasi sangat berbahaya jika terpapar dalam jangka waktu yang panjang. Jaringan otak anak dapat terganggu yang berakibat dari penggunaan smartphone atau alat elektronik lain.

Ketergantungan game online mampu mempengaruhi anak untuk bermain game yaitu hubungan anak dengan orangtua, pergaulan dengan teman-teman, lingkungan sekitar, smartphone dan

jaringan internet, hal tersebut dapat mempengaruhi minat belajar anak. Siswa yang menggunakan game online dengan jangka waktu yang panjang dapat membawa pengaruh buruk pada minat belajar anak. (Menurut Puji 2020:22, dalam Mertika dan Mariana(2020:101).Hal serupa diungkapkan oleh Sulastri, dkk (2019:105) dalam Mertika dan Mariana (2020:102) pengaruh negatif game online yaitu kurangnya interaksi anak dengan teman sebayanya dimana anak yang bermain game lebih fokus pada game yang sedang dimainkan, hal ini dapat memicu kurangnya keakraban.²³

Menurut Nurlaela (2019:103) dalam Mertika dan Mariana(2020:102-103) permainan game online yang dimainkan oleh anak telah membawa pengaruh pada moral anak. Moral anak menjadi buruk karena kurang berinteraksi dengan banyak orang dan terlalu fokus dengan dunia virtual.Ghuman dan Griffith (2012) dalam Novriali (2019:150)mengungkapkan ada permasalahan yang timbul dari kegiatan bermain game online yang berlebihan, diantaranya menjadi kurang peduli dengan kegiatan sosial, tidak dapat mengatur waktu dengan baik, menurunnya prestasi, gangguan kesehatan, finansial, dan fungsi kehidupan lain yang penting.²⁴

King dan Delfabbro (2018) dalam Novrialdy (2019:150) penggunaan waktu bermain game online yang berlebihan dapat mengganggu kehidupan sehari-hari. Gangguan ini dapat menghasilkan minat yang

²³ Khairunnisa et al., “Pengaruh Game Online Free Fire Terhadap Nilai Moral Dan Nilai Sosial Pancasila Pada Anak Sekolah Dasar.”

²⁴ Lisnawati Lisnawati, Nana Ganda, and Syarif Hidayat, “Dampak Game Online Free Fire Pada Siswa Sekolah Dasar,” *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 8, no. 4 (2021): 840–50, <https://doi.org/10.17509/pedadidaktika.v8i4.41750>.

rendah terhadap hal yang tidak terkait dengan game online. Timbul kecemasan akibat dari kebiasaan siswa yang gemar menggunakan smartphone untuk bermain games dapat mengubah aktivitas kehidupan anak. Pengaruh yang sangat terlihat salah satunya pada jasmani anak, aktivitas anak yang sering berinteraksi dengan gadget mudah mempunyai daya tahan tubuh yang rendah karena kurang beraktivitas fisik, duduk terlalu lama, dan makan tidak teratur (Telkomsel, 2017 dalam Susanti, Widodo, Safitri, 2018:31).²⁵

Mappaleo mengungkapkan dalam (Marifatul dan Nuryono, 2015) anak yang menggunakan game online sehari tiga kali dalam waktu 30 menit atau lebih sudah bisa dinyatakan kecanduan. Dalam hal tersebut maka terdapat ciri-ciri anak bergantung dengan game online yaitu anak bermain game yang sama selama 1 bulan lebih, menggunakan game yang sama melebihi 3 jam, uang jajan yang dimiliki rela dikeluarkan untuk bermain game, merasa senang jika temannya ikut suka bermain game, emosi yang tidak terkontrol seperti mudah kesal dan marah, mampu mempunyai teman yang sesama suka game online, sangat bersemangat jika ditanya mengenai game online, lebih suka menyendiri bermain game dibanding dengan bermain bersama teman-temannya, tidak suka menyelesaikan tugas dan mendapat nilai rendah di sekolah.²⁶

Dari beberapa pengaruh negatif terdapat pengaruh positif dari game yang dimainkan anak, Sulastri (2019:106) mengungkapkan dalam (Mertika,

²⁵ Daniel King, Paul Delfabbro, and Mark Griffiths, "The Convergence of Gambling and Digital Media: Implications for Gambling in Young People," *Journal of Gambling Studies* 26, no. 2 (2010): 175–87, <https://doi.org/10.1007/s10899-009-9153-9>.

²⁶ Ayu Permata Sari, Asmidir Ilyas, and Ifdil Ifdil, "Tingkat Kecanduan Internet Pada Remaja Awal," *JPPi (Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia)* 3, no. 2 (2017): 110–17, <https://doi.org/10.29210/02018190>.

Mariana, 2020:100) disisi lain game online dapat dimanfaatkan untuk melepaskan penat atau stress. Game online ini juga dapat berpengaruh baik pada anak, mampu menggali kemampuan berpikir tanggap dan cepat, dalam aplikasi game online biasanya menggunakan bahasa inggris dengan begitu anak menjadi terbiasa untuk memahami dan belajar bahasa inggris. Dengan berbagai strategi yang ada pada game online mau tidak mau anak harus berpikir cepat, dan memahami bahasa game. Dengan sering bermain anak akan terlatih cepat dan belajar bahasa inggris.

Suciati (2013:131) menggunakan game tidak selalu merugikan pemainnya, pemain yang bisa mengatur waktu dalam bermain game tidak selamanya merugikan pemain dan dapat membuat tidak penat.²⁷

(Metronews, 1 November 2011).Bermain game online diperbolehkan jika menggunakannya dalam seminggu hanya beberapa jam saja, terdapat beberapa alasan anak boleh bermain game namun harus tetap dibatasi,bermain game online ini dapat membiasakan anak berpikir strategis,mampu melatih problem solving, membantu meningkatkan koordinasi tangan dengan mata, memberi penguatan positif, melatih anak membangun jaringan (Suciati, 2013:131)Permana (2015) dalam Wiguna dan Herdiyanto (2018:451)berpendapat bahwa terdapat enam alasan seseorang bermain game online, pertama yaitu untuk menaikkan atau memperbaiki mood,mengurangi depresi dan stres. Kedua, membantu meningkatkan kemampuan seseorang dapat mengambil keputusan yang lebih cepat. Ketiga, menunda proses penuaan. Keempat, untuk mengajarkan kegagalan. Kelima, membantu proses

²⁷ Lisnawati, Ganda, and Hidayat, "Dampak Game Online Free Fire Pada Siswa Sekolah Dasar."

pembelajaran dan terakhir untuk meningkatkan kemampuan motorik anak. Pengaruh positif game online juga diungkapkan oleh Anhar (2014) dalam Lisnawati, dkk (2021:844) antara lain: a) Dengan bermain game online anak dapat menambhahteman baru, bahkan dari berbagai negara sekalipun. b) Anak dapat mengembangkan nalar dan daya pikir. c) Mampu meningkatkan kemampuan berbahasa Inggris. Hal ini serupa dengan pendapat Nisrina Fatin (2020).²⁸

Lisnawati, dkk (2021:844) bahwa game online mempunyai pengaruh positif tidak hanya untuk meningkatkan keterampilan fisik namun juga kemampuan intelektual dan fantasi pada anak.²⁹

Berdasarkan beberapa pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa game online telah membawa pengaruh positif dan negatif bagi para pemainnya. Pengaruh positif game online yaitu dapat melatih konsentrasi anak, melatih kerja sama, mudah mempelajari bahasa asing atau Inggris, membangun perasaan senang, melatih kesabaran, meningkatkan kreativitas, serta mengurangi stress. Lain hal itu pengaruh negatif bermain game online yaitu dapat membuat ketergantungan, menjadi tidak produktif dalam kegiatan sehari-hari, menimbulkan sikap buruk dan tutur kata yang tidak baik.³⁰

4. Dampak Negatif Game Online

a. Secara sosial

Menurut pakar psikologi Douglas Yahudi dan Craig Anderson (2009 dalam Ananda, 2015), menunjukkan bahwa ada kemungkinan kekerasan

²⁸ Sari, Ilyas, and Ifdil, "Tingkat Kecanduan Internet Pada Remaja Awal."
²⁹ Lisnawati, "Gambaran Kecanduan Game Online Pada Siswa," *Skripsi 1* (2021).

³⁰ Fajar Anugera, *Pengaruh Game Online Terhadap Etika Komunikasi*.

dalam *game online* memungkinkan memiliki efek lebih kuat menimbulkan agresi terhadap anak dibandingkan dengan pengaruh media terdahulu. Menurut Anderson, Gentle, dan Buckley (2007 dalam Keken & Benni, 2011), menuturkan bahwa perilaku agresif yang muncul dapat bersifat verbal, fisik atau kekerasan, dan relasi. Agresif verbal adalah agresif berbentuk perkataan yang menyakitkan secara verbal seperti cacian - cacian atau kata-kata kotor akibat isi yang ada di dalam permainan. Kemudian agresif fisik atau kekerasan adalah jenis perilaku agresif yang paling banyak terjadi setelah pemain bermain *game*. Sedangkan agresif secara relasi adalah kerusakan hubungan atau relasi sosial berupa perasaan ditolak dari lingkungan, persahabatan, atau pelibatan pada kelompok tertentu. Sifat dari *game* itu sendiri adalah sebagai penghibur, tetapi jika terlalu berlebihan menjadikan anak bertingkah laku agresif seperti menjadi pemarah, senang memberontak, berkata kasar jika dinasehati atau bahkan bisa memukul (Ananda, 2015). Hasil penelitian Yang (2005 dalam Winsen, 2012) pada siswa yang mengalami kecanduan internet di Korea menunjukkan bahwa siswa dengan kecanduan internet akan mudah dipengaruhi oleh perasaan, emosional, kurang stabil, imajinatif, tenggelam dalam pikiran, mandiri, bereksperimen, dan lebih memilih keputusannya sendiri (Cao & Su, 2006 dalam Winsen, 2012).³¹

b. Secara Fisik dan Kesehatan

Dampak seseorang yang mengalami kecanduan terhadap video atau permainan berbasis internet (*game*)

³¹ Ni Putu Arika Mulyasanti Pande and Adijanti Marheni, "Hubungan Kecanduan Gameonline dengan Prestasi Belajar Siswa Smp Negeri 1 Kuta," *Jurnal Psikologi Udayana* 2, no. 2 (2015): 163–71, <https://doi.org/10.24843/jpu.2015.v02.i02.p05>.

online) sangat besar. Seseorang yang mengalami adiksi *game online* akan mengalami keluhan secara fisik dari sisi kesehatan. Seringkali seseorang yang sudah kecanduan *game online* mengalami gangguan tidur sehingga mempengaruhi sistem metabolisme tubuhnya, sering merasa lelah (*fatigue syndrome*), kaku leher dan otot, hingga *Karpal Turner Syndrome*. Selain itu, kecenderungan *sedentary life* dan memprioritaskan bermain game dibandingkan aktifitas utama lainnya (misalnya makan), membuat para pecandu *game online* mengalami dehidrasi, kurus atau bahkan sebaliknya (obesitas) dan berisiko menderita penyakit tidak menular (misalnya penyakit jantung). Dalam kasus-kasus tertentu (kecanduan judi online) dampak kerugian ekonomi juga cukup besar. Adapun perlu diketahui bahwa WHO telah menetapkan kecanduan game online atau game disorder ke dalam versi terbaru International Statistical Classification of Diseases (ICD) sebagai penyakit gangguan mental (mental disorder). Dalam versi terbaru ICD-11, WHO menyebut bahwa kecanduan game merupakan disorders due to addictive behavior atau gangguan yang disebabkan oleh kebiasaan atau kecanduan.³²

B. Etika Peserta Didik

1. Pengertian Etika Peserta Didik

Etika peserta didik merupakan seperangkat nilai sebagai pedoman, acuan, referensi, penuntun apa yang harus dilakukan dalam menjalankan tugasnya, tapi juga sekaligus berfungsi sebagai standar untuk menilai apakah sifat, perilaku, tindakan atau sepak terjangnya dalam menjalankan tugas dinilai baik atau buruk. Oleh karenanya,

³² Suci Afiani et al., “Pengaruh Game Online Mobile Legend Terhadap Kesehatan Mental Peserta Didik.”

dalam etika terdapat sesuatu nilai yang dapat memberikan penilaian bahwa sesuatu tadi dikatakan baik, atau buruk. Etika menurut Bertens seperangkat nilai-nilai dan norma-norma moral yang menjadi pegangan dari seseorang atau suatu kelompok dalam mengatur tingkah lakunya sendiri.³³

Sedangkan Darwin dalam Johannesen mengartikan Etika adalah prinsip-prinsip moral yang disepakati bersama oleh suatu kesatuan masyarakat, yang menuntun perilaku individu dalam berhubungan dengan individu lain Masyarakat. Etika menurut pandangan Aquinas ialah hanya perbuatan manusiawi manusia yang berada dalam wilayah moral, karena dilakukan dengan pengertian dan kehendak bebas. Pengertian dan kehendak bebas merupakan karakteristik paling hakiki dari manusia sebagai manusia. Kebahagiaan yang dianggap Aristoteles sebagai tujuan hidup, oleh Aquinas dianggapnya kebahagiaan yang belum sempurna. Kebahagiaan sempurna baru dapat dicapai dalam kehidupan akhirat. Kehidupan ketika manusia memandang kemuliaan Tuhan.³⁴

Sedangkan etika menurut Epikuros diartikan segala sesuatu yang berkaitan dengan nilai-nilai tindakan manusia yang menurut ukuran rasio dinyatakan dan diakui sebagai sesuatu yang substansinya paling benar. Kaidah-kaidah kebenaran dari tindakan digali oleh akal sehat manusia dan distandarisasi menurut ukuran yang rasional, seperti sumber kebenaran adalah jiwa, nilai kebenaran jiwa itu akal, segala

³³ Diah Ningrum, "Kemosotan Moral Di Kalangan Remaja: Sebuah Penelitian Mengenai Parenting Styles Dan Pengajaran Adab Diah Ningrum Sekolah Menengah Islam Terpadu (SMIT) Al Marjan," *Unisia* XXXVII, no. No. 82 (2015): 18–30.

³⁴ Septi - Wulandari and Nyiratih Haruming Ayu Hapsari, "Dampak Penyalahgunaan Mobil Dinas Oleh Oknum ASN Dari Perspektif Etika Birokrasi Darwin 1999," *JURNAL SOSIAL Jurnal Penelitian Ilmu-Ilmu Sosial* 23, no. 1 (2022): 16–19, <https://doi.org/10.33319/sos.v23i1.98>.

yang tidak kekal pada dasarnya bukan kebenaran substansial.³⁵

Dalam bahasa Kant, etika adalah suatu usaha menggugah kesadaran manusia untuk bertindak secara otonom dan bukan secara heteronom. Etika bermaksud untuk membantu manusia untuk bertindak secara bebas tetapi dapat dipertanggung jawabkan, kebebasan dan tanggung jawab adalah unsur yang mendasar dari otonomi moral yang merupakan salah satu prinsip utama moralitas.³⁶

Faisal Badrun mengutip dari buku Kuliah Etika menjelaskan bahwa “etika merupakan studi sistematis tentang tabiat konsep nilai, baik, buruk, harus, benar, salah dan lain sebagainya dan prinsip-prinsip umum yang membenarkan kita untuk mengaplikasikannya atas apa . Disini etika dapat dimaknai sebagai dasar moralitas seseorang dan disaat bersamaan juga sebagai filsufnya dalam berperilaku.³⁷

2. Teori dan Konsep dari para Ahli

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia atau [KBBI](#), pengertian teori adalah pendapat yang didasarkan pada penelitian dan penemuan, didukung oleh data dan argumentasi. Teori juga diartikan penyelidikan eksperimental yang mampu menghasilkan fakta berdasarkan ilmu pasti, logika, metodologi, argumentasi.

Dalam buku *Metode Penelitian. Kuantitatif, Untuk Administrasi Publik, Dan Masalah-masalah Sosial* (2007)

³⁵ Bahrul Afif, “Konsep Etika Epikuros Dan Problem Media Sosial,” *Indonesian Journal of Islamic Theology and Philosophy* 1, no. 2 (2020): 1–22, <https://doi.org/10.24042/ijitp.v1i2.5029>.

³⁶ Ghufran Hasyim Achmad, “Pemikiran Filsafat Etik Immanuel Kant Dan Relevansinya Dengan Akhlak Islam,” *Alsyst* 2, no. 2 (2022): 324–39, <https://doi.org/10.58578/alsys.v2i2.310>.

³⁷ Muhammad Subhan, “Analisis Bahan Baku Depot Air Minum Isi Ulang Dari Perspektif Etika Bisnis Syariah (Studi Pada Depot Air Minum Isi Ulang Di Kelurahan Kenali Asam” 3, no. 3 (2023): 47–61.

yang disusun Erwan dan Dyah, dijelaskan bahwa teori adalah serangkaian konsep yang memiliki hubungan sistematis untuk menjelaskan suatu fenomena sosial tertentu. Lebih lanjut, dijelaskan bahwa teori merupakan salah satu hal yang paling fundamental yang harus dipahami seorang [peneliti](#) ketika ia melakukan penelitian karena dari teori-teori yang ada peneliti dapat menemukan dan merumuskan permasalahan sosial yang diamatinya secara sistematis untuk selanjutnya dikembangkan dalam bentuk hipotesis-hipotesis penelitian berikut adalah penjelasan menurut para ahli tentang pengertian teori :³⁸

a) Soerjono Soekanto

Menurut Soerjono Soekanto, suatu teori pada hakikatnya merupakan hubungan antara dua fakta atau lebih, atau pengaturan fakta menurut cara-cara tertentu. Fakta merupakan sesuatu yang dapat diamati dan pada umumnya dapat diuji secara empiris. Oleh sebab itu dalam bentuk yang paling sederhana, teori merupakan hubungan antara dua variabel atau lebih yang telah diuji kebenarannya.³⁹

b) Heinan

Menurut Heinan, teori adalah sekelompok hukum atau hubungan yang terorganisir secara logis yang merupakan penjelasan dalam suatu disiplin ilmu.⁴⁰

³⁸ Los, "BUKU METODOLOGI PENELITIAN KUANTITATIF."

³⁹ Muhammad Miftahul Huda, Suwandi Suwandi, and Anur Rofiq, "Implementasi Tanggung Jawab Negara Terhadap Pelanggaran HAM Berat Paniai Perspektif Teori Efektivitas Hukum Soerjono Soekanto," *IN RIGHT: Jurnal Agama Dan Hak Azazi Manusia* 11, no. 1 (2022): 115, <https://doi.org/10.14421/inright.v11i1.2591>.

⁴⁰ Studi Kasus, Hainan Blue, and B A Y Westin, "KAJIAN KONSEP ARSITEKTUR BIOKLIMATIK PADA BANGUNAN HOTEL RESORT," n.d., 21–26.

c) Jonh W Creswell

Teori adalah serangkaian bagian atau variabel, definisi, dan dalil yang saling berhubungan yang menghadirkan sebuah pandangan sistematis mengenai fenomena dengan menentukan hubungan antar variabel, dengan maksud menjelaskan fenomena alamiah.⁴¹

d) Fawcett

Teori merupakan suatu deskripsi fenomena tertentu, suatu penjelasan tentang hubungan antarfenomena atau ramalan tentang sebab akibat satu fenomena pada fenomena yang lain.⁴²

e) Littlenjohn & Karen Foss

Teori ialah sebuah sistem konsep yang abstrak dan hubungan-hubungan konsep tersebut membantu kita untuk memahami sebuah fenomena atau kejadian.⁴³

f) Manning

Teori merupakan seperangkat asumsi dan kesimpulan logis yang mengaitkan seperangkat variabel satu sama lain. Teori akan menghasilkan ramalan-ramalan yang dapat dibandingkan dengan pola-pola yang diamati.⁴⁴

⁴¹ Treny Hera and Efita Elvandari, “Pengaruh Model Pembelajaran Explicit Instruction Pada Pembelajaran Tari Daerah Sebagai Dasar Keterampilan Menari Tradisi,” *Jurnal Sitakara* 6, no. 1 (2021): 40–54, <https://doi.org/10.31851/sitakara.v6i1.5286>.

⁴² Fakultas Ilmu Keperawatan et al., “Penerapan Teori Roy Dalam Meningkatkan Asuhan Keperawatan Pada Pasien Stroke Iskemia Berulang,” *Jurnal Endurance* 7, no. 1 (2022): 176–83, <https://doi.org/10.22216/jen.v7i1.826>.

⁴³ Elfi Yanti Ritonga, “Teori Agenda Setting Dalam Ilmu Komunikasi,” *JURNAL SIMBOLIKA: Research and Learning in Communication Study* 4, no. 1 (2018): 32, <https://doi.org/10.31289/simbollika.v4i1.1460>.

⁴⁴ Laily Fadhilah Sabilal Haque et al., “Pemodelan Nilai Koefisien Manning Terhadap Karakteristik Hidraulika Dalam Simulasi Banjir Menggunakan HEC-RAS Pada DAS Landak, Kalimantan Barat,” *Bentang : Jurnal Teoritis Dan Terapan*

Etika sebagai ilmu berhubungan dengan kajian secara kritis tentang adat kebiasaan, nilai-nilai, dan norma perilaku manusia yang dianggap baik atau tidak baik. Dalam etika masih di jumpai banyak teori yang mencoba untuk menjelaskan suatu tindakan, sifat, atau objek perilaku yang sama dari sudut pandang atau persepektif berlainan, berikut ini beberapa teori etika :⁴⁵

a) Egoisme

Rachels(2004) memperkenalkan dua konsep yang berhubungan dengan egoism, pertama, egoism psikologis, adalah suatu teori yang menjelaskan bahwa semua tindakan manusia dimotivasi oleh kepentingan berkepentingan diri (*self servis*). Menurut teori ini, orang boleh saja yakni ada tindakan mereka yang bersifat luhur dan suka berkorban, namun semua tindakan yang terkesan luhur dan/atau tindakan yang suka berkorban tersebut hanyalah sebuah ilusi pada kenyataannya, setiap orang hanya peduli pada dirinya sendiri. Menurut teori ini, tidak ada tindakan yang sesungguhnya bersifat *altruisme*, yaitu suatu tindakan yaitu tindakan yang peduli pada orang lain atau mengutamakan kepentingan orang lain dan mengorbankan kepentingan diri sendiri.⁴⁶

b) Teori Utilitarianisme Jeremy Bentham

Menurut teori ini, suatu tindakan dikatakan baik jika membawa manfaat bagi sebanyak mungkin anggota masyarakat (*the greatest happiness of the greatest member*). paham utilitarianisme sebagai berikut: (1)

Bidang Rekayasa Sipil 10, no. 2 (2022): 109–20, <https://doi.org/10.33558/bentang.v10i2.3106>.

⁴⁵ Khairunnisa et al., “Pengaruh Game Online Free Fire Terhadap Nilai Moral Dan Nilai Sosial Pancasila Pada Anak Sekolah Dasar.”

⁴⁶ Moh. Lutfi Saiful Arif, Robiatul Aulia, and Nurul Herawati, “Persepsi Mahasiswa Akuntansi Tentang Praktik Creative Accounting,” *Jurnal Akuntansi Multiparadigma* 5, no. 1 (2014), <https://doi.org/10.18202/jamal.2014.04.5009>.

Ukuran baik tidaknya suatu suatu tindakannya itu, apakah membarikan manfaat atau tidak (2) dalam mengukur akibat dari suatu tindakan, satu-satunya parameter yang penting adalah jumlah kebahagiaan atau jumlah ketidakbagiannya. (3) kesejahteraan setiap orang sama pentingnya perbedaan paham utilitarisme dengan paham egoisme etis terletak pada siapa yang sedangkan paham utilitarianisme melihat dari sudut pandang kepentingan orang banyak (kepentingan orang banyak).⁴⁷

c) Deontologi

Paradigma teori deontologi sangat berbeda dengan egoisme utilitarianisme, yang keduanya sama-sama menilai baik buruknya suatu tindakan berdasarkan manfaat entah untuk individu (egoisme) atau untuk orang banyak orang/kelompok masyarakat (utilitarianisme), maka tindakan itu dikatakan etis. Sebaliknya, jika akibatnya suatu tindakan merugikan individu atau sebagian besar kelompok masyarakat, maka tindakan tersebut dikatakan tidak etis, teori yang menilai suatu tindakan berdasarkan hasil, konsekuensi, atau tujuan dari tindakan tersebut disebut teori teologi.

Sangat berbeda dengan paham teologi yang menilai etis atau tindakan suatu tindakan berdasarkan hasil, tujuan atau konsekuensi dari tindakan tersebut, paham deontologi justru mengatakan bahwa etis setidaknya suatu tindakan tidak ada kaitannya sama sekali dengan tujuan, konsekuensi, atau tindakan tersebut, konsekuensi suatu tindakan tidak boleh menjadi pertimbangan untuk menilai etis atau tindakannya suatu tindakan. Kent berpendapat bahwa kewajiban moral harus dilaksanakan demi kewajiban itu sendiri

⁴⁷ Zainal B. Septiansyah and Muhammad Ghalib, "Konsep Utilitarianisme Dalam Filsafat Hukum Dan Implementasinya Di Indonesia," *Ijtihad* 34, no. 1 (2019): 27–34, <https://doi.org/10.15548/ijt.v34i1.3>.

bukan karena keinginan untuk memperoleh tujuan kebahagiaan, bukan juga karena kewajiban moral itu diperintahkan oleh tuhan. Moralitas hendaknya bersifat otonom dan harus berpusat pada pengertian manusia berdasarkan akal sehat yang di miliki manusia itu sendiri, yang berarti kewajiban moral mutlak itu rasional.

Walaupun teori deontologi tidak lagi mengkaitkan kriteria kebaikan moral dengan tujuan tindakan sebagaimana teori egoisme dan tritariisme, namun teori ini juga mendapat kritik tajam terutama dari kaum agamawan. Kant mencoba membangun teorinya hanya berlandaskan pemikiran rasional dengan berangkat dari asumsi bahwa karena manusia bermartabat, maka setiap perlakuan manusia terhadap manusia lainya harus dilandasi oleh kewajiban moral unversal. Tidak ada tujuan lain mematuhi kewajiban moral demi kewajiban itu sendiri.⁴⁸

d) Teori hak

Suatu tindakan atau perbuatan dianggap baik bila perbuatan atau tindakan tersebut sesuai dengan HAM. Menurut Bentens(200), teori hak merupakan suatu aspek dari dentonolgi (teori kewajiabn) karena hak tidak dapat dipisahkan dengan kewajiban. Bila suatu tindakan merupakan hak bagi seseorang, maka sebenarnya tindakan yang sama merupakan kewajiban bagi orang lain. Teori hak sebenarnya didasarkan atas asumsi bahwa manusia mempunyai martabat dan semua manusia mempunyai martabat yang sama. Hak asasi manusia didasrkan atas beberapa sumber otoritas, yaitu:

⁴⁸ Agus Hamzah and Septiana Dwiputri Maharani, "Lgbt Dalam Perspektif Deontologi Immanuel Kant," *Jurnal Filsafat Indonesia* 4, no. 1 (2021): 100–110, <https://doi.org/10.23887/jfi.v4i1.30335>.

1) Hak hukum

Adalah hak yang di dasarkan atau sistem/yurisdiksi hukum suatu negara, dimana sumber hukum tertinggi suatu negara adalah undang-undang dasar negara yang bersangkutan.

2) Hak Moral

Atau kemanusiaan,berhubungan dengan kepribadian manusia secara individu,atau dalam beberapa kasus dihubungkan dengan kelompok bukan dengan masyarakat dalamarti luas,hak moral berkaitan dengan kepentingan individu sepanjang kepentingan individu itu tidak melanggar hak-hak orang lain.

3) Hak Kontraktual

Mengikat individu-individu yang membuat kesepakatan/kontrak bersama dalam wujud han dan kewajiban masing-masing kontrak.

Tori haka tau yang lebih sering dikenal dengan perinsip-perinsip HAM melalui banyak pendapat dengan dukungan Masyarakat dunia termasuk PBB.⁴⁹

e) Teori keutamaan(Virtue theory)

Teori keutamaan tidak menanyakan tindakan mana yang etis dan tindakan mana yang tidak etis,teori ini tidak lagi mempertanyakan suatu tindakan,tetapi berangkat dari pertanyaan mengenai sifat-sifat atau karakter yang harus dimiliki oleh seseorang agar bisa disebut sebagai manusia utama,dan didefinisikan sebagai disposisi sifat/watak yang telah melekat/dimiliki oleh seseorang dan memungkinkan dia untuk selalu bertingkah laku yang secara amoral disebut

⁴⁹ Rafiqi Rafiqi, Arie Kartika, and Marsella Marsella, "Teori Hak Milik Ditinjau Dari Hak Atas Tanah Adat Melayu," *Jurnal Mercatoria* 14, no. 2 (2021): 16–21, <https://doi.org/10.31289/mercatoria.v14i2.5852>.

manusia hina, dan kerendahan hati, sedangkan untuk perilaku bisnis, sifat utama yang perlu dimiliki antaranya, jujur, kewajaran, kepercayaan, dan keuletan.⁵⁰

f) Teori Etika Teonom

Sebagaimana dianut oleh semua penganut agama didunia bahwa ada tujuan akhir yang ingin dicapai umat manusia selain tujuan yang bersifat duniawi, yaitu memperoleh kebahagiaan surgawi, Teori etika teonimi dilandaskan oleh filsafat kristen, yang mengatakan bahwa karakter moral manusia ditentukan secara hakiki oleh kesesuaian hubungan dengan kehendak Allah SWT, perilaku manusia secara moral dianggap baik jika sepadan dengan kehendak Allah, dan perilaku manusia dianggap tidak baik bila tidak mengikuti aturan/ perintah Allah sebagaimana dituangkan dalam kitab suci.

Sebagaimana teori etika yang di perkenalkan konsep kewajiban tak bersyarat diperlukan untuk mencapai tujuan tertinggi yang bersifat mutlak. Kelemahan teori etika kantn terletak pada pengabaian adanya tujuan mutlak, tujuan tertinggi yang harus di capai umat manusia, walaupun ia memperkenalkan etika kewajiban mutlak. Moralitas dikatakan bersifat mutlak hanya bila moralitas itu di katakan dengan tujuan tertinggi umat manusia, segala sesuatu yang bersifat mutlak melampaui tingkat kecerdasan rasional yang dimiliki manusia.⁵¹

⁵⁰ Siti Mustaghfiroh, Taufid Hidayat Nazar, and Badarudin Safe'i, "Etika Keutamaan Dalam Akhlak Tasawuf Abdul Qodir Al-Jailani: Relevansinya Dengan Pengembangan Karakter Manusia," *Jurnal Islam Nusantara* 5, no. 1 (2021): 23–37, <https://doi.org/10.33852/jurnal.in.v5i1.241>.

⁵¹ Fitri Nur Rilah and Nur Indah Riawjanti, "Integrasi Unsur Spiritualitas Dalam Prinsip Good Cooperative Governance: Revitalisasi Nilai Koperasi," *Jurnal Akuntansi Dan Keuangan Islam* 5, no. 2 (2019): 159–76, <https://doi.org/10.35836/jakis.v5i2.20>.

g) Dependency Theory(Teori ketergantungan)

Dependency Theory (teori ketergantungan) dikembangkan oleh Sandra Ball Rokeach dan Melvin L. DeFleur (1976), mereka memfokuskan perhatiannya pada kondisi struktural suatu masyarakat yang mengatur kecendrungan terjadinya suatu efek media massa. Dalam penelitian ini adalah ketergantungan dari game online yang mempengaruhi atau berdampak terhadap etika berkomunikasi. Dependency Theory (teori ketergantungan) berasumsi bahwa semakin seseorang menggantungkan kebutuhannya untuk dipenuhi oleh penggunaan media, semakin penting peran media dalam hidup orang tersebut, sehingga media akan semakin memiliki pengaruh kepada orang tersebut. Dari perspektif sosial makroskopik, jika semakin banyak orang bergantung pada media, maka institusi media akan mengalami perubahan, pengaruh media keseluruhan akan muncul, dan peran media di tengah-tengah masyarakat akan menjadi lebih besar. Melvin DeFleur dan Sandra Ball Rokeach memberikan penjelasan yang lebih utuh kedalam beberapa pernyataan. **Pertama**, dasar pengaruh media terletak pada hubungan antara sistem sosial yang lebih besar, peranan media di dalam sistem tersebut dan hubungan khalayak dengan media. Efek terjadi bukan karena semua media berkuasa atau sumber yang kuat mendorong kejadian tersebut, tetapi karena media bekerja dengan cara tertentu untuk memenuhi keinginan tertentu dan kebutuhan khalayak. **Kedua**, derajat ketergantungan khalayak terhadap informasi media adalah variabel kunci dalam memahami kapan dan bagaimana pesan media mengubah keyakinan, perasaan atau perilaku khalayak. Kejadian dan bentuk efek media akhirnya bergantung pada khalayak serta berhubungan

dengan seberapa penting sebuah medium atau pesan tertentu terhadap mereka. Penggunaan media oleh orang-orang menentukan pengaruh media. Jika kita bergantung pada banyak sumber selain media untuk mendapatkan informasi mengenai suatu peristiwa, maka peranan media lebih sedikit dari pada jika kita bergantung sepenuhnya pada sumber media yang sedikit.²⁷ 25Ibid. 26Ibid. 27Ibid. 22 **Ketiga**, dalam masyarakat industri, kita menjadi semakin bergantung pada media (a) untuk memahami dunia sosial (b) untuk bertindak dengan benar dan efektif di dalam masyarakat, serta (c) untuk fantasi dan pelarian. Ketika dunia semakin rumit dan berubah semakin cepat, maka kita tidak hanya semakin besar membutuhkan media untuk membantu kita memahami dan mengerti respon terbaik yang bisa kita berikan serta membantu kita untuk santai dan bertahan, tetapi juga kita pada akhirnya tahu sebagian besar dunia melalui media tersebut. Teman-teman dan keluarga barang kali tidak tahu banyak mengenai apa yang terjadi di dunia sosial yang lebih besar kecuali dari apa yang mereka pelajari di media. Perhatikan mengenai penekanan pemaknaan dalam pernyataan ini. Ketika kita menggunakan media untuk memaknai dunia sosial, maka kita mengizinkan media membentuk pengharapan kita. Terakhir yang **keempat**, semakin besar kebutuhan sehingga semakin besar ketergantungan, semakin besar kemungkinan bahwa media dan pesan yang mereka produksi akan memiliki efek. Tidak semua orang akan dipengaruhi secara sama oleh media. Mereka yang memiliki kebutuhan yang lebih, yang lebih bergantung pada media, akan paling terpengaruh.⁵²

⁵² Dede Mahmudah, "Evolusi Teori Ketergantungan Sistem Media Menjadi Teori Infrastruktur Komunikasi," *Jurnal Studi Komunikasi Dan Media* 15, no. 2 (2011): 237–50.

h) Toeri Perubahan Perilaku

Perilaku manusia pada hakikatnya adalah suatu kegiatan atau aktivitas organisme yang bersangkutan. Jadi perilaku manusia adalah suatu aktivitas dari manusia itu sendiri. Sehingga perilaku manusia mempunyai bentangan yang sangat luas mencakup bermain, berjalan, berpakaian dan lain sebagainya. Bahkan termasuk kegiatan internal (internal activities) sendiri seperti berpikir, persepsi, dan emosi juga merupakan perilaku manusia. Untuk kepentingan analisis dapat dikatakan bahwa perilaku adalah apa yang dikerjakan oleh organisme baik yang dapat diamati secara langsung ataupun yang dapat diamati secara tidak langsung. Skinner (1938) dalam buku Soekidjo, N mengatakan bahwa perilaku merupakan hasil hubungan antara perangsang (stimulus) dengan respons sehingga membuat manusia lebih cenderung meniru, apa yang ia tangkap kemudian manusia tersebut mengalami perubahan perilaku antaranya adalah lebih suka menyendiri bahkan bisa bertindak semau nya sesuai dengan apa yang ia tangkap di sekitar lingkungan hidupnya yang mana ini membuat manusia lebih cepat menangkap ataupun menyesuaikan dengan lingkungannya. Skinner membedakan perilaku ada dua respon yakni:

1) Respondent respon

respondent respons adalah respons yang ditimbulkan oleh rangsangan-rangsangan tertentu yang disebut eliciting stimuli karena menimbulkan respon-respon yang relative tetap. Misalnya bau makanan yang lezat menimbulkan keluarnya air liur, cahaya yang kuat menimbulkan silau mata tertutup.

2) Operant respon

instrumental response adalah respons yang timbul dan berkembangnya diikuti oleh perangsang tertentu yang disebut Reinforcing stimuli karena perangsang tersebut memperkuat respons yang telah dilakukan. Contoh: seorang anak dengan prestasi baik mendapat hadiah maka ia akan lebih giat belajar

mengejar prestasi.⁵³

Sebagaimana kita ketahui bahwa perubahan perilaku merupakan tujuan dari pendidikan kesehatan dan gizi. Banyak teori tentang perubahan perilaku antara lain seperti di bawah ini:

1) Teori Stimulus Organisme Respon S-O-R

Teori ini berdasarkan pada asumsi bahwa penyebab terjadinya perubahan perilaku tergantung pada rangsang (stimulus) yang berkomunikasi dengan organisme. Misalnya kualitas seorang sumber informasi/petugas kesehatan seperti kredibilitas, kepemimpinan, gaya bicara sangat menentukan keberhasilan perubahan perilaku seseorang, kelompok ataupun masyarakat. Hosland, dkk (1953) mengatakan bahwa perubahan perilaku adalah seperti proses belajar yang terdiri dari.

i) Stimulus/rangsang yang diberikan kepada organisme dapat diterima atau ditolak. Apabila stimulus tidak diterima/ditolak berarti stimulus tidak efektif, tetapi bila stimulus diterima berarti ada perhatian dari individu dan stimulus efektif. Akan terjadi perubahan pengetahuan/knowledge.

⁵³ Mohd. Rafiq, "Dependency Theory (Melvin L. DeFleur Dan Sandra Ball Rokeach)," *Hikmah* VI, no. 2 (2012): 01-13.

ii) Apabila stimulus diterima maka ia mengerti tentang stimulus dan akan dilanjutkan dengan organisme akan mengolah stimulus tersebut menjadi kesediaan untuk bertindak (sikap).

iii) Akhirnya dengan dukungan fasilitas serta dorongan dari lingkungan maka stimulus tersebut mempunyai efek bertindak pada diri individu tersebut. Terjadilah perubahan perilaku. Di bawah ini adalah gambar proses perubahan perilaku berdasarkan teori S-O-R⁵⁴

2) Teori Kurt Lewin

Kurt Lewin (1970) berpendapat bahwa perilaku manusia adalah suatu keadaan yang seimbang antara kekuatan-kekuatan pendorong (driving forces) dan kekuatan –kekuatan penahan (restining forces). Perilaku dapat berubah apabila terjadiketidakseimbangan antara kedua kekuatan tersebut di dalam diri seorang sehingga ada tiga kemungkinan terjadinya perubahan yaitu:

i) Kekuatan-kekuatan pendorong meningkat. Hal ini terjadi karena adanya stimulus-stimulus yang mendorong untuk perubahan perilaku. Stimulus dapat berupa pendidikan gizi atau informasi-informasi sehubungan dengan perilaku yang bersangkutan. Contoh, seorang ibu yang belum mau menyusui eksklusif kepada bayinya karena kekuatan pendorong berupa manfaat memberikan ASI Eksklusif dan kekuatan penahan ibu bahwa menyusui eksklusif akan merusak bentuk badan. Melalui penyuluhan dengan meningkatkan

⁵⁴ Dani Kurniawan, “Komunikasi Model Laswell Dan Stimulus-Organism-Response Dalam Mewujudkan Pembelajaran Menyenangkan,” *Jurnal Komunikasi Pendidikan* 2, no. 1 (2018): 60, <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i1.65>.

keyakinan kekuatan pendorong. Akhirnya ibu mau memberikan ASI Eksklusif.

ii) Kekuatan-kekuatan Penahan Menurun. Jika kekuatan penahan menurun akan terjadi perubahan perilaku. Pada contoh di atas, kekuatan penahanditekan atau diturunkan, diberikan pendidikan bahwa memberikan ASI Eksklusif tidak merusak bentuk badan, justru menjaga bentuk badan tetap langsing. Maka akan terjadi perubahan perilaku yang diinginkan yaitu ibu mau memberikan ASI Eksklusif.

ii) Kekuatan pendorong meningkat dan kekuatan penahan menurun. Pada kasus di atas, melalui pendidikan gizi, kekuatan pendorong yaitu tentang keuntungan dan manfaat ASI Eksklusif ditingkatkan dan kekuatan penahan ditekan/diturunkan, maka akan terjadi perubahan perilaku yaitu ibu mau memberikan ASI Eksklusif kepada bayinya.⁵⁵

3. Faktor-faktor yang mempengaruhi Etika.

Sedangkan, Menurut Santrock (dalam Purwati & M. Japar, 2020) ada lima faktor yang mempengaruhi etika anak dalam belajar, yaitu: modeling (peniruan), situasional, lingkungan baik dari keluarga, teman sebaya dan masyarakat, media sosial dan faktor diri.⁵⁶

⁵⁵ Wildan Nur Hidayat and Noor Malihah, "Implementasi Beberapa Teori Belajar Dalam Aplikasi Sholat Fardhu," *Attaqwa: Jurnal Ilmu Pendidikan Islam* 19, no. 1 (2023): 1–10.

⁵⁶ Satia Utami and Desvi Wahyuni, "Emosional Anak Terhadap Perkembangan Bahasa Pada Anak Usia Dini," *Jurnal Ilmiah Multidisiplin* 3, no. 1 (2023): 229–35.

C. Hipotesis Penelitian

Menurut Ismael Nurdin dan Sri Hartati (2019), hipotesis adalah satu kesimpulan sementara yang belum final; jawaban sementara; dugaan sementara; yang merupakan konstruk peneliti terhadap masalah penelitian, yang menyatakan hubungan antara dua atau lebih variabel, Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Menurut Suharsimi Arikunto, hipotesis yaitu suatu bentuk jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian, sampai terbukti melalui data yang sudah terkumpul. Dalam penelitian ini, hipotesis pengaruh game online terhadap etika peserta didik di SMPN1 Sumber Jaya Lampung Barat hipotesis statistik. Dirumuskan sebagai berikut :

Hipotesis nilai (H_0) : Tidak ada pengaruh yang positif dan signifikan dari game online terhadap etika peserta didik di SMPN1 Sumber Jaya Lampung Barat.

Hipotesis kerja (H_1) : Terdapat pengaruh game online terhadap etika peserta didik di SMPN1 Sumber Jaya Lampung Barat.⁵⁷

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan analisis data dan hasil pembahasan pada bab sebelumnya mengenai pengaruh game online terhadap etika peserta didik di SMPN1 Sumber Jaya Lampung Barat. Maka, dapat disimpulkan bahwa game online berpengaruh secara negatif terhadap perubahan etika peserta didik itu sendiri.

Kemudian, pembahasan mengenai game online berpengaruh terhadap etika peserta didik, hal ini dikarenakan kejujuran peserta didik dalam menjawab angket yang telah diberikan. Dimana peserta didik memainkan game online itu sebelum dan sesudah belajar, secara khusus etika mereka akan tetap baik jika di barengi dengan pembagian waktu dan pengawasan orang tua. Ketika anaknya memainkan game online.⁵⁸

Selanjutnya pada hasil uji parsial yang telah dilakukan terdapat pengaruh negatif dan signifikansi variabel game online terhadap etika peserta didik di SMPN 1 Sumber Jaya Lampung Barat, ini dibuktikan dengan kesimpulan pengujian dengan nilai T hitung $1,693 >$ dari nilai T table $1,685$ maka dikatakan berpengaruh jika nilai t hitung lebih besar dari pada t table dengan taraf signifikansi lebih kecil dari $0,05$ yaitu sebesar $0,000$ yang berarti mempunyai pengaruh signifikan, dengan demikian H_0 ditolak dan H_1 diterima, kesimpulannya adalah terdapat pengaruh game online terhadap etika peserta didik di SMPN1 Sumber Jaya Lampung Barat, artinya game online mempunyai pengaruh terhadap perubahan etika peserta didik itu sendiri.⁵⁹

⁵⁸ Sutisna, "Statistika Penelitian: Teknik Analisis Data Penelitian Kuantitatif."

⁵⁹ Machali, *Metode Penelitian Kuantitatif*.

B. Rekomendasi

Berdasarkan dari kesimpulan yang telah disusun, peneliti memberikan beberapa rekomendasi atau saran sebagai berikut :

1. Bagi Sekolah hendaklah melakukan pembinaan dalam pengawasan penggunaan handphone terutama pada saat memulai pembelajaran alangkah baiknya di adakan pengumpulan handphone dan kumpulkan kepada guru.
2. Orangtua diharapkan dapat lebih mendampingi, menjelaskan, memilihkan, dan menjadwalkan kegiatan bermain game online pada anak.
3. Diharapkan orang tua melakukan pembatasan durasi bermain game online dan juga pelarangan untuk bermain game online tertentu dengan disertai penjelasan atau bahkan diskusi bersama anak. Dengan demikian akan muncul kesadaran sehingga tanpa dilarang orangtua pun anak tidak bermain game online yang dilarang tersebut.
4. Diharapkan orangtua mencari kegiatan alternatif. Temukan kegiatan yang bisa membantu anak menghabiskan waktunya. Kegiatan fisik akan sangat membantu tumbuh kembangnya, tetapi jangan berlebihan. Masih banyak kegiatan positif lain, misalnya membaca buku dongeng, berjalan-jalan dan bermain.
5. Diharapkan kepada remaja khususnya yang masih berstatus pelajar untuk tidak melupakan hakikatnya sebagai pelajar yang senantiasa mengikuti aturan serta menjaga nama baik sekolah dan menghormati orang tuanya di rumah.

DAFTAR RUJUKAN

- Achmad, Ghufran Hasyim. "Pemikiran Filsafat Etik Immanuel Kant Dan Relevansinya Dengan Akhlak Islam." *Alsys* 2, no. 2 (2022): 324–39. <https://doi.org/10.58578/alsys.v2i2.310>.
- Adlini, Miza Nina, Anisya Hanifa Dinda, Sarah Yulinda, Octavia Chotimah, and Sauda Julia Merliyana. "Metode Penelitian Kualitatif Studi Pustaka." *Edumaspul: Jurnal Pendidikan* 6, no. 1 (2022): 974–80. <https://doi.org/10.33487/edumaspul.v6i1.3394>.
- Afif, Bahrul. "Konsep Etika Epikuros Dan Problem Media Sosial." *Indonesian Journal of Islamic Theology and Philosophy* 1, no. 2 (2020): 1–22. <https://doi.org/10.24042/ijitp.v1i2.5029>.
- Afiq, Muhammad. "Pengaruh Motivasi Dan Pelatihan Terhadap Pengembangan Karir Dan Prestasi Kerja Karyawan Bagian Kredit Lini (Studi PT. Bank Rakyat Indonesia TBK. Cabang Tulungagung)." *Jurnal Ilmu Manajemen, REVITALISASI* 1, no. 1 (2012): 63–77.
- Alauddin, Firman, Wasehudin, Zikri Alwi Haetami, Muhammad Aji Fajrian, Miftahul Fikri, and Kementerian Pendidikan Nasional. "Pengaruh Media Sosial Dan Game Online Terhadap Akhlak Siswa Di Madrasah Aliyah." *Ta'allum: Jurnal Pendidikan Islam* 11, no. 1 (2023): 65–84.
- Alfian, Riza, and Perdana Maulana Aditya Putra. "Jurnal Ilmiah Ibnu Sina, 2 (2), 176-183 Riza Alfian." *Jurnal Ilmiah Ibnu Sina* 2, no. September (2017): 176–83.
- Amanda, Livia, Ferra Yanuar, and Dodi Devianto. "Uji Validitas Dan Reliabilitas Tingkat Partisipasi Politik Masyarakat Kota Padang." *Jurnal Matematika UNAND* 8, no. 1 (2019): 179. <https://doi.org/10.25077/jmu.8.1.179-188.2019>.
- Andriyansyah, A, and L Sandora. "Game Online Sebagai Perubahan Kebudayaan Beserta Dampaknya." *Jurnal Curere* 7, no. 2 (2023): 136–43.
- Arif, Moh. Lutfi Saiful, Robiatul Aulia, and Nurul Herawati. "Persepsi Mahasiswa Akuntansi Tentang Praktik Creative Accounting." *Jurnal Akuntansi Multiparadigma* 5, no. 1 (2014). <https://doi.org/10.18202/jamal.2014.04.5009>.

- Arifin, Muhammad. "Instrumen Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, Dan Pengembangan." *Implementation Science* 39, no. 1 (2014): 1.
- Budiani, Rosi, and Risaniatin Ningsih. "Analisis Kecanduan Bermain Game Online Siswa SMK PGRI 4 KEDIRI," 2014, 243–51.
- Busiri, Achmad. "Etika Murid Dalam Menuntut Ilmu Perspektif Syaikh Az-Zarnuji (Kajian Kitab Ta'limul Muta'allim)." *Jurnal Manajemen Pendidikan Islam* 2, no. Pendidikan Islam (2020): 55–70.
- Christalisana, Chandra. "Pengaruh Pengalaman Dan Karakter Sumber Daya Manusia Konsultan Manajemen Konstruksi Terhadap Kualitas Pekerjaan Pada Proyek Di Kabupaten Pandeglang." *Jurnal Fondasi* 7, no. 1 (2018): 87–98. <https://doi.org/10.36055/jft.v7i1.3305>.
- Dewi, Avitta Karunia, and Risma Wira Bharata. "Tugas Dan Wewenang Dprd Dalam Pelaksanaan Fungsi Anggaran Terhadap Anggaran Pendapatan Dan Belanja Daerah (Apbd) Provinsi Jawa Tengah." *Jurnal Edukasi (Ekonomi, Pendidikan Dan Akuntansi)* 9, no. 1 (2021): 5. <https://doi.org/10.25157/je.v9i1.4502>.
- Diah Ningrum. "Kemerosotan Moral Di Kalangan Remaja: Sebuah Penelitian Mengenai Parenting Styles Dan Pengajaran Adab Diah Ningrum Sekolah Menengah Islam Terpadu (SMIT) Al Marjan." *Unisia XXXVII*, no. No. 82 (2015): 18–30.
- Eka Putra, Anton Sarni. "Pengaruh Kompetensi Dan Integritas Terhadap Kinerja Perangkat Desa." *JESS (Journal of Education on Social Science)* 5, no. 1 (2021): 24. <https://doi.org/10.24036/jess.v5i1.314>.
- Erida, Megia. "Uji Validitas Dan Uji Reliabilitas Instrumen Motivasi Pengidap HIV/AIDS." *Jurnal Ilmiah Bina Edukasi* 1, no. 1 (2021): 18.
- Fajar Anugera, Milano. *Pengaruh Game Online Terhadap Etika Komunikasi*, 2019.
- Firmanyah, Ata. "Pengaruh Perhatian Orang Tua Terhadap Peningkatan Akhlak Anak." *Of Islamic Education* 2 (2020).

- Grace, Lindsay, and Bob Hone. "Factitious: Large Scale Computer Game to Fight Fake News and Improve News Literacy." *Conference on Human Factors in Computing Systems - Proceedings*, 2019. <https://doi.org/10.1145/3290607.3299046>.
- Gulla, Rendy, Sem George Oroh, and Ferdy Roring. "Analysis of Price, Promotion, and Service Quality To Consumer Satisfaction on Manado Grace Inn Hotel." *Jurnal EMBA* 3, no. 1 (2015): 1313–22.
- Hamzah, Agus, and Septiana Dwiputri Maharani. "Lgbt Dalam Perspektif Deontologi Immanuel Kant." *Jurnal Filsafat Indonesia* 4, no. 1 (2021): 100–110. <https://doi.org/10.23887/jfi.v4i1.30335>.
- Haque, Laily Fadhilah Sabilal, Irene Yovita Br. Banurea, Arina Mana Sikana, and Rian Mantasa Salve Prastica. "Pemodelan Nilai Koefisien Manning Terhadap Karakteristik Hidraulika Dalam Simulasi Banjir Menggunakan HEC-RAS Pada DAS Landak, Kalimantan Barat." *Bentang: Jurnal Teoritis Dan Terapan Bidang Rekayasa Sipil* 10, no. 2 (2022): 109–20. <https://doi.org/10.33558/bentang.v10i2.3106>.
- Haryanti, Nik, Mar'atul Hasanah, and Setyaning Utami. "PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP PRESTASI BELAJAR DAN MOTIVASI BELAJAR SISWA MI MIFTAHUL HUDA SENDANG TULUNGAGUNG The Effect Of Online Games On Learning Achievement And Learning Motivation Of Mi Miftahul Huda Students Sendang Tulungagung Mar'atul Hasanah MI ." *Ilmu Sosial, Bahasa Dan Pendidikan* 2, no. 3 (2022): 131–38.
- Hera, Treny, and Efitia Elvandari. "Pengaruh Model Pembelajaran Explicit Instruction Pada Pembelajaran Tari Daerah Sebagai Dasar Keterampilan Menari Tradisi." *Jurnal Sitakara* 6, no. 1 (2021): 40–54. <https://doi.org/10.31851/sitakara.v6i1.5286>.
- Hidayat, Wildan Nur, and Noor Malihah. "Implementasi Beberapa Teori Belajar Dalam Aplikasi Sholat Fardhu." *Attaqwa: Jurnal Ilmu Pendidikan Islam* 19, no. 1 (2023): 1–10.
- Hikmah, Jurnal. "Paradigm." *Computer Graphics Forum* 39, no. 1 (2020): 672–73. <https://doi.org/10.1111/cgf.13898>.

- Hu, Paul J., Patrick Y.K. Chau, Olivia R. Liu Sheng, and Kar Yan Tam. "Examining the Technology Acceptance Model Using Physician Acceptance of Telemedicine Technology." *Journal of Management Information Systems* 16, no. 2 (1999): 91–112. <https://doi.org/10.1080/07421222.1999.11518247>.
- Huda, Muhammad Miftahul, Suwandi Suwandi, and Aunur Rofiq. "Implementasi Tanggung Jawab Negara Terhadap Pelanggaran HAM Berat Paniai Perspektif Teori Efektivitas Hukum Soerjono Soekanto." *IN RIGHT: Jurnal Agama Dan Hak Azazi Manusia* 11, no. 1 (2022): 115. <https://doi.org/10.14421/inright.v11i1.2591>.
- Irawan, Sapto, and DIna Siska W. "Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Kecanduan Game Online Peserta Didik." *Jurnal Konseling Gusjigang* 7, no. 1 (2021): 9–19.
- Jamal, Syafruddin. "Merumuskan Tujuan Dan Manfaat Penelitian." *Ilmiah Dakwah Dan Komunikasi* 3 No. 5 (2012): 148–50.
- Jumani, Faustyna. "Pengaruh Pengembangan Karir Dan Disiplin Kerja Terhadap Kinerja Karyawan Pada Pt.Pelabuhan Indonesia I (Persero) Medan." *Jurnal Ilmiah Manajemen Dan Bisnis* 15, no. 01 (2015): 1693–7619.
- Kasus, Studi, Hainan Blue, and B A Y Westin. "KAJIAN KONSEP ARSITEKTUR BIOKLIMATIK PADA BANGUNAN HOTEL RESORT," n.d., 21–26.
- Keperawatan, Fakultas Ilmu, Universitas Indonesia, Fakultas Ilmu Keperawatan, and Universitas Indonesia. "Penerapan Teori Roy Dalam Meningkatkan Asuhan Keperawatan Pada Pasien Stroke Iskemia Berulang." *Jurnal Endurance* 7, no. 1 (2022): 176–83. <https://doi.org/10.22216/jen.v7i1.826>.
- Khairunnisa, K, M F Al Kausar, R Ramadhina, and ... "Pengaruh Game Online Free Fire Terhadap Nilai Moral Dan Nilai Sosial Pancasila Pada Anak Sekolah Dasar." *Jurnal ...* 6, no. 1 (2022): 2109–15.
- King, Daniel, Paul Delfabbro, and Mark Griffiths. "The Convergence of Gambling and Digital Media: Implications for Gambling in Young People." *Journal of Gambling Studies* 26, no. 2 (2010): 175–87. <https://doi.org/10.1007/s10899-009-9153-9>.

- Kurniawan, Dani. "Komunikasi Model Laswell Dan Stimulus-Organism-Response Dalam Mewujudkan Pembelajaran Menyenangkan." *Jurnal Komunikasi Pendidikan* 2, no. 1 (2018): 60. <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i1.65>.
- Lisnawati. "Gambaran Kecanduan Game Online Pada Siswa." *Skripsi* 1 (2021).
- Lisnawati, Lisnawati, Nana Ganda, and Syarip Hidayat. "Dampak Game Online Free Fire Pada Siswa Sekolah Dasar." *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 8, no. 4 (2021): 840–50. <https://doi.org/10.17509/pedadidaktika.v8i4.41750>.
- Los, Unidad Metodología D E Conocimiento D E. "BUKU METODOLOGI PENELITIAN KUANTITATIF," n.d.
- Machali, Imam. *Metode Penelitian Kuantitatif. Laboratorium Penelitian Dan Pengembangan FARMAKA TROPIS Fakultas Farmasi Universitas Mulawarman, Samarinda, Kalimantan Timur*, 2021.
- Mahmudah, Dede. "Evolusi Teori Ketergantungan Sistem Media Menjadi Teori Infrastruktur Komunikasi." *Jurnal Studi Komunikasi Dan Media* 15, no. 2 (2011): 237–50.
- Maulidiyah, Eka Cahya. "Penanaman Nilai-Nilai Agama Dalam Pendidikan Anak Di Era Digital." *Martabat: Jurnal Perempuan Dan Anak* 2, no. 1 (2018). <https://doi.org/10.21274/martabat.2018.2.1.71-90>.
- Mertika, Mertika, and Dewi Mariana. "Fenomena Game Online Di Kalangan Anak Sekolah Dasar." *Journal of Educational Review and Research* 3, no. 2 (2020): 99. <https://doi.org/10.26737/jerr.v3i2.2154>.
- Mujahidin, Endin, Imas Kania Rahman, and Fuzna Nur Aqilah. "Pendekatan Bimbingan Dan Konseling Gestalt Profetik (G-Pro) Untuk Meningkatkan Toleransi Beragama Siswa Di SMA Ibnu 'Aqil." *Edukasi Islami: Jurnal Pendidikan Islam* 9, no. 01 (2020): 99–126.

- Mustaghfiroh, Siti, Taufid Hidayat Nazar, and Badarudin Safe'i. "Etika Keutamaan Dalam Akhlak Tasawuf Abdul Qodir Al-Jailani: Relevansinya Dengan Pengembangan Karakter Manusia." *Jurnal Islam Nusantara* 5, no. 1 (2021): 23–37. <https://doi.org/10.33852/jurnal.in.v5i1.241>.
- Nilwani, W. "Motivasi Jemaah Dalam Mengikuti Pengajian Keislaman Di Masjid Azzakiyyah Kota Pontianak." *Jurnal Pendidikan Islam* 9, no. 1 (2023): 25–37.
- Novera, Vivien Firda, and Affan Yusra. "Pengaruh Game Online Terhadap Etikasosial Siswa Di Lingkungan SMP N 19 Kota Jambi" 6 (2022): 13030–35.
- Nurdin, Ismail, and Sri Hartati. *Metodologi Penelitian Sosial*, 2019.
- Pande, Ni Putu Arika Mulyasanti, and Adijanti Marheni. "Hubungan Kecanduan Gameonlinedengan Prestasi Belajar Siswa Smp Negeri 1 Kuta." *Jurnal Psikologi Udayana* 2, no. 2 (2015): 163–71. <https://doi.org/10.24843/jpu.2015.v02.i02.p05>.
- Purwanto, erwan agus. "Uji Prasyarat, Normalitas, Homogenitas," 2007, 60–75.
- Purwanto, Nfn. "Variabel Dalam Penelitian Pendidikan." *Jurnal Teknodik* 6115 (2019): 196–215. <https://doi.org/10.32550/teknodik.v0i0.554>.
- Puspasari, H & Puspita, W. "Uji Validitas Dan Reliabilitas Instrumen Penelitian Tingkat Pengetahuan Dan Sikap Mahasiswa Terhadap Pemilihan Suplemen Kesehatan Dalam Menghadapi Covid-19 Validity Test and Reliability Instrument Research Level Knowledge and Attitude of Students Towards." *Jurnal Kesehatan* 13 (2022): 65–71.
- Puspita, Heni Puspasari Dan Weni. "Uji Validitas Dan Reliabilitas Instrumen Penelitian Tingkat Pengetahuan Dan Sikap Mahasiswa Terhadap Pemilihan Suplemen Kesehatan Dalam Menghadapi Covid-19." *Jurnal Kesehatan* vol.13, no. 1 (2022): 65–71.
- Putra, Erik Ade. "Anak Berkesulitan Belajar Di Sekolah Dasar Se-Kelurahan Kalumbuk Padang." *Jurnal Ilmiah Pendidikan Khusus* 1, no. 3 (2015): 71–76.
- Rafiq, Mohd. "Dependency Theory (Melvin L. DeFleur Dan Sandra Ball Rokeach)." *Hikmah* VI, no. 2 (2012): 01–13.

- Rafiqi, Rafiqi, Arie Kartika, and Marsella Marsella. "Teori Hak Milik Ditinjau Dari Hak Atas Tanah Adat Melayu." *Jurnal Mercatoria* 14, no. 2 (2021): 16–21. <https://doi.org/10.31289/mercatoria.v14i2.5852>.
- Rahawarin, Christifora, and Suharsimi Arikunto. "Pengaruh Komunikasi, Iklim Organisasi Dan Gaya Kepemimpinan Transformasional Kepala Sekolah Terhadap Kinerja Guru Sma." *Jurnal Akuntabilitas Manajemen Pendidikan* 3, no. 2 (2015): 173–88. <https://doi.org/10.21831/amp.v3i2.6334>.
- Rakhamt, Jalaludin & Ibrahim, Idi. Subandy. "Metode Penelitian Komunikasi." *Simbiosis Rekatama Media*, 2016.
- Rilah, Fitri Nur, and Nur Indah Riawajanti. "Integrasi Unsur Spiritualitas Dalam Prinsip Good Cooperative Governance: Revitalisasi Nilai Koperasi." *Jurnal Akuntansi Dan Keuangan Islam* 5, no. 2 (2019): 159–76. <https://doi.org/10.35836/jakis.v5i2.20>.
- Ritonga, Elfi Yanti. "Teori Agenda Setting Dalam Ilmu Komunikasi." *JURNAL SIMBOLIKA: Research and Learning in Communication Study* 4, no. 1 (2018): 32. <https://doi.org/10.31289/simbollika.v4i1.1460>.
- Sari, Ayu Permata, Asmidir Ilyas, and Ifdil Ifdil. "Tingkat Kecanduan Internet Pada Remaja Awal." *JPPi (Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia)* 3, no. 2 (2017): 110–17. <https://doi.org/10.29210/02018190>.
- Septiansyah, Zainal B., and Muhammad Ghalib. "Konsepsi Utilitarianisme Dalam Filsafat Hukum Dan Implementasinya Di Indonesia." *Ijtihad* 34, no. 1 (2019): 27–34. <https://doi.org/10.15548/ijt.v34i1.3>.
- Suasapha, Anom Hery. "Skala Likert Untuk Penelitian Pariwisata; Beberapa Catatan Untuk Menyusunnya Dengan Baik." *Jurnal Kepariwisata* 19, no. 1 (2020): 26–37. <https://doi.org/10.52352/jpar.v19i1.407>.
- Subhan, Muhammad. "Analisis Bahan Baku Depot Air Minum Isi Ulang Dari Perspektif Etika Bisnis Syariah (Studi Pada Depot Air Minum Isi Ulang Di Kelurahan Kenali Asam" 3, no. 3 (2023): 47–61.

- Suci Afiani, Asri, Irfan Zinat Achmad, Resty Gustiawati, and Dhika Bayu Mahardhika. "Pengaruh Game Online Mobile Legend Terhadap Kesehatan Mental Peserta Didik." *Jurnal Porkes* 5, no. 2 (2022): 391–405. <https://doi.org/10.29408/porkes.v5i2.6110>.
- SUKARYANA, I., M. Candiasa, and M. Widiartini. "Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Masalah terhadap Prestasi Belajar Matematika Dengan Kovariabel Keterampilan Berpikir Kritis Siswa SMA Pariwisata PGRI Dawan Klungkung." *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Pembelajaran Ganesha* 4, no. 1 (2014): 207282.
- Suriyanti, Yulia. "Hubungan Pembelajaran Daring Terhadap Minat Belajar Siswa SMA." *Jurnal Educatio FKIP UNMA* 7, no. 2 (2021): 477–81. <https://doi.org/10.31949/educatio.v7i2.1076>.
- Suroto, Bambang, E K A Armas Pailis, Hadiyati, Novita, Hasim As'ari, Idel Waldelmi, and Fatkhurahman. "Metode Penelitian Tindakan Solusi Bagi Masalah Sosial." *Manajemen Pendidikan Dan Pelatihan* 1, no. 1 (2017): 25–28.
- Susanti, Susan, Indra Adi Budiman, and Mahpudin. "Systematic Literatur Review : Dampak Game Online." *Seminar Nasional Pendidikan*, 2021, 634–41.
- Sutisna, Icam. "Statistika Penelitian: Teknik Analisis Data Penelitian Kuantitatif." *Universitas Negeri Gorontalo* 1, no. 1 (2020): 1–15.
- Syamsuryadin, Syamsuryadin, and Ch. Fajar Sri Wahyuniati. "Tingkat Pengetahuan Pelatih Bola Voli Tentang Program Latihan Mental Di Kabupaten Sleman Yogyakarta." *Jorpres (Jurnal Olahraga Prestasi)* 13, no. 1 (2017): 53–59. <https://doi.org/10.21831/jorpres.v13i1.12884>.
- Usmadi. "Pengujian Persyaratan Analisis (Uji Homogenitas Dan Uji Normalitas)." *Jurnal Inovasi Pendidikan* vol.7, no. 1 (2020): 50–62.
- Usmadi, Usmadi. "Pengujian Persyaratan Analisis (Uji Homogenitas Dan Uji Normalitas)." *Inovasi Pendidikan* 7, no. 1 (2020): 50–62. <https://doi.org/10.31869/ip.v7i1.2281>.

- Utami, Satia, and Desvi Wahyuni. "Emosional Anak Terhadap Perkembangan Bahasa Pada Anak Usia Dini." *Jurnal Ilmiah Multidisiplin* 3, no. 1 (2023): 229–35.
- Wulandari, Septi -, and Nyiratih Haruming Ayu Hapsari. "Dampak Penyalahgunaan Mobil Dinas Oleh Oknum ASN Dari Perspektif Etika Birokrasi Darwin 1999." *JURNAL SOSIAL Jurnal Penelitian Ilmu-Ilmu Sosial* 23, no. 1 (2022): 16–19. <https://doi.org/10.33319/sos.v23i1.98>.
- Yaacob, Wan Mohd Yusoff Wan, Nur Haryani Zakaria, and Zahurin Mat Aji. "Identification of Factors Contributing to Online Game Addiction among Adolescents." *Journal of Information and Communication Technology* 20, no. 4 (2021): 565–97. <https://doi.org/10.32890/jict2021.20.4.5>.
- Zuafah, Lu'luatuz, Kiswoyo, and Ferina Agustini. "Analisis Dampak Game Online Terhadap Moral Siswa Kelas 4 SDN UNDAAN KIDUL 01 DEMAK." *2022* 2, no. 1 (2021): 86–95.