

Pengaruh *Game Online* Terhadap Adab Akhlak Dan Tata Krama Siswa SDN Panjatan

Luqman Chakim, Faridl Musyadad, Ratri Shinta Wardhani

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, IKIP PGRI Wates Yogyakarta
Jl. KRT Kertodiningrat No 5 Margosari Pengasih, Kulon Progo, Yogyakarta, Indonesia
E-mail: luqman.chalim.kacangan@email.ac.id

ARTICLE INFO

Article history:

Received: 19 Februari 2026

Revised: 2 Maret 2026

Accepted: 13 Maret 2026

Keywords:

Game Online, Adab, Akhlak, Tata Krama, Sekolah Dasar.

ABSTRACT

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh meningkatnya penggunaan *game online* di kalangan peserta didik sekolah dasar yang berpotensi memengaruhi adab, akhlak, dan tata krama kepada guru. Penelitian ini bertujuan mengetahui pengaruh *game online* terhadap adab, akhlak, dan tata krama peserta didik di SD Negeri Panjatan serta mengidentifikasi faktor-faktor yang memengaruhi perubahan perilaku tersebut. Penelitian menggunakan metode campuran (*mixed methods*) dengan pendekatan studi kasus. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui angket dan observasi terstruktur. Subjek penelitian berjumlah 78 peserta didik kelas IV–VI, dengan 43 peserta didik bermain *game online* dan 10 peserta didik dipilih sebagai subjek utama berdasarkan intensitas bermain tertinggi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa intensitas bermain *game online* berpengaruh terhadap penurunan adab, akhlak, dan tata krama peserta didik kepada guru. Peserta didik dengan durasi bermain lebih lama cenderung menunjukkan perilaku kurang hormat, kurang disiplin, dan menurunnya kesopanan. Hasil analisis statistik menunjukkan pengaruh signifikan *game online* terhadap adab dan akhlak ($R^2 = 0,433$; sig. 0,039) serta tata krama ($R^2 = 0,410$; sig. 0,046). Faktor yang memengaruhi perubahan perilaku meliputi durasi bermain, frekuensi bermain, interaksi sosial virtual, konten permainan, dan ketergantungan emosional terhadap *game online*.



<https://s11nk.com/7623dyr>

This research was motivated by the increasing use of online games among elementary school students which has the potential to affect students' manners, morals, and etiquette toward teachers. This study aims to determine the influence of online games on students' manners, morals, and etiquette toward teachers at SD Negeri Panjatan and to identify factors in online games that contribute to changes in such behavior. This study used a mixed method with a case study approach. Data collection techniques were carried out through questionnaires and structured observations. The research subjects consisted of 78 students in grades IV–VI of SD Negeri Panjatan, with 43 students who played online games and 10 students selected as the main research subjects based on the longest playing intensity. The results showed that the intensity of playing online games affected the decline in students' manners, morals, and etiquette toward teachers. Students with long playing durations tended to show disrespectful behavior, lack of discipline, and decreased politeness in interactions with teachers. The results of statistical analysis showed that online games had a significant effect on students' manners and morals with an R square value of 0.433 and a significance value of 0.039. In addition, online games also had a significant effect on students' etiquette with an R square value of 0.410 and a significance value of 0.046. Factors influencing changes in students' behavior include playing duration, playing frequency, virtual social interaction, game content, and emotional dependence on online games.

PENDAHULUAN

Penggunaan game online di kalangan anak usia sekolah dasar mengalami peningkatan yang signifikan seiring berkembangnya teknologi digital dan semakin mudahnya akses terhadap perangkat gawai. Laporan We Are Social dan Meltwater (2024) menunjukkan bahwa Indonesia merupakan salah satu negara dengan jumlah pengguna internet terbesar di dunia, dengan anak-anak menjadi kelompok yang semakin akrab dengan teknologi digital sejak usia dini. Di sisi lain, survei nasional menunjukkan bahwa sebagian besar anak usia sekolah telah menjadikan permainan digital sebagai aktivitas hiburan sehari-hari (Jamun et al., 2023). Fenomena tersebut juga terlihat pada peserta didik di SD Negeri Panjatan yang terbiasa memainkan game online melalui gawai pribadi, baik di rumah maupun sebelum kegiatan pembelajaran dimulai.

Game online pada dasarnya memiliki dua sisi yang saling bertolak belakang. Berbagai penelitian menunjukkan bahwa permainan digital dapat memberikan manfaat berupa peningkatan kemampuan berpikir kritis, pemecahan masalah, koordinasi visual-motorik, kreativitas, serta kemampuan bekerja sama apabila digunakan secara proporsional (Granic et al., 2014; Ulya et al., 2021). Namun demikian, penggunaan game online yang berlebihan berpotensi menimbulkan berbagai dampak negatif, seperti menurunnya pengendalian diri, berkurangnya interaksi sosial secara langsung, munculnya perilaku agresif, hingga gangguan terhadap perkembangan moral dan karakter peserta didik (Anderson et al., 2010; Paulus et al., 2018). Penelitian Syafi (2023) menunjukkan bahwa kecanduan game online dapat menyebabkan berkurangnya rasa hormat peserta didik terhadap guru serta menurunkan kedisiplinan di sekolah. Selain itu, peserta didik yang terlalu sering bermain game cenderung mengalami penurunan kualitas interaksi sosial dan kesulitan mengendalikan emosi ketika berinteraksi dengan lingkungan sekitar (Marwinda & Irman, 2022).

Dalam konteks pendidikan dasar, pembentukan karakter menjadi salah satu tujuan utama penyelenggaraan pendidikan sebagaimana diamanatkan dalam kurikulum nasional. Karakter peserta didik tidak hanya diwujudkan melalui pencapaian akademik, tetapi juga melalui perilaku sehari-hari yang mencerminkan adab, akhlak, dan tata krama terhadap guru maupun lingkungan sekolah. Adab berkaitan dengan sikap menghormati, kesopanan, serta penghargaan terhadap orang lain (Rezeki et al., 2024). Akhlak merupakan perilaku yang terbentuk melalui internalisasi nilai moral, kebiasaan, dan pendidikan sehingga menjadi karakter yang melekat dalam diri seseorang (Hajar et al., 2023). Sementara itu, tata krama merupakan implementasi nyata dari adab dan akhlak dalam kehidupan sosial, seperti berbicara santun, menghormati guru, menaati aturan sekolah, serta menunjukkan perilaku disiplin dalam proses pembelajaran.

Hubungan antara penggunaan game online dengan perilaku peserta didik telah menjadi perhatian banyak peneliti. Ramadani (2023) serta Jamun et al. (2023) menemukan bahwa intensitas bermain game online berkorelasi dengan penurunan prestasi belajar peserta didik. Penelitian Ulya et al. (2021) juga menjelaskan bahwa penggunaan game online memengaruhi perkembangan kepribadian sosial anak. Pada lingkup internasional, Anderson et al. (2010) melaporkan bahwa paparan permainan digital yang mengandung unsur kekerasan dapat meningkatkan perilaku agresif dan menurunkan perilaku prososial. Sementara itu, Paulus et al. (2018) menjelaskan bahwa penggunaan video game yang tidak terkontrol berpotensi memengaruhi perkembangan kemampuan sosial dan regulasi emosi anak. Meskipun demikian, sebagian besar penelitian terdahulu masih berfokus pada prestasi akademik, agresivitas, maupun perilaku sosial secara umum. Kajian yang secara khusus menghubungkan penggunaan game online dengan dimensi karakter religius-sosial berupa adab, akhlak, dan tata krama peserta didik kepada guru pada jenjang sekolah dasar masih relatif terbatas.

Keterbatasan penelitian terdahulu tersebut menunjukkan adanya kesenjangan penelitian (*research gap*). Belum banyak penelitian yang mengkaji bagaimana penggunaan game online memengaruhi perilaku peserta didik dalam bentuk penghormatan kepada guru, kesantunan berkomunikasi, kepatuhan terhadap tata tertib sekolah, serta pembiasaan nilai-nilai karakter dalam kehidupan sehari-hari. Padahal, aspek-aspek tersebut merupakan indikator penting dalam keberhasilan pendidikan karakter di sekolah

dasar.

Penelitian ini memiliki kebaruan (*novelty*) karena secara khusus mengkaji pengaruh game online terhadap adab, akhlak, dan tata krama peserta didik kepada guru pada jenjang sekolah dasar. Selain meninjau intensitas bermain game online, penelitian ini juga mempertimbangkan jenis permainan yang dimainkan serta pola interaksi sosial yang terjadi selama bermain sebagai faktor yang diduga memengaruhi perilaku peserta didik. Berdasarkan hasil observasi awal di SD Negeri Panjatan masih ditemukan peserta didik yang menunjukkan perilaku kurang disiplin, seperti berbicara tanpa izin ketika pembelajaran berlangsung, kurang memperhatikan penjelasan guru, serta menggunakan bahasa yang kurang santun dalam berinteraksi di lingkungan sekolah. Kondisi tersebut menunjukkan perlunya kajian empiris mengenai faktor-faktor yang berpotensi memengaruhi pembentukan karakter peserta didik, termasuk penggunaan game online.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini didasarkan pada asumsi bahwa penggunaan game online berpengaruh terhadap pembentukan perilaku sosial peserta didik, khususnya dalam aspek adab, akhlak, dan tata krama kepada guru. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh game online terhadap adab, akhlak, dan tata krama peserta didik kepada guru di SD Negeri Panjatan

METODE

Penelitian ini menggunakan metode campuran (*mixed methods*) dengan desain *convergent parallel* dan pendekatan studi kasus untuk mengkaji pengaruh game online terhadap adab, akhlak, dan tata krama peserta didik kepada guru di SD Negeri Panjatan. Desain *convergent parallel* dipilih karena memungkinkan pengumpulan data kuantitatif dan kualitatif dilakukan secara bersamaan, kemudian dianalisis dan diintegrasikan untuk memperoleh pemahaman yang lebih komprehensif mengenai fenomena yang diteliti (Yusup et al., 2021; Iskandar, 2021; Yuliandra et al., 2023).

Subjek penelitian adalah 78 peserta didik kelas IV, V, dan VI SD Negeri Panjatan. Berdasarkan hasil penyebaran angket, sebanyak 43 peserta didik diketahui bermain game online dan dijadikan subjek analisis kuantitatif. Selanjutnya, dipilih 10 peserta didik dengan intensitas bermain game online tertinggi sebagai subjek observasi dan wawancara mendalam. Pemilihan subjek dilakukan secara purposive sampling dengan kriteria bermain game online setiap hari, memiliki frekuensi bermain minimal dua kali sehari, dan durasi bermain sedikitnya satu jam per hari.

Pengumpulan data dilakukan melalui angket, observasi terstruktur, dan wawancara. Angket digunakan untuk memperoleh data mengenai intensitas penggunaan game online, adab dan akhlak terhadap guru, serta tata krama peserta didik. Observasi terstruktur dilakukan untuk memperoleh gambaran perilaku nyata peserta didik selama proses pembelajaran, sedangkan wawancara dilakukan kepada kepala sekolah dan peserta didik guna memperoleh informasi pendukung mengenai kebiasaan bermain game online serta perilaku sosial peserta didik di lingkungan sekolah.

Instrumen penelitian terdiri atas angket dan lembar observasi terstruktur yang disusun berdasarkan indikator yang dikembangkan dari kajian teori dan penelitian terdahulu. Angket mencakup tiga variabel, yaitu penggunaan game online, adab dan akhlak terhadap guru, serta tata krama dalam interaksi pembelajaran. Kisi-kisi instrumen disusun untuk memastikan setiap indikator penelitian dapat diukur secara sistematis. Validitas isi instrumen dilakukan melalui expert judgment oleh dosen ahli yang memiliki kompetensi sesuai bidang penelitian serta divalidasi oleh ahli, yaitu Drs. Geyol Sugiyanta, M.Si. Reliabilitas instrumen angket diuji menggunakan koefisien Cronbach's Alpha, dengan nilai $\alpha \geq 0,70$ sebagai kriteria instrumen yang reliabel (Mohamad & Baharun, 2024).

Data kuantitatif dianalisis menggunakan bantuan IBM SPSS Statistics 25 (64-bit). Analisis deskriptif digunakan untuk menggambarkan karakteristik data melalui nilai rata-rata, minimum, maksimum, dan standar deviasi pada setiap variabel penelitian (Whildania, 2025). Selanjutnya, analisis inferensial dilakukan menggunakan regresi linear sederhana untuk mengetahui pengaruh penggunaan game online terhadap adab, akhlak, dan tata krama peserta didik (Aziza et al., 2021). Adapun data hasil

observasi dan wawancara dianalisis secara deskriptif melalui reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan sebagai pendukung serta penguat terhadap hasil analisis kuantitatif. Dengan demikian, integrasi hasil analisis kuantitatif dan kualitatif memberikan gambaran yang lebih utuh mengenai pengaruh penggunaan game online terhadap perilaku peserta didik kepada guru di SD Negeri Panjatan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil penelitian menunjukkan bahwa dari 78 peserta didik kelas IV, V, dan VI SD Negeri Panjatan, sebanyak 43 peserta didik (55,1%) menyatakan bermain game online, sedangkan 35 peserta didik (44,9%) tidak bermain game online. Berdasarkan kriteria penelitian, dipilih 10 peserta didik sebagai responden utama yang memenuhi karakteristik bermain game online setiap hari, dengan frekuensi minimal dua kali sehari dan durasi bermain sekurang-kurangnya satu jam per hari. Jenis game online yang dimainkan responden meliputi Roblox, Free Fire, Mobile Legends, dan Block Blast. Sebagian besar responden memainkan Roblox (60%), diikuti Free Fire (20%), Mobile Legends (10%), dan Block Blast (10%). Dominasi permainan Roblox menunjukkan bahwa peserta didik cenderung memilih permainan yang bersifat interaktif, memungkinkan kolaborasi antarpemain, serta memberikan ruang untuk berkreasi melalui berbagai mode permainan. Sebaliknya, Block Blast lebih berorientasi pada penyelesaian teka-teki secara individual yang menuntut konsentrasi dan strategi pemain (Morreale & Rosa, 2024; *The Neuro Times*, 2025). Perbedaan karakteristik setiap jenis permainan tersebut mengindikasikan bahwa mekanisme interaksi yang terdapat dalam game online berpotensi memberikan pengaruh yang berbeda terhadap perilaku sosial, termasuk adab, akhlak, dan tata krama peserta didik di lingkungan sekolah.

Tabel 1.
Distribusi Jenis *Game online* yang Dimainkan Responden

No.	Jenis <i>Game</i>	Persentase
1	<i>Roblox</i>	60%
2	<i>Free Fire</i>	20%
3	<i>Mobile Legends</i>	10%
4	<i>Block Blast</i>	10%

Berdasarkan hasil analisis deskriptif, skor rata-rata adab dan akhlak peserta didik berada pada kategori baik, dengan nilai rata-rata angket sebesar 21,70 dan rata-rata hasil observasi sebesar 17,20. Sementara itu, pada variabel tata krama, diperoleh rata-rata skor angket sebesar 21,00 dan rata-rata hasil observasi sebesar 17,00. Perbedaan antara hasil angket dan observasi mengindikasikan bahwa peserta didik cenderung memberikan penilaian terhadap dirinya lebih positif dibandingkan dengan perilaku nyata yang ditunjukkan selama proses pembelajaran dan interaksi di lingkungan sekolah. Kondisi ini menunjukkan pentingnya penggunaan observasi sebagai data pendukung untuk memperoleh gambaran perilaku peserta didik secara lebih objektif.

Tabel 2.
Hasil Analisis Deskriptif Variabel Penelitian

No.	Variabel	Rata-rata Angket	Rata-rata Observasi
1	Adab dan Akhlak	21,70	17,20
2	Tata Krama	21,00	17,00

Analisis statistik menunjukkan bahwa penggunaan game online berpengaruh signifikan terhadap adab dan akhlak peserta didik, dengan nilai koefisien determinasi (R^2) sebesar 0,433 dan nilai signifikansi 0,039 ($p < 0,05$). Artinya, penggunaan game online memberikan kontribusi sebesar 43,3%

terhadap variasi adab dan akhlak peserta didik, sedangkan sisanya dipengaruhi oleh faktor lain di luar penelitian. Selain itu, penggunaan game online juga berpengaruh signifikan terhadap tata krama peserta didik, yang ditunjukkan oleh nilai R^2 sebesar 0,410 dengan nilai signifikansi 0,046 ($p < 0,05$). Temuan ini menunjukkan bahwa intensitas penggunaan game online berkaitan dengan perubahan perilaku sosial peserta didik, terutama pada aspek kesopanan, kedisiplinan, serta sikap menghormati guru di lingkungan sekolah.

Tabel 3.

Hasil Analisis Regresi Pengaruh *Game online* terhadap Perilaku Peserta Didik

No.	Variabel	<i>R square</i>	Sig.
1	Adab dan Akhlak	0,433	0,039
2	Tata Krama	0,410	0,046

Pembahasan

Temuan penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *game online* berpengaruh terhadap adab, akhlak, dan tata krama peserta didik kepada guru di SD Negeri Panjatan. Hasil analisis statistik menunjukkan bahwa penggunaan *game online* berpengaruh signifikan terhadap adab dan akhlak peserta didik dengan nilai koefisien determinasi (R^2) sebesar 0,433 dan nilai signifikansi 0,039 ($p < 0,05$). Selain itu, penggunaan *game online* juga berpengaruh signifikan terhadap tata krama peserta didik dengan nilai R^2 sebesar 0,410 dan nilai signifikansi 0,046 ($p < 0,05$). Hasil tersebut menunjukkan bahwa intensitas bermain *game online* berkaitan dengan perubahan perilaku sosial peserta didik, khususnya pada aspek kesopanan, kedisiplinan, dan sikap menghormati guru di lingkungan sekolah.

Temuan tersebut dapat dijelaskan melalui Teori Sosial Kognitif yang dikemukakan oleh Bandura (1977). Menurut teori ini, perilaku individu terbentuk melalui proses *observational learning*, imitasi, penguatan (*reinforcement*), serta interaksi timbal balik antara individu, perilaku, dan lingkungan. Dalam konteks penelitian ini, peserta didik memperoleh pengalaman sosial melalui interaksi yang terjadi selama bermain *game online*, baik melalui komunikasi antarpemain, kerja sama dalam tim, maupun pengamatan terhadap perilaku pemain lain. Pengalaman tersebut memungkinkan peserta didik mengadopsi pola komunikasi tertentu yang kemudian terbawa ke dalam interaksi sehari-hari di sekolah. Ketika peserta didik terbiasa menggunakan bahasa informal, ungkapan emosional, atau pola komunikasi kompetitif dalam permainan, perilaku tersebut berpotensi muncul saat berinteraksi dengan guru maupun teman sebaya. Penjelasan ini sejalan dengan penelitian Granic et al. (2014) yang menyatakan bahwa permainan digital mampu membentuk aspek kognitif, sosial, dan emosional anak melalui pengalaman belajar yang berlangsung secara berulang.

Hasil penelitian ini juga sejalan dengan penelitian Anderson et al. (2010) yang menemukan bahwa paparan permainan digital, terutama yang mengandung unsur kompetitif atau kekerasan, dapat memengaruhi perilaku sosial, meningkatkan agresivitas, serta menurunkan perilaku prososial apabila dimainkan secara berlebihan. Demikian pula, Paulus et al. (2018) menjelaskan bahwa penggunaan *video game* yang tidak terkontrol berpotensi memengaruhi regulasi emosi, kemampuan berinteraksi sosial, dan perkembangan perilaku anak. Pada konteks nasional, penelitian Pratama dan Hidayat (2021) serta Sari et al. (2023) juga menunjukkan bahwa intensitas bermain *game online* berkaitan dengan perubahan perilaku sosial dan tata krama peserta didik di sekolah.

Meskipun demikian, penelitian ini memiliki fokus yang lebih spesifik dibandingkan penelitian terdahulu karena mengkaji pengaruh *game online* terhadap dimensi karakter berupa adab, akhlak, dan tata krama peserta didik kepada guru pada jenjang sekolah dasar. Selain itu, penelitian ini menunjukkan bahwa dampak *game online* tidak sepenuhnya bersifat negatif, tetapi dipengaruhi oleh intensitas bermain, jenis permainan, serta kualitas pendampingan yang diberikan oleh orang tua dan guru.

Temuan tersebut tampak dari karakteristik permainan yang dimainkan responden, yaitu Roblox, Free Fire, Mobile Legends, dan Block Blast. Sebagian besar responden memainkan Roblox, yaitu

permainan berbasis kreativitas dan interaksi sosial yang memungkinkan pemain membangun dunia virtual, bekerja sama, serta berkomunikasi dengan pemain lain. Menurut Morreale dan Rosa (2024), karakteristik tersebut dapat mengembangkan kreativitas, kemampuan kolaborasi, serta keterampilan pemecahan masalah. Sebaliknya, Block Blast lebih menekankan kemampuan berpikir logis, konsentrasi, dan strategi individu (*The Neuro Times*, 2025). Perbedaan karakteristik tersebut menunjukkan bahwa setiap jenis permainan memiliki mekanisme interaksi yang berbeda sehingga dapat menghasilkan pengaruh perilaku yang berbeda pula terhadap peserta didik.

Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa penggunaan *game online* tidak selalu berdampak negatif terhadap perkembangan peserta didik. Wawancara dengan guru menunjukkan bahwa beberapa peserta didik mengalami peningkatan kosakata, terutama istilah-istilah dalam bahasa Inggris yang diperoleh selama bermain. Kondisi tersebut turut membantu peserta didik dalam memperkaya kemampuan berbahasa dan memahami informasi baru. Selain itu, sebagian peserta didik tetap mampu mengikuti pembelajaran dengan baik selama memperoleh pendampingan dan pengawasan yang memadai dari orang tua maupun guru. Temuan ini sejalan dengan Granic et al. (2014) yang menyatakan bahwa permainan digital dapat memberikan manfaat terhadap perkembangan kognitif, kreativitas, kemampuan memecahkan masalah, dan keterampilan sosial apabila digunakan secara proporsional.

Di sisi lain, penelitian ini juga menemukan dampak negatif penggunaan *game online*, terutama pada aspek komunikasi dan perilaku sosial. Peserta didik yang memiliki intensitas bermain lebih tinggi cenderung menggunakan bahasa yang kurang sesuai dengan konteks pendidikan, seperti istilah-istilah dalam permainan, bahasa informal, maupun ungkapan yang kurang santun ketika berinteraksi di sekolah. Temuan ini sejalan dengan penelitian Izzulhaq et al. (2024) yang menyatakan bahwa lingkungan digital dapat membentuk pola komunikasi peserta didik melalui proses imitasi terhadap bahasa dan perilaku yang sering ditemui dalam permainan daring. Selain itu, penelitian Király et al. (2020) juga menjelaskan bahwa penggunaan *game online* yang tidak terkontrol dapat memengaruhi pengendalian diri, keseimbangan aktivitas belajar, serta interaksi sosial anak apabila tidak diimbangi dengan pendampingan dari lingkungan keluarga.

Hasil observasi dan wawancara memperkuat temuan kuantitatif penelitian ini. Skor hasil observasi menunjukkan nilai yang lebih rendah dibandingkan skor angket, yang mengindikasikan bahwa peserta didik cenderung memberikan penilaian diri yang lebih positif dibandingkan perilaku nyata yang ditampilkan selama proses pembelajaran. Wawancara dengan guru juga menunjukkan bahwa secara umum perilaku peserta didik masih berada pada kategori baik, namun terdapat kekhawatiran apabila intensitas bermain *game online* meningkat tanpa pengawasan yang memadai. Guru menilai bahwa penggunaan teknologi digital perlu disertai dengan pendampingan agar peserta didik mampu mengelola waktu bermain, menjaga etika berkomunikasi, serta mempertahankan sikap hormat kepada guru dan lingkungan sekolah.

Temuan tersebut menegaskan pentingnya sinergi antara sekolah, guru, dan orang tua dalam mengawasi penggunaan *game online* pada peserta didik sekolah dasar. Implikasi penelitian ini menunjukkan bahwa penguatan pendidikan karakter perlu diintegrasikan dengan literasi digital sehingga peserta didik tidak hanya memiliki kemampuan memanfaatkan teknologi, tetapi juga memahami etika, tanggung jawab, serta batasan dalam penggunaannya. Guru memiliki peran penting dalam menanamkan etika digital dan membimbing peserta didik agar mampu menggunakan teknologi secara bijaksana, sedangkan orang tua berperan dalam mengontrol durasi bermain, memilih jenis permainan yang sesuai dengan usia anak, serta mendampingi aktivitas digital di rumah.

Dengan demikian, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa *game online* memiliki dua sisi pengaruh terhadap perkembangan sosial peserta didik. Apabila digunakan secara proporsional dan disertai pengawasan yang memadai, *game online* dapat menjadi sarana hiburan, interaksi sosial, serta pengembangan kreativitas dan keterampilan berpikir. Sebaliknya, penggunaan yang berlebihan tanpa pendampingan berpotensi memengaruhi perilaku sosial peserta didik, terutama pada aspek adab, akhlak, dan tata krama kepada guru di lingkungan sekolah dasar. Oleh karena itu, penguatan pendidikan karakter

yang didukung oleh literasi digital menjadi strategi penting untuk memaksimalkan manfaat teknologi sekaligus meminimalkan dampak negatif penggunaan *game online* pada anak usia sekolah dasar.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan *game online* berpengaruh terhadap adab, akhlak, dan tata krama peserta didik kepada guru di SD Negeri Panjatan. Intensitas bermain *game online* berkaitan dengan perubahan perilaku sosial peserta didik, terutama pada aspek kesopanan, kedisiplinan, dan sikap menghormati guru di lingkungan sekolah. Perubahan tersebut dipengaruhi oleh berbagai faktor, antara lain durasi dan frekuensi bermain, jenis permainan yang dimainkan, pola interaksi sosial dalam permainan, serta tingkat pengawasan dan pendampingan yang diberikan oleh guru dan orang tua. Penelitian ini juga menunjukkan bahwa penggunaan *game online* tidak selalu berdampak negatif. Apabila digunakan secara proporsional serta disertai pengawasan dan pendampingan yang memadai, *game online* dapat memberikan manfaat bagi perkembangan peserta didik. Oleh karena itu, diperlukan sinergi antara sekolah dan keluarga dalam mengoptimalkan pemanfaatan teknologi digital melalui penguatan pendidikan karakter dan literasi digital. Guru diharapkan mengintegrasikan nilai-nilai adab, akhlak, dan tata krama dalam proses pembelajaran, sedangkan orang tua perlu mengawasi durasi bermain, memilih permainan yang sesuai dengan usia anak, serta membimbing penggunaan teknologi secara bijaksana agar perkembangan karakter peserta didik tetap terjaga.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan terima kasih kepada IKIP PGRI Wates atas dukungan akademik selama pelaksanaan penelitian. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada dosen pembimbing, Kepala SD Negeri Panjatan, guru kelas IV, V, dan VI, serta seluruh peserta didik yang telah berpartisipasi dan memberikan dukungan selama proses penelitian. Apresiasi turut disampaikan kepada semua pihak yang telah membantu sehingga penelitian ini dapat terlaksana dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Afiah, H. A., & Iskandar, I. (2025). Pengaruh *game online* terhadap perilaku remaja. *Jurnal Intelek Insan Cendikia*, 2(5), 9776–9781.
- Amirudin, A., Sundari, R. S., & Saputra, H. J. (2023). Analisis pengaruh *game online* terhadap motivasi belajar anak di SDN Gayamsari 02 Semarang. *Wawasan Pendidikan*, 3(1), 419–426. <https://doi.org/10.26877/wp.v3i1.11869>
- Anderson, C. A., Shibuya, A., Ihori, N., Swing, E. L., Bushman, B. J., Sakamoto, A., Rothstein, H. R., & Saleem, M. (2010). Violent video game effects on aggression, empathy, and prosocial behavior in Eastern and Western countries: A meta-analytic review. *Psychological Bulletin*, 136(2), 151–173. <https://doi.org/10.1037/a0018251>
- Bandura, A. (1977). *Social learning theory*. Prentice Hall.
- Granic, I., Lobel, A., & Engels, R. C. M. E. (2014). The benefits of playing video games. *American Psychologist*, 69(1), 66–78. <https://doi.org/10.1037/a0034857>
- Hajar, B. S., Musyadad, F., Munizu, M., Affandi, L., & Al Haddar, G. (2023). Efforts of Islamic religious education teachers in improving the quality of learning in elementary schools. *International Journal of Graduates of Islamic Education (IJGIE)*, 4(1), 100–108. <https://doi.org/10.5281/zenodo.7780459>
- Iskandar. (2021). (*Lengkapi sesuai referensi yang digunakan dalam metode penelitian*).
- Izzulhaq, M., Jurahman, Y. B., & Sumpna, M. P. (2024). Analisis dampak permainan *game online* Free Fire pada keterampilan berbahasa Indonesia kelas IV dan V di SD Negeri Gunungdani tahun ajaran 2023/2024. *DIKDASTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Ke-SD-an*, 10(1).
- Jamun, Y. M., Ntelok, Z. R. E., & Bosco, F. H. (2023). Pengaruh kecanduan *game online* terhadap prestasi akademik peserta didik sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(1), 709–719.

- <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i1.4239>
- Király, O., Potenza, M. N., Stein, D. J., King, D. L., Hodgins, D. C., Saunders, J. B., Griffiths, M. D., Gjoneska, B., Billieux, J., Brand, M., Abbott, M. W., Chamberlain, S. R., Corazza, O., Burkauskas, J., Sales, C. M. D., Montag, C., Lochner, C., Grünblatt, E., Wegmann, E., ... Demetrovics, Z. (2020). Preventing problematic internet use during the COVID-19 pandemic: Consensus guidance. *Comprehensive Psychiatry*, 100, 152180. <https://doi.org/10.1016/j.comppsy.2020.152180>
- Marwinda, M., & Irman, I. (2022). *Dampak kecanduan game online terhadap perilaku remaja*. Jurnal Pendidikan dan Konseling, 4(6), 7755–7761. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i6.9587>
- Morreale, D., & Rosa, A. (2024). *Roblox and the pervasiveness of play: What game-making communities can teach us about participatory practices in affinity spaces*. *International Journal of Communication*, 18, 4281–4299. <https://ijoc.org/index.php/ijoc/article/view/22703> NURJANNAH
- Mustikasari, B., Setiawan, D., & Pratiwi, I. A. (2020). Analisis kebiasaan bermain *game online* terhadap interaksi sosial anak usia SD di Desa Prawoto. *Jurnal Didika: Wahana Ilmiah Pendidikan Dasar*, 6(2). <https://doi.org/10.29408/didika.v6i2.2846>
- Paulus, F. W., Ohmann, S., von Gontard, A., & Popow, C. (2018). Internet gaming disorder in children and adolescents: A systematic review. *Developmental Medicine & Child Neurology*, 60(7), 645–659. <https://doi.org/10.1111/dmcn.13754>
- Ramadani, F. (2023). Dampak *game online* Free Fire terhadap karakter tanggung jawab dan hasil belajar peserta didik sekolah dasar. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 6(3), 478–485. <https://doi.org/10.31004/aulad.v6i3.567>
- Rezeki, S. M., Elvinawanty, R., Aritonang, M. G., & Purba, F. L. (2024). Pelatihan adaptasi dengan masyarakat serta peningkatan etika dan tata krama. *Abdi Dalem*, 1(2), 39–46. <https://doi.org/10.70585/abdidalem.v1i2.27>
- Syafi, N., Fathurohim, F., & Mulyah, P. (2023). Pengaruh *game online* terhadap konsentrasi belajar peserta didik. *Jurnal Asy-Syukriyyah*, 24(2), 143–151. <https://doi.org/10.36769/asy.v24i2.348>
- The Neuro Times. (2025, April 18). *Block Blast: Can It Really Boost Your Brainpower?* <https://www.theneurotimes.com/block-blast-can-it-really-boost-your-brainpower/>
- Ulya, L., Sucipto, S., & Fathurohman, I. (2021). Analisis kecanduan *game online* terhadap kepribadian sosial anak. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 7(3), 1112–1119. <https://doi.org/10.31949/educatio.v7i3.1347>
- We Are Social, & Meltwater. (2024). *Digital 2024: Indonesia*. <https://datareportal.com/reports/digital-2024-indonesia>
- Whildania. (2025). *(Lengkapi sesuai referensi yang digunakan untuk analisis deskriptif.)*
- Yuliandra, N., Nuzula, F., & Oktaviana, M. N. (2023). *Game online* terhadap minat dan prestasi belajar pada peserta didik sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Kesehatan Rustida*, 10(2), 145–155. <https://doi.org/10.55500/jikr.v10i2.200>
- Yusup, I. R., Kurniati, T., Airin, A. L. P., Rahayu, D., & Fuziawati, L. (2021). Pengaruh penggunaan *game online* terhadap minat belajar peserta didik SMP. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 7(1), 36–39. <https://doi.org/10.31949/educatio.v7i1.763>