

## **PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP AKHLAK REMAJA DI PERUMAHAN BUKIT ASRI CIOMAS BOGOR**

### ***The Influence of Online Games on The Morals of Teens in The Bukit Asri Ciomas Residence, Bogor***

**Muhammad Ilham Permana, Rahmi Yulfa\*, Yal Robiansyah**  
Program Studi Pendidikan Agama Islam, STIT Insan Kamil Bogor

Email: [rahmiyulfa@stitinsankamil.ac.id](mailto:rahmiyulfa@stitinsankamil.ac.id)

#### **Abstrak**

Kemajuan teknologi digital (media sosial) berkembang begitu pesat mengakibatkan terjadinya berbagai permasalahan terutama bagi individu usia remaja dalam hal integritas moralnya. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif yang dilakukan di Perumahan Bukit Asri, Kecamatan Ciomas, Kabupaten Bogor, Provinsi Jawa Barat yang bertujuan untuk mengidentifikasi karakteristik remaja, penggunaan *game online*, dan akhlak remaja, mengidentifikasi hubungan antara karakteristik remaja, penggunaan *game online* dengan akhlak remaja, dan mengidentifikasi pengaruh karakteristik remaja, penggunaan *game online* terhadap akhlak remaja. Penelitian melibatkan 70 remaja. Sebagian besar responden berjenis kelamin laki-laki dengan rata-rata berusia 17 tahun dengan tingkat pendidikan SMA/SMK. Variabel penggunaan *game online* lebih dari tiga perempat responden termasuk pada kategori sedang, dan variabel akhlak remaja lebih dari setengah responden termasuk kategori tinggi. Usia berhubungan positif signifikan dengan tingkat pendidikan, dan indikator frekuensi penggunaan *game online* serta pengaruh terhadap kehidupan sosial pada variabel penggunaan *game online* berhubungan negative signifikan dan positif signifikan dengan variabel akhlak remaja. Jenis kelamin dan indikator pengaruh terhadap kehidupan sosial pada variabel penggunaan *game online* berpengaruh positif signifikan terhadap akhlak remaja.

**Kata Kunci:** Akhlak Remaja, Game Online, Remaja

#### **Abstract**

*The rapid development of digital technology (social media) has resulted in various problems, especially for adolescents, in terms of moral integrity. This study employed a quantitative method in Bukit Asri Housing, Ciomas District, Bogor Regency, West Java Province. The aim was to identify the characteristics of adolescents, their use of online games, and their morals, to examine the relationship between adolescent characteristics, online game use, and morals, and to investigate the influence of adolescent characteristics and online game use on morals. The study involved 70 adolescents. Most of the respondents were male with an average age of 17 years and a high school/vocational high school education level. The online game use variable for more than three-quarters of respondents was included in the moderate category, and the adolescent moral variable for more than half of respondents was included in the high category. Age was significantly positively related to education level, and the indicators of the frequency of online game use and the influence on social life on the online game use variable were significantly negatively and significantly positively related to the adolescent moral variable. Gender and the indicator of influence on social life on the online game use variable had a significant positive effect on adolescent morals.*

**Keywords:** Online Games, Teenagers, Teenagers Morals.

## PENDAHULUAN

Era globalisasi saat ini, kemajuan teknologi digital (media sosial) berkembang begitu pesat. Hal ini mengakibatkan terjadinya berbagai permasalahan dan kendala terutama bagi individu usia remaja dalam hal menegakkan integritas moralnya. Pesatnya perkembangan teknologi ini mengubah kehidupan masyarakat secara signifikan sehingga mengharuskan adanya tindakan dan usaha sebagai fondasi penopang dengan tujuan agar kehidupan masyarakat dapat tetap kokoh dan stabil (Kurnia dan Edwar, 2021). Adanya permasalahan menegakkan integritas moral yang mengakibatkan terjadinya kemerosotan moral merupakan akibat dan dampak dari media sosial, selain itu kurangnya pengawasan orang tua juga menjadi salah satu faktor. Selain faktor tersebut, lingkungan sosial dan budaya yang tidak menyenangkan dapat mengurangi kesadaran moral pada remaja. Fauziyah (2022) menyatakan bahwa teknologi digital menjadi salah satu faktor penyebab terjadinya pergeseran pemahaman nilai sosial budaya yang ada dalam masyarakat yang mempengaruhi tingkat moralitas. Situasi ini menjadi pengaruh yang kuat bagi kehidupan manusia terutama pada individu usia remaja.

Kecanggihan teknologi digital seperti *gadget* atau *handphone* menjadi salah satu alat yang memudahkan penggunaannya dalam mengakses apapun, contohnya permainan *game online*. Individu yang menggunakan *game online* ini, sebagian besar memiliki dunia bermain sendiri yang memiliki potensi untuk meningkatkan pengetahuan. Namun kemudahan dalam mengakses permainan *game online* ini mengakibatkan dampak negatif juga. Rata-rata pengguna *game online* mengalami kecanduan yang berakibat mempengaruhi cara berkomunikasi hingga kemampuannya dalam berinteraksi dengan orang lain (Giandi *et al.*, 2012). Hal ini didukung dalam hasil penelitian yang menyatakan bahwa penggunaan *game online* memberikan pengaruh signifikan terhadap akhlak remaja (Talo, 2022).

Penggunaan *game online* sangat mempengaruhi dan berdampak pada permasalahan akhlak remaja yang sangat kompleks dan bervariasi. Kecanduan penggunaan *game online* ini mengakibatkan remaja tidak patuh, seperti tidak patuh pada perintah orang tua, dan sering menunda pekerjaan yang disuruh oleh orangtuanya. Selain itu, remaja yang mengalami kecanduan penggunaan *game online* sering lalai dalam melaksanakan shalat wajib, serta sering tidak fokus pada lawan bicaranya (Siregar dan Wiza, 2021). Hal ini didukung oleh hasil penelitian yang menyatakan bahwa semakin tinggi penggunaan *game online*, maka akan semakin rendah tingkat akhlak remaja (Alauddin *et al.*, 2023).

Pada hasil observasi, peneliti mendapatkan bahwa remaja di Perumahan Bukit Asri, Ciomas, Bogor menunjukkan banyak mengabaikan kegiatan sosial yang disebabkan oleh kecanduan dalam bermain *game online* dengan teman sebayanya. Selain itu, dalam bermain *game online* ini, rata-rata mereka menggunakan bahasa yang tidak baik dan cenderung memiliki perilaku yang agresif. Adanya permasalahan tersebut, peneliti melakukan penelitian yang berjudul “Pengaruh *Game Online* terhadap Akhlak Remaja di Perumahan Bukit Asri Ciomas Bogor” dengan tujuan dari penelitian ini adalah: 1) mengidentifikasi karakteristik remaja, penggunaan *game online*, dan akhlak remaja, 2) mengidentifikasi hubungan antara karakteristik remaja, penggunaan *game online* dengan akhlak remaja, dan 3) mengidentifikasi pengaruh karakteristik remaja, penggunaan *game online* terhadap akhlak remaja.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan desain *cross-sectional* dengan menggunakan metode kuantitatif yang dilakukan di Perumahan Bukit Asri, Kecamatan Ciomas, Kabupaten Bogor, Provinsi Jawa Barat. Pemilihan lokasi penelitian karena lokasi ini sering terjadinya permasalahan yang berkaitan dengan akhlak remaja seperti kurangnya sopan santun, rendahnya empati, dan pengaruh pergaulan bebas. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Juli 2024 dengan jumlah responden sebanyak 70 orang responden berusia remaja 14 tahun hingga 17 tahun. Data dikumpulkan dengan cara observasi dan wawancara dengan menggunakan bantuan kuesioner.

Penelitian ini terdiri dari 2 variabel yaitu penggunaan *game online* dan akhlak remaja. Variable penggunaan *game online* terdiri dari lima indikator yaitu frekuensi penggunaan *game online*, motivasi penggunaan *game online*, pengaruh terhadap kehidupan social, dampak terhadap

kesehatan, dan pengelolaan waktu bermain. Adanya lima indikator ini, kuesioner variabel penggunaan *game online* terdiri dari 40 pertanyaan dengan nilai *cronbach's alpha* sebesar 0,766. Variabel penggunaan *game online* diukur menggunakan skala sangat tidak setuju (STS), tidak setuju (TS), netral (N), setuju (S), dan sangat setuju (SS). Sedangkan, variabel akhlak remaja terdiri dari lima indikator yaitu perilaku terhadap diri sendiri, perilaku terhadap orang tua, perilaku terhadap teman sebaya, perilaku terhadap lingkungan sekitar, dan perilaku keagamaan. Pada lima indikator ini menghasilkan kuesioner sebanyak 40 pertanyaan dengan nilai *cronbach's alpha* sebesar 0,957. Variabel akhlak remaja ini diukur menggunakan skala sangat tidak setuju (STS), tidak setuju (TS), netral (N), setuju (S), dan sangat setuju (SS). Data yang telah dikumpulkan, diolah dan dianalisis secara deskriptif dan inferensia yaitu uji regresi linier berganda.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Karakteristik Responden

Hasil penelitian untuk karakteristik responden terdiri dari karakteristik jenis kelamin, usia remaja, dan tingkat pendidikan remaja. Berdasarkan Tabel 1, 74,3% mayoritas responden termasuk pada kategori berjenis kelamin laki-laki, dan 25,7% terkategori berjenis kelamin Perempuan. Selain itu, responden pada penelitian ini, 42,9% terkategori berusia 17 tahun, 22,9% responden kategori berusia 16 tahun, dan sisanya responden termasuk pada kategori berusia 14 dan 15 tahun, secara berturut-turut 20,0% dan 14,3% . Remaja didefinisikan sebagai mereka yang berusia antara 10 tahun hingga 19 tahun (WHO, 2025).

Tabel 1. Hasil data karakteristik responden

Kategori	Responden	
Jenis Kelamin	n	%
Laki – Laki	57	74,3
Perempuan	18	25,7
<b>Total</b>	<b>70</b>	<b>100</b>
<b>Rata-rata ±Standar deviasi</b>	<b>1,25 ± 0,440</b>	
Usia	n	%
14 Tahun	10	14.3
15 Tahun	14	20.0
16 Tahun	26	22.9
17 Tahun	30	42.9
<b>Total</b>	<b>70</b>	<b>100</b>
<b>Rata-rata ±Standar deviasi</b>	<b>2,94 ± 1,101</b>	
Tingkat Pendidikan	n	%
SMP	18	25,7
SMA/SMK	52	74,3
<b>Total</b>	<b>70</b>	<b>100</b>
<b>Rata-rata ±Standar deviasi</b>	<b>1,74 ± 0,440</b>	

Adapun pada tingkat pendidikan, responden penelitian ini 74.3% termasuk pada kategori tingkat pendidikan SMA/SMK, dan sisanya termasuk pada kategori tingkat pendidikan SMP yaitu sebanyak 25,7%.

### Penggunaan *Game Online*

Berdasarkan Tabel 2, variabel penggunaan *game online* yang terdiri dari indikator frekuensi penggunaan *game online*, motivasi penggunaan *game online*, pengaruh terhadap kehidupan sosial, dampak terhadap kesehatan, pengelolaan waktu bermain *game online*. Secara keseluruhan, penelitian ini menunjukkan hasil pada variabel penggunaan *game online*, lebih dari

tiga perempat responden (78,6%) termasuk pada kategori sedang, dan sisanya kategori rendah (17,1%) dan tinggi 3 (4,3%). Hal ini dapat dilihat dari indikator positif dan negatif. Hasil penelitian ini sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Rompas *et al.* (2023) yang menyatakan bahwa *game online* merupakan permainan yang dapat diakses oleh banyak orang karena dapat menghibur pengguna, dan sebagian besar penggemar *game online* ini adalah remaja.

Pada indikator frekuensi penggunaan *game online*, hasil penelitian ini menggambarkan rata-rata responden terkategori sedang (71,4%), selain itu hampir seperempat responden terkategori rendah (22,9%), dan sisanya terkategori tinggi yaitu sebanyak (5,7%). Pada indikator motivasi penggunaan *game online*, responden pada penelitian ini lebih dari tiga perempat terkategori sedang (62,9%), selain itu sisanya terkategori rendah (30,0%) dan tinggi (7,1%). Hasil penelitian ini juga menunjukkan bahwa indikator pengaruh terhadap kehidupan sosial dimana hampir seluruh responden termasuk pada kategori rendah (55,7%), dan sisanya kategori sedang (24,3%) dan tinggi (20,0%). Selain itu pada indikator dampak terhadap kesehatan, lebih dari tiga perempat responden termasuk pada kategori sedang (58,6%), dan sisanya kategori rendah (31,4%) dan tinggi (10,0%). Penggunaan *game online* dapat mengganggu kesehatan terutama pada perkembangan dan pertumbuhan anak remaja baik kesehatan fisik, psikologis, akademik maupun non akademik (Pelawi *et al.*, 2021). Adapun pada indikator pengelolaan waktu bermain *game online*, sebanyak tiga perempat responden termasuk kategori sedang (55,7%), selain itu hampir seperempat responden termasuk pada kategori rendah (35,7%), dan sisanya kategori tinggi (8,6%).

Tabel 2. Hasil data variabel penggunaan *game online*

Penggunaan <i>Game Online</i>	Kategori						Min- Max	Rata-rata ± Standar deviasi
	Rendah ( $<50$ )		Sedang (50-80)		Tinggi ( $>80$ )			
	n	%	n	%	n	%		
Frekuensi Penggunaan <i>Game Online</i>	16	22,9	50	71,4	4	5,7	17,95- 100	57,91 ± 16,83
Motivasi Penggunaan <i>Game Online</i>	21	30	44	62,9	5	7,1	16,67 – 100	59,70 ± 13,84
Pengaruh Terhadap Kehidupan Sosial	39	55,7	17	24,3	14	20	0,00 – 100	52,86 ± 9,66
Dampak Terhadap Kesehatan	22	31,4	41	58,6	7	10	11,11 – 100	56,67 ± 13,32
Pengelolaan Waktu Bermain <i>Game Online</i>	25	35,7	39	55,7	6	8,6	14,29 - 100	59,08 ± 13,67
<b>Total penggunaan <i>game online</i></b>	<b>12</b>	<b>17,1</b>	<b>55</b>	<b>78,6</b>	<b>3</b>	<b>4,3</b>	<b>19.19 – 100</b>	<b>56,97 ± 8,90</b>

### Akhlaq Remaja

Pada Tabel 3, variabel akhlak remaja yang terdiri dari indikator perilaku terhadap diri sendiri, perilaku terhadap orang tua, perilaku terhadap teman sebaya, perilaku terhadap lingkungan sekitar, dan perilaku keagamaan. Penelitian ini menunjukkan bahwa pada variabel akhlak remaja, lebih dari setengah responden termasuk pada kategori tinggi (51,4%), di samping itu mayoritas responden berkategori sedang (47,1%), dan sisanya termasuk kategori rendah (1,4%). Hal ini dapat dilihat dari indikator positif dan negatif.

Tabel 3. Hasil data variabel akhlak remaja

Akhlak Remaja	Kategori						Min- Max	Rata-rata ±Standar deviasi
	Rendah ( <b>&lt;50</b> )		Sedang ( <b>50-79</b> )		Tinggi ( <b>&gt;80</b> )			
	n	%	n	%	n	%		
Perilaku Terhadap Diri Sendiri	2	2,9	38	54,3	30	42,9	18,37-100	2,40 ± ,549
Perilaku Terhadap Orang Tua	3	4,3	37	52,9	30	42,9	18,37 - 100	2,38 ± ,572
Perilaku Terhadap Teman Sebaya	2	2,9	32	45,7	36	51,4	18,37 - 100	2,48 ± ,558
Perilaku Terhadap Lingkungan Sekitar	5	7,1	22	31,4	43	61,4	16,67 - 100	2,54 ± ,629
Perilaku Keagamaan	5	7,1	27	38,6	38	54,3	16.67-100	2,47 ± ,630
<b>Total Akhlak Remaja</b>	<b>1</b>	<b>1,4</b>	<b>33</b>	<b>47,1</b>	<b>36</b>	<b>51,4</b>	<b>19,59 - 100</b>	<b>2,50 ± ,532</b>

Pada indikator perilaku terhadap diri sendiri rata-rata responden termasuk kategori sedang (54,3%), dan hampir dari setengah responden termasuk kategori tinggi (42,9%), sisanya sebanyak 2,9% termasuk kategori rendah. Pada indikator perilaku terhadap orang tua, penelitian ini menunjukkan hasil bahwa lebih dari setengah responden termasuk kategori sedang (52,9%), dan hampir dari setengah responden berkategori tinggi (42,9%), sisanya sebanyak 4.3 persen termasuk kategori rendah. Selain itu, hasil penelitian pada indikator perilaku terhadap teman sebaya menunjukkan hasil bahwa lebih dari setengah responden termasuk kategori tinggi (51,4%), selain itu hampir dari setengah responden termasuk pada kategori sedang (45,7%), dan sisanya kategori rendah (2,9%). Penelitian ini juga menunjukkan pada indikator perilaku terhadap lingkungan sekitar, dimana lebih dari setengah responden (61,4%) termasuk kategori tinggi, selain itu, lebih dari seperempat responden termasuk pada kategori sedang (31,4%), dan sisanya kategori rendah (7.1%). Selain itu, pada indikator perilaku keagamaan, penelitian ini menunjukkan bahwa lebih dari setengah responden termasuk kategori tinggi (54,3%), selain itu lebih dari seperempat responden termasuk pada kategori sedang (38,6%), dan sisanya kategori rendah (7,1%).

### Hubungan Antara Karakteristik Remaja dan Penggunaan *Game Online* dengan Akhlak Remaja

Hasil penelitian ini, dari uji korelasi atau hubungan menunjukkan hasil bahwa pada kategori jenis kelamin berhubungan negatif signifikan dengan akhlak remaja (*sig.2-tailed*<0,05) (Tabel 4). Pada kategori usia berhubungan positif sangat signifikan dengan kategori tingkat pendidikan (*sig.2-tailed*<0.01). Hal ini berarti ketika tingkat usia responden semakin tinggi, maka akan semakin tinggi juga tingkat pendidikan responden. Penelitian ini juga menunjukkan hasil pada indikator variabel penggunaan *game online* yaitu indikator frekuensi penggunaan *game online* berhubungan negatif signifikan dengan variabel akhlak remaja (*sig.2-tailed*<0.05), dan ini berarti bahwa semakin tinggi tingkat frekuensi penggunaan *game online* pada remaja, maka akhlak yang dimiliki remaja pun akan semakin rendah, dan begitu sebaliknya. Hasil penelitian ini sejalan dengan hasil penelitian Sirken *et al.* (2020) yang menyatakan bahwa perilaku agresif remaja berhubungan dengan tingkat frekuensi penggunaan dan ketertarikan terhadap *game online*. Pada indikator pengaruh terhadap kehidupan sosial berhubungan positif sangat signifikan dengan akhlak remaja (*sig.2-tailed*<0.01), hal ini berarti bahwa semakin tinggi pengaruh terhadap kehidupan sosial maka akan semakin tinggi juga tingkat akhlak remaja. Usia remaja rentan terhadap keterampilan sosial yang diakibatkan oleh remaja merasa menemukan jati dirinya, ketika bermain *game online* hingga mengakibatkan timbul keinginan mengasingkan diri dari dunia luar, dan hal ini tidak lain dipengaruhi oleh faktor ketidaksesuaian pikiran remaja terhadap kehidupan nyata (Radandi *et al.*, 2023).

Tabel 4. Hasil uji korelasi karakteristik remaja, penggunaan *game online*, dan akhlak remaja

Variabel	Jenis Kelamin	Usia	Tingkat Pendidikan	Game Online	Akhlak Remaja
<b>Jenis Kelamin</b>	1	-0,098	0,06	-0,043	-0,026*
<b>Usia</b>	-0,098	1	0,507**	0,013	-0,003
<b>Tingkat Pendidikan</b>	0,028	0,507**	1	0,182	0,092
<b>Game Online</b>	-0,046	0,013	0,182	1	-0,072
Frekuensi Penggunaan <i>Game Online</i>	-0,06	0,007	0,155	0,872**	-0,269*
Motivasi Penggunaan <i>Game Online</i>	-0,067	0,038	0,153	0,721**	0,047
Pengaruh Terhadap Kehidupan Sosial	-0,074	0,101	0,098	0,181	0,337**
Dampak Terhadap Kesehatan	-0,045	-0,14	-0,036	0,355**	0,078
Pengelolaan Waktu Bermain <i>Game Online</i>	0,137	0,07	0,097	0,405**	0,102
<b>Akhlak Remaja</b>	-0,260*	0,003	0,092	-0,072	1
Perilaku Terhadap Diri Sendiri	-0,307**	0,117	0,175	-0,032	0,882**
Perilaku Terhadap Orang Tua	-0,099	-0,066	0,002	-0,082	0,904**
Perilaku Terhadap Teman Sebaya	-0,199	-0,081	0,053	-0,123	0,938**
Perilaku Terhadap Lingkungan Sekitar	-0,343**	-0,022	0,115	-0,026	0,825**
Perilaku Keagamaan	-0,308**	0,078	0,098	-0,02	0,874**

Keterangan: \* signifikan pada  $p < 0,05$ , \*\* signifikan pada  $p < 0,01$

Penelitian ini juga menunjukkan hasil bahwa indikator pada variabel akhlak remaja juga berhubungan signifikan, indikator perilaku terhadap diri sendiri berhubungan negatif sangat signifikan ( $\text{sig. 2-tailed} < 0,01$ ) terhadap kategori jenis kelamin responden. Adapun, indikator perilaku terhadap lingkungan sekitar menunjukkan bahwa berhubungan negatif sangat signifikan ( $\text{sig. 2-tailed} < 0,01$ ) terhadap kategori jenis kelamin. Selain itu, indikator perilaku keagamaan berhubungan negatif sangat signifikan ( $\text{sig. 2-tailed} < 0,01$ ) terhadap kategori jenis kelamin responden dan hal ini berarti bahwa perilaku terhadap lingkungan sekitar, dan perilaku keagamaan tergantung pada jenis kelamin responden, responden berjenis kelamin laki-laki akan lebih berperilaku negatif terhadap lingkungan sekitar dan perilaku keagamaan, dibandingkan dengan responden berjenis kelamin perempuan

#### Pengaruh Karakteristik Remaja dan Penggunaan *Game Online* terhadap Akhlak Remaja

Berdasarkan Tabel 5, hasil uji regresi linear berganda pada karakteristik remaja dan model variabel terhadap akhlak remaja menunjukkan angka *R square* sebesar 0,247 yang berarti karakteristik remaja dan model variabel berpengaruh pada akhlak remaja sebesar 24,7%, dan sisanya sebanyak 75,3% dipengaruhi oleh variabel lain, di luar penelitian ini. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa jenis kelamin ( $\beta = -0,253$ ,  $p = 0,029$ ) berpengaruh positif signifikan terhadap variabel akhlak remaja. Semakin tinggi tingkat usia remaja, maka akan semakin rendah tingkat akhlak remaja tersebut, dan begitu sebaliknya. Setiap terjadi penurunan satu satuan jenis kelamin maka akan menurunkan akhlak remaja sebesar 0,029 poin. Selain itu, indikator variabel penggunaan *game online* yaitu indikator pengaruh kehidupan sosial ( $\beta = -0,335$ ,  $p = 0,006$ ) berpengaruh positif signifikan terhadap akhlak remaja. Semakin tinggi tingkat indikator pengaruh kehidupan sosial pada variabel penggunaan *game online*, maka akan semakin rendah tingkat akhlak remaja, begitupun sebaliknya. Setiap terjadi penurunan satu satuan indikator pengaruh kehidupan sosial maka akan menurunkan akhlak remaja sebesar 0,006 poin. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian Habibi *et al.* (2022) yang menyatakan bahwa remaja yang mengalami kecanduan *game online* mengalami penyesuaian sosial yang buruk.

Tabel 5. Hasil uji regresi linier berganda antara karakteristik remaja dan penggunaan *game online*, terhadap akhlak remaja

Variabel	Koefisien			Sig
	Koefisien tidak terstandarisasi (B)	Std. Error	Koefisien Terstandarisasi Beta ( $\beta$ )	
<i>Constant</i>	80,055	10,712	-	0
Jenis Kelamin	-7,424	3,322	-0,253	0,029*
Usia	-1,244	1,566	-0,106	0,43
Tingkat Pendidikan	3,938	3,932	0,134	0,321
Game Online	-2,913	7,002	-0,102	0,677
Frekuensi Penggunaan Game Online	-2,747	5,646	-0,109	0,628
Motivasi Penggunaan Game Online	1,072	3,012	0,074	0,723
Pengaruh Terhadap Kehidupan Sosial	5,403	1,882	0,335	0,006*
Dampak Terhadap Kesehatan	2,126	2,595	0,101	0,416
Pengelolaan Waktu Bermain Game Online	0,33	2,505	0,016*	0,896
Uji F		2,184		
Sig		0,036*		
<i>R Square</i>		0,247		
<i>Adjusted R Square</i>		0,134		
<i>N</i>		70		

## SIMPULAN

Mayoritas responden termasuk pada kategori berjenis kelamin laki-laki yang rata-rata berusia 17 tahun dengan tingkat pendidikan SMA/SMK. Pada variabel *game online* lebih dari tiga perempat responen termasuk pada kategori sedang, dengan indikator frekuensi penggunaan *game online*, motivasi penggunaan *game online*, dampak terhadap kesehatan, dan pengelolaan waktu bermain *game online* termasuk pada kategori sedang. Pada variabel akhlak remaja lebih dari setengah responden termasuk pada kategori tinggi, dengan indikator perilaku terhadap teman sebaya, perilaku terhadap lingkungan sekitar, dan perilaku keagamaan termasuk pada kategori tinggi. Selain itu, indikator perilaku terhadap diri sendiri dan perilaku terhadap orang tua termasuk kategori sedang.

Pada kategori usia berhubungan positif sangat signifikan dengan kategori tingkat pendidikan. Pada indikator variabel penggunaan *game online* yaitu indikator frekuensi penggunaan *game online* berhubungan negatif signifikan dengan variabel akhlak remaja. Selain itu, indikator pengaruh terhadap kehidupan sosial berhubungan positif sangat signifikan dengan akhlak remaja. Indikator pada variabel akhlak remaja juga berhubungan signifikan, indikator perilaku terhadap diri sendiri berhubungan negatif sangat signifikan terhadap kategori jenis kelamin responden. Adapun indikator perilaku terhadap lingkungan sekitar menunjukkan bahwa berhubungan negatif sangat signifikan terhadap kategori jenis kelamin. Selain itu, indikator perilaku keagamaan berhubungan negatif sangat signifikan terhadap kategori jenis kelamin responden.

Pada uji pengaruh, karakteristik remaja dan model variabel terhadap akhlak remaja menunjukkan angka *R square* yang berarti karakteristik remaja dan model variabel berpengaruh pada akhlak remaja dan sisanya dipengaruhi oleh variabel lain di luar penelitian ini. Jenis kelamin berpengaruh positif signifikan terhadap variabel akhlak remaja. Selain itu, indikator pengaruh kehidupan sosial berpengaruh positif signifikan terhadap akhlak remaja.

## DAFTAR PUSTAKA

- Alauddin, F., Wasehudin, Haetami. Z. A. (2023). Pengaruh Media Sosial dan *Game Online* Terhadap Akhlak Siswa di Madrasah Aliyah Masyariqul Anwar Caringin. *TA'ALLUM: Jurnal Pendidikan Islam*. 11(1): 65-84.
- Fauziyah, N. (2022). Eksplorasi Nilai-nilai Sosial Budaya Pada Remaja Millineal. *Jurnal Pendidikan Nilai dan Pembangunan Karakter*. 6(2): 218-232.
- Giandi, A. F., Mustikasari E, R. F., Suprpto A. H. (2012). Perilaku Komunikasi Pecandu *Game Online* dengan Menggunakan *Game Online*. *eJurnal Mahasiswa Universitas Padjajaran*. 1(1): 1-39.
- Habibi, N, M., Hariastuti, R. T., Rusijono. (2022). Dampak Negatif Onlien Game terhadap Remaja. *Jurnal Bikotetik*. 6(2): 30-35.
- Kurnia, L., Edwar, A. (2021). Pengaruh Negatif di Era Teknologi dan Komunikasi Pada Remaja (Perspektif Pendidikan Islam). *Komunikasi Antar Perguruan Tinggi Agama Islam*. 20(2): 291-308.
- Pelawi, S., Hutagalung, S., Ferinia, R. (2021). Pengaruh Game Online Terhadap Psikologi Remaja. *Jurnal Teologi dan Pendidikan Kristen*. 3(1): 87-101.
- Radandi, M. N. P., Salsabila, S., Dalina, D., DKK. (2023). Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Keterampilan Sosial Pada Remaja Gen Z. *Journal of Education and Learning*. 1(2): 74-80.
- Rompas, Y. F., Zakarias, J. D., Kawung, E. J. R. 2023. Pengaruh Game Online Terhadap Interaksi Sosial di Kalangan Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Politik Universitas Sam Ratulangi. *Jurnal Ilmiah Society*. 3(1): 1-11.
- Siregar, H. H., Wiza, R. (2021). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Akhlak Remaja. *An-Nuha: Jurnal Pendidikan Agama Islam*. 1(2): 152-158. 5-2021|
- Sirken, T., Maryorita, B., Agussalim, A. (2020). Hubungan Frekuensi, Lama, dan Tingkat Ketertarikan Game Online Dengan Perilaku Agresif Pada Siswa Kelas XI di SMK Negeri 3 Jayapura. *Jurnal Keperawatan Tropis Papua*. 3(1): 139-144.
- Talo, I. P. (2022). Pengaruh *Game Online* Terhadap Akhlak Remaja di Desa Muara Simpur Kecamatan Ulu Talo Kabupaten Seluma. *GHAITSA: Islamic Education Journal*. 3(3): 146-160.
- [WHO] World Health Organization. 2025. Guidance for Countries to Assess Adolescent Health and Well-being. Cataloguing-in-publication-data. Diakses pada tanggal 25 Juli 2025. <https://iris.who.int/bitstream/handle/10665/381331/9789240107847-eng.pdf?sequence=1>