

Analisis Dampak Game Online Dalam Pembentukan Karakter Siswa MIN 3 Kota Lhokseumawe

Analysis of the Impact of Online Games on Character Building of Students at MIN 3 Lhokseumawe City

HALIZA RITONGA¹, JUMAT BARUS², AISYAH MA'AWIYAH³

¹ Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, UIN Sultanah Nahrasiyah. e-mail: halizaritonga@gmail.com.

² Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, UIN Sultanah Nahrasiyah. e-mail: jumatbarus@uinsuna.ac.id.

³ Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, UIN Sultanah Nahrasiyah. e-mail: aisyah.maawiyah@uinsuna.ac.id.

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh game online terhadap pembentukan karakter siswa di MIN 3 Kota Lhokseumawe. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif korelasional. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas V dan VI MIN 3 Kota Lhokseumawe yang berjumlah 124 siswa. Sampel penelitian ditentukan menggunakan teknik purposive sampling dengan kriteria siswa yang aktif bermain game online, sehingga diperoleh 30 siswa sebagai sampel. Data dikumpulkan melalui angket yang mengukur intensitas bermain game online serta karakter siswa yang meliputi karakter religius, toleransi, disiplin, kreativitas, dan gemar membaca. Data dianalisis menggunakan statistik deskriptif, uji prasyarat analisis, dan regresi linier sederhana dengan bantuan SPSS versi 21. Hasil penelitian menunjukkan bahwa game online berpengaruh secara signifikan terhadap pembentukan karakter siswa. Hal ini dibuktikan dengan nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($8,108 > 2,045$) dan nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$. Besarnya pengaruh game online terhadap karakter siswa ditunjukkan oleh nilai koefisien determinasi sebesar 70,1%. Temuan penelitian mengindikasikan bahwa intensitas bermain game online yang tinggi cenderung berdampak pada terbentuknya karakter siswa yang kurang positif, terutama pada aspek religius, toleransi, disiplin, kreativitas, dan gemar membaca. Dengan demikian, penelitian ini menegaskan pentingnya pengawasan dan pengelolaan penggunaan game online sebagai bagian dari upaya penguatan pendidikan karakter siswa di era digital, khususnya pada jenjang madrasah ibtidaiyah.

Kata kunci: Game Online, Pembentukan Karakter, Siswa Sekolah Dasar.

Abstract. This study aimed to analyze the effect of online games on students' character development at MIN 3 Lhokseumawe. The research employed quantitative causal-correlational research. The population consisted of all fifth and sixth grade students at MIN 3 Lhokseumawe, totaling 124 students. The sample was selected through purposive sampling based on the criterion of students who actively played online games, resulting in 30 students as research participants. Data were collected using a questionnaire that measured the intensity of online game usage and students' character dimensions, including religious character, tolerance, discipline, creativity, and reading interest. The data were analyzed using descriptive statistics, prerequisite tests, and simple linear regression with the assistance of SPSS version 21. The results indicated that online games had a significant effect on students' character

development. This was evidenced by the value of t_{count} being higher than t_{table} ($8.108 > 2.045$) and a significance value of $0.000 < 0.05$. The coefficient of determination showed that online games contributed 70.1% to the variation in students' character development. The findings suggested that high intensity of online game playing tended to be associated with less positive character development, particularly in terms of religiosity, tolerance, discipline, creativity, and reading interest. Therefore, this study highlights the importance of monitoring and managing online game usage as part of efforts to strengthen character education in the digital era, particularly at the Islamic elementary school level.

Keywords: Online Games, Character Building, Elementary School Students

PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peran strategis dalam membentuk manusia yang berkarakter dan bertanggung jawab, baik terhadap dirinya sendiri, masyarakat, maupun Tuhannya (Soyomukti, 2021; Hamalik, 2021). Dalam konteks pendidikan dasar, tujuan pendidikan tidak hanya berorientasi pada pencapaian akademik, tetapi juga pada pembentukan karakter peserta didik secara utuh. Pendidikan karakter dipahami sebagai proses penanaman nilai-nilai moral, sosial, dan religius yang diwujudkan dalam sikap dan perilaku peserta didik dalam kehidupan sehari-hari (Willis, 2022).

Penguatan pendidikan karakter menjadi perhatian serius pemerintah melalui kebijakan Penguatan Pendidikan Karakter (PPK) yang merupakan bagian dari Gerakan Nasional Revolusi Mental. PPK menekankan harmonisasi olah hati, olah pikir, olah rasa, dan olah raga melalui keterlibatan sekolah, keluarga, dan masyarakat (Permana et al., 2024). Karakter yang perlu dikembangkan pada peserta didik meliputi religius, jujur, toleransi, disiplin, kerja keras, kreatif, mandiri, demokratis, rasa ingin tahu, semangat kebangsaan, cinta tanah air, menghargai prestasi, komunikatif, cinta damai, gemar membaca, peduli lingkungan, dan peduli sosial (Utami et al., 2020).

Namun demikian, implementasi pendidikan karakter di sekolah dasar menghadapi tantangan yang semakin kompleks seiring dengan perkembangan era digital. Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi telah mengubah pola belajar, berinteraksi, dan mengisi waktu luang peserta didik. Salah satu fenomena yang menonjol adalah meningkatnya penggunaan gawai dan akses internet oleh siswa sekolah dasar, yang tidak hanya dimanfaatkan untuk pembelajaran berbasis teknologi, tetapi juga untuk hiburan, khususnya bermain game online.

Game online merupakan permainan berbasis jaringan internet yang dapat dimainkan secara individu maupun kelompok melalui perangkat teknologi (Fauzi, 2019). Seiring perkembangannya, game online telah menjadi bagian dari gaya hidup anak-anak dan remaja (Surbakti, 2017). Di satu sisi, game online dapat berfungsi sebagai sarana hiburan dan pelepas kejenuhan. Namun di sisi lain, intensitas bermain game online yang berlebihan dan tidak terkontrol berpotensi menimbulkan dampak negatif, terutama terhadap pembentukan karakter peserta didik. Beberapa game online bahkan mengandung unsur kekerasan yang menampilkan tindakan agresif seperti memukul, menembak, dan mengeliminasi lawan, yang dapat memengaruhi perilaku pemainnya (Nurjannah, 2020).

Berbagai penelitian terdahulu menunjukkan bahwa kebiasaan bermain game online dapat berdampak pada menurunnya kualitas karakter siswa. Mertika dan Mariana (2020) menemukan bahwa dampak negatif game online antara lain kecanduan, munculnya sikap dan tutur kata yang kurang baik, serta perilaku agresif dalam interaksi sosial. Temuan serupa juga disampaikan oleh Permana et al. (2024) yang menyatakan bahwa intensitas bermain game online berdampak pada menurunnya semangat belajar, kedisiplinan, serta fokus siswa dalam pembelajaran. Kondisi ini menunjukkan bahwa game online berpotensi menjadi faktor penghambat dalam pembentukan karakter siswa apabila tidak diimbangi dengan pengawasan dan pembiasaan yang tepat.

Fenomena tersebut juga ditemukan pada siswa MIN 3 Kota Lhokseumawe. Berdasarkan observasi awal, siswa memiliki akses yang cukup luas terhadap gawai dan internet, baik di lingkungan sekolah maupun di luar sekolah. Pembelajaran berbasis teknologi yang diterapkan di sekolah memberikan peluang bagi siswa untuk mengakses perangkat digital, namun pada praktiknya sebagian siswa menyalahgunakan fasilitas tersebut untuk bermain game online saat proses pembelajaran berlangsung. Kondisi ini berdampak pada menurunnya kedisiplinan, tanggung jawab belajar, serta kecenderungan siswa mengandalkan teknologi secara tidak tepat, sebagaimana dikonfirmasi oleh guru kelas di sekolah tersebut.

Jika ditinjau dari karakter siswa, Riski Ayu dan Marhayani (2024) mengelompokkan karakter siswa ke dalam tiga kategori, yaitu tinggi, sedang, dan rendah. Berdasarkan pengamatan di MIN 3 Kota Lhokseumawe, sebagian

siswa menunjukkan karakter yang cenderung rendah, khususnya pada aspek disiplin, religius, dan tanggung jawab belajar, yang diduga berkaitan dengan kebiasaan bermain game online secara berlebihan. Meskipun demikian, masih terdapat siswa dengan karakter sedang hingga tinggi, terutama pada siswa yang tidak memiliki akses bebas terhadap gawai di sekolah.

Sejumlah penelitian telah mengkaji dampak game online terhadap perilaku dan karakter siswa, namun sebagian besar masih bersifat deskriptif atau kualitatif serta belum secara spesifik mengukur besarnya pengaruh game online terhadap karakter siswa madrasah ibtidaiyah dengan pendekatan kuantitatif inferensial. Selain itu, kajian yang secara khusus menyoroti karakter religius, toleransi, disiplin, kreativitas, dan gemar membaca dalam konteks madrasah masih relatif terbatas. Hal ini menunjukkan adanya kesenjangan penelitian (research gap) yang perlu diisi melalui kajian empiris yang lebih terukur.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh game online terhadap pembentukan karakter siswa di MIN 3 Kota Lhokseumawe serta mengetahui besarnya pengaruh game online terhadap karakter religius, toleransi, disiplin, kreativitas, dan gemar membaca. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi teoretis dalam pengembangan kajian pendidikan karakter di era digital, khususnya pada jenjang madrasah ibtidaiyah, serta memberikan manfaat praktis bagi guru, sekolah, dan orang tua dalam merancang strategi penguatan pendidikan karakter dan pengendalian penggunaan game online secara lebih efektif dan terarah.

METODOLOGI PENELITIAN/PENULISAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif korelasional dengan tujuan untuk mengukur secara empiris pengaruh game online terhadap pembentukan karakter siswa (Sugiyono, 2020). Berdasarkan pendekatan kuantitatif yang digunakan, penentuan subjek penelitian menjadi tahap penting untuk memperoleh data yang representatif dan sesuai dengan tujuan penelitian. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V dan VI MIN 3 Kota Lhokseumawe yang berjumlah 124 siswa. Penentuan sampel dilakukan menggunakan teknik purposive sampling dengan kriteria siswa yang aktif

bermain game online. Berdasarkan kriteria tersebut, diperoleh sebanyak 30 siswa sebagai sampel penelitian yang dianggap mewakili populasi sesuai dengan tujuan penelitian.

Menentukan jenis dan sumber data yang diperlukan untuk menjawab rumusan masalah penelitian. Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini berupa data kuantitatif yang diperoleh melalui angket. Data tersebut meliputi data intensitas bermain game online dan data karakter siswa. Sumber data penelitian terdiri atas data primer yang diperoleh langsung dari responden melalui pengisian angket, serta data sekunder yang berasal dari dokumen sekolah dan literatur yang relevan. Adapun instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket (kuesioner) yang disusun berdasarkan kisi-kisi variabel penelitian.

Tabel 1.
Variabel dan Indikator Penelitian

No	Variabel	Indikator	Jumlah Pertanyaan
1	Game Online	1. Frekuensi bermain game online	10
		2. Waktu bermain game online	10
		3. Kecanduan bermain game online	10
2	Karakter Siswa	1. Religius	6
		2. Toleransi	6
		3. Disiplin	6
		4. Kreatif	6
		5. Gemar membaca	6

Data yang telah terkumpul dianalisis menggunakan bantuan program SPSS versi 21. Teknik analisis data meliputi analisis statistik deskriptif untuk menggambarkan karakteristik data, uji prasyarat analisis yang terdiri atas uji normalitas dan uji heteroskedastisitas, serta analisis regresi linier sederhana untuk mengetahui pengaruh game online terhadap pembentukan karakter siswa. Pengujian hipotesis dilakukan menggunakan uji t pada taraf signifikansi 0,05 untuk menentukan apakah pengaruh yang ditemukan bersifat signifikan atau tidak (Purnomo, 2017).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

1. Statistik Deskriptif

Hasil analisis statistik deskriptif digunakan untuk memberikan gambaran umum mengenai variabel game online dan karakter siswa di MIN 3 Kota Lhokseumawe. Berdasarkan hasil pengolahan data menggunakan SPSS, diperoleh bahwa variabel game online memiliki nilai minimum sebesar 43 dan maksimum sebesar 90, dengan nilai rata-rata (mean) sebesar 67,60 dan standar deviasi sebesar 10,217. Sementara itu, variabel karakter siswa menunjukkan nilai minimum sebesar 53 dan maksimum sebesar 99, dengan nilai rata-rata sebesar 79,47 dan standar deviasi sebesar 12,613.

Tabel 2.

Statistik Deskriptif

		Descriptive Statistics				
		N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Dampak online	Game	30	43	90	67.60	10.217
Karakter Siswa		30	53	99	79.47	12.613
Valid N (listwise)		30				

Sumber data: Hasil Output SPSS (2025)

Nilai rata-rata tersebut menunjukkan bahwa intensitas bermain game online pada siswa berada pada kategori sedang, sedangkan karakter siswa secara umum juga berada pada kategori sedang. Variasi data yang ditunjukkan oleh nilai standar deviasi mengindikasikan adanya perbedaan tingkat intensitas bermain game online dan karakter siswa di antara responden.

2. Uji Prasyarat Analisis Data

Sebelum dilakukan analisis regresi, terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat analisis untuk memastikan bahwa data memenuhi asumsi statistik yang diperlukan.

a. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan menggunakan One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test dengan bantuan SPSS. Hasil uji normalitas dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3.

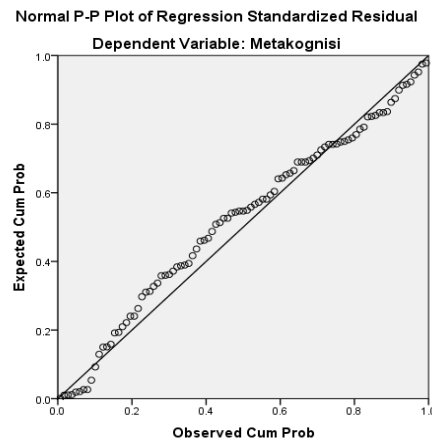
Hasil Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		
		Unstandardized Residual
N		30
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	6.89328213
Most Extreme Differences	Absolute	.138
	Positive	.138
	Negative	-.101
Kolmogorov-Smirnov Z		.755
Asymp. Sig. (2-tailed)		.618
a. Test distribution is Normal.		
b. Calculated from data.		

Sumber: Data Primer diolah, 2025

Hasil pengujian menunjukkan bahwa nilai Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar 0,618, yang lebih besar dari taraf signifikansi 0,05. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa data residual berdistribusi normal sehingga memenuhi asumsi normalitas.

Selain itu, hasil uji normalitas juga diperkuat dengan grafik Normal P-P Plot yang menunjukkan bahwa titik-titik data menyebar di sekitar garis diagonal dan mengikuti arah garis tersebut. Hal ini menandakan bahwa model regresi layak digunakan untuk analisis lebih lanjut, yaitu prediksi dampak game online yang mempengaruhi pembelajaran siswa di sekolah yang berdasarkan masukan variabel independenya



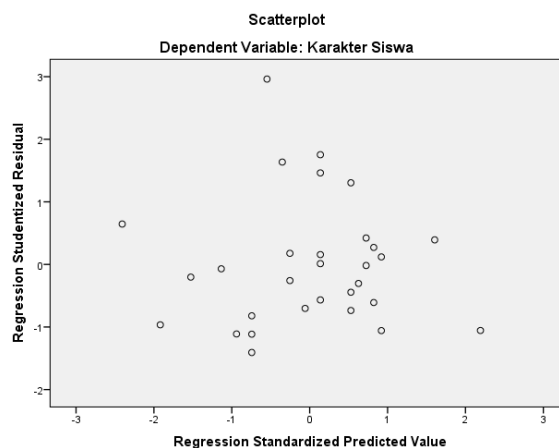
Sumber: Data Primer di olah, 2025

Gambar 1.

Hasil Normalitas Data Menggunakan Normal P-P Plot

b. Uji Heteroskedastisitas

Uji heteroskedastisitas dilakukan dengan melihat pola sebaran titik pada grafik scatterplot antara residual dan nilai prediksi. Hasil pengujian menunjukkan bahwa titik-titik menyebar secara acak, baik di atas maupun di bawah angka nol pada sumbu Y, serta tidak membentuk pola tertentu. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa model regresi tidak mengalami gejala heteroskedastisitas dan memenuhi asumsi kelayakan model.



Sumber: Hasil Output SPSS (data diolah) 2025

Gambar 2.

Heteroskedastisitas

3. Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis dalam penelitian ini dilakukan menggunakan uji t untuk mengetahui pengaruh variabel game online terhadap karakter siswa. Nilai t_{tabel} dilihat berdasarkan ketetapan rumus yaitu: $t_{tabel} = \frac{0,05}{2}; n - k - 1$. Dimana n jumlah responden dan k jumlah variabel X.

Tabel 4.

Uji t

Coefficients^a					
Model	Unstandardized Coefficients		Standardize	t	Sig.
	B	Std. Error	d Coefficients		
	Beta				
1 (Constant)	9.580	8.714		1.099	.281
dampak game online	1.034	.128	.837	8.108	.000

a. Dependent Variable: Karakter Siswa

Sumber: Data Primer di olah, 2025

Dilihat dari tabel di atas diperoleh nilai $t_{hitung} = 8.108$, selanjutnya untuk nilai $t_{tabel} = \frac{0,05}{2}; 30 - 1 - 1 = 0,025; 28 = 2,045$. Karena nilai t_{hitung} lebih besar daripada t_{tabel} ($8,108 > 2,045$) dan nilai signifikansi sebesar 0,000 lebih kecil dari 0,05, maka hipotesis alternatif (H_a) diterima dan hipotesis nol (H_0) ditolak. Hasil ini menunjukkan bahwa game online berpengaruh secara positif dan signifikan terhadap pembentukan karakter siswa di MIN 3 Kota Lhokseumawe.

4. Besarnya Pengaruh Game Online terhadap Karakter Siswa

Besarnya pengaruh game online terhadap karakter siswa dapat dilihat dari nilai koefisien determinasi (R Square).

Tabel 5.

Analisis Korelasi

Model Summary^b					
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate	
1	.837 ^a	.701	.691	7.015	

a. Predictors: (Constant), Dampak Game online

b. Dependent Variable: Karakter Siswa

Sumber: Data Primer di olah, 2025

Hasil analisis menunjukkan nilai R Square sebesar 0,701 atau 70,1%. Hal ini berarti bahwa sebesar 70,1% variasi karakter siswa dapat dijelaskan oleh

variabel game online, sedangkan sisanya sebesar 29,9% dipengaruhi oleh faktor lain di luar variabel yang diteliti, seperti pola asuh orang tua, lingkungan sosial, dan sistem pembelajaran di sekolah.

Selanjutnya untuk persamaan regresi sederhana yang terjadi antara Y atas X Berdasarkan tabel 6 maka regresi sederhana dari penelitian ini yaitu:
 $Y = 9,580 + 1,034X$.

Tabel 6.

Uji persamaan Regresi Y atas X

Model	Unstandardized Coefficients	
	B	Std. Error
1 (Constant)	9.580	8.714
Dampak Game online	1.034	.128

Sumber: Data Primer di olah, 2025

Koefisien-koefisien pada persamaan regresi linier sederhana di atas dapat diartikan bahwa nilai konstanta model persamaan regresi adalah sebesar 9.580 artinya jika variabel-variabel X bernilai nol, maka rata-rata karakter siswa adalah sebesar 9.580, begitu halnya dengan nilai koefisien regresi dampak game online sebesar 1.034. Hal ini menunjukkan bahwa setiap peningkatan sebesar 1% satuan, maka karakter siswa akan naik sebesar 1.034. Sebaliknya jika game online mengalami penurunan sebesar 1% satuan maka karakter siswa akan menurun sebesar 1.034. Hal ini menunjukkan bahwa antara game online dan karakter siswa menunjukkan hubungan yang positif.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa game online berpengaruh secara signifikan terhadap pembentukan karakter siswa MIN 3 Kota Lhokseumawe. Hal ini dibuktikan melalui uji statistik yang menunjukkan nilai thitung > ttabel (8,108 > 2,045) dengan nilai signifikansi 0,000 < 0,05, serta nilai koefisien determinasi sebesar 70,1%. Temuan ini mengindikasikan bahwa sebagian besar variasi karakter siswa dipengaruhi oleh intensitas bermain game online, sementara sisanya dipengaruhi oleh faktor lain seperti pola asuh dan lingkungan sosial. Temuan ini menegaskan bahwa game online merupakan

faktor eksternal yang cukup dominan dalam membentuk kecenderungan karakter siswa.

Berdasarkan hasil angket pada variabel game online, diperoleh bahwa sebesar 68% siswa menghabiskan waktu bermain game online setiap hari dengan durasi lebih dari satu jam, dan 66,2% siswa mengaku bermain game dalam waktu yang lama hingga mengabaikan aktivitas lain. Selain itu, indikator kecanduan menunjukkan persentase sebesar 68,3%, di mana siswa menyatakan sering memikirkan game online meskipun sedang berada di sekolah. Data ini menunjukkan bahwa intensitas dan kecanduan bermain game online berada pada kategori sedang hingga tinggi. Kondisi tersebut sejalan dengan pendapat yang menyatakan bahwa game online telah menjadi bagian dari gaya hidup anak dan pelajar di era digital (Fauzi, 2019; Surbakti, 2017).

Dampak game online terhadap karakter religius siswa terlihat dari hasil angket yang menunjukkan persentase sebesar 78%, yang mengindikasikan kecenderungan karakter religius yang rendah. Siswa secara dominan menyatakan setuju terhadap pernyataan lalai menjalankan ibadah ketika bermain game online. Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian yang menunjukkan bahwa intensitas bermain game online dapat melemahkan nilai religius dan tanggung jawab personal siswa (Permana et al., 2024). Dalam perspektif pendidikan karakter, karakter religius merupakan fondasi utama yang memengaruhi pembentukan karakter lainnya (Utami et al., 2020).

Pada aspek toleransi, hasil angket menunjukkan persentase sebesar 75,8%, yang mencerminkan rendahnya sikap toleransi siswa. Data menunjukkan bahwa siswa cenderung mengejek teman yang tidak bermain game online. Temuan ini selaras dengan penelitian yang menyebutkan bahwa game online dapat memicu sikap sosial negatif dan perilaku agresif pada anak (Mertika & Mariana, 2020). Hal ini juga diperkuat oleh pandangan bahwa konten kekerasan dalam game online dapat membentuk pola pikir agresif dan menurunkan empati sosial pemain, khususnya pada anak dan remaja (Nurjannah, 2020).

Hasil angket pada karakter disiplin menunjukkan persentase sebesar 83,17%, yang menandakan rendahnya kedisiplinan siswa. Siswa mengakui sering melanggar aturan sekolah dan mengabaikan tugas belajar karena asyik

bermain game online. Temuan ini mendukung hasil penelitian yang menyatakan bahwa rendahnya disiplin siswa berkaitan erat dengan lemahnya kontrol diri dan manajemen waktu (Ayu & Marhayani, 2024). Dalam konteks ini, game online berperan sebagai distraktor utama yang mengganggu konsistensi siswa dalam menjalankan kewajiban akademiknya.

Selanjutnya, pada karakter kreatif, hasil angket menunjukkan persentase sebesar 81,83%, yang mengindikasikan rendahnya kreativitas siswa. Siswa cenderung pasif dalam pembelajaran dan kurang berani mengemukakan pendapat karena lebih tertarik pada aktivitas bermain game online. Kondisi ini sejalan dengan temuan yang menyatakan bahwa kecanduan game online berdampak pada menurunnya motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran (Henukh et al., 2022). Padahal, karakter kreatif merupakan salah satu karakter penting yang harus dikembangkan untuk mendukung kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah siswa (Utami et al., 2020).

Pada karakter gemar membaca, hasil angket menunjukkan persentase sebesar 78,5%, yang mencerminkan rendahnya minat baca siswa. Sebagian besar siswa menyatakan lebih memilih bermain game online dibandingkan membaca buku ketika memiliki waktu luang. Temuan ini sejalan dengan penelitian yang menunjukkan bahwa game online cenderung mengalihkan perhatian siswa dari aktivitas literasi (Permana et al., 2024).

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menegaskan bahwa intensitas bermain game online yang tinggi berkontribusi terhadap terbentuknya karakter siswa yang kurang positif, sebagaimana tercermin dari data angket dan hasil analisis statistik. Temuan ini memperkuat hasil penelitian sebelumnya sekaligus memberikan bukti empiris kuantitatif dalam konteks madrasah ibtidaiyah. Oleh karena itu, diperlukan sinergi antara sekolah, guru, dan orang tua dalam mengendalikan penggunaan game online agar tujuan pendidikan karakter dapat tercapai secara optimal di era digital.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa game online berpengaruh secara signifikan terhadap pembentukan karakter siswa MIN 3 Kota Lhokseumawe. Hal ini dibuktikan melalui hasil uji statistik

yang menunjukkan nilai thitung lebih besar daripada ttabel ($8,108 > 2,045$) dengan nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$. Besarnya pengaruh game online terhadap karakter siswa ditunjukkan oleh nilai koefisien determinasi sebesar 70,1%, yang mengindikasikan bahwa sebagian besar variasi karakter siswa dipengaruhi oleh intensitas bermain game online, sementara sisanya dipengaruhi oleh faktor lain di luar variabel penelitian.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa intensitas bermain game online yang tinggi berkorelasi dengan kecenderungan terbentuknya karakter siswa yang kurang positif, khususnya pada aspek karakter religius, toleransi, disiplin, kreativitas, dan gemar membaca. Siswa yang menghabiskan banyak waktu untuk bermain game online cenderung mengalami penurunan kedisiplinan, minat belajar dan membaca, serta kurang menunjukkan sikap religius dan toleran dalam kehidupan sehari-hari.

Dengan demikian, penelitian ini menegaskan bahwa pengelolaan penggunaan game online menjadi aspek penting dalam upaya penguatan pendidikan karakter di era digital, khususnya pada jenjang madrasah ibtidaiyah. Oleh karena itu, diperlukan peran aktif dan sinergi antara sekolah, guru, dan orang tua dalam mengawasi serta mengarahkan aktivitas bermain game online agar tidak menghambat pembentukan karakter siswa dan pencapaian tujuan pendidikan secara optimal.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada orang tua penulis yang senantiasa mendukung dan memberikan motivasi dan semangat peneliti dalam menyusun skripsi. Selanjutnya ucapan terimakasih kepada dosen pembimbing dan penguji yang telah memberikan saran dan arahan bagi peneliti dalam menyempurnakan skripsi ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Ayu, R., & Marhayani, D. A. (2024). Analisis Karakter Disiplin Siswa Pada Pembelajaran IPS Kelas IV SD Negeri 90 Singkawang. *Jurnal PIPSI (Jurnal Pendidikan IPS Indonesia)*, 9(1), 81–89.
- Fauzi, A. (2019). Pengaruh Game Online PUBG (Player Unknown's Battle

- Ground) Terhadap Prestasi Belajar Peserta Didik. *ScienceEdu*, *II*(1), 61. <https://doi.org/10.19184/se.v2i1.11793>
- Hamalik, O. (2021). *Proses Belajar Mengajar*. Bumi Aksara.
- Harahap, S. H., & Ramadan, Z. H. R. (2020). Jurnal basicedu. *Jurnal Basicedu*, *5*(5), 3(2), 524–532. <https://journal.uui.ac.id/ajie/article/view/971>
- Henukh, L. R., Abolladaka, J., & Br Simanungkalit, E. F. (2022). Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas Xi Ips Sma Negeri 1 Lobalain. *Journal Economic Education, Business and Accounting*, *1*(1), 1–6. <https://doi.org/10.35508/jeeba.v1i1.6412>
- Mertika, M., & Mariana, D. (2020). Fenomena Game Online di Kalangan Anak Sekolah Dasar. *Journal of Educational Review and Research*, *3*(2), 99. <https://doi.org/10.26737/jerr.v3i2.2154>
- Muliawan. (2020). *Ilmu Pendidikan Islam: Studi Kasus terhadap Struktur Ilmu, Kurikulum Metodologi dan Kelembagaan Pendidikan Islam*. Raja Wali Pers.
- Nurjannah, O. (2020). Pengaruh Intensitas Bermain Game Dengan Konten Kekerasan Terhadap Kognisi Agresif Dan Perilaku Agresif Pada Remaja. *Skripsi Tesis*, *7*(1), 9–19.
- Permana, E., Muamar, & Fitri, R. M. (2024). Dampak Game Free Fire Terhadap Pembentukan Karakter Peserta Didik Kelas IV SDN Sindangheula 01. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 347–371.
- Purnomo, R. A. (2017). Analisis Statistik Ekonomi dan Bisnis Dengan SPSS. In *Cv. Wade Group*.
- Soyomukti. (2021). *Teori Teori Pendidikan dari Tradisional (NEO) Liberal, Maxis-Sosialis, Hingga Post Modern*. Ar-Ruzz Media.
- Sugiyono. (2020). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D. In *Alfabeta*. Rineka Cipta.
- Surbakti, K. (2017). Pengaruh Game Online Terhadap Remaja. *Jurnal Curere*, *1*(1), 29. <http://www.portaluniversitasquality.ac.id:5388/ojssystem/index.php/CURERE/article/view/20/22>
- Utami, I., Khansa, A. M., & Devianti, E. (2020). Analisis Pembentukan Karakter Siswa di SDN Tangerang 15. *Fondatia*, *4*(1), 158–179. <https://doi.org/10.36088/fondatia.v4i1.466>
- Willis. S. S. (2022). *Psikologi Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.