



Pengaruh game online dan tinjauannya terhadap nilai-nilai Pancasila: Studi kasus SMA Negeri 1 kabanjahe

The influence of online games and their review of Pancasila values: Case study of SMA Negeri 1 Kabanjahe

Syuratty Astuti Rahayu Manalu¹, Febri Br Hutabarat², Fidia Wati³, Mery Kristiani⁴, Rina⁵, Salma Diani⁶, Uswatul Akmalia⁷

Program Studi Ekonomi, Universitas Negeri Medan

E-mail: syurattyrahayumanalu@unimed.ac.id¹, febrivalensiahutabarat@gmail.com², fidiawati2205@gmail.com³, merykristianisimanjuntak@gmail.com⁴, rina20200407@gmail.com⁵, salmadianisiregar05@gmail.com⁶, uswatulakmalia3@gmail.com⁷

Article Info

Article history :

Received :01-10-2024

Revised :05-10-2024

Accepted :07-10-2024

Published:09-10-2024

Abstract

This study examines the influence of online games on the understanding and application of Pancasila values among students at SMA Negeri 1 Kabanjahe. A survey of 96 students from grades XI and XII reveals the complex impact of online games. Results show positive potential in enhancing cooperation (66.1%), social relationships (70%), and understanding of diversity (41.5%). However, significant challenges exist, particularly in religiosity aspects with 60.4% of respondents feeling their relationship with God is disturbed, as well as in nationalism and justice. The influence of online games on Pancasila values depends on game types, playing intensity, and individual awareness. The research recommends a comprehensive approach including education, integration of Pancasila values in learning, gaming time restrictions, promotion of educational games, and continuous monitoring to maximize positive impacts and minimize negative impacts on the internalization of Pancasila values

Keywords : *Online games, Pancasila values, High school students*

Abstrak

Penelitian ini mengkaji pengaruh game online terhadap pemahaman dan penerapan nilai-nilai Pancasila di kalangan siswa SMA Negeri 1 Kabanjahe. Survei terhadap 96 siswa kelas XI dan XII mengungkapkan dampak kompleks game online. Hasil menunjukkan potensi positif dalam meningkatkan kerja sama (66,1%), hubungan sosial (70%), dan pemahaman keberagaman (41,5%). Namun, terdapat tantangan signifikan, terutama pada aspek religiusitas dengan 60,4% responden merasa hubungan dengan Tuhan terganggu, serta dalam hal nasionalisme dan keadilan. Pengaruh game online terhadap nilai-nilai Pancasila bergantung pada jenis game, intensitas bermain, dan kesadaran individu. Penelitian merekomendasikan pendekatan komprehensif meliputi edukasi, integrasi nilai Pancasila dalam pembelajaran, pembatasan waktu bermain, promosi game edukasi, serta monitoring berkelanjutan untuk memaksimalkan dampak positif dan meminimalkan dampak negatif terhadap internalisasi nilai-nilai Pancasila.

Kata kunci: *Game online, Nilai-nilai Pancasila, Siswa SMA*

PENDAHULUAN

Dalam beberapa tahun terakhir, perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan signifikan dalam kehidupan masyarakat, termasuk di kalangan remaja. Game online telah menjadi salah satu hiburan yang sangat digemari oleh siswa SMA di Indonesia, termasuk di SMA Negeri 1



Kabanjahe. Game online menawarkan pengalaman interaktif yang memungkinkan pemainnya terlibat dalam dunia virtual yang imersif, yang sering kali menarik perhatian siswa dan menghabiskan banyak waktu mereka.

Fenomena ini menimbulkan berbagai pertanyaan terkait dampak game online terhadap perilaku dan nilai-nilai yang dianut oleh para siswa. Di Indonesia, Pancasila adalah dasar negara yang memuat nilai-nilai seperti persatuan, kemanusiaan, dan keadilan. Nilai-nilai ini seharusnya menjadi pedoman dalam kehidupan sehari-hari, termasuk dalam interaksi sosial dan kegiatan yang dilakukan oleh siswa.

Namun, pengaruh game online terhadap penerimaan dan pengamalan nilai-nilai Pancasila di kalangan siswa masih perlu dikaji lebih lanjut. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa game online bisa memengaruhi cara berpikir dan bertindak siswa, baik secara positif maupun negatif. Beberapa permainan dapat menumbuhkan kerja sama dan kemampuan berpikir strategis, namun ada juga yang dikhawatirkan dapat menimbulkan sikap individualistis atau bahkan agresif.

Dalam konteks ini, penelitian dengan studi kasus di SMA Negeri 1 Kabanjahe menjadi penting untuk melihat secara langsung bagaimana pengaruh game online terhadap siswa di sekolah ini, serta bagaimana mereka memahami dan mengamalkan nilai-nilai Pancasila dalam keseharian. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran yang lebih jelas mengenai dampak game online terhadap nilai-nilai Pancasila dan memberikan rekomendasi yang relevan bagi sekolah dan orang tua untuk mendampingi siswa dalam menggunakan teknologi secara bijak.

Kajian Pustaka

Pengertian Game Online

Game online telah menjadi fenomena global yang tidak hanya menarik perhatian anak-anak, tetapi juga remaja, termasuk siswa SMA. Pengaruhnya terhadap perilaku dan pola pikir siswa SMA telah menjadi subjek penelitian dalam berbagai bidang, termasuk pendidikan, psikologi, dan sosial. Dalam konteks Indonesia, nilai-nilai Pancasila merupakan fondasi penting yang harus dipertimbangkan ketika menilai dampak dari game online.

Tindakan pemain game yang dimainkan oleh remaja atau orang dewasa dalam konsep perilaku, menurut Bourdieu (2010:18) hasil dari habitus (kebiasaan). Habitus merupakan mental yang digunakan pengguna sosial. oleh pengguna sejak mereka kecil. Internalisasi yang oleh mereka bisa menggunakan game tidak harus berkeinginan dan berbahaya menciptakan kebiasaan tersebut.

Menurut Adib (2012:97) bahwa produk sejarah, kebiasaan itu lahir dan dia bisa diarahkan. Kondisi sosial pada saat mereka kecil dan minim berjumpa sahabat seumuran atau. sebaya tentu akan menjadi berbeda kondisi sosial saat ini dimana mereka dikerjakan.

Pengaruh Game Online Terhadap Perilaku dan Kebiasaan Remaja

Menurut Jogiyanto (2007) Perilaku merupakan perbuatan atau tindakan, melaksanakan sesuatu tertentu. Minat dari perilakunya. Perilaku atau usaha-usaha dibuat oleh seseorang individual. Dampak Menurut Reinders (2011) efek atau dampaknya adalah kecemasan dan tingkat kemahiran mereka dalam mempelajari sesuatu. Demikian pula menurut Chen yang dikutip dalam



Reinders (2011) yang berfokus pada efek dari game untuk merangsang konteks pembelajaran hal melatih kemampuannya masing-masing.

Game online dapat memberikan dampak positif, seperti peningkatan keterampilan berpikir kritis, kemampuan bekerja dalam tim, dan kemampuan memecahkan masalah (Yuliana, 2019). Dalam beberapa kasus, siswa yang bermain game online memiliki kemampuan untuk berkolaborasi dan berkomunikasi lebih baik karena permainan sering melibatkan kerja sama tim. Namun, di sisi lain, game online juga dikaitkan dengan dampak negatif seperti kecanduan, perilaku agresif, dan penurunan kinerja akademis (Aulia, 2020). Pengaruh ini penting untuk dianalisis dalam kaitannya dengan internalisasi nilai-nilai Pancasila pada siswa.

Berdasarkan buku yang berjudul "Positif dan Negatif Game Online: Pengaruh Fenomena Game Online Terhadap Prestasi Belajar" karya Emy Yunita Rahma Pratiwi, M.Pd., dkk. dapat diketahui bahwa ada banyak dampak positif dan negatif dari game online yaitu sebagai berikut:

Dampak Positif:

1. Pengembangan Keterampilan: Game online dapat meningkatkan keterampilan kognitif, seperti pemecahan masalah dan strategi.
2. Interaksi Sosial: Beberapa game online mendorong interaksi sosial antar pemain, yang dapat memperkuat hubungan sosial.

Dampak Negatif:

1. Kecanduan: Kecanduan game online dapat mengganggu waktu belajar dan aktivitas sehari-hari siswa.
2. Penurunan Prestasi Belajar: Siswa yang kecanduan game cenderung memiliki prestasi belajar yang lebih rendah karena mengabaikan tugas sekolah dan waktu belajar

Nilai Nilai Pancasila

Ideologi dasar negara Indonesia adalah Pancasila. Acuan dan pedoman hidup seluruh bangsa di Indonesia adalah Pancasila. Muhammad Yamin mengatakan bahwa, Pancasila berasal dari kata "Panca" yang artinya lima, sedangkan "Sila" mengacu pada landasan perilaku penting yang baik menurut kode etik. Maka Pancasila adalah lima dasar yang berisi tentang pedoman atau aturan tentang sikap dan sifat penting dan baik. Sedangkan falsafah negara Indonesia menurut Notonegoro adalah Pancasila. Maka dapat disimpulkan bahwa Pancasila adalah dasar falsafah dan Ideologi negara yang diharapkan mampu menjadi pandangan hidup seluruh masyarakat Indonesia sebagai dasar pemersatu, sebagai lambang persatuan dan kesatuan yang digunakan sebagai alat untuk mempertahankan bangsa dan negara Indonesia (Kirom, 2011).

METODELOGI

Penelitian ini menggunakan metode analisis deskriptif dengan menyebarkan survei melalui Google Form untuk menggali informasi dari para responden, yaitu Siswa/i SMA NEGERI 1 KABANJAHE. Prosedur penelitian dilakukan dengan cara menyusun pertanyaan yang berfokus pada pengaruh game online terhadap pemahaman serta penerapan nilai-nilai Pancasila di kalangan siswa. Google Form dipilih sebagai media pengumpulan data karena dapat mempermudah proses



penyebaran angket secara online, memungkinkan responden mengisi angket dengan fleksibel, serta memastikan data terkumpul secara otomatis dan akurat.

Dengan menggunakan platform digital ini, para responden dapat mengisi kuesioner kapan saja dan di mana saja, sehingga meningkatkan kemungkinan partisipasi yang lebih tinggi. Penelitian ini juga melibatkan analisis statistik untuk memberikan gambaran yang jelas tentang hasil survei, termasuk persentase responden yang merasakan dampak positif dan negatif dari game online.

Pancasila juga merupakan falsafah dan pedoman hidup bangsa Indonesia dari hasil pemikiranyang sangat dalam dilakukan oleh putra dan putri bangsa. Menurut Soekarno Pancasila adalah bagian dari jiwa bangsa Indonesia yang sudah ada dari sekian abad lamanya, yang terpendam bisu oleh kebudayaan bangsa barat. Oleh sebab itu Pancasila bukan saja falsafah negara, tetapi lebih luas lagi, yaitu falsafah bangsa Indonesia (Hasanah, 2021).

Salah satu elemen penting dalam Pancasila adalah nilai religiusitas (sila pertama: Ketuhanan Yang Maha Esa). Beberapa studi menunjukkan bahwa game online dapat menurunkan tingkat religiusitas pada siswa karena waktu bermain yang berlebihan mengurangi waktu untukkegiatan ibadah dan spiritual (Setiawan & Prasetyo, 2020). Akibatnya, siswa menjadi kurang peka terhadap aspek-aspek keagamaan dalam kehidupan sehari-hari.

Internalisasi Nilai Nilai Pancasila Dalam Konteks Pendidikan

Pendidikan memainkan peran penting dalam membentuk karakter siswa agar selaras dengan nilai-nilai Pancasila. Pendidikan karakter yang disertai dengan pemahaman yang mendalam tentang Pancasila diharapkan mampu menjadi penyeimbang pengaruh negatif dari gameonline (Suryani, 2019). Dalam hal ini, peran guru dan orang tua sangat krusial untuk mengarahkan siswa agar tidak terjebak dalam dampak negatif game online dan tetap memegang teguh nilai-nilai Pancasila.

Berdasarkan buku "Psikologi Pendidikan: Dengan Pendekatan Baru" oleh Abu Ahmadi dan Nur Uhbiyati, jelaskan peran pendidikan dalam membantu siswa menginternalisasi nilai-nilai Pancasila, termasuk dalam menghadapi pengaruh teknologi. Bahas pentingnya pendekatan holistik oleh sekolah dan orang tua dalam mengedukasi siswa tentang dampak game online, sehingga mereka tetap dapat mengamalkan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari.



Gambar 1.1 proses pengisian kuesioner oleh para siswa SMA Negeri 1 Kabanjahe lewat google form



HASIL DAN PEMBAHASAN

Demografi Responden

Keterangan	Jumlah
Jumlah Responden	106
Laki Laki	45
Perempuan	61
Kelas XI	52
Kelas XII	54

Tabel 1.1 Jumlah Responden Berdasarkan Jenis Kelamin dan Kelas

Tabel berikut menyajikan informasi demografis mengenai responden yang berpartisipasi dalam penelitian ini. Sebanyak 96 siswa dari SMA Negeri 1 Kabanjahe terlibat dalam pengisian kuesioner yang dirancang untuk menilai pengaruh game online terhadap nilai-nilai Pancasila. Data demografis responden terbagi ke dalam beberapa kategori, termasuk jenis kelamin dan kelas. Total responden yang berpartisipasi dalam penelitian ini adalah 96 siswa, terdiri dari 41 siswa laki-laki (42,7%) dan 55 siswa perempuan (57,3%). Hal ini menunjukkan bahwa jumlah siswa perempuan sedikit lebih banyak dibandingkan dengan siswa laki-laki.

Responden terdiri dari siswa kelas XI dan XII. Terdapat 46 siswa dari kelas XI (47,9%) dan 50 siswa dari kelas XII (52,1%). Ini menunjukkan bahwa penelitian ini melibatkan siswa dari dua tingkatan kelas yang berbeda, memungkinkan perbandingan pandangan dan pengalaman mereka terkait penggunaan game online dan pemahaman nilai-nilai Pancasila.

Hasil Kuesioner

Kuesioner yang disebarakan melalui Google Forms bertujuan untuk mengumpulkan data mengenai pengaruh game online terhadap pemahaman nilai-nilai Pancasila di kalangan siswa SMA Negeri 1 Kabanjahe. Kuesioner ini dirancang untuk menjangkau opini dan pengalaman para responden terkait dengan waktu bermain game, jenis game yang dimainkan, serta dampak yang dirasakan terhadap pemahaman mereka mengenai nilai-nilai Pancasila.

Metodelogi Pengumpulan Data

Kuesioner ini terdiri dari 30 pertanyaan yang dibagi menjadi beberapa bagian, yaitu:

1. Demografi Responden

Mengumpulkan informasi tentang usia, jenis kelamin, dan kelas responden

2. Dampak game online terhadap pemahaman pancasila

Bagian ini mengeksplorasi persepsi responden tentang pengaruh positif dan negatif dari game online terhadap pemahaman mereka tentang nilai-nilai Pancasila.



Temuan Utama

1. Sila Pertama Pancasila

Berdasarkan pertanyaan bagian pertama mengenai pengaruh game online terhadap nilai nilai Pancasila dan aspek religius para siswa, dapat diketahui:

a. Konsistensi Ibadah

68,1% siswa tetap konsisten dalam ibadah meskipun bermain game online, menunjukkan bahwa aktivitas ini tidak secara signifikan mengganggu praktik keagamaan mereka. 24,5% bersikap netral terhadap pengaruh game, sementara hanya 8,5% merasa ada dampak negatif.

b. Hubungan dengan Tuhan

Sebagian besar siswa (60,4%) merasa bahwa game online berdampak negatif terhadap hubungan mereka dengan Tuhan, dengan 38,7% sangat setuju bahwa dampak tersebut kuat. 21,7% bersikap netral, dan 19,8% merasa bahwa game online tidak mempengaruhi hubungan spiritual mereka.

c. Nilai-Nilai Religius

69,8% siswa percaya bahwa game online tidak mengganggu komitmen mereka terhadap nilai-nilai religius, dengan 37,7% setuju dan 32,1% sangat setuju. 20,8% bersikap netral, dan hanya 12,2% yang merasa game mengabaikan nilai-nilai religius mereka.

d. Toleransi Antar Agama

Sekitar 45,3% responden merasa interaksi di game online mendukung toleransi antar agama, dengan 24,5% setuju dan 17,9% sangat setuju. 42,5% bersikap netral, dan 17% merasa game tidak membantu membangun toleransi.

e. Konten Game dan Keyakinan Agama

63,2% responden merasa bahwa game online sering kali mencerminkan nilai-nilai yang bertentangan dengan keyakinan agama mereka. 22,6% bersikap netral terhadap isu ini, dan hanya 15,1% yang merasa game tidak bertentangan dengan keyakinan agama.

Secara keseluruhan, meskipun sebagian besar siswa merasa bahwa bermain game online tidak secara signifikan mengganggu praktik ibadah dan nilai-nilai religius mereka, ada perhatian yang signifikan terkait dampak negatif terhadap hubungan spiritual dan pengaruh konten game yang tidak sejalan dengan ajaran agama. Selain itu, interaksi dalam game online menunjukkan potensi untuk membangun toleransi antar agama, meskipun pengalaman ini bervariasi di antara siswa.

2. Bagian Kedua Pancasila

Berdasarkan pertanyaan di bagian kedua mengenai pengaruh game online terhadap nilai-nilai Pancasila dan aspek kemanusiaan para siswa, dapat diketahui:

a. Bermain game online membantu lebih peduli terhadap teman yang membutuhkan bantuan: Persentase positif (4+5): 47.2%

b. Melihat perilaku agresif atau kasar dalam game online:



Persentase positif (4+5): 38.7%

c. Interaksi di game online membantu memahami orang dari latar belakang budaya berbeda:
Persentase positif (4+5): 41.5%

d. Game online lebih sering mengajarkan persaingan daripada kerja sama: Persentase positif (4+5): 24.5%

e. Lebih menghargai perbedaan pandangan dan pendapat setelah bermain game online:

Persentase positif (4+5): 31.1%

1) Aspek positif:

a) 47.2% responden merasa game online membantu meningkatkan kepedulian terhadap sesama, yang sejalan dengan nilai kemanusiaan.

b) 41.5% merasa game online membantu memahami keberagaman budaya, mendukung sikap adil dan beradab dalam konteks multikultural.

2) Aspek yang perlu perhatian:

a) 38.7% sering melihat perilaku agresif atau kasar dalam game online, yang bertentangan dengan prinsip kemanusiaan yang beradab.

b) Hanya 24.5% yang merasa game online mengajarkan kerja sama lebih dari persaingan, menunjukkan perlunya peningkatan dalam aspek ini untuk mendukung keadilan dan kebersamaan.

3) Potensi pengembangan:

31.1% merasa lebih menghargai perbedaan pandangan setelah bermain game online, menunjukkan adanya potensi untuk meningkatkan pemahaman dan penghargaan terhadap keberagaman.

Secara keseluruhan, data menunjukkan bahwa game online memiliki potensi untuk mendukung nilai-nilai Sila Kedua Pancasila, terutama dalam hal meningkatkan kepedulian dan pemahaman antarbudaya. Namun, masih ada ruang untuk perbaikan, terutama dalam mengurangi perilaku agresif dan meningkatkan kerja sama. Pengembangan game online yang lebih menekankan pada nilai-nilai kemanusiaan, keadilan, dan kerja sama dapat membantu memperkuat implementasi Sila Kedua Pancasila di kalangan pemain.

3. Sila ketiga Pancasila

Berdasarkan pertanyaan di bagian ketiga mengenai pengaruh game online terhadap nilai-nilai Pancasila dan aspek persatuan di kalangan siswa, dapat diketahui:

a. Interaksi dengan Pemain Luar Negeri

50% responden cenderung setuju bahwa mereka lebih banyak berinteraksi dengan pemain luar negeri dibandingkan dengan pemain lokal, menunjukkan bahwa game online menciptakan akses ke komunitas internasional dan memperluas jaringan sosial di luar batas geografis.



b. Nilai-Nilai Global vs. Kebangsaan

60% responden setuju bahwa game online lebih menonjolkan nilai-nilai global dibandingkan nilai-nilai kebangsaan. Ini menunjukkan bahwa elemen-elemen universal dalam game lebih dominan, meskipun ada juga suara yang mendukung pentingnya nilai-nilai kebangsaan.

c. Keterhubungan dengan Teman Sekolah

70% responden merasa lebih terhubung dengan teman-teman sekolah mereka berkat pengalaman bermain game online bersama. Ini menunjukkan bahwa aktivitas bermain game dapat berfungsi sebagai alat pengikat sosial yang kuat.

d. Rasa Peduli terhadap Bangsa dan Negara

50% responden cenderung tidak setuju bahwa bermain game online meningkatkan kepedulian mereka terhadap bangsa dan negara, mengindikasikan bahwa pengalaman bermain lebih terkait dengan hiburan daripada isu kebangsaan.

e. Penguatan Rasa Cinta Tanah Air melalui Kebudayaan Lokal

50% responden cenderung netral hingga tidak setuju bahwa game online menguatkan rasa cinta tanah air melalui elemen kebudayaan lokal. Hal ini menunjukkan bahwa pengaruh elemen kebudayaan dalam game tidak dianggap signifikan oleh banyak pemain.

Secara keseluruhan, meskipun game online dapat memperluas interaksi sosial dan memberikan akses ke nilai-nilai global, terdapat juga kesan bahwa dampaknya terhadap rasa cinta tanah air dan kepedulian terhadap kebangsaan tidak terlalu kuat. Meskipun banyak responden merasa terhubung dengan teman-teman mereka melalui permainan, hal ini tidak serta merta meningkatkan kepedulian terhadap isu-isu nasional.

4. Sila Keempat Pancasila

Berikut adalah ringkasan presentasi data dan kesimpulan yang diambil dari berbagai analisis tentang dampak game online pada pemahaman, kerjasama, pengambilan keputusan, dan penghargaan terhadap perspektif orang lain:

a. Pemahaman Perbedaan Pandangan dalam Tim

Mayoritas responden (40,6%) merasa cukup baik dalam memahami perbedaan pandangan, menunjukkan bahwa game online membantu mengembangkan keterampilan ini. Secara keseluruhan, 86,8% responden merasa memiliki pemahaman yang moderat hingga sangat baik.

b. Penghargaan terhadap Kerja Sama

Kesimpulan: Sebagian besar pemain (66,1%) merasa bahwa game online membuat mereka lebih menghargai kerja sama dibandingkan kemenangan individu. Hanya 6,6% yang merasa sebaliknya, menandakan dampak positif yang signifikan.



c. Pendekatan dalam Pengambilan Keputusan

Mayoritas responden (52,8%) bersikap netral dalam mengutamakan hasil daripada proses diskusi. Hanya 3,8% yang selalu mengutamakan hasil, menunjukkan adanya kesadaran akan pentingnya keseimbangan antara efisiensi dan kolaborasi.

d. Menghargai Pendapat Orang Lain

Sebagian besar pemain (86,8%) merasakan dampak positif dalam belajar mendengarkan dan menghargai pendapat orang lain. Meskipun 15,1% merasa kurang, ini menunjukkan potensi pengembangan lebih lanjut.

e. Keterampilan Pengambilan Keputusan Bersama:

Mayoritas (67%) merasa game online mengajarkan keterampilan pengambilan keputusan bersama. Dengan 95,3% merasakan dampak moderat hingga sangat kuat, ini menegaskan potensi game sebagai alat pengembangan keterampilan sosial.

Data menunjukkan bahwa game online memiliki pengaruh positif yang signifikan dalam membantu pemain memahami perbedaan pandangan, menghargai kerja sama, dan belajar keterampilan komunikasi dan pengambilan keputusan. Mayoritas responden merasakan dampak positif moderat hingga kuat dari pengalaman bermain game dalam konteks sosial. Ini mengindikasikan bahwa game online tidak hanya berfungsi sebagai hiburan tetapi juga sebagai platform untuk pengembangan keterampilan sosial yang penting.

5. Sila Kelima Pancasila

Berikut adalah ringkasan dan analisis dari data yang telah disajikan mengenai persepsi responden terhadap berbagai aspek permainan game online, terutama terkait dengan keadilan, berbagi, dan pengalaman sosial.

a. Ketidakadilan atau Diskriminasi dalam Game Online

Mayoritas responden (54,7%) setuju atau sangat setuju bahwa mereka sering mengalami ketidakadilan atau diskriminasi dalam game online. Hal ini menunjukkan perlunya perhatian terhadap isu bullying dan penindasan dalam komunitas game.

b. Pemahaman tentang Keadilan

61,1% responden merasa bahwa bermain game online membantu mereka memahami pentingnya keadilan. Meskipun ada skeptisisme, banyak pemain melihat nilai dalam pengajaran tentang keadilan melalui permainan.

c. Berbagi dan Keadilan dalam Permainan Tim

Lebih dari setengah responden (47,1%) setuju atau sangat setuju bahwa mereka belajar tentang berbagi dan keadilan. Game online berpotensi berfungsi sebagai media pembelajaran sosial.

d. Perlakuan Tidak Adil oleh Pemain Lain

Mayoritas responden (70,6%) tidak setuju atau bersikap netral tentang perlakuan tidak adil, menunjukkan bahwa pengalaman negatif relatif kecil.



e. Kepekaan terhadap Isu Ketidakadilan Sosial

64,6% responden tidak setuju atau bersikap netral mengenai pengaruh game dalam meningkatkan kepekaan terhadap isu sosial. Ini menunjukkan bahwa banyak pemain merasa kurang terhubung antara pengalaman bermain dan kesadaran sosial.

Secara keseluruhan, data menunjukkan bahwa game online memiliki potensi untuk meningkatkan pemahaman tentang keadilan dan nilai-nilai sosial, meskipun masih ada skeptisisme di kalangan pemain. Ketidakadilan dan diskriminasi dalam game tetap menjadi isu yang perlu ditangani.

6. Pertanyaan Terbuka yang mewakili kelima sila Pancasila

Berikut adalah kesimpulan utama dari hasil penelitian mengenai pengaruh game online terhadap pemahaman nilai-nilai Pancasila:

a. Variasi Pengaruh Game Online: Penelitian menunjukkan bahwa pengaruh game online terhadap pemahaman nilai-nilai Pancasila bervariasi antara responden. Terdapat tiga kategori utama pengaruh:

Tidak berpengaruh: Responden yang jarang bermain game tidak merasakan dampak signifikan terhadap pemahaman Pancasila.

Berpengaruh positif: Beberapa responden merasakan nilai-nilai Pancasila, seperti kerja sama dan toleransi, dalam permainan berbasis tim.

Berpengaruh negatif: Responden lain mengalami dampak negatif, seperti perilaku tidak etis dan pengabaian tanggung jawab, yang dapat merusak pemahaman terhadap nilai-nilai Pancasila.

b. Aspek Nilai Pancasila yang Terpengaruh: Setiap sila Pancasila dapat terpengaruh oleh interaksi dalam game online:

Sila Ketiga: Game yang melibatkan banyak pemain dari latar belakang berbeda dapat menumbuhkan persatuan.

Sila Keempat: Permainan yang memerlukan diskusi strategi mengajarkan musyawarah.

Sila Kelima: Sistem permainan yang tidak adil dapat menimbulkan ketidakadilan, tetapi juga dapat memotivasi kerjasama.

c. Faktor yang Mempengaruhi Pengaruh Game: Pengaruh game online dipengaruhi oleh beberapa faktor, seperti jenis game, intensitas bermain, kesadaran pengguna, dan pengaturan waktu bermain. Responden yang memiliki kesadaran akan dampak konten dan mampu mengatur waktu cenderung memiliki pemahaman yang lebih baik tentang nilai-nilai Pancasila.

d. Pengaruh Game Online Dalam Kehidupan:

Pengaruh positif: Meningkatkan keterampilan sosial, mengurangi stres, dan pengembangan keterampilan kognitif.

Pengaruh negatif: Kecanduan, perilaku agresif, dan pengeluaran berlebihan.



- e. Langkah-langkah untuk Memastikan Nilai Pancasila: Responden menyarankan langkah-langkah, seperti mengatur waktu bermain, memilih game yang positif, berperilaku sopan dalam komunitas game, mengutamakan tanggung jawab, berdiskusi dengan teman, menggabungkan dengan aktivitas positif, dan menjaga kesadaran diri serta kontrol emosi.

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa game online memiliki potensi untuk memberikan pengaruh positif dan negatif terhadap pemahaman nilai-nilai Pancasila, tergantung pada cara individu menggunakan game, kesadaran mereka, dan kemampuan untuk mengelola waktu dan emosi. Penggunaan game yang bijak dapat membantu pemain untuk memetik pembelajaran moral yang sesuai dengan nilai-nilai Pancasila.

Berdasarkan analisis menyeluruh dari pengaruh game online terhadap pemahaman nilai-nilai Pancasila, kesimpulan utama yang dapat diambil adalah game online memiliki potensi yang signifikan untuk mempengaruhi pemahaman siswa terhadap nilai-nilai Pancasila, baik secara positif maupun negatif. Pengaruh ini sangat tergantung pada beberapa faktor, termasuk jenis game yang dimainkan, intensitas waktu bermain, serta kesadaran dan pengelolaan individu terhadap konten permainan.

Game online dapat memperkuat nilai-nilai Pancasila seperti kerja sama, toleransi, dan pemahaman terhadap keberagaman. Responden merasakan manfaat dalam hal peningkatan keterampilan sosial, kepedulian terhadap sesama, serta penghargaan terhadap perbedaan pandangan dan latar belakang budaya. Sebaliknya, ada juga dampak negatif yang muncul, seperti perilaku agresif, ketidakadilan dalam permainan, dan potensi pengabaian terhadap nilai-nilai religius dan kebangsaan. Beberapa responden melaporkan bahwa konten game yang tidak sejalan dengan ajaran agama dan pengalaman negatif seperti bullying dapat merusak pemahaman mereka terhadap nilai-nilai Pancasila.

Pengaruh game online terhadap pemahaman Pancasila bervariasi antar individu, dengan sebagian merasa tidak terpengaruh, beberapa mengalami dampak positif, dan lainnya merasakan dampak negatif. Oleh karena itu, penting untuk mempertimbangkan faktor-faktor yang memengaruhi pengalaman bermain game. Untuk memaksimalkan pengaruh positif game online, responden menyarankan perlunya pengaturan waktu bermain, pemilihan game yang mendukung nilai-nilai Pancasila, dan pengembangan perilaku positif dalam komunitas game. Kesadaran diri dan pengendalian emosi juga menjadi kunci dalam mengelola dampak dari game online.

Solusi Permasalahan

Permasalahan yang timbul akibat pengaruh game online terhadap siswa, khususnya dalam konteks nilai-nilai Pancasila, memerlukan pendekatan yang komprehensif dan berkesinambungan. Dari hasil penelitian dan analisis, dapat disimpulkan bahwa untuk mengatasi permasalahan ini, beberapa langkah strategis perlu diambil:

1. Edukasi dan Kesadaran: Penting bagi sekolah dan orang tua untuk meningkatkan kesadaran siswa tentang pengaruh game online. Melalui seminar, workshop, atau kegiatan diskusi, siswa dapat diajarkan mengenai pentingnya menyeimbangkan waktu bermain game dengan pendidikan dan pemahaman nilai-nilai Pancasila.
2. Integrasi Nilai Pancasila dalam Pembelajaran: Sekolah perlu mengintegrasikan nilai-nilai



Pancasila dalam kurikulum, dengan cara mengaitkan materi pembelajaran dengan situasi yang ditemukan dalam game online. Misalnya, menggunakan contoh permainan yang mendorong kerjasama dan gotong royong sebagai sarana untuk mengajarkan nilai-nilai sosial.

3. Pembatasan Waktu Bermain: Orang tua dan guru disarankan untuk menetapkan batasan waktu bermain game bagi siswa. Hal ini bertujuan untuk menghindari ketergantungan yang dapat mengganggu proses belajar dan pemahaman nilai-nilai moral yang diajarkan dalam Pancasila.
4. Promosi Game Edukasi: Mendorong siswa untuk memilih game yang bersifat edukatif dan mengandung nilai-nilai positif. Pengembangan dan promosi game yang tidak hanya menghibur tetapi juga mendidik akan sangat bermanfaat bagi perkembangan karakter siswa.
5. Monitoring dan Evaluasi: Perlu adanya sistem monitoring yang efektif untuk mengawasi perilaku siswa dalam bermain game. Sekolah dan orang tua harus secara aktif melakukan evaluasi terhadap dampak game online terhadap perkembangan karakter dan nilai-nilai Pancasila siswa.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan penelitian yang dilakukan di SMA Negeri 1 Kabanjahe, ditemukan bahwa gameonline memiliki pengaruh yang kompleks terhadap pemahaman dan penerapan nilai-nilai Pancasila di kalangan siswa. Di satu sisi, game online berpotensi positif dalam mengembangkan aspek-aspek seperti kerja sama (66,1% responden), hubungan sosial denganteman sekolah (70% responden), dan pemahaman keberagaman budaya (41,5% responden). Namun, terdapat juga dampak negatif yang perlu diwaspadai, terutama terkait aspek religiusitas dimana 60,4% responden merasa hubungan dengan Tuhan terganggu dan 63,2% menganggap konten game sering bertentangan dengan nilai-nilai agama.

Penelitian ini juga mengungkapkan bahwa pengaruh game online terhadap nilai-nilai Pancasila sangat bergantung pada berbagai faktor, termasuk jenis game yang dimainkan, intensitas bermain, dan kesadaran individu dalam mengelola aktivitas bermain. Meskipun game online dapat menjadi media pembelajaran nilai-nilai seperti musyawarah dan kerja sama, masih terdapat tantangan signifikan terutama dalam aspek nasionalisme, dimana 50% responden merasa game online tidak meningkatkan kepedulian terhadap bangsa dan negara,serta dalam hal keadilan, dengan 54,7% responden melaporkan pengalaman diskriminasi dalam game online.

Saran

Untuk penelitian selanjutnya, disarankan untuk memperluas cakupan penelitian dengan melibatkan sampel yang lebih besar dan beragam dari berbagai sekolah, serta menggunakan metode penelitian campuran (mixed method) untuk mendapatkan pemahaman yang lebih mendalam tentang hubungan antara game online dan internalisasi nilai-nilai Pancasila.

Penelitian juga perlu fokus pada pengembangan strategi konkret untuk memaksimalkan dampak positif dan meminimalkan dampak negatif game online terhadap pemahaman dan pengamalan nilai-nilai Pancasila di kalangan siswa.

**DAFTAR PUSTAKA**

- Ahmadi, A., & Uhbiyati, N. (2007). Psikologi Pendidikan: Dengan Pendekatan Baru. Jakarta: Rineka Cipta.
- Batubara, H. H. (2016). Penggunaan google form sebagai alat penilaian kinerja dosen di Prodi PGMI Uniska Muhammad Arsyad Al Banjari. *Al Bidayah*, 8(1), 39-50.
- Putri, E. M. R., Lestari, E. M., Prasetya, M. R. M. P., Syafa, M. P., & Zuhri, S. (2024). PENGARUH GAME ONLINE MOBILE LEGENDS PADA KALANGAN REMAJA TERHADAP NILAI-NILAI KEWARGANEGARAAN. *JSSTEK-Jurnal Studi Sains dan Teknik*, 2(2), 141-152.
- Akbarudina, A. S., Fitara, H. D., Diana, L., Farikhah, N. A. N., Novitasari, P. F., & Ratnawati, V. (2024). Penerapan Nilai-Nilai Pancasila Sebagai Upaya Mereduksi Kecanduan Game Online Pada Siswa SDN Mojoroto 2 Kediri. *Prosiding Konseling Kearifan Nusantara (KKN)* , 3, 138-153
- Aulia, R. (2020). Dampak Game Online Terhadap Kinerja Akademis Siswa Sekolah Menengah. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi*, 6(2), 101-112.
- Notonegoro, P. (2021). Filsafat Pancasila: Kajian Nilai-nilai Dasar Bangsa Indonesia. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Riyadi, B. (2022). Generasi Milenial dan Tantangan Pancasila di Era Digital. Surabaya: Airlangga University Press.
- Sasmita, I. (2020). Game Edukatif sebagai Media Pendidikan Karakter Berbasis Pancasila. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 8(3), 210-223.
- Setiawan, D., & Prasetyo, A. (2020). Pengaruh Game Online Terhadap Nilai Religiusitas Siswa Sekolah Menengah. *Jurnal Pendidikan Agama*, 7(1), 45-53.
- Suryani, N. (2019). Pendidikan Karakter Berbasis Pancasila di Sekolah Menengah. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Yuliana, E. (2019). Peran Game Online dalam Pengembangan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa. *Jurnal Teknologi dan Pendidikan*, 5(2), 67-78.