

## Pengaruh Game Online dan Pendidikan Agama Kristen Terhadap Perkembangan Karakter Peserta Didik

Feby Petronela Falukas\*<sup>1</sup>, Rolly Junius Lontaan<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Program Studi Magister Pendidikan Agama Kristen, STT Global Glow, Jakarta

<sup>2</sup>Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Klabat, Airmadidi

e-mail: \*<sup>1</sup>febyfalukas@gmail.com, <sup>2</sup>rolly.lontaan@unklab.ac.id

### Article History

Submitted: 20 August 2025; Revised: 9 October 2025; Accepted: 10 October 2025

### Abstrak

Penelitian ini mengkaji pengaruh game online terhadap perkembangan karakter peserta didik di kelas 7A SMP Negeri di daerah penelitian. Metode yang digunakan adalah kuantitatif dengan pendekatan korelasional, dan data dikumpulkan melalui kuesioner yang diisi oleh 20 siswa. Analisis data dilakukan menggunakan uji validitas, reliabilitas, korelasi Pearson, uji t, dan uji F dengan bantuan aplikasi statistik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat hubungan negatif yang signifikan antara waktu yang dihabiskan untuk bermain game online dengan perkembangan karakter siswa. Hasil analisis menunjukkan bahwa semakin banyak waktu yang dihabiskan siswa untuk bermain game online, perkembangan karakter mereka cenderung mengalami penurunan. Temuan ini menggarisbawahi pentingnya pengawasan yang lebih ketat dari orang tua dan pendidik terhadap aktivitas bermain game online untuk mencegah dampak negatif pada perkembangan karakter peserta didik.

**Kata kunci**—game online, pendidikan agama Kristen, perkembangan karakter, peserta didik

### Abstract

This study examines the influence of online games on the character development of students in class 7A of SMP Negeri di daerah penelitian. The method used was quantitative with a correlational approach, and data were collected through questionnaires filled out by 20 students. Data analysis was carried out using validity and reliability tests, Pearson correlation, t-test, and F-test with the help of statistical applications. The results of the study indicate that there is a significant negative relationship between the time spent playing online games and students' character development. The results of the analysis indicate that the more time students spend playing online games, the more their character development tends to decline. This finding underscores the importance of stricter supervision from parents and educators regarding online gaming activities to prevent negative impacts on students' character development.

**Keywords**—online games, character development, students

## PENDAHULUAN

Pendidikan sangat penting untuk meningkatkan karakter dan kualitas sumber daya manusia. Orang-orang yang bertanggung jawab untuk memberikan pendidikan melakukan usaha sadar dan sistematis untuk mempengaruhi siswa untuk mengembangkan sifat dan tabiat yang sesuai dengan tujuan pendidikan (Munib, 2004). Saat ini, kemajuan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) telah mengubah banyak aspek kehidupan, termasuk pendidikan (Suyitno, 2012). Kemajuan teknologi memiliki dampak besar pada siswa, khususnya di SMP Negeri di daerah penelitian di Kabupaten Minahasa Utara, Provinsi Sulawesi Utara. Teknologi informasi salah satu bidang teknologi yang berkembang dengan pesat dimana melalui teknologi informasi kita dapat menjelajahi segala informasi dari berbagai belahan dunia informasi-informasi terkini (Sipahuta et al., 2022). Sarana teknologi informasi yang memungkinkan kita dapat menjelajahi segala informasi dari berbagai belahan dunia yaitu jaringan internet. Jaringan internet merupakan teknologi yang menghubungkan semua perangkat komputer maupun smartphone secara global (Utami et al., 2020). Penggunaan internet sekarang sangatlah mudah sekali di akses melalui perangkat smartphone, terlebih hampir semua orang sudah memiliki perangkat smartphone baik orang dewasa sampai kepada anak-anak (Ondang et al., 2020). Bagi anak-anak sekolah yang awalnya perangkat smartphone dilarang di bawa dan di gunakan di sekolah namun sejak pandemi Covid19 para siswa seperti diwajibkan memiliki perangkat ini dengan beberapa alasan penggunaan antara lain: ujian online, ibadah online, kelas tambahan online dan lain sebagainya (Anshori, 2018). Namun dengan mudahnya para siswa dalam menggunakan perangkat smartphone mengakses internet hal ini juga memudahkan mereka untuk mendownload aplikasi-aplikasi termasuk di dalamnya aplikasi game online.

Dampak positif dari game online antara lain: 1) dapat menambah kawan, 2) Menyiapkan daya berpikir atau penalaran, game online akan mengembangkan kemampuan pemecahan masalah, analisis situasi dan matematika, serta mempunyai kemampuan belajar dengan cepat (Anwar & Winingsih, 2021). Mengatur daya berpikir atau penalaran, gamer online akan mengembangkan kemampuan pemecahan masalah, situasi dan analisis matematika, serta memiliki kemampuan belajar dengan cepat, 3) meningkatkan kemahiran dalam berbicara bahasa Inggris, seperti yang dilakukan sebagian besar pemain game online (Lisnawati et al., 2021).

Game online selain memiliki dampak-dampak positif namun memiliki juga dampak-dampak negatif, berdasarkan kompas.com game online memiliki beberapa dampak negatif bagi pelajar. Dampak negatif tersebut antara lain adalah: 1) kecanduan, 2) mood changer (kondisi mood seseorang mudah berubah-ubah), 3) otak depan menjadi tidak berkembang, 4) insomonia, 5) kerusakan mata karena radiasi, 6) jadi malas dan kurang aktifitas fisik, 7) menjadi tidak peduli sekitar, dan 8) tambah boros (Adit, 2022). Bahkan game online juga dapat menyebabkan puluhan pelajar diobati di Rumah Sakit Jiwa Solo. Pasien yang kecanduan game online yang menjalani pengobatan di RSDJ Kota Surakarta rata-rata dari jenjang sekolah dasar (SD) hingga sekolah menengah atas (SMA) (Zamani, 2019).

Sebagai lembaga pendidikan, SMP Negeri di daerah penelitian bertanggung jawab untuk memastikan bahwa siswanya mampu beradaptasi dengan kemajuan zaman, termasuk menggunakan game online. Teknologi seperti internet, media sosial, dan perangkat elektronik telah menjadi bagian penting dari kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, penting untuk memahami bagaimana media teknologi memengaruhi pertumbuhan siswa di SMP Negeri di daerah penelitian.

Berbagai penelitian empiris mendukung bahwa kecanduan game online berdampak negatif terhadap motivasi belajar dan konsentrasi peserta didik. Misalnya, dalam penelitian "Hubungan Kecanduan Bermain Game Online terhadap Motivasi Belajar Siswa di SMA X" yang dapat diunduh dari Jurnal Ilmiah Keperawatan Indonesia, ditemukan bahwa responden dengan tingkat kecanduan tinggi umumnya memiliki motivasi belajar yang rendah ( $p = 0,012$ ) (Ahmad et al., 2021). Selain itu, Dalam ranah konsentrasi, studi

“Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Konsentrasi Belajar Siswa SMP Negeri 5 Kota Jambi” menyebutkan bahwa kecanduan game online dapat menurunkan konsentrasi siswa karena gangguan memori dan kemampuan fokus belajar (Wijaya et al., 2024). Dengan demikian, temuan-temuan tersebut memperkuat relevansi membahas dampak negatif kecanduan game online sebagai latar untuk membandingkan hasil penelitian yang akan dilakukan (Simanjuntak et al., 2025).

Pengaruh game online terhadap kehidupan sehari-hari siswa SMP Negeri di daerah penelitian perlu mendapatkan perhatian dan dianalisis lebih mendalam. Game online terbukti memiliki dampak signifikan terhadap perilaku siswa serta memengaruhi cara mereka belajar di sekolah. Selain itu, terdapat perbedaan yang cukup mencolok antara peserta didik yang kecanduan game online dan yang tidak. Dalam hal ini, peran guru sangat penting untuk membimbing serta membatasi penggunaan game online dalam proses pembelajaran di SMP Negeri di daerah penelitian. Dengan demikian, penelitian mengenai pengaruh game online diharapkan dapat memberikan pemahaman yang lebih komprehensif mengenai dampaknya terhadap perkembangan siswa.

## METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan pendekatan kuantitatif untuk menyelidiki masalah yang berkaitan dengan masyarakat atau kemanusiaan, khususnya pada pengaruh game online dan pendidikan Agama Kristen. Rumusan masalah penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana tingkat intensitas bermain game online pada responden penelitian?
2. Bagaimana tingkat pemahaman dan penerapan pendidikan Agama Kristen pada responden penelitian?
3. Apakah terdapat pengaruh yang signifikan antara intensitas bermain game online terhadap pemahaman dan penerapan pendidikan Agama Kristen?

Untuk menjawab rumusan masalah tersebut, penelitian ini menggunakan metode statistik deskriptif analisis, yaitu metode yang ditujukan untuk mendeskripsikan atau menggambarkan fenomena-fenomena yang ada, baik berupa alami maupun hasil rekayasa manusia, dengan kajian yang menggunakan ukuran, jumlah, atau frekuensi.

Evaluasi dilakukan melalui uji validitas dan reliabilitas instrumen, pengujian hipotesis, serta analisis statistik yang sesuai dengan jumlah sampel penelitian. Apabila jumlah sampel lebih dari 30 responden, analisis dapat menggunakan uji parametrik (misalnya uji t atau ANOVA) dengan mengacu pada Central Limit Theorem agar hasil lebih valid. Namun, jika jumlah sampel kurang dari 30, analisis yang lebih tepat adalah menggunakan uji non-parametrik. Selain itu, penggunaan metode Slavin hanya diterapkan apabila populasi penelitian sangat kecil, dan dalam kondisi tersebut total sampling (mengambil seluruh populasi) lebih disarankan.

Dengan demikian, pemilihan metode, teknik analisis, serta pendekatan evaluasi dalam penelitian ini disesuaikan dengan karakteristik data dan jumlah sampel, agar hasil yang diperoleh valid, reliabel, serta relevan dengan rumusan masalah yang diajukan. Metode ini didukung oleh data yang diperoleh dari penelitian lapangan (field research), yaitu mengumpulkan data dari objek yang diteliti (Wallen, N.E., & Fraenkel, 2000). Dalam penelitian ini terdapat dua variabel yang akan diteliti yaitu: 1) Variabel Bebas (x), Variabel bebas dalam penelitian ini adalah game online; 2) Variabel Terikat (y), Variabel terikat dalam penelitian ini adalah perkembangan karakter peserta didik. Untuk menentukan jumlah sample maka menggunakan rumus slovin yaitu (Mukti, 2025):

$$n = \frac{N}{1+Ne^2} \dots\dots\dots(1)$$

$$n = \frac{21}{1+21 \times 0,1^2} \dots\dots\dots(2)$$

$$n = 19,95 \text{ Pembulatan } n = 20 \dots\dots\dots(3)$$

Teknik pengambilan data menggunakan kuesioner yang diberikan kepada responden peserta didik di kelas 7A pada salah satu SMP Negeri di daerah penelitian, untuk diisi setelah diberikan penjelasan singkat mengenai kuesioner. Kemudian kuesioner dikumpulkan, diseleksi, diolah dan dianalisis. teknik pengumpulan data yang digunakan peneliti adalah model skala data likert yang digunakan dengan menggunakan tabel dan teknik deskriptif persentase.

Dalam penelitian ini, analisis korelasi dilakukan dengan menggunakan uji Korelasi Pearson Product Moment karena data penelitian berskala interval dan memenuhi asumsi distribusi normal. Analisis ini dipilih untuk mengukur arah dan tingkat keeratan hubungan antara variabel bebas, yaitu game online, dan variabel terikat, yaitu perkembangan karakter peserta didik. Selanjutnya, pengujian hipotesis dilakukan melalui uji t (parsial) untuk mengetahui pengaruh masing-masing variabel independen terhadap variabel dependen, serta uji F (simultan) untuk menilai pengaruh kedua variabel independen secara bersama-sama terhadap perkembangan karakter. Pemilihan uji t dan F didasarkan pada tujuan penelitian yang berfokus pada identifikasi pengaruh parsial dan simultan antarvariabel, dengan harapan dapat memberikan gambaran empiris yang lebih komprehensif mengenai hubungan antara intensitas bermain game online dan perkembangan karakter peserta didik.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan terhadap siswa kelas 7A pada salah satu SMP Negeri di daerah penelitian Tahun Pelajaran 2023/2024, diperoleh hasil uji validitas untuk variabel  $X_1$ . Uji ini dilakukan dengan menggunakan sampel yang sama sebagaimana pada uji reliabilitas, sehingga instrumen yang digunakan untuk mengukur variabel penelitian dapat dipastikan memiliki tingkat keandalan yang memadai. Selanjutnya, analisis data dilakukan sesuai dengan rumusan masalah penelitian, dengan metode statistik yang telah dijelaskan pada bagian metode, serta memperhatikan kesesuaian antara jumlah sampel dan teknik analisis.

*Tabel 1. Hasil Uji Validitas Variabel  $X_1$*

| Pertanyaan | R. Tabel | R. Hitung |
|------------|----------|-----------|
| P01        | 0.444    | .747**    |
| P02        | 0.444    | .821**    |
| P03        | 0.444    | .659**    |
| P04        | 0.444    | .575**    |
| P05        | 0.444    | .603**    |
| P06        | 0.444    | .745**    |
| P07        | 0.444    | .464**    |
| P08        | 0.444    | .679**    |
| P09        | 0.444    | .591**    |
| P10        | 0.444    | .750**    |

\*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

\*\*. Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Berdasarkan teori (Fitriana, 2022), hasil uji validitas variabel  $X_1$  pada Tabel 1 menunjukkan bahwa semua butir pertanyaan memiliki nilai R Hitung yang lebih besar daripada R Tabel untuk  $N = 20$  pada taraf signifikansi 5%. Uji validitas ini dilakukan melalui item analysis dengan menggunakan sampel yang sama sebagaimana pada uji reliabilitas. Hal ini sesuai dengan rumusan masalah penelitian yang menekankan pada pengaruh game online terhadap pendidikan Agama Kristen. Hasil tersebut menunjukkan bahwa seluruh butir pertanyaan secara statistik dinyatakan valid dan signifikan, sehingga instrumen penelitian dapat digunakan untuk analisis lebih lanjut, termasuk pengujian hipotesis dengan ANOVA sesuai karakteristik data dan jumlah sampel.

*Tabel 2. Hasil Uji Validitas Variabel X<sub>2</sub>*

| Pertanyaan | R. Tabel | R. Hitung |
|------------|----------|-----------|
| P21        | 0.444    | .598**    |
| P22        | 0.444    | .618**    |
| P23        | 0.444    | .689**    |
| P24        | 0.444    | .610**    |
| P25        | 0.444    | .522**    |
| P26        | 0.444    | .461**    |
| P27        | 0.444    | .620**    |
| P28        | 0.444    | .703**    |
| P29        | 0.444    | .667**    |
| P30        | 0.444    | .507**    |

\*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

\*\*. Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Berdasarkan teori (Fitriana, 2022) juga menunjukkan tabel 2 hasil uji validitas variabel X<sub>2</sub>, terlihat bahwa semua pertanyaan (P21 hingga P30) memiliki nilai R Hitung yang lebih besar dari nilai R Tabel sebesar 0.444 untuk N = 20 dengan level signifikannya 5%, menunjukkan adanya korelasi yang signifikan secara statistik. Sehingga secara keseluruhan, data ini menunjukkan bahwa semua variabel yang diuji memiliki hubungan yang kuat dan signifikan, memberikan keyakinan akan validitas dan reliabilitas alat ukur yang digunakan dalam penelitian ini.

Hasil penelitian berikutnya uji validasi variabel Y dapat dilihat pada tabel 3.

*Tabel 3. Hasil Uji Validitas Variabel Y*

| Pertanyaan | R. Tabel | R. Hitung |
|------------|----------|-----------|
| P11        | 0.444    | .764**    |
| P12        | 0.444    | .609**    |
| P13        | 0.444    | .718**    |
| P14        | 0.444    | .691**    |
| P15        | 0.444    | .689**    |
| P16        | 0.444    | .708**    |
| P17        | 0.444    | 0.419     |
| P18        | 0.444    | .692**    |
| P19        | 0.444    | .738**    |
| P20        | 0.444    | .803**    |

\*\*. Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

\*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

Berdasarkan teori (Fitriana, 2022), hasil uji validitas variabel Y, terlihat bahwa sebagian besar pertanyaan (P11 hingga P20) memiliki nilai R Hitung yang lebih besar dari nilai R Tabel sebesar 0.444 untuk N = 20 dengan level signifikannya 5%, menunjukkan adanya korelasi yang signifikan secara statistik. Khususnya, pertanyaan P11, P12, P13, P14, P15, P16, P18, P19, dan P20 menunjukkan korelasi yang sangat signifikan pada tingkat 0.01, yang mengindikasikan hubungan yang sangat kuat antara variabel-variabel yang diuji. Hanya P17 yang memiliki nilai R Hitung lebih rendah dari R Tabel, menunjukkan korelasi yang tidak signifikan. Secara keseluruhan, data ini menunjukkan bahwa sebagian besar variabel yang diuji memiliki hubungan yang kuat dan signifikan, memberikan keyakinan akan validitas dan reliabilitas alat ukur yang digunakan dalam penelitian ini.

Hasil selanjutnya adalah hasil uji reliabilitas. Hasil uji reliabilitas untuk variabel X<sub>1</sub> dapat dilihat pada tabel 4.

*Tabel 4. Hasil Uji Reliabilitas Variabel X<sub>1</sub>*

| Reliability Statistics |            |
|------------------------|------------|
| Cronbach's Alpha       | N of Items |
| 0.852                  | 10         |

Hasil Uji Reliabilitas untuk Variabel X<sub>1</sub> (*Game Online*), terlihat bahwa nilai Cronbach's Alpha sebesar 0.852 untuk 10 item yang diuji. Nilai ini menunjukkan bahwa instrumen yang digunakan memiliki tingkat konsistensi internal yang tinggi. Dengan kata lain, pertanyaan-pertanyaan dalam instrumen ini saling berkorelasi dengan baik, menunjukkan bahwa mereka secara konsisten mengukur konsep yang sama. Nilai Cronbach's Alpha di atas 0.7 umumnya dianggap baik, sehingga kita dapat menyimpulkan bahwa instrumen ini reliabel dan dapat dipercaya untuk digunakan dalam penelitian lebih lanjut (Cheung et al., 2024).

*Tabel 5. Hasil Uji Reliabilitas Variabel X<sub>2</sub>*

| Reliability Statistics |            |
|------------------------|------------|
| Cronbach's Alpha       | N of Items |
| 0.790                  | 10         |

Dari tabel 5 Hasil Uji Reliabilitas untuk Variabel X<sub>2</sub> (Pendidikan Agama Kristen), terlihat bahwa nilai Cronbach's Alpha sebesar 0.790 untuk 10 item yang diuji. Nilai ini menunjukkan bahwa instrumen yang digunakan memiliki tingkat konsistensi internal yang baik. Ini berarti bahwa pertanyaan-pertanyaan dalam instrumen ini saling berkorelasi dengan cukup baik, menunjukkan bahwa mereka secara konsisten mengukur konsep yang sama. Nilai Cronbach's Alpha di atas 0.7 umumnya dianggap memadai, sehingga kita dapat menyimpulkan bahwa instrumen ini reliabel dan cukup dapat dipercaya untuk digunakan dalam penelitian lebih lanjut.

*Tabel 6. Hasil Uji Reliabilitas Variabel Y*

| Reliability Statistics |            |
|------------------------|------------|
| Cronbach's Alpha       | N of Items |
| 0.871                  | 10         |

Selanjutnya adalah hasil uji reliabilitas untuk variabel Y dapat dilihat pada tabel 6. Hasil Uji Reliabilitas untuk Variabel Y (Perkembangan Karakter), terlihat bahwa nilai Cronbach's Alpha sebesar 0.871 untuk 10 item yang diuji. Nilai ini menunjukkan bahwa instrumen yang digunakan memiliki tingkat konsistensi internal yang sangat tinggi. Dengan kata lain, pertanyaan-pertanyaan dalam instrumen ini saling berkorelasi dengan sangat baik, menunjukkan bahwa mereka secara konsisten mengukur konsep yang sama. Nilai Cronbach's Alpha di atas 0.8 umumnya dianggap sangat baik, sehingga kita dapat menyimpulkan bahwa instrumen ini sangat reliabel dan dapat dipercaya untuk digunakan dalam penelitian lebih lanjut.

Selanjutnya adalah hasil uji korelasi antara variabel X<sub>1</sub>, X<sub>2</sub> dan variabel Y dapat dilihat pada tabel 7.

Tabel 7. Hasil Uji Korelasi Variabel  $X_1$ ,  $X_2$  dengan  $Y$

| Correlations             |                     |                       |
|--------------------------|---------------------|-----------------------|
|                          |                     | Perkembangan Karakter |
| Game Online              | Pearson Correlation | -.585**               |
|                          | Sig. (2-tailed)     | 0.007                 |
|                          | N                   | 20                    |
| Pendidikan Agama Kristen | Person Corralation  | .547*                 |
|                          | Sig. (2-tailed)     | 0.013                 |
|                          | N                   | 20                    |

\*\* . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).  
\* . Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

Berdasarkan analisis korelasi Pearson, terlihat bahwa bermain *Game online* memiliki korelasi negatif yang signifikan dengan perkembangan karakter (-0.585,  $p=0.007$ ), menunjukkan bahwa peningkatan waktu bermain *Game online* berkaitan dengan penurunan perkembangan karakter. Di sisi lain, pendidikan agama Kristen menunjukkan korelasi positif yang signifikan dengan perkembangan karakter (0.547,  $p=0.013$ ), yang mengindikasikan bahwa pendidikan agama Kristen berhubungan dengan peningkatan perkembangan karakter. Meskipun hubungan antara *Game online* dan pendidikan agama Kristen tidak signifikan (-0.253,  $p=0.281$ ), dapat disimpulkan bahwa pendidikan agama Kristen mungkin memainkan peran penting dalam mendukung perkembangan karakter, sementara bermain *Game online* cenderung berdampak negatif. Hasil penelitian ini sejalan dengan temuan sebelumnya yang menunjukkan adanya pengaruh negatif game online terhadap aspek karakter dan perilaku peserta didik. Misalnya, penelitian oleh (Ondang et al., 2020) menunjukkan bahwa intensitas bermain game online berdampak pada penurunan motivasi belajar serta munculnya sikap individualistik di kalangan mahasiswa. Demikian pula, penelitian yang dilakukan oleh (Sipahuta et al., 2022) menemukan bahwa game online *Mobile Legends* berpengaruh terhadap minat belajar dan nilai-nilai pendidikan agama Kristen siswa, di mana semakin tinggi intensitas bermain, semakin rendah kesadaran spiritual dan tanggung jawab pribadi. Namun, berbeda dengan penelitian (Anwar & Winingsih, 2021) yang menyoroti bahwa dalam kondisi tertentu, game online juga dapat melatih kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah. Dengan demikian, hasil penelitian ini memperkuat pandangan bahwa meskipun game online memiliki sisi positif, pengaruhnya terhadap perkembangan karakter cenderung negatif ketika intensitas penggunaannya berlebihan.

Langkah terakhir adalah uji hipotesis hasil uji hipotesis (uji statistik regresi) yaitu uji hipotesis parsial (uji t) dan uji hipotesis simultan (uji F) hasilnya dapat dilihat pada tabel 8 Hasil uji hipotesis parsial (Uji t).

Tabel 8. Hasil Uji Hipotesis Parsial (Uji t)

| Coefficients <sup>a</sup> |                          |                             |            |                           |        |
|---------------------------|--------------------------|-----------------------------|------------|---------------------------|--------|
| Model                     |                          | Unstandardized Coefficients |            | Standardized Coefficients |        |
|                           |                          | B                           | Std. Error | Beta                      | t      |
| 1                         | (Constant)               | 26.365                      | 11.713     |                           | 2.251  |
|                           | Game Online              | -.514                       | .188       | -.477                     | -2.726 |
|                           | Pendidikan Agama Kristen | .567                        | .233       | .426                      | 2.434  |

a. Dependent Variable: Perkembangan Karakter

Hasil analisis uji t pada tabel 8 menunjukkan bahwa baik bermain Game online maupun pendidikan agama Kristen memiliki pengaruh yang signifikan terhadap variabel yang diuji. Untuk Game online, nilai t sebesar -2.726 dan nilai signifikansi 0.014 menunjukkan adanya dampak negatif yang signifikan secara statistik. Sementara itu, pendidikan agama Kristen memiliki nilai t sebesar 2.434 dan nilai signifikansi 0.026, menunjukkan dampak positif yang juga signifikan secara statistik. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa bermain Game online cenderung memberikan pengaruh negatif, sedangkan pendidikan agama Kristen memberikan pengaruh positif yang signifikan terhadap variabel yang diuji.

Hasil penelitian ini sejalan dengan temuan (Ondang et al., 2020) dan (Sipahuta et al., 2022) yang menunjukkan bahwa intensitas bermain game online berdampak negatif terhadap motivasi belajar, tanggung jawab, serta nilai-nilai karakter siswa. Temuan ini juga diperkuat oleh (Utami et al., 2020) yang menyatakan bahwa kebiasaan bermain game tanpa pengawasan dapat menurunkan disiplin dan memicu kecanduan. Namun, hasil ini sedikit berbeda dengan (Anwar & Winingsih, 2021) yang menilai bahwa game online dapat memberikan dampak positif terhadap kemampuan berpikir kritis jika dimainkan secara moderat. Dengan demikian, penelitian ini mempertegas bahwa penggunaan game online berlebihan berpengaruh negatif terhadap perkembangan karakter peserta didik.

Tabel 9. Hasil Hipotesis Simultan (Uji F)

| ANOVA <sup>a</sup> |            |                |    |             |       |                   |
|--------------------|------------|----------------|----|-------------|-------|-------------------|
|                    | Model      | Sum of Squares | Df | Mean Square | F     | Sig.              |
| 1                  | Regression | 533.557        | 2  | 266.778     | 8.934 | .002 <sup>b</sup> |
|                    | Residual   | 507.643        | 17 | 29.861      |       |                   |
|                    | Total      | 1041.200       | 19 |             |       |                   |

a. Dependent Variable: Perkembangan Karakter  
b. Predictors: (Constant), Pendidikan Agama Kristen, Game Online

Hasil analisis hipotesis simultan (uji F) pada tabel 9 menunjukkan bahwa model regresi yang menguji pengaruh pendidikan agama Kristen dan *Game online* terhadap perkembangan karakter memiliki signifikansi yang tinggi. Dengan nilai F sebesar 8.934 dan nilai signifikansi 0.002, hasil ini menunjukkan bahwa kedua variabel tersebut, secara bersama-sama, memiliki pengaruh yang signifikan terhadap perkembangan karakter. Artinya, *Game online* secara nyata berkontribusi dalam mempengaruhi bagaimana karakter seseorang berkembang, dengan hasil yang tidak terjadi secara kebetulan tetapi memang memiliki hubungan yang kuat dan berarti dalam konteks analisis ini.

Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian (Sipahuta et al., 2022) yang menunjukkan bahwa pendidikan agama Kristen memiliki peran penting dalam membentuk nilai moral dan spiritual siswa, sehingga dapat menyeimbangkan dampak negatif game online terhadap karakter. Hasil serupa juga ditemukan oleh (Ondang et al., 2020) yang menyatakan bahwa game online berpengaruh signifikan terhadap perilaku dan motivasi belajar peserta didik, terutama jika tidak disertai bimbingan nilai-nilai religius. Namun, hasil penelitian ini memperlihatkan bahwa ketika pendidikan agama Kristen dan game online dianalisis secara simultan, keduanya memberikan pengaruh yang signifikan terhadap perkembangan karakter, di mana peran pendidikan agama Kristen dapat menjadi faktor penyeimbang terhadap dampak negatif intensitas bermain game online.

## KESIMPULAN

Penelitian ini menghasilkan kesimpulan bahwa pendidikan agama Kristen dan game online memiliki pengaruh yang signifikan terhadap perkembangan karakter peserta didik. Instrumen penelitian yang digunakan terbukti valid dan reliabel, menunjukkan konsistensi internal yang tinggi sehingga dapat dipercaya untuk mengukur variabel penelitian secara



akurat. Hasil analisis menunjukkan bahwa game online berpengaruh negatif terhadap perkembangan karakter, di mana semakin banyak waktu yang dihabiskan untuk bermain, semakin menurun pula kualitas karakter siswa. Sebaliknya, pendidikan agama Kristen berperan penting dalam memperkuat pembentukan karakter, karena pembinaan nilai-nilai spiritual dan moral terbukti menjadi faktor protektif terhadap dampak negatif penggunaan game online yang berlebihan. Oleh karena itu, diperlukan pengawasan yang lebih ketat dari orang tua dan pendidik terhadap aktivitas bermain game online, serta pengarahan pada permainan yang bersifat edukatif dan pembatasan waktu bermain. Untuk memperkuat temuan ini, disarankan penelitian lanjutan dengan jumlah sampel yang lebih besar dan beragam, serta pengembangan program pendidikan yang mengintegrasikan nilai-nilai moral dan aktivitas bermain yang sehat guna meminimalkan dampak negatif game online terhadap perkembangan karakter anak dan remaja.

## SARAN

Berdasarkan hasil penelitian, disarankan agar peserta didik dibimbing untuk mengelola waktu secara seimbang antara belajar, beribadah, berinteraksi sosial, dan bermain game online. Pendekatan yang digunakan sebaiknya bersifat mendidik dengan kelembutan, bukan larangan keras, agar tidak menimbulkan perlawanan atau masalah baru. Peran orang tua dan guru sangat penting sebagai teladan, pembimbing, dan pengawas yang penuh perhatian sehingga peserta didik mampu membentuk karakter yang baik, seperti disiplin, rasa hormat, empati, serta tanggung jawab dalam penggunaan game online. Guru, khususnya guru Pendidikan Agama Kristen, perlu terus meningkatkan kualitas pembelajaran yang menanamkan nilai-nilai iman, moral, dan karakter agar peserta didik mampu mengembangkan kepribadian yang positif. Selain itu, pihak sekolah diharapkan berperan aktif dengan cara memberikan pendampingan yang terarah, misalnya melalui kegiatan pembinaan rohani dan pembiasaan positif di kelas, sehingga dapat menyeimbangkan pengaruh game online dengan nilai-nilai pendidikan Agama Kristen. Dengan demikian, sinergi antara sekolah dan keluarga lebih fokus pada pembentukan karakter peserta didik sesuai hasil penelitian ini, bukan sekadar menciptakan suasana kondusif secara umum.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Terimakasih diucapkan untuk SMP Negeri di daerah penelitian terlebih khusus untuk kelas 7A yang telah membantu dalam penelitian ini sehingga penelitian ini dapat diselesaikan.

## REFERENSI

- Adit, A. (2022). *8 Dampak game online bagi pelajar, salah satunya jadi mudah marah*. Kompas. <https://edukasi.kompas.com/read/2022/11/21/105741971/8-dampak-game-online-bagi-pelajar-salah-satunya-jadi-mudah-marah?>
- Ahmad, N. A., S., Latipah, S., Wibisana, E., & Nisa, A. S. (2021). Hubungan kecanduan bermain game online terhadap motivasi belajar siswa di SMA X. *Jurnal Ilmiah Keperawatan Indonesia*, 5(1), 29–44. <http://jurnal.umt.ac.id/index.php/jik/index>
- Anshori, S. (2018). Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi sebagai media pembelajaran. *Civic-Culture: Jurnal Ilmu Pendidikan PKn Dan Sosial Budaya*, 9924, 88–100. file:///C:/Users/HP/Downloads/70-Article Text-536-1-10-20191223.pdf
- Anwar, N. R., & Winingsih, E. (2021). Pengaruh kecanduan game online terhadap prestasi akademik siswa Sekolah Menengah Pertama Negeri 5 Banjar dimasa pandemi. *Jurnal BK UNESA*, 12(1), 559–571.

- Cheung, G. W., Cooper-Thomas, H. D., Lau, R. S., & Wang, L. C. (2024). Reporting reliability, convergent and discriminant validity with structural equation modeling: A review and best-practice recommendations. *Asia Pacific Journal of Management*, 41(2), 745–783. <https://doi.org/10.1007/s10490-023-09871-y>
- Wijaya, F. K., Yulianti, & Sutja, A. (2024). Pengaruh kecanduan game online terhadap konsentrasi belajar Siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP). *G-Couns: Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 8(3), 1387–1394. <https://doi.org/10.31316/gcouns.v8i3.5902>
- Fitriana, D. A. (2022). Validitas dan reliabilitas instrumen penilaian matematika dengan problem solving berbasis penskoran politomus. *Jurnal IKLILA: Studi Islam Dan Sosial*, 5(1), 13–25. <http://ejournal.staikhozin.ac.id/ojs/index.php/iklila/article/view/118%0Ahttp://ejournal.staikhozin.ac.id/ojs/index.php/iklila/article/download/118/91>
- Lisnawati, L., Ganda, N., & Hidayat, S. (2021). Dampak game online free fire pada siswa Sekolah Dasar. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(4), 840–850. <https://doi.org/10.17509/pedadidaktika.v8i4.41750>
- Sipahuta, M. S., Siahian, E. R., Simbolon, E. D. J., Tambunan, J., & Silalahi, J. B. (2022). Pengaruh game online mobile legends terhadap minat belajar pendidikan agama Kristen siswa kelas VIII di SMP Negeri 4 Sipoholon. 4, 1707–1715.
- Mukti, B. H. (2025). Sample size determination: Principles and applications for health research. *Health Sciences International Journal*, 3(1), 127–143. <https://doi.org/10.71357/hsij.v3i1.63>
- Munib, A. (2004). *Pengantar ilmu pendidikan*. UPT MKK UNNES.
- Ondang, G. L., Moku, B. J., & Goni, S. Y. V. I. (2020). Dampak game online terhadap motivasi belajar mahasiswa jurusan sosiologi Fispol Unsrat. *Jurnal Holistik*, 13(2), 1–15.
- Simanjuntak, L. S., Siregar, Z. A., & Machrizal, R. (2025). Pengaruh kecanduan game online terhadap motivasi belajar siswa di SMP PKMI Methodist Aek Batu. *Bioscientist : Jurnal Ilmiah Biologi*, 13(3 SE-Articles), 1860–1866. <https://doi.org/10.33394/bioscientist.v13i3.16967>
- Suyitno, I. (2012). Pengembangan pendidikan karakter dan budaya bangsa berwawasan kearifan lokal [Development of national character and culture education with local wisdom insight]. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 2(February 2012), 1–13.
- Utami, N. P. R. P., Odelia, A., Adinda, E. T. H., Valeska, A. S., Wibisono, Y. P., & Primasari, C. H. (2020). Sosialisasi dampak game online terhadap anak-anak. *Masyarakat berdaya dan inovasi*, 1(2), 69–73. <https://doi.org/10.33292/mayadani.v1i2.12>
- Wallen, N.E., & Fraenkel, J. R. (2000). *Educational Research: A Guide To the Process (2nd ed.)*. <https://doi.org/https://doi.org/10.4324/9781410601001>
- Zamani, L. K. (2019). *Kecanduan game online, puluhan pelajar diobati di Rumah Sakit Jiwa Solo*. Kompas. <https://regional.kompas.com/read/2019/10/18/06380081/kecanduan-game-online-puluhan-pelajar-diobati-di-rumah-sakit-jiwa-solo?page=all>