



# Pendidikan Media Digital untuk Mencegah Dampak Negatif Game Online Terhadap Nilai Kebangsaan

Wanda Sri Wahyuni <sup>1\*</sup>, Dan Riadi Pratama <sup>2</sup>, Saepul Dahyar <sup>3</sup>,  
Muhammad Jahran Rivaldi <sup>4</sup>, Herli Antoni <sup>5</sup>

<sup>1,2,3,4,5</sup> Universitas Pakuan Bogor, Indonesia

Alamat: Jl. Pakuan, RT.02/RW.06, Tegallega, Bogor Tengah, Bogor, Jawa Barat 16129

Korespondensi penulis: [rivaldijahran@gmail.com](mailto:rivaldijahran@gmail.com)

**Abstract.** *Digital media education is one of the important solutions in dealing with the negative impact of online games on national values among the younger generation. The background of this research departs from concerns about the influence of online games that contain violence, individualism, and lack of respect for cultural plurality, which can be contrary to Indonesian national values. The purpose of this research is to explore the role of digital media education in preventing these negative impacts and introducing national values through online games. The method used in this study is a qualitative approach with in-depth interview techniques, observation, case studies, and focus group discussions. The results of the study show that online games can have a positive or negative impact, depending on the type of game played. Games that contain elements of violence and extreme competition tend to erode national values, while educational games with historical and cultural themes can reinforce national values. Digital media education based on national values has proven to be effective in helping students choose games that educate and introduce Pancasila values. In conclusion, the application of digital media education that is integrated with national values needs to be expanded throughout Indonesia, by involving educators, parents, and the government to create a young generation that is smart in using technology and maintaining national values.*

**Keywords:** *Education, Nationality, Games, Technology*

**Abstrak.** Pendidikan media digital menjadi salah satu solusi penting dalam menghadapi dampak negatif game online terhadap nilai kebangsaan di kalangan generasi muda. Latar belakang penelitian ini berangkat dari kekhawatiran terhadap pengaruh game online yang mengandung kekerasan, individualisme, dan minimnya penghargaan terhadap pluralitas budaya, yang dapat bertentangan dengan nilai kebangsaan Indonesia. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengeksplorasi peran pendidikan media digital dalam mencegah dampak negatif tersebut dan memperkenalkan nilai-nilai kebangsaan melalui game online. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif dengan teknik wawancara mendalam, observasi, studi kasus, dan diskusi kelompok terarah (*focus group discussion*). Hasil penelitian menunjukkan bahwa game online dapat berdampak positif maupun negatif, tergantung pada jenis game yang dimainkan. Game yang mengandung elemen kekerasan dan kompetisi ekstrem cenderung mengikis nilai kebangsaan, sementara game edukatif dengan tema sejarah dan budaya dapat memperkuat nilai-nilai kebangsaan. Pendidikan media digital yang berbasis nilai kebangsaan terbukti efektif dalam membantu siswa memilih game yang mendidik dan memperkenalkan nilai-nilai Pancasila. Kesimpulannya, penerapan pendidikan media digital yang terintegrasi dengan nilai kebangsaan perlu diperluas di seluruh Indonesia, dengan melibatkan pendidik, orang tua, dan pemerintah untuk menciptakan generasi muda yang cerdas dalam menggunakan teknologi dan menjaga nilai kebangsaan.

**Kata kunci:** Pendidikan, Kebangsaan, Game, Teknologi

## 1. LATAR BELAKANG

Perkembangan pesat teknologi informasi dan komunikasi (TIK) dalam beberapa dekade terakhir telah membawa perubahan signifikan dalam hampir seluruh aspek kehidupan manusia. Salah satu bidang yang paling terdampak adalah industri hiburan, khususnya game online. Game online, yang awalnya hanya sebuah aktivitas bermain untuk mengisi waktu luang, kini telah berkembang menjadi salah satu bentuk hiburan yang sangat populer, terutama di kalangan generasi muda (Hermawan & Kudus, 2021). Fenomena ini

Received: Desember 03, 2024; Revised: Desember 17, 2024; Accepted: Januari 08 2024;

Online Available: Januari 09, 2025;

tidak hanya terjadi di negara-negara maju, tetapi juga di negara berkembang seperti Indonesia. Keberadaan internet yang semakin mudah diakses dan penetrasi perangkat *mobile* yang tinggi, menjadikan game online semakin mudah diakses oleh berbagai kalangan usia, dari anak-anak hingga dewasa (Chastanti dkk., 2019).

Seiring dengan semakin banyaknya pengguna game online, ada kecenderungan munculnya dampak yang tidak selalu positif terhadap penggunanya. Meskipun game online dapat menawarkan pengalaman hiburan yang menyenangkan dan interaktif, ada sejumlah isu serius terkait dengan dampak negatif yang ditimbulkan. Salah satu dampak yang cukup signifikan adalah pengaruh terhadap perilaku, pola pikir, serta nilai-nilai kebangsaan generasi muda. Game online yang didominasi oleh konten kekerasan, kompetisi yang berlebihan, serta aspek-aspek yang cenderung mengabaikan nilai-nilai sosial seperti kerja sama dan toleransi, dapat merusak pemahaman dan sikap generasi muda terhadap pentingnya nilai-nilai kebangsaan Indonesia (Jannah dkk., 2024).

Penurunan kualitas interaksi sosial yang nyata, pengaruh negatif terhadap perilaku moral pemain, dan kecenderungan meningkatnya ketergantungan pada game menjadi masalah yang harus segera ditangani. Selain itu, permainan yang berfokus pada tema-tema kekerasan atau pertempuran cenderung menumbuhkan sikap individualistis dan kompetitif yang tidak mendukung nilai-nilai kebangsaan seperti gotong royong dan persatuan. Bagi generasi muda yang merupakan pengguna utama dari game online, pengaruh dari permainan ini dapat mengalihkan perhatian mereka dari pembelajaran nilai-nilai nasional, seperti Pancasila dan semangat kebersamaan yang merupakan bagian tak terpisahkan dari identitas bangsa Indonesia. Selain itu, kecenderungan penggunaan game online berlebihan mengurangi waktu yang seharusnya untuk kegiatan produktif, seperti belajar dan berinteraksi dengan lingkungan sosial yang lebih luas.

Menghadapi tantangan tersebut, peran media digital dalam pendidikan menjadi semakin penting. Media digital tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan semata, tetapi juga sebagai sarana yang potensial untuk pendidikan karakter. Dalam konteks ini, media digital, termasuk game online, dapat dimanfaatkan sebagai alat yang efektif untuk mengajarkan nilai-nilai kebangsaan yang lebih mendalam kepada generasi muda. Dengan pendekatan yang tepat, game online yang awalnya dapat berisiko negatif, justru dapat digunakan untuk memperkenalkan dan menanamkan pemahaman tentang budaya, sejarah, serta nilai-nilai luhur bangsa Indonesia (Widyatama dkk., 2024). Untuk itu, pendidikan media digital yang berbasis nilai kebangsaan menjadi suatu kebutuhan yang mendesak untuk diterapkan dalam sistem pendidikan di Indonesia.

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi dampak game online terhadap nilai-nilai kebangsaan di kalangan generasi muda, serta untuk mengidentifikasi bagaimana pendidikan media digital dapat menjadi solusi untuk mengatasi dampak negatif dari game online tersebut. Fokus utama penelitian ini adalah untuk menganalisis bagaimana game online memengaruhi perilaku dan nilai-nilai kebangsaan, serta untuk mengkaji peran pendidikan media digital dalam memitigasi dampak negatif tersebut. Melalui penelitian ini, diharapkan dapat ditemukan cara-cara efektif untuk memperkenalkan konsep-konsep kebangsaan melalui game edukatif, serta bagaimana media digital dapat berperan sebagai wahana pendidikan yang mengintegrasikan nilai-nilai Pancasila, Bhinneka Tunggal Ika, dan semangat persatuan Indonesia.

Manfaat penelitian ini dapat dibagi menjadi dua kategori utama. Pertama, manfaat teoretis, yaitu memberikan kontribusi dalam pengembangan kajian akademis tentang hubungan antara game online, media digital, dan nilai kebangsaan di Indonesia. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi penelitian-penelitian selanjutnya yang membahas fenomena serupa di era digital ini. Kedua, manfaat praktis, yaitu memberikan rekomendasi yang konstruktif bagi pemerintah, pendidik, dan pengembang game untuk mengembangkan program-program pendidikan media digital yang efektif bagi generasi muda. Selain itu, penelitian ini juga diharapkan dapat mendorong pengembangan game edukatif yang mengandung nilai-nilai kebangsaan dan budaya Indonesia, serta membantu orang tua dan masyarakat untuk lebih memahami peran mereka dalam mengarahkan penggunaan game online yang sehat dan positif.

## 2. KAJIAN TEORITIS

Game online merupakan bentuk permainan digital yang dimainkan melalui jaringan internet, yang memungkinkan pemain untuk berinteraksi secara langsung dengan pemain lainnya dalam waktu nyata. Game online sangat erat kaitannya dengan sikap, moral, serta bahasa yang digunakan (Gilbert dkk., 2020). Fitur-fitur yang tersedia dalam game online, seperti obrolan teks, suara, atau fitur sosial lainnya, memungkinkan pemain untuk berkolaborasi, bersaing, dan berkomunikasi dengan pemain lain dari berbagai belahan dunia. Game online dapat dikategorikan berdasarkan bentuk dan tujuan permainannya, antara lain:

### a. *Massively Multiplayer Online Role-Playing Games (MMORPG)*

MMORPG adalah jenis game online yang memungkinkan ribuan pemain berinteraksi dalam dunia virtual yang luas dan terbuka (Surbakti, 2017). Pemain dapat

menciptakan karakter mereka sendiri, menjelajahi dunia virtual, menyelesaikan misi, dan berinteraksi dengan pemain lain dari seluruh dunia. Dalam MMORPG, interaksi sosial sangat ditekankan, karena banyak aktivitas dalam permainan ini yang melibatkan kolaborasi atau persaingan antara pemain. Karakter pemain berkembang seiring dengan waktu dan pencapaian dalam permainan, dan sering kali game ini memiliki sistem ekonomi dan sosial yang kompleks. Game jenis ini yang biasanya menawarkan pengalaman yang mendalam, memungkinkan pemain untuk hidup dalam dunia fiksi selama beberapa waktu, menjadikannya populer di kalangan mereka yang mencari keterlibatan emosional yang lebih dalam dalam permainan.

*b. First-Person Shooter (FPS)*

FPS adalah jenis game online yang berfokus pada aksi tembak-menembak dengan sudut pandang pertama, di mana pemain melihat dunia permainan dari mata karakter yang mereka kendalikan. Dalam game ini, pemain umumnya berkompetisi untuk mengalahkan pemain lain melalui pertempuran sengit, menggunakan berbagai jenis senjata dan taktik. FPS sering kali menekankan kecepatan, strategi, dan ketepatan dalam bertindak, menjadikannya populer di kalangan pemain yang menyukai tantangan fisik dan mental. Meskipun game FPS sering dikritik karena konten kekerasannya, mereka juga dapat meningkatkan keterampilan koordinasi tangan-mata, pengambilan keputusan yang cepat, dan kemampuan bekerja dalam tim.

*c. Real-Time Strategy (RTS)*

Game RTS mengharuskan pemain untuk merencanakan dan melaksanakan strategi dalam waktu nyata. Pemain mengelola sumber daya, membangun basis, dan mengendalikan unit militer atau pasukan untuk bertempur melawan pemain lain atau komputer. Kecepatan dalam pengambilan keputusan dan perencanaan jangka panjang sangat penting dalam game ini. RTS sering kali mengharuskan pemain untuk berpikir beberapa langkah ke depan, mengelola berbagai aspek permainan secara bersamaan, dan mengadaptasi taktik mereka sesuai dengan situasi yang berkembang. Beberapa game RTS yang terkenal mencakup permainan yang melibatkan peperangan besar atau pengelolaan kerajaan, di mana pemain harus menggunakan sumber daya yang terbatas untuk mengalahkan lawan.

*d. Casual Games*

*Casual games* adalah permainan ringan yang bisa dimainkan dalam waktu singkat tanpa membutuhkan keterlibatan atau komitmen jangka panjang. Game ini sering kali tidak memerlukan keahlian khusus dan dapat dimainkan oleh berbagai kalangan usia.

Contoh game dalam kategori ini termasuk teka-teki, game kartu, atau permainan berbasis *puzzle*. Meskipun game ini mungkin tampak sederhana, banyak yang dirancang untuk mengasah keterampilan tertentu, seperti memori, logika, dan konsentrasi. *Casual games* sangat cocok bagi mereka yang mencari hiburan cepat tanpa harus menginvestasikan waktu atau usaha yang besar, serta dapat dimainkan pada berbagai perangkat, seperti ponsel atau tablet.

e. *Mobile Games*

*Mobile games* dirancang khusus untuk perangkat seluler seperti smartphone dan tablet. Game ini sering kali menggunakan model bisnis *free-to-play*, di mana pemain dapat mengunduh game secara gratis tetapi dapat membeli item atau peningkatan dalam permainan. *Mobile games* sangat populer karena kenyamanan yang ditawarkan, memungkinkan pemain untuk bermain kapan saja dan di mana saja. Game jenis ini sangat bervariasi, mulai dari game sederhana yang hanya memerlukan sentuhan layar hingga game dengan grafis dan *gameplay* yang lebih kompleks. *Mobile games* juga menjadi saluran penting bagi pengembangan game edukatif, yang dapat digunakan meningkatkan keterampilan atau pengetahuan melalui *gameplay* yang menyenangkan dan interaktif.

Game online menawarkan berbagai manfaat, di antaranya sebagai sarana hiburan yang membantu mengurangi stres dan memberikan relaksasi setelah aktivitas sehari-hari (Amalia & Naya, 2023). Selain itu, game online juga dapat meningkatkan keterampilan kognitif pemain, seperti pemecahan masalah, pengambilan keputusan, dan koordinasi mata-tangan (Prasetyo dkk., 2021). Interaksi dalam permainan *multiplayer* dapat memperluas jaringan sosial dan mengembangkan kemampuan kerja sama tim. Beberapa game yang dirancang untuk tujuan pendidikan juga dapat melatih keterampilan tertentu, seperti bahasa, strategi, atau manajemen waktu. Dunia *e-sports* pun telah membuka peluang karier bagi pemain profesional, pelatih, dan penyelenggara acara.

Namun, meskipun game online memiliki manfaat yang signifikan, dampak negatifnya juga tidak dapat diabaikan. Kecanduan game online, yang ditandai dengan kesulitan mengontrol waktu bermain dan mengabaikan tanggung jawab lainnya, merupakan salah satu dampak negatif yang paling umum. Keterlibatan berlebihan dalam dunia virtual dapat mempengaruhi kesehatan mental dan fisik, seperti gangguan tidur dan penurunan konsentrasi. Lebih lanjut, isolasi sosial dapat terjadi karena pengurangan interaksi dengan keluarga dan teman-teman di dunia nyata. Game yang berfokus pada kekerasan atau pertempuran sering kali berhubungan dengan perubahan perilaku, seperti meningkatnya

agresivitas, kurangnya empati, dan perilaku impulsif. Dampak ini juga dapat mengurangi minat terhadap aktivitas lain seperti belajar atau olahraga. Oleh karena itu, penggunaan game online yang berlebihan berisiko memberikan dampak negatif bagi pemainnya dan orang-orang di sekitar mereka (Umam & Muhid, 2021).

Dalam kaitannya dengan pendidikan kebangsaan, nilai artinya sifat-sifat atau hal-hal yang penting atau berguna bagi kemanusiaan (Ikkal dkk., 2023). Nilai kebangsaan meliputi rasa cinta tanah air, kesadaran berbangsa dan bernegara, penghormatan terhadap keberagaman, serta komitmen terhadap persatuan dan kesatuan (Oktavianto dkk., 2023). Nilai-nilai ini sangat penting untuk menjaga identitas nasional dan keharmonisan dalam kehidupan bermasyarakat. Dalam era digital ini, media digital, termasuk game online, dapat berfungsi sebagai alat untuk menanamkan nilai-nilai kebangsaan kepada generasi muda, sekaligus membantu mereka menjaga budaya dan kearifan lokal dalam menghadapi globalisasi yang terus berjalan (Purba dkk., 2024).

Pendidikan media digital kini menjadi aspek yang semakin penting dalam mendukung generasi muda untuk mengelola dan menyaring konten yang mereka konsumsi (Jumaah dkk., 2023). Pendidikan media digital adalah proses pembelajaran yang bertujuan untuk memberikan keterampilan kepada individu agar dapat memahami, mengevaluasi, dan memanfaatkan media digital secara bijak. Melalui pendidikan ini, individu dapat belajar untuk mengenali dampak negatif dari konten tertentu, seperti kekerasan atau bahasa yang tidak pantas, serta mengambil langkah-langkah untuk mengurangi dampak tersebut. Pendidikan media digital juga berfungsi untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis dalam memilih dan menggunakan media, serta memanfaatkan game online sebagai alat pembelajaran yang konstruktif.

Pendidikan karakter merupakan elemen penting dalam membentuk generasi muda yang berkualitas. Tujuan dari pendidikan karakter adalah untuk membantu individu berkembang dan memperbaiki diri secara berkelanjutan, serta melatih kemampuan untuk menghadapi tantangan hidup dengan lebih baik (Afandi, 2011). Dalam konteks media digital dan game online, pendidikan karakter dan pendidikan kebangsaan dapat digabungkan untuk mendidik generasi muda menjadi individu yang tidak hanya terampil dalam teknologi, tetapi juga memiliki kesadaran sosial dan tanggung jawab terhadap bangsa. Game online, jika dirancang dengan baik, dapat menjadi sarana untuk mengajarkan nilai-nilai positif seperti kerja sama, toleransi, dan penghormatan terhadap perbedaan, yang semuanya merupakan bagian dari pendidikan karakter. Dengan memasukkan elemen-elemen kebangsaan dalam desain game, seperti narasi yang mengangkat sejarah atau budaya lokal,

game online dapat menjadi alat yang efektif dalam memperkuat identitas nasional sekaligus mendidik pemainnya.

### **3. METODE PENELITIAN**

Metode penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif untuk mengeksplorasi peran pendidikan media digital dalam mencegah dampak negatif game online terhadap nilai kebangsaan. Pendekatan kualitatif dipilih karena penelitian ini bertujuan untuk mendapatkan pemahaman yang mendalam tentang pengaruh game online terhadap sikap dan perilaku generasi muda terkait nilai-nilai kebangsaan. Penelitian ini fokus pada interaksi antara game online, media digital, dan nilai kebangsaan, serta upaya pendidikan yang dapat dilakukan untuk mengurangi dampak negatif yang ditimbulkan.

Data dalam penelitian ini dikumpulkan melalui wawancara mendalam dengan berbagai pihak yang terlibat, seperti pendidik, orang tua, siswa, dan ahli media digital. Wawancara ini bertujuan untuk menggali pandangan mereka mengenai dampak game online terhadap nilai kebangsaan dan pemahaman mereka tentang pentingnya pendidikan media digital. Selain wawancara, observasi juga dilakukan terhadap konten game online yang populer di kalangan anak muda untuk mengidentifikasi elemen-elemen yang berpotensi merusak atau memperkuat nilai kebangsaan.

Dalam menganalisis data, penelitian ini menggunakan teknik analisis tematik untuk mengidentifikasi pola-pola utama yang muncul dari wawancara dan observasi (Mustoip dkk., 2023). Dengan cara ini, peneliti dapat memahami tema-tema sentral terkait pengaruh game online terhadap nilai kebangsaan. Teori komunikasi massa digunakan sebagai landasan untuk menganalisis bagaimana game online, sebagai bentuk media digital, berkontribusi dalam membentuk persepsi tentang nilai-nilai kebangsaan. Dalam konteks ini, pendidikan media digital dianggap penting untuk memberikan keterampilan kepada generasi muda agar dapat mengidentifikasi dan menilai dampak negatif dari konten digital yang mereka konsumsi, termasuk game online.

Selain itu, penelitian ini melibatkan pendekatan studi kasus untuk menganalisis implementasi pendidikan media digital di sekolah atau lembaga pendidikan (Nawawi dkk., 2023). Peneliti akan memilih beberapa sekolah yang telah mengintegrasikan pendidikan media digital dalam kurikulumnya dan mengevaluasi dampaknya terhadap pembentukan sikap kebangsaan siswa. Studi kasus ini bertujuan untuk melihat sejauh mana pendidikan media digital dapat membantu siswa mengurangi dampak negatif game online terhadap nilai kebangsaan mereka.

Sebagai bagian dari metode penelitian, peneliti juga akan mengadakan diskusi kelompok terarah (*focus group discussion*) dengan peserta didik, orang tua, dan guru. Diskusi ini akan menggali pengalaman mereka dalam menghadapi dampak game online dan melihat bagaimana pendidikan media digital dapat berperan dalam mengatasi masalah tersebut. Diskusi kelompok terarah ini memberikan kesempatan bagi para peserta untuk berbagi pandangan mereka mengenai game online, dampaknya terhadap nilai kebangsaan, serta cara-cara yang mereka anggap efektif untuk mengatasi dampak negatif yang ada.

Secara keseluruhan, metode penelitian mengombinasikan wawancara mendalam, observasi, studi kasus, dan diskusi kelompok terarah untuk memberikan gambaran yang lebih komprehensif mengenai dampak game online terhadap nilai kebangsaan dan peran pendidikan media digital dalam menanggulangnya. Dengan pendekatan ini, diharapkan penelitian ini dapat memberikan rekomendasi yang bermanfaat untuk pengembangan kebijakan pendidikan yang mendukung integrasi pendidikan media digital sebagai upaya preventif terhadap dampak negatif game online, khususnya generasi muda.

#### **4. HASIL DAN PEMBAHASAN**

Hasil observasi dan wawancara yang dilakukan di wilayah sekitar Bogor menunjukkan bahwa dampak game online terhadap nilai kebangsaan sangat bergantung pada jenis game yang dimainkan serta bagaimana media digital dipahami dan dikelola oleh siswa, guru, dan orang tua. Di wilayah ini, mayoritas remaja cenderung tertarik dengan game online yang mengandung unsur kekerasan dan kompetisi tinggi, seperti game *battle royale* yang menonjolkan pertempuran antar pemain untuk menjadi yang terakhir bertahan hidup. Dalam pengamatan terhadap kebiasaan bermain game di kalangan siswa, ditemukan bahwa mereka sering menghabiskan waktu berjam-jam untuk memainkan game semacam ini. Walaupun menarik secara hiburan, banyak dari mereka yang mengaku tidak memikirkan dampak jangka panjang dari jenis game tersebut terhadap pola pikir dan nilai-nilai kebangsaan mereka. Salah seorang siswa di Bogor mengungkapkan, "Game seperti *battle royale* sangat seru, kita harus jadi yang terbaik dan bertahan hidup. Tapi kadang saya merasa game ini membuat saya terlalu fokus pada diri sendiri, bukan pada kerja sama."

Sebagian besar game yang dimainkan oleh remaja di daerah sekitar Bogor lebih menekankan pada tema-tema kekerasan dan dominasi individu, yang bisa berdampak pada pembentukan pola pikir yang tidak sejalan dengan nilai kebangsaan Indonesia yang mengutamakan gotong royong, persatuan, dan saling menghormati. Misalnya, dalam game *battle royale*, pemain harus mengalahkan satu sama lain hingga hanya ada satu yang



bertahan. Konteks ini, meskipun menarik dari sudut pandang hiburan, dapat mengarah pada pembentukan nilai kompetisi yang ekstrem dan tidak mendukung kerja sama atau semangat kebangsaan yang menjadi ciri khas Indonesia. Observasi menunjukkan bahwa siswa yang sering bermain game dengan tema seperti ini menunjukkan kecenderungan untuk lebih menghargai kemenangan pribadi dan kekuatan individu, ketimbang nilai-nilai kolektivitas yang menjadi landasan dalam budaya kebangsaan Indonesia.

Dalam wawancara dengan sejumlah guru di sekolah-sekolah di sekitar Bogor, banyak yang mengungkapkan kekhawatirannya terhadap dampak negatif game online terhadap perkembangan karakter siswa. Salah satu dari guru di daerah tersebut yang mengungkapkan, "Kami menyadari bahwa banyak siswa yang terpapar game yang lebih menekankan pada kekerasan dan kompetisi yang tidak sehat. Hal ini berisiko mengurangi rasa kebersamaan dan solidaritas mereka, yang menjadi dasar dari nilai kebangsaan kita." Meski demikian, beberapa guru juga melihat potensi positif game online, seperti pengembangan keterampilan pemecahan masalah dan kerja sama tim, yang dapat diterapkan dalam konteks pembelajaran. Namun, mereka menambahkan bahwa meskipun upaya untuk memperkenalkan pendidikan media digital sudah dilakukan, penerapannya dalam kurikulum yang mengajarkan nilai-nilai kebangsaan, seperti Pancasila, masih sangat terbatas (Syifa dkk., 2024).

Dari sisi orang tua, hasil wawancara menunjukkan bahwa sebagian besar orang tua di Bogor tidak sepenuhnya mengetahui jenis game yang dimainkan oleh anak-anak mereka. Seorang ibu yang diwawancarai mengatakan, "Saya tahu anak saya sering bermain game online, tetapi saya tidak tahu game apa yang dia mainkan. Yang saya tahu, dia sering memilih game yang banyak aksi dan tantangan." Banyak orang tua yang menyadari adanya potensi dampak negatif dari game online, tetapi merasa kurang memiliki pengetahuan atau keterampilan untuk mengarahkan anak-anak mereka pada pilihan game yang lebih positif. Hal ini mengindikasikan pentingnya melibatkan orang tua dalam pendidikan media digital untuk memberikan pemahaman lebih dalam mengenai dampak besar game terhadap perkembangan dari karakter dan nilai-nilai kebangsaan anak-anak mereka (Khoirroni dkk., 2023).

Observasi di beberapa sekolah di wilayah sekitar Bogor juga menunjukkan adanya peningkatan kesadaran di kalangan siswa akan pentingnya memilih game yang tidak hanya menghibur, tetapi juga mendidik. Beberapa siswa mengungkapkan bahwa mereka lebih memilih game yang mengajarkan mereka tentang sejarah atau kerja sama, meskipun game-game tersebut tidak sebanyak game aksi atau kompetitif lainnya. Hal ini didorong oleh

keberadaan modul pendidikan media digital yang telah diterapkan di beberapa sekolah, yang mengajarkan siswa tentang dampak sosial dari game online dan bagaimana memilih game yang sesuai dengan nilai-nilai kebangsaan. Misalnya, di salah satu sekolah di Bogor, terdapat pelajaran yang membahas dampak sosial media, termasuk game online, yang bertujuan untuk memberikan pemahaman kepada siswa agar mereka lebih bijak dalam mengonsumsi konten digital.

Ahli media digital yang diwawancarai di wilayah Bogor juga memberikan pandangan mereka bahwa game online bisa memberikan dampak positif, terutama jika dimainkan dengan bijak dan disertai pemahaman yang tepat. Salah satu ahli media digital menyatakan, "Game online yang mengajarkan kerja sama, pemecahan masalah, dan keterampilan lainnya bisa sangat bermanfaat. Namun, game berfokus pada kekerasan dan dominasi individu justru berpotensi merusak nilai-nilai kebangsaan yang mengedepankan kebersamaan dan saling menghormati." Ahli tersebut juga menekankan bahwa media digital, termasuk game, memainkan peran yang sangat besar dalam membentuk cara pandang generasi muda terhadap dunia dan nilai-nilai sosial.

Secara keseluruhan, hasil observasi dan wawancara di wilayah sekitar Bogor menunjukkan bahwa meskipun game online memiliki potensi yang positif dalam pengembangan keterampilan, dampak negatifnya terhadap nilai kebangsaan tidak dapat diabaikan. Masyarakat, baik itu siswa, guru, orang tua, dan pihak-pihak terkait lainnya, perlu lebih memperhatikan jenis game yang dikonsumsi oleh generasi muda dan bagaimana game tersebut mempengaruhi pola pikir dan sikap mereka terhadap nilai-nilai kebangsaan Indonesia. Dalam hal ini, penting bagi pemerintah, sekolah, dan masyarakat untuk bekerja sama dalam mengembangkan pendidikan media digital yang dapat membantu siswa memilih dan mengonsumsi game yang tidak hanya menghibur tetapi juga mendidik dan memperkenalkan nilai-nilai kebangsaan yang ada di Indonesia dengan baik dan berkelanjutan (Setiadi dkk., 2024).

Program pendidikan media digital yang mengintegrasikan nilai kebangsaan dalam kurikulum pendidikan dapat menjadi salah satu solusi untuk mengatasi dampak negatif dari game online. Dengan memberikan pemahaman tentang cara memilih game yang mendidik, siswa tidak hanya akan menjadi lebih cerdas dalam menggunakan teknologi, tetapi juga lebih memiliki kesadaran tinggi terhadap pentingnya menjaga nilai-nilai kebangsaan (Sugiarti, 2011). Pemerintah juga perlu terus mendorong pengembangan game edukatif yang dapat memperkenalkan dan memperkuat nilai kebangsaan Indonesia, melalui kolaborasi antara pengembang game, lembaga pendidikan, dan masyarakat. Dengan

langkah-langkah yang terencana dan terpadu, diharapkan dampak negatif dari game online terhadap nilai kebangsaan dapat diminimalisir, dan nilai-nilai positif kebangsaan dapat berkembang dengan baik di kalangan generasi muda Indonesia.

## 5. KESIMPULAN DAN SARAN

Pendidikan media digital memiliki peran yang sangat strategis dalam mengurangi dampak negatif game online terhadap nilai kebangsaan Indonesia. Jika diterapkan dengan pendekatan yang tepat, game online dapat menjadi sarana yang menyenangkan dan efektif dalam memperkenalkan serta memperkuat nilai-nilai kebangsaan di kalangan generasi muda. Oleh karena itu, penting untuk memperluas integrasi pendidikan media digital berbasis nilai kebangsaan dalam kurikulum pendidikan formal di Indonesia, mulai dari tingkat pendidikan dasar hingga menengah. Kolaborasi antara pendidik, orang tua, pengembang game, dan pemerintah menjadi kunci untuk menciptakan ekosistem digital yang mendukung pengembangan karakter kebangsaan yang kuat pada generasi muda. Meskipun masih ada tantangan yang perlu dihadapi, upaya untuk memperkenalkan pendidikan media digital yang mengintegrasikan nilai kebangsaan berpotensi memberi dampak positif dalam membangun karakter bangsa di masa depan. Media digital secara tidak langsung bisa memberikan pengaruh positif maupun negatif.

Penting juga untuk meningkatkan pemahaman dan keterampilan guru serta orang tua dalam memanfaatkan media digital dengan bijak, terutama dalam memilih game online yang dapat memperkaya pengetahuan serta nilai-nilai kebangsaan. Program pelatihan yang fokus pada pemahaman media digital dan dampaknya terhadap perkembangan karakter anak perlu diperluas, sehingga setiap pihak yang terlibat dapat berperan aktif dalam mengarahkan generasi muda untuk lebih bijak dalam mengonsumsi konten digital. Selain itu, pemerintah perlu mendorong pengembangan game edukatif yang berorientasi pada sejarah, budaya, dan nilai kebangsaan Indonesia, dengan tetap memperhatikan selera dan kebutuhan generasi muda. Evaluasi dan pemantauan berkala terhadap implementasi pendidikan media digital berbasis nilai kebangsaan ini, baik di sekolah maupun di rumah.

## DAFTAR REFERENSI

- Afandi, R. (2011). Integrasi pendidikan karakter dalam pembelajaran IPS di sekolah dasar. *Pedagogia: Jurnal Pendidikan*, 1(1), 85–98. <https://doi.org/10.21070/pedagogia.v1i1.32>

- Amalia, N., & Naya, N. A. (2023). Analisis dampak game online Mobile Legend terhadap sikap, pengetahuan, dan keterampilan peserta didik kelas V. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 6(3), 1171–1179. <https://doi.org/10.31949/JEE.V6I3.6271>
- Chastanti, I., Munthe, I. K., Raja, J. S., Tapa, A., & Sumatera, R. (2019). Analisis penggunaan internet terhadap moral knowing tentang narkoba pada siswa menengah pertama. *Jurnal Pendidikan Informatika dan Sains*, 8(1), 1–9. <https://doi.org/10.31571/SAINTEK.V8I1.1104>
- Gilbert, G. L., Moku, B. J., & Goni, S. Y. V. I. (2020). Dampak game online terhadap motivasi belajar mahasiswa jurusan sosiologi FISPOL UNSRAT. *HOLISTIK: Journal of Social and Culture*, 13(2). <https://ejournal.unsrat.ac.id/v3/index.php/holistik/article/view/29290>
- Hermawan, D., & Kudus, W. A. (2021). Peran orang tua dalam mencegah anak kecanduan bermain game online di era digital. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 2(05), 778–789. <https://doi.org/10.59141/JAPENDI.V2I05.171>
- Ikkal, A., Sunarno, A., & Firman. (2023). Integrasi nilai-nilai kebangsaan: Suatu metode pembelajaran dalam menangkal radikalisme. *Jurnal Paris Langkis*, 3(2), 107–118. <https://doi.org/10.37304/PARIS.V3I2.8470>
- Jannah, M., Munawwaroh, F., Fuadah, Z., Fikri, M., & Nasir, A. (2024). Upaya implementasi nilai-nilai Pancasila dalam membangun profil pelajar Pancasila di SMA pada Era 5.0. *PACIVIC: Jurnal Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*, 4(1), 10–20. <https://doi.org/10.36456/p.v4i1.8440>
- Jumaah, E., Emawati, & Musari. (2023). Dampak teknologi digital terhadap pendidikan Islam di SMA Negeri 1 Wanasaba tahun 2023. *Journal on Education*, 6(1), 9905–9915. <https://doi.org/10.31004/JOE.V6I1.4642>
- Khoirroni, I. A., Patinasarani, R., Hermayanti, N. I., & Santoso, G. (2023). Pendidikan karakter: Tingkat anak sekolah dasar di era digital. *Jurnal Pendidikan Transformatif*, 2(2), 269–279. <https://jupetra.org/index.php/jpt/article/view/372>
- Mustoip, S., Dz, A. S., & Wulan, D. J. (2023). Integrasi kecerdasan buatan dalam manajemen pendidikan karakter berbasis Islam di sekolah dasar. *Permata: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 4(2), 321–327. <https://jurnal.uibbc.ac.id/index.php/permata/article/view/2575>
- Nawawi, M. L., Kurniawan, W., & Jamil, M. A. (2023). Implementasi kurikulum merdeka dalam pembelajaran pendidikan agama Islam (PAI) di lembaga pendidikan Era Society 5.0. *Raudhah: Proud To Be Professionals: Jurnal Tarbiyah Islamiyah*, 8(3), 899–910. <https://doi.org/10.48094/RAUDHAH.V7I2.488>
- Oktavianto, F., Abduh, M., Isyana, I., & Triadi, I. (2023). Kesadaran berbangsa dan bernegara terhadap generasi milenial sebagai bentuk cinta tanah air. *Civilia: Jurnal Kajian Hukum dan Pendidikan Kewarganegaraan*, 2(5), 141–151. <https://doi.org/10.572349/CIVILIA.V2I5.1372>
- Prasetyo, R. M. M., Syaputra, H., Cholil, W., & Sauda, S. (2021). Rancang dan bangun game edukasi anak-anak berbasis Android dengan Unity menggunakan metode Game

- Development Life Cycle. *Jurnal Nasional Ilmu Komputer*, 2(2), 103–111. <https://doi.org/10.47747/JURNALNIK.V2I2.526>
- Purba, H. M., Zainuri, H. S., Falih Daffa, M., & Nurhafizah, N. (2024). Pendidikan karakter di era digital: Tantangan dan strategi. *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial (JUPENDIS)*, 2(3), 236–246. <https://doi.org/10.54066/JUPENDIS.V2I3.2038>
- Setiadi, F. M., Maryati, S., & Mubharokkh, A. S. (2024). Analisis dampak penggunaan gadget terhadap perkembangan psikologis dan keagamaan anak usia dini (TK dan SD) dalam perspektif pendidikan agama Islam. *Muaddib: Islamic Education Journal*, 7(1), 1–11. <https://doi.org/10.19109/MUADDIB.V7I1.24432>
- Sugiarti, Y. S. Y. (2011). Peranan teknologi internet dalam membangun pendidikan karakter anak. *Jurnal Teknodik*, 145–154. <https://doi.org/10.32550/TEKNODIK.V0I0.97>
- Surbakti, K. (2017). Pengaruh game online terhadap remaja. *Jurnal Curere*, 1(1). <https://doi.org/10.36764/JC.V1I1.20>
- Syifa, S., Hably, P. V., Alvionita, C., Geraldine, A., & Nugraha, S. (2024). Pengaruh Korean Wave terhadap identitas nasional Gen-Z di era digital. *PACIVIC: Jurnal Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*, 4(1), 37–43. <https://doi.org/10.36456/p.v4i1.8426>
- Umam, K., & Muhid, A. (2021). Sisi negatif game online perspektif Islam dan psikologi Islam. *Psikoislamedia: Jurnal Psikologi*, 5(2), 153–167. <https://doi.org/10.22373/PSIKOISLAMEDIA.V5I2.7071>
- Widyatama, P. R., Pratama, R. W., Suhartono, Syaifudin, M., & Sari, M. M. K. (2024). Development of cultural picture guessing game through the QuickAppNinja website to strengthen the love for the homeland in the young generation in the Society 5.0 era. *SEMICOLON: Computer Science Journal*, 1(1), 8–16. <https://doi.org/10.99999/>