



Prosiding

Seminar Nasional

**Unit Kegiatan Mahasiswa Penalaran dan Riset
IKIP PGRI Bojonegoro**

Tema “Eksplorasi Penalaran dalam Riset untuk Meningkatkan Kualitas Publikasi Ilmiah”



Peran Game Online dalam Membangun Sikap Toleransi Gen Z

Muhamad Andika Dwi Febriyansah^{1(✉)}, Cahyo Hasanudin², Ernia Duwi Saputri³

^{1,3}Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, IKIP PGRI
Bojonegoro, Indonesia

²Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, IKIP PGRI Bojonegoro
Indonesia

febzgam@gmail.com

Abstrak – Generasi Z adalah suatu generasi yang tumbuh di tengah majunya teknologi digital. Game menjadi suatu bagian dalam tumbuhnya teknologi. Selain menjadi sarana hiburan game juga menjadi alat komunikasi yang dapat menumbuhkan sikap toleransi dan nilai positif. Melalui Game online pemain dari berbagai manca negara maupun dari budaya budaya asing bekerja sama untuk meningkatkan toleransi antar budaya dan supaya dapat mewujudkan keinginan yang sama.

Kata kunci – Game online, Sikap toleransi, Gen Z

Abstract – Generation Z is a generation that grew up amidst the advancement of digital technology. Games have become an integral part of this technological development. Besides being a form of entertainment, games also serve as a communication tool that can foster tolerance and positive values. Through online games, players from various countries and cultures collaborate to increase intercultural tolerance and achieve shared goals.

Keywords – Online game, Tolerance, Gen Z

PENDAHULUAN

Surbakti dalam Riskuna & Uce (2024) game online adalah sebuah permainan berbentuk jaringan komputer. Sedangkan game daring atau online menurut Kim dkk dalam Trisnani & Wardani (2018) yaitu permainan atau game yang dimainkan secara bersamaan melalui jaringan internet. Menurut Adams & Rollings dalam Affandi (2013) games online adalah game dimana mesin dihubungkan dalam jaringan dan digunakan banyak pemain.

Muliggan dalam Kustiawan & Utomo (2019) komputer dan jaringan menjadi penyebab perkembangan game online. menurut Prawiradilaga dalam Achadah & Sari (2021) Perkembangan game dan Perkembangan zaman karena adanya HP dengan fitur yang lengkap atau game yang lengkap. Sedangkan menurut Henry dalam Achadah & Sari (2021) game online bukan hanya untuk anak anak tetapi memiliki

market lain yaitu remaja maupun orang dewasa karena game online memiliki fitur yang bervariasi.

Irmawati dalam Mertika dan Meriana (2020) dengan bermain game bisa melatih fokus, kekompakan, kesabaran, dan dapat melatih bahasa Inggris dan menjadi dampak positif. Sedangkan menurut Wiratmo dalam Arsini, Yani, dan Nazwa (2023) game online membawa pengaruh pada perilaku sehingga banyak yang kecanduan dan menjadi lupa diri dan menjadi efek negatif. Sehingga menurut Azies dalam Odang (2020) aktivitas positif anak bisa berkurang disebabkan karena game online.

Sodik dalam Langi dkk (2023). Sikap saling menghormati atau menerima sebuah perbedaan adalah toleransi. Menurut Mujiyanto dalam Dewi dan Mardiana (2023). Menghargai suatu perbedaan dapat adalah suatu tindakan untuk menciptakan kerukunan. Sehingga hal yang menjadi perekat persatuan adalah toleransi (Susanto & Kumala dalam Pernama & Riyani, 2020).

Fakhretdinova dkk dalam Maulidia dan Wahyuni (2024). Toleransi ditanamkan di setiap diri dengan kokoh di kehidupan bermasyarakat. Menurut Alboliteeh dkk dalam Sari, Hestiana, dan Nurlita (2024). Diharapkan hidup rukun dan aman dengan menghargai adanya toleransi. Sehingga Menciptakan Kehidupan Harmonis terhadap masyarakat (Supardan dalam Purnama, 2021).

Agung dkk dalam Ismail dan Nugroho (2022) setelah Gen Y tahun 1996-2010 adalah istilah pada Gen Z. Menurut Hastini dalam Nabila dkk (2023) generasi yang lahir dengan kemajuan teknologi bisa dibilang Gen Z. Sehingga menurut Chou dalam Akbar dkk (2022) berkembangnya dunia digital bersamaan dengan para Gen Z.

Jayme dalam Firamadhina dan Krisnani (2020) Gen Z menggunakan dunia digital suatu perilaku inovatif dan kreatif. Menurut Meel dan Vishwakarma dalam Komara dan Wijaya (2024) tetapi bisa menjadi suatu tantangan yang cukup serius karena adanya berita hoax karena di era digital berita sangat mudah menyebar dan dapat merugikan orang lain. Sehingga segala pengalaman yang diperoleh Gen Z baik maupun buruk bisa saja diungkapkan melalui media sosial (Sladek dan Grabinger dalam Rahma, dkk, 2023).

Mulyana dalam Azizah, Hunaida dan Muqit (2024) Pola pikir Gen Z di tengah besarnya teknologi memiliki pola berfikir yang berbeda dari generasi terdahulunya. Menurut Pujianto dalam Hafis dkk, (2024) dengan adanya dunia teknologi yang canggih yang dapat mengakses seluruh dunia Gen Z dapat dipengaruhi oleh budaya asing. Sehingga hal tersebut dapat menghambat niat Gen Z untuk menelaah nilai toleransi (Andayani dalam Kurniawaty dan Widayatmo, 2024).

METODE PENELITIAN

Penelitian ini adalah penelitian *Systematic Literature Review* atau sering dikenal dengan singkatan SLR. Penelitian SLR adalah sebuah teknik mengumpulkan secara

kritis untuk sebuah penelitian untuk mendapatkan penelitian yang relevan. (Triandini dkk., dalam Hikmah dan Hasanudin, 2024).

Data penelitian ini berbentuk data sekunder. Data sekunder menurut Umaroh dan Hasanudin (2024) merupakan mengumpulkan sebuah data yang tidak langsung dapat meliputi jurnal, Skripsi, dokumen-dokumen dan mencari topik yang relevan untuk penelitian. Data sekunder yang digunakan di dalam penelitian ini berupa kata, frasa, klausa, atau bahkan kalimat yang diambil dari beberapa buku dan artikel jurnal yang terbit secara nasional.

Teknik pengumpulan data menggunakan metode simak dan catat. Metode ini dilakukan dengan cara membaca, mengamati, dan menyeleksi berbagai informasi dari sumber tertulis, kemudian mencatat bagian yang dianggap penting untuk mendukung penelitian.

Teknik validasi data menggunakan teknik triangulasi. Teknik triangulasi menurut Puspita dan Hasanudin (2024) Proses validasi data menggunakan teknik triangulasi. Triangulasi dilakukan agar data yang diperoleh lebih kuat dan dapat dipercaya dengan membandingkan beberapa teori maupun pendapat pakar yang relevan. Cara ini membantu memastikan bahwa data atau konsep yang digunakan benar serta konsisten.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini membahas peran game dalam membangun toleransi gen Z game bau gen Z memiliki beberapa efek untuk membangun kehidupan bernegara dan bertoleransi. Berikut beberapa peran dan manfaat game.

1. Game online sebagai media interaksi sosial

Hasil penelitian tersebut gen Z dengan game online bisa melakukan komunikasi yang efektif. karena game online di era sekarang sudah dilengkapi berbagai fitur komunikasi seperti voice chat atau chat dengan itu player bisa berkomunikasi antar sesama. menurut Young dalam Safitri (2020) Interaksi sosial bisa digunakan di dalam game dan menjadi alternatif dunia nyata.

2. Toleransi dalam kerja sama tim

Keberhasilan dalam game ditentukan dengan skill dan kekompakan kerja sama tim dengan bisa disimpulkan dengan game dapat menumbuhkan sikap saling menghargai. Sinergi kerja sama tim menjadi daya dorong bagi setiap kelompok untuk membangun toleransi (Manurung dalam Widyawasari, Utami dan Ruhana, 2016).

3. Dampak positif dari bermain

Selain sebagai sarana hiburan game juga bisa dipakai untuk belajar bahasa asing. Selain itu dampak positif dari game dapat belajar bahasa Inggris atau asing dengan secara tidak langsung (Saputra dalam Suhaeb, 2017).

4. Dampak negatif dari bermain

Ditemukan juga bahwa bermain game dapat menyebabkan konflik antar sesama dan juga adanya player yang toxic. Sebuah dampak dari bermain game dengan berkata toxic bisa menular ke rekan bermain (El dalam Febrianti dan Setiyowati, 2023).

SIMPULAN

Game online sangat berpengaruh terhadap respon sikap toleransi para gen Z karena mereka melakukan berbagai interaksi dengan para orang di berbagai penjuru dunia maupun negeri karena menjalin hubungan kerja sama dan mengajarkan nilai sosial dan saling menghormati sehingga bisa menciptakan suatu kehidupan toleransi bersama yang makmur.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih disampaikan kepada Direktorat Pembelajaran dan Kemahasiswaan Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Kementerian Pendidikan Tinggi, Sains, dan Teknologi Republik Indonesia

REFERENSI

- Riskun, R. R. R., & Uce, L. U. L. (2025). Studi analisis pengaruh game online terhadap minat belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Nusantara*, 10(1), 1-15. <https://journal.sepercenter.org/index.php/jpn/article/view/7>.
- Trisnani, R. P., & Wardani, S. Y. (2018). Stop kecanduan game online mengenal dampak ketergantungan pada game online serta cara mengurangnya. <https://eprint.unipma.ac.id/81/1/22.%20stop%20game%20online.pdf>.
- Affandi, M. (2013). Pengaruh game online terhadap tingkat efektivitas komunikasi interpersonal pada kalangan pelajar kelas 5 SDN 009 Samarinda. *E-Jurnal Ilmu Komunikasi*, 1(4), 111-187. [https://ejournal.ilkom.fisip-unmul.ac.id/site/wp-content/uploads/2013/11/Ejurnal%20\(11-13-13-04-32-26\).pdf](https://ejournal.ilkom.fisip-unmul.ac.id/site/wp-content/uploads/2013/11/Ejurnal%20(11-13-13-04-32-26).pdf).
- Kustiawan, A. A., Or, M., Utomo, A. W. B., & Or, M. (2019). *Jangan suka game online: Pengaruh game online dan tindakan pencegahan*. Cv. Ae Media Grafika.
- Achadah, A., & Sari, E. L. (2021). Game online terhadap perubahan akhlak. Aulada: *Jurnal Pendidikan Dan Perkembangan Anak*, 3(2), 222-232. <http://ejournal.ikhac.ac.id/index.php/aulada>.

- Achadah, A., & Sari, E. L. (2021). Game Online Terhadap Perubahan Akhlak. *Aulada: Jurnal Pendidikan Dan Perkembangan Anak*, 3(2), 222-232. <http://ejournal.ikhac.ac.id/index.php/aulada>.
- Mertika, M., & Mariana, D. (2020). Fenomena game online di kalangan anak sekolah dasar. *Journal of Educational Review and Research*, 3(2), 99-104. <https://journal.stkipsingkawang.ac.id/index.php/JERR/article/view/2154>.
- Arsini, Y., Yani, R., & Nazwa, S. (2023). Pengaruh Game Online Terhadap Perilaku Sosial Pada Siswa. *Dewantara: Jurnal Pendidikan Sosial Humaniora*, 2(3), 190-199. <https://jurnaluniv45sby.ac.id/index.php/Dewantara/article/view/1370>.
- Ondang, G. L., Moku, B. J., & Goni, S. Y. (2020). Dampak game online terhadap motivasi belajar mahasiswa jurusan Sosiologi Fispol Unsrat. *HOLISTIK, Journal Of Social and Culture*. <https://ejournal.unsrat.ac.id/index.php/holistik/article/view/29290>.
- Langi, E. A., Arifianto, Y. A., & Elisa, S. (2023). Peran Pendidikan Agama Kristen terhadap nilai toleransi. *REAL DIDACHE: Journal of Christian Education*, 3(1), 63-73. <https://ojs.sttreallbatam.ac.id/index.php/didache/article/download/371/>.
- Dewi, Y. A., & Mardiana, M. (2023). Sikap Toleransi Melalui Pembelajaran Multikultural Pada Siswa Sekolah Dasar. *Publikasi Berkala Pendidikan Ilmu Sosial*, 3(1), 100-113. <https://ppjp.ulm.ac.id/journals/index.php/pakis/article/download/7535/5062>.
- Permana, M. Z., & Riyani, P. TOLERANSI; Sebuah Konsep Psikologi. *TOLERANSI: Media Ilmiah Komunikasi Umat Beragama*, 15(2), 93-103. <https://ejournal.uin-suska.ac.id/index.php/toleransi/article/view/28280>.
- Elita, L., Maulida, M., & Wahyuni, W. (2024). Penanaman sikap toleransi pada peserta didik dalam pembelajaran PKn di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(3), 14-14. <https://edu.pubmedia.id/index.php/pgsd/article/download/564/650>.
- Sari, E., Hestiana, I., & Nurlita, R. (2024). Membangun pengetahuan dan sikap toleransi melalui pembelajaran pendidikan kewarganegaraan di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(3), 9-9. <https://edu.pubmedia.id/index.php/pgsd/article/download/451/587>.
- Purnama, S. (2021). Implementasi Pendidikan Multikultural melalui Mata Pelajaran PPKn untuk Mendukung Sikap Toleransi Siswa dalam Masyarakat Multikultur. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5753-5760. <https://media.neliti.com/media/publications/450234-none-f924add5.pdf>.
- Ismail, D. H., & Nugroho, J. (2022). Kompetensi Kerja Gen Z di Era Revolusi Industri 4.0 dan Society 5.0. *JlIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(4), 1300-1307.

<http://jiip.stkipyapisdompnu.ac.id/jiip/index.php/JIIP/article/download/566/503>.

Nabila, L. N., Utama, F. P., Habibi, A. A., & Hidayah, I. (2023). Aksentuasi literasi pada gen-z untuk menyiapkan generasi progresif era revolusi industri 4.0. *Journal of Education Research*, 4(1), 28-36.
<https://jer.or.id/index.php/jer/article/download/113/94>.

Akbar, M. S. F., Fauzi, R., Tsamanyah, Z. A., & Marini, A. (2022). Pengaruh penggunaan gadget dalam kegiatan belajar dan mengajar terhadap pembentukan karakter anak generasi Z. *Jurnal Pendidikan Dasar dan Sosial Humaniora*, 2(2), 447-456.
<https://mail.bajangjournal.com/index.php/JPDSh/article/download/4263/3285>.

Firamadhina, F. I. R., & Krisnani, H. (2020). Perilaku generasi Z terhadap penggunaan media sosial TikTok: TikTok sebagai media edukasi dan aktivisme. *Share: Social Work Journal*, 10(2), 199-208.
<https://jurnal.unpad.ac.id/share/article/download/31443/15062>.

Komara, D. A., & Widjaya, S. N. (2024). Memahami perilaku informasi gen-z dan strategi melawan disinformasi: sebuah tinjauan literatur penggunaan media sosial. *Jurnal Pustaka Ilmiah*, 10(2), 155-174.
<https://jurnal.uns.ac.id/jurnalpustakailmiah/article/download/85775/47241>.

Rahma, D. N., Matulesy, A., & Pratitis, N. (2023). Meningkatkan Regulasi Emosi dengan Mengurangi Deindividuasi pada Gen Z dalam Mencegah Perilaku Hate Speech pada Media Sosial. *JIWA: Jurnal Psikologi Indonesia*, 1(2).
<https://jurnal.untag-sby.ac.id/index.php/jiwa/article/download/9913/6239>.

Azizah, Z. N., Hunaida, W. L., & Muqit, A. (2024). Pendidikan Islam Dan Tantangan Era 4.0: Strategi Penanaman Nilai Toleransi Pada Generasi Z. *Ta'dib: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 4(2), 89-98.
<https://ejurnal.mmnesia.id/index.php/TADIB/article/view/199/131>.

Al Hafis, M., Anwari, I., Nurbela, I., Sundari, S., Aulia, P., & Hasibuan, H. A. (2024). Tantangan Dan Upaya Melestarikan Nilai-Nilai Demokrasi Pancasila Di Kalangan Gen Z. *Jurnal Ilmiah Penelitian Mahasiswa*, 2(6), 243-258.
<https://ejurnal.kampusakademik.my.id/index.php/jipm/article/download/545/491>.

Kurniawaty, J. B., & Widayatmo, S. (2024). Nasionalisme di era digital: Tantangan dan peluang bagi generasi z indonesia. *JAGADDHITA: Jurnal Kebhinnekaan dan Wawasan Kebangsaan*, 3(2), 42-50.
<https://journal.unindra.ac.id/index.php/jagaddhita/article/viewFile/3039/1662>.

Raharja, R., Mahsun, M., & Sukri, S. (2022). Kesantunan Tindak Tutur Direktif Artis Nikita Mirzani Dalam Channel Youtube Crazy Nikmir Real (Konten: Pemersatu

- Bangsa Dengan Narasumber Selebgram Anastasyakh). *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 8(2).
- Safitri, S. S. (2020). Game Online dan Pengaruh Interaksi Sosial di Kalangan Mahasiswa Universitas Muhammadiyah Surakarta. *Jurnal Edumaspul*, 4(1), 364-376.
- Widyaswari, R. U., Utami, H. N., & Ruhana, I. (2016). Pengaruh Budaya Organisasi dan Gaya Kepemimpinan terhadap Kerjasama Tim. *Jurnal Administrasi Bisnis*, 37(2).
- Irmawati, I., & Suhaeb, F. W. (2017). Dampak Bermain Game Online pada Hasil Belajar Siswa di SMAN 12 Makassar. *Jurnal Sosialisasi: Jurnal Hasil Pemikiran, Penelitian dan Pengembangan Keilmuan Sosiologi Pendidikan*, 95-99.
- Febrianti, R. W., & Setiyowati, E. (2023). Dampak Toxic Game Terhadap Cyber Bullying. *Jik Jurnal Ilmu Kesehatan*, 7(1), 70-76.
<http://dx.doi.org/10.33757/jik.v7i1.652>.
- Hikmah, Y. D., & Hasanudin, C. (2024, June). Eksplorasi konsep matematika dalam pembelajaran di sekolah dasar. In *Seminar Nasional dan Gelar Karya Produk Hasil Pembelajaran* (Vol. 2, No. 1, pp. 316-324).
<https://prosiding.ikipgribojonegoro.ac.id/index.php/SNGK/article/view/2382/pdf>.
- Umaroh, C., & Hasanudin, C. (2024, June). Teori bilangan: Mengenalkan jenis-jenis bilangan pada anak usia dasar. In *Seminar Nasional dan Gelar Karya Produk Hasil Pembelajaran* (Vol. 2, No. 1, pp. 370-378).
<https://prosiding.ikipgribojonegoro.ac.id/index.php/SNGK/article/view/2457/pdf>.
- Puspita, W. R., & Hasanudin, C. (2024, June). Strategi untuk meningkatkan kemampuan berhitung dasar matematika siswa sekolah dasar melalui metode drill. In *Seminar Nasional dan Gelar Karya Produk Hasil Pembelajaran* (Vol. 2, No. 1, pp. 1552-1561).
<https://prosiding.ikipgribojonegoro.ac.id/index.php/SNGK/article/view/2585>.