

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. *Game Online*

1. *Pengertian Game Online*

Game online merupakan dua kata yang berasal dari bahasa Inggris. *Game* berarti permainan dan *Online* berarti daring yaitu dalam jaringan.⁶ *Game online* atau permainan daring adalah jenis *game* yang dapat dimainkan sendirian atau bersama dalam bentuk daring atau *online*, pada umumnya jaringan yang digunakan adalah jaringan internet. Permainan daring ini dimainkan menggunakan perangkat keras, misalnya *handphone*, *playstation*, XBOX dan komputer.⁷

Jadi, dapat disimpulkan bahwa *game online* merupakan sebuah permainan yang dimainkan secara daring atau *online*, dimana permainan ini dapat dimainkan sendirian maupun bersama orang banyak sekaligus bahkan dalam waktu yang bersamaan. Selain itu permainan ini mengharuskan untuk terhubung dengan jaringan internet. Laptop, *smartphone*, *PlayStation*, dan komputer merupakan perangkat atau alat yang digunakan untuk memainkan *game online* tersebut.

⁶ Muhammad Abdika Yarobby, *Pengaruh Warnet Terhadap Pelajar* (Depok: abdiks, 2020),3.

⁷ Fransina Latumahina Dkk, *MENGUKIR PENGABDIAN DI NEGERI IHAMAHU* (Indramayu: Adanu Abimata, 2022),105.

2. Dampak Positif *Game online*

- a. Aktivitas bermain *game* untuk jenis *game* tertentu dapat bermanfaat dalam terapi fisik karena bisa membentuk otot .
- b. Meningkatnya kemampuan motorik, kerja sama antara mata dan tangan ketika bermain *game* dapat meningkat.
- c. Dapat meningkatkan minat membaca.
- d. Meningkatkan konsentrasi, hal ini dikarenakan setiap *game* memiliki tingkat kesulitan yang berbeda, pemain *game online* diharuskan untuk menyelesaikan tantangan atau misi dalam waktu yang singkat namun memperoleh hasil yang bernilai tinggi. Oleh karena itu semakin sulit permainannya maka dibutuhkan pula konsentrasi yang tinggi.
- e. Aktivitas bermain *game* dapat menghilangkan rasa stress.
- f. Mengembangkan imajinasi.
- g. Kemampuan Bahasa Inggris meningkat hal ini dikarenakan *game* rata-rata menggunakan Bahasa Inggris baik itu dalam dialog, jalan ceritanya maupun interaksi antar sesama *player*.
- h. Meningkatkan tingkat interaksi sosial yang dapat membantu anak dalam bersosialisasi.

- i. Beberapa *game online* memang dapat menjadi sumber penghasilan uang namun ada beberapa hal yang perlu dipahami mengenai *game online* ini karena tidak semua orang dapat menjadikan *game online* sebagai sumber penghasilan karena dibutuhkan keterampilan, waktu, tenaga, dan uang yang dapat menunjang kebutuhan diri ketika diri hendak menjadikan *game online* sebagai sumber penghasilan.

Dari berbagai dampak positif bermain *game* tersebut, hal ini dapat digunakan untuk memperoleh inspirasi. Namun, sekali lagi perlu dipastikan bahwa diri tidak terjebak dalam *game* yang membutuhkan waktu lama atau *game* yang memiliki tingkat kesulitan tinggi. Oleh karena itu, perlu memilih *game* yang mampu mengasah otak dan bisa memberikan dampak positif lainnya.⁸

3. Dampak Negatif *Game Online*

- a. Kesehatan tubuh menurun akibat kurang olahraga sehingga tubuh mudah menjadi lelah ketika melakukan aktivitas fisik.
- b. Terkena paparan cahaya radiasi komputer maupun *Handphone* sehingga dapat merusak saraf mata dan otak.
- c. Kesehatan jantung menurun akibat begadang selama 24 jam.

⁸ Novrialdy, E. (2019). Kecanduan *game online* pada siswa: Dampak dan pencegahannya. *Buletin Psikologi*, 27(2), 148-158.

- d. Ginjal dan lambung juga terpengaruh akibat banyak duduk, kurang minum air, dan terlambat makan.
- e. Adegan kekerasan maupun peperangan dalam *game* dapat mempengaruhi psikologi siswa meskipun secara tidak langsung, namun adegan-adegan demikian dapat mempengaruhi alam bawah sadar siswa.
- f. Menyebabkan *gaming disorder*, saat seseorang mengalami *gaming disorder* maka ada perubahan fungsional dan struktural dalam sistem saraf. Terutama pada sistem yang mengatur perasaan senang, belajar dan motivasi. Perubahan otak yang dialami oleh pecandu *game online* sama dengan perubahan yang terlihat pada kelainan kecanduan lainnya.
- g. Kurang konsentrasi dalam proses belajar dan mengajar di sekolah, serta menurunkan minat belajar siswa di sekolah sehingga prestasi belajar siswa menjadi menurun.
- h. Kemampuan mengendalikan emosi menjadi tidak terkendali.
- i. Berperilaku kasar dan sering berbicara kotor atau mengumpat.
- j. Kurangnya bersosialisasi bahkan diri dapat menjadi terisolasi.
- k. Pemain yang ingin meningkatkan kemampuan atau *skill* karakternya dalam bermain *game* dapat mengeluarkan biaya atau

uang yang banyak untuk membeli *skill* atau *item* dalam *game* dan bagi siswa yang belum berpenghasilan hal ini menjadi sangat merugikan bagi siswa maupun orang tua siswa itu sendiri.⁹

4. Pandangan Alkitab Terhadap *Game online*

Persaingan utama para orang tua dan guru pada saat ini adalah kehadiran teknologi informasi. Teknologi membuat siswa sangat sulit belajar. Mereka lebih senang dipengaruhi oleh tawaran-tawaran fitur-fitur dalam internet, seperti *game online* atau komik *online*. Kondisi ini memungkinkan siswa-siswa untuk menghabiskan waktunya di depan komputer atau *smartphone*. Siswa semakin sedikit memiliki waktu untuk belajar, apalagi membaca dan merenungkan Firman Tuhan.

Game juga dapat memberi energi kekesarasan kepada siswa. Fungsi internet sangat bergantung kepada penggunanya. Kalau penggunanya memiliki nilai moral yang tinggi. Internet bisa memberikan banyak manfaat dan menjadi sumber kebaikan. Namun, apabila penggunanya memiliki tingkat moralitas yang rendah

⁹ *Ibid*, 160

kemungkinan besar siswa tersebut akan menggunakan internet untuk tujuan-tujuan buruk.¹⁰

Meskipun Alkitab tidak secara langsung mengatakan bahwa orang Kristen tidak boleh bermain *game*. Namun ada beberapa ayat Alkitab yang dapat menjadi pedoman bagi orang Kristen bagaimana cara untuk menyikapi perkembangan teknologi serta menggunakan waktu dengan baik dan mengisi waktu itu dengan kegiatan yang bermanfaat.

Alkitab menuliskan bahwa *"Takut akan TUHAN adalah permulaan pengetahuan, tetapi orang bodoh menghina hikmat dan didikan."* (Amsal 1:7).¹¹ Sebagai motto bagi seluruh Kitab Amsal , ayat 7 ini , mengandung pengertian dan prinsip yang mendasar bagi usaha untuk memperoleh hikmat. Pengertian dan prinsip itu dikemukakan melalui kalimat : *"takut akan Tuhan adalah permulaan pengetahuan"*. Berdasarkan penggunaannya dalam seluruh Perjanjian Lama , " *takut akan Tuhan*" adalah ekspresi keagamaan yang dianut orang Israel. Ekspresi ini dimulai dari unsur keagamaan yang paling sederhana

¹⁰ Dominggus Umbu, *Memulihkan Anak Bermasalah Setiap Anak Bisa Menjadi Lebih Baik* (Yogyakarta: PBM ANDI, 2021),145.

¹¹ Hani Kong, *Refreshing Your Spiritual Ideas - Kumpulan Renungan Seri Kitab Amsal (1-10)* (Surakarta: Spirit Graphindo, 2018),21.

(rasa gentar akan kehadiran-Nya) sampai kepada yang paling rumit (kepatuhan akan undang-undang dan ibadah kepada-Nya).

Lagi pula, seperti dikemukakan sebelumnya bahwa pengajaran yang didasarkan pada rasa gentar dan kekudusan ini, walau hanya dengan samar-samar sering dikemukakan dalam Kitab Amsal. Misalnya "*takut akan Tuhan*" itu seringkali dikaitkan dengan pengajaran tentang kebaikan, kejujuran, kebenaran, dan keadilan. Sebagai bahan pendidikan yang mendasar. "*takut akan Tuhan*" dijadikan ukuran untuk menentukan apakah aspek tertentu dari realitas alam semesta ini berharga untuk diajarkan atau tidak. Aspek itu berharga untuk diajarkan apabila didasarkan kepada "*takut akan Tuhan*", atau jika bisa menghasilkan "*takut akan Tuhan*".

Untuk lebih mempertegas prinsip yang mendasar ini, kalimat tentang hikmat atau orang berhikmat pada ayat 7a, dipertentangkan dengan kalimat tentang orang bodoh pada ayat 7b. Dengan demikian, kalimat tentang kebodohan ini berada dalam posisi baris paralel yang antitesis dengan "*takut akan Tuhan*". Mempertentangkan karakteristik orang yang berhikmat, benar, dan yang takut akan Tuhan dengan orang bodoh dan jahat, seperti biasa dilakukan guru-guru hikmat di dalam menyampaikan pengajaran mereka. Yang dimaksudkan

dengan “*orang bodoh*” pada ayat 7b adalah orang yang bukan saja cenderung membuat kesalahan, menolak hikmat dan disiplinnya, tetapi juga tak bermoral (bnd. Ams 15:5). Di bagian lain dari Kitab Amsal disebutkan bahwa, orang ini seperti lembu yang dibawa ke penjagalan dan tidak bisa membedakan yang baik dari jahat (Ams 7:22), suka bertengkar dan mencemooh (Ams 14:9; 20:3). Bahkan sepertinya tak ada lagi gunanya mendidik orang ini karena tidak akan mendatangkan hasil yang baik (Ams 16:22; 27:22).¹²

Efesus 5:16 *“karena itu, perhatikanlah dengan saksama, bagaimana kamu hidup, janganlah hidup seperti orang bebal, tetapi seperti orang arif, dan pergunakanlah waktu yang ada, karena hari-hari ini adalah jahat.”* Dari ayat ini Paulus hendak mengajarkan untuk mengetahui bahwa bagian dari hidup dalam hikmat adalah menebuskan waktu. Mudah untuk sekadar membiarkan waktu berlalu, tetapi sebaliknya, Paulus menasihati jemaat untuk “menebuskan” waktu. Tentu saja waktu secara harfiah tidak dapat dibeli, tetapi metafora ini adalah cara indah untuk mengatakan bahwa, tidak boleh membiarkan jam-jam dan hari-hari berlalu tanpa menggunakannya dalam pelayanan yang efektif. Dalam Efesus 5:16, Paulus memberi nasihat yang sama dan

¹² Risnawaty Sinulingga, *Tafsiran Alkitab : Kitab Amsal 1-9* (Jakarta: Gunung Mulia, 2007),89-91.

menambahkan komentar, "karena hari-hari ini adalah jahat." Alih-alih menghabiskan waktu dengan bodoh, yang seharusnya dilakukan ialah mengambil keuntungan dari kesempatan yang ada untuk Kerajaan. Dalam ungkapan menebuskan waktu bahkan ada isyarat tentang dekatnya akhir zaman.¹³

Berbicara kepada Jemaat di Korintus, Rasul Paulus berkata *"Segala sesuatu halal bagiku , tetapi bukan semuanya berguna. Segala sesuatu halal bagiku, tetapi aku tidak membiarkan diriku diperhamba oleh suatu apa pun"* (1 Kor 6:12). Paulus menulis surat ini pada jemaat di Korintus, ia sedang menanggapi segala macam perbuatan menyimpang dan berdosa yang telah Ia dengar mereka perbuat. Ia sedang berusaha mengekspresikan kepada mereka bahwa di dalam Kristus, ada kemerdekaan untuk melakukan banyak hal. Yang Paulus katakan di sini adalah *"Segala sesuatu halal bagiku, tetapi aku tidak membiarkan diriku diperhamba oleh suatu apa pun."* Kuasa Kristus di dalam dirinya lebih kuat dibandingkan apapun dan tidak akan membiarkan dirinya untuk *"diperhamba"*.¹⁴

¹³ Dave Hagelberg, *Tafsiran Surat Kolose Dari Bahasa Yunani* (Yogyakarta: ANDI, 2010),252.

¹⁴ Craig Groeschel, *#Struggles (#Pergumulan-Pergumulan)* (Michigan: Zondervan, 2015),201.

B. Pembunuhan Karakter

1. Pengertian Pembunuhan Karakter

Mustahil untuk mampu mengenal orang lain dengan baik bila diri tidak mampu mengenali diri sendiri. Itulah sebabnya orang yang tidak mampu beradaptasi dengan lingkungannya yang baru berarti belum benar - benar mampu mengenali siapa dirinya yang sebenarnya . Model seperti ini akan mudah diombang-ambingkan oleh pendapat dan kata-kata orang lain . Bila pendapat orang lain itu bersifat membangun , karakter orang itu akan cepat bertumbuh . Sebaliknya , bila lingkungan orang itu terus memberikan gambaran yang tidak benar tentang dirinya , lambat laun hal itu akan menjadi semacam pembunuhan karakter (*character assassination*) baginya .

Pembunuhan karakter juga bisa disamakan dengan pembunuhan secara harfiah kehidupan manusia karena kerusakan kepribadian yang ditimbulkannya dapat diderita seumur hidup. Dalam praktiknya, misalnya menyebarkan rumor/sindiran /informasi tidak benar yang dapat merusak reputasi dan nama baik orang lain atau informasi yang sekilas tampak benar tapi disajikan dengan kata - kata yang tajam dan tanpa dasar yang kuat sehingga terkesan sebagai fitnah . Adapun pembunuhan karakter terjadi karena adanya berita

palsu, hoax, penecemaran nama baik, propaganda negatif. Semua ini dapat dilakukan melalui media massa seperti televisi maupun media sosial seperti *Facebook*, *Twitter* dan lain sebagainya.¹⁵

2. Dampak Negatif *Game Online* Pemicu Pembunuhan Karakter

a. Tidak Memperdulikan Diri

Dampak negatif *game online* terhadap diri meliputi kesehatan tubuh menurun akibat kurang olahraga sehingga tubuh mudah menjadi lelah ketika melakukan aktivitas fisik, terkena paparan cahaya radiasi komputer maupun Handphone sehingga dapat merusak saraf mata dan otak, kesehatan jantung menurun akibat begadang selama 24 jam, ginjal dan lambung juga terpengaruh akibat banyak duduk, kurang minum air, dan terlambat makan.

b. Tidak Disiplin Waktu

Akibat begadang siswa kurang konsentrasi dalam proses belajar dan mengajar di sekolah, serta menurunkan minat belajar siswa di sekolah sehingga prestasi belajar siswa menjadi menurun.

¹⁵ Suzie Sugijkanto, *MENTAL TRANSFORMER* (Jakarta: PT Elex Media Komputindo, 2013),6.

c. Berbicara Kotor dan Kasar

Kemampuan mengendalikan emosi menjadi tidak terkendali, berperilaku kasar dan sering berbicara kotor atau mengumpat. Ketiga dampak negatif *game online* ini dapat memicu pembunuhan karakter siswa. Hal ini dapat dilihat dari kebiasaan-kebiasaan yang terus dilakukan siswa dalam waktu yang lama selama mereka bermain *game online* dan tidak ada kesadaran diri di dalamnya, mereka menganggap itu hal yang sudah biasa dilakukan.¹⁶

C. Karakter Tanggung Jawab Siswa

1. Pengertian Siswa

Menurut Sudirman, siswa adalah seseorang yang datang ke sekolah untuk menerima atau mempelajari suatu jenis pendidikan. Pada masa ini, siswa mengalami berbagai perubahan, baik fisik maupun psikis. Selain itu, kognisinya juga telah berubah, dan ia dapat mulai berpikir secara abstrak layaknya orang dewasa. Pada periode ini juga remaja mulai memisahkan diri secara emosional dari orang tua mereka untuk memenuhi peran sosial mereka yang baru sebagai orang dewasa.

¹⁶ *Ibid*, 160

Dari sudut pandang ini dapat disimpulkan bahwa siswa adalah peserta didik, sekaligus siswa adalah individu, yang mengalami proses perkembangan dan pertumbuhan, perubahan fisik dan psikologis, sehingga siswa dapat berpikir dengan baik dan menjadi orang yang berilmu, sehingga mereka bisa menjadi orang yang berpengetahuan di masa depan sebagai generasi penerus bangsa dan negara.¹⁷

2. Pengertian Karakter Tanggung Jawab

Tanggung jawab menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) adalah kewajiban menanggung segala sesuatunya, bila terjadi apa-apa boleh dituntut, dipersalahkan, dan diperkarakan. Pengertian tanggung jawab menurut makna KBBI, di jumpai makna adanya perbuatan pelaku yang menyebabkan suatu keadaan atau peristiwa kepada si pelaku sehingga dapat di tuntutan atau diperkarakan.¹⁸ Abraham Lincoln berkata “Anda tidak bisa lari dari tanggung jawab hari esok dengan menghindarinya hari ini”. Makna dari istilah “tanggung jawab” adalah “siap menerima kewajiban atau tugas”. Arti tanggung jawab di atasnya semestinya mudah di mengerti oleh setiap orang. Tetapi jika di suruh untuk melakukannya sesuai dengan

¹⁷ Dr. Akrim, *DESAIN PEMBELAJARAN* (Depok: PT RajaGrafindo Persada, 2020),87.

¹⁸ Wayan Kantun, *Pengembangan Jati Diri* (Bogor: IPB, 2022),151.

defenisi diatas maka sering kali terasa sulit dan berat bahkan tidak sanggup jika harus diberikan tanggung jawab kepadanya, karena lebih mudah untuk “menghindari” tanggung jawab itu, dari pada menerima dan melakukannya.¹⁹

Jadi, dapat disimpulkan bahwa tanggung jawab merupakan kewajiban atau tugas yang diberikan kepada masing-masing orang untuk dikerjakan dan jika seseorang berusaha menghindari atau tidak melaksanakan tanggung jawab itu maka, orang itu dapat saja menerima konsekuensi atau akibat dari tindakannya itu.

3. Macam-macam Tanggung Jawab Siswa

a. Tanggung jawab terhadap diri sendiri

Tanggung jawab terhadap diri sendiri berarti, diri sendiri dapat melaksanakan tugas dan kewajiban sehari-hari untuk kepentingan diri sendiri yang dilakukan secara rutin. Contohnya siswa yang mengabaikan tugasnya untuk belajar pastinya tidak dapat memperoleh nilai yang baik. Tanggung jawab terhadap diri sendiri juga dapat dilihat dari kepedulian siswa terhadap dirinya sendiri melalui *self care*. *Self care* sendiri tidak diajarkan di sekolah namun penting dan perlu untuk mengetahui *self care* ini dan

¹⁹ Wuryanano, *The 21 Principles to Build and Develop Fighting Spirit* (Jakarta: Elex Media Komputindo, 2007),22.

menjadikannya bagian dalam tanggung jawab siswa terhadap dirinya sendiri.

Self care artinya peduli terhadap diri. Peduli diri sendiri tidak sama dengan egois ataupun narsisisme. Peduli diri sendiri adalah suatu bentuk rasa syukur terhadap apa yang ada dalam diri sendiri. Orang yang peduli pada dirinya adalah dia yang bisa bersahabat dengan diri sendiri . Peduli atau cinta diri kerap dipandang sebelah mata, padahal cinta diri sangat berpengaruh pada kehidupan diri setiap orang.²⁰

Bentuk rindu yang dihasilkan dari cinta kepada diri sendiri adalah keinginan untuk memelihara kesehatan jiwa dan raga, merawat tubuh, membeli busana dan aksesoris untuk penampilan diri dan kesenangan , menikmati waktu privasi (*me time*), membangun dan menjaga harga diri dengan segala keunikannya . Ekspresi rindu dari bentuk cinta ini antara lain keinginan untuk berolahraga secara konsisten, keinginan untuk selalu berpenampilan yang baik, bertafakur, meditasi, wawas diri, introspeksi untuk kebugaran rohani dan pengembangan mental atau menyalurkan hobi, *selfie*, *self – healing*, dan lain-lain. Manusia

²⁰ Mifthakul Jannah, *Yang Telah Pergi* (Indonesia: Guepedia, 2020),55.

menjalankan rutinitas hidupnya dengan segala konsekuensi. Permasalahan yang ditimbulkannya terkadang membuat diri lupa untuk mencintai dan merawat diri sendiri.²¹

b. Tanggung jawab sebagai anggota keluarga

Setiap keluarga pastinya membutuhkan serta mengharapkan agar setiap anggota keluarga melaksanakan tugas dan perannya dengan baik agar tercipta keteraturan dan keharmonisan dalam keluarga. Contohnya, seorang Ayah bertugas untuk mencari nafkah bagi keluarganya, seorang Ibu mendidik anaknya serta mengerjakan pekerjaan rumah tangga dan anak dapat belajar dengan baik dan membantu pekerjaan rumah, tugas yang dilakukan dengan tulus menunjukkan kepedulian terhadap keluarga untuk meringankan pekerjaan dan memberi kebahagiaan kepada anggota keluarga.

c. Tanggung jawab sebagai siswa di sekolah

Maraknya tawuran antar pelajar di kota-kota merupakan bukti nyata kurangnya tanggung jawab siswa terhadap nama baik sekolahnya. Seorang siswa yang bertanggung jawab akan menunjukkan kecintaannya pada sekolah dengan selalu berusaha

²¹ Jake Bonga, *THE PHILOSOPHY OF LONGING* (Yogyakarta: Stiletto Indie Book, 2021),73.

disiplin, baik dalam perkataan maupun tingkah laku. Itu semua akan terlihat dari cara berpakaian, cara berbicara kepada guru, serius dalam mengikuti semua mata pelajaran, berteman baik dengan teman-teman lain.

d. Tanggung jawab sebagai anggota masyarakat

Ketika melihat sekumpulan anak remaja yang saling kebut-kebutan atau istilahnya *nge-track* pastinya terlihat menakutkan. Mereka sangat nekat dan tidak peduli terhadap orang-orang di sekitarnya.²² Selain itu berbicara sopan santun juga merupakan bentuk tanggung jawab siswa sebagai anggota masyarakat.

Untuk mendidik siswa yang cerdas serta sopan kepada orang tua atau orang lain . Orang tua tidak boleh menyakiti anak , maupun orang lain dengan kalimat - kalimat yang kasar. Jadi ketika berbicara atau berkomunikasi harus menggunakankalimat-kalimat yang halus dan sopan . Kalau tidak bisa berbicaradengan halus dan sopan lebih baik diam. Berbicara harus mengetahui pada tempatnya, dengan siapa berbicara dengan menggunakan kalimat - kalimat yang halus dan sopan.

²² Khairunnisa Syamsu, *B-KESPRO: Bimbingan Konseling Kesehatan Reproduksi Remaja* (Bandung: Media Sains Indonesia, 2021),190-199.

Orang tua yang selalu kasar dalam berbicara atau berkomunikasi, bisa saja akan menurun kepada anaknya . Sebab anak mendengar dan melihat orang tuanya selalu berbicara dengan kasar dan tidak sopan. Apalagi orangtua ketika dalam keadaan marah , sering menggunakan kalimat - kalimat yang kurang baik , sehingga anak bisa mencontohi apa yang dikatakan oleh orangtuanya . Seorang anak nantinya terbiasa dengan kalimat-kalimat kotor atau kurang sopan. Oleh karena itu, orangtua membiasakan anak berbicara dengan halus dan lembut. Berbicara yang sopan kepada yang lebih tua. Membiasakan memanggil nama ketika berinteraksi bersama temannya dengan cara yang hangat.²³

Namun, banyak orang jadi lupa cara menghargai orang lain bahkan lupa bagaimana menjaga perasaan orang lain. Padahal , orang yang baik adalah yang mampu menjaga perasaan orang lain dari kejahatan lisan. Ketika ingin mengatakan sesuatu kepada orang lain maka sebelum mengatakannya harus berpikir terlebih dulu . Kira - kira dia akan merasa tersinggung atau sakit hati. Seharusnya jika semua orang berpikir terlebih dulu sebelum

²³ Nur Kholidah Nasution, *MEMBENTUK KARAKTER ANAK MELALUI PENDIDIKAN BAHASA* (Tangerang: Pascal Books, 2022),57-58.

mengatakannya pasti tidak akan ada orang yang merasa tersinggung.

Perkataan yang diucapkan sebelum dipikirkan bukan hanya menyakiti orang lain akan tetapi bisa juga menyakiti diri sendiri. Jika salah dalam berbicara maka ucapan itu bisa berbalik arah bahkan melukai diri sendiri. Adapun akibat dari tidak menjaga perkataan atau lisan yaitu pertama, jadi penyebab permusuhan ataupun pertengkaran. Kedua, bisa membahayakan diri sendiri. Seseorang yang sakit hati karena perkataan, tidak menutup kemungkinan bisa saja ia balas dendam. Ketiga, tidak disukai orang lain. Perkataan yang tidak dijaga akan membuat orang lain tersinggung. Keempat, mengundang banyak musuh. Melalui perkataan yang tidak dijaga seorang teman bisa saja berubah menjadi musuh bagi diri sendiri. Kelima, bisa menyebabkan fitnah.²⁴

e. Tanggung jawab pada Bangsa dan Negara

Tanggung jawab kepada Bangsa dan Negara dapat berupa penerapan dan menegakkan nilai-nilai Pancasila, UUD, Bhineka Tunggal Ika, dan menjaga keutuhan Negara Kesatuan Republik

²⁴Leoly Ahadiathul Dkk, *REVITALISASI CINTA TANAH AIR Tantangan Bangsa Indonesia Dalam Menghadapi Era Society 5.0* (Yogyakarta: Samudra Biru, 2020),10-11.

Indonesia.²⁵ Dan menunjukkan sikap nasionalisme. Sebagai salah satu bentuk kesejahteraan sosial yang mana perilaku siswa tersebut dapat dikatakan mencerminkan sikap nasionalisme, yaitu aktif dalam kegiatan organisasi.

Selanjutnya untuk mengetahui bentuk perilaku siswa sebagaimana untuk menunjukkan cerminan dalam sikap nasionalisme adalah ikut serta dalam menyelenggarakan dan ikut untuk memperingati hari ulang tahun kemerdekaan Indonesia. Perilaku siswa dengan cara memperingati HUT RI berarti dalam jiwa siswa tersebut telah tumbuh cerminan dari sikap nasionalisme . Sikap nasionalisme tersebut sebagai bentuk menghargai usaha dan pengorbanan para pahlawan untuk merebut Indonesia dari tangan penjajah. Akibat tidak memiliki jiwa nasionalisme yaitu : tidak dapat mengenang sejarah bangsa Indonesia dan menghargai perjuangan para pahlawan, tidak dapat menerapkan sikap nasionalis di dalam kehidupan bermasyarakat, cenderung egois dan tidak menerapkan toleransi dan gotong royong di lingkungan sekolah dan masyarakat.²⁶

²⁵ *Ibid*,182.

²⁶ Naomi Soetikno dan Pamela Hendra, *REMAJA SEJAHTERA REMAJA NASIONALIS* (Yogyakarta: ANDI, 2020),253.

f. Tanggung jawab sebagai umat beragama

Sebagai seorang umat beragama tentu diharapkan agar setiap orang terus memelihara kehidupan spiritualnya atau hubungannya dengan Tuhan baik itu melalui ibadah, persekutuan dan kegiatan-kegiatan keagamaan lainnya. Selain itu diharapkan untuk memperhatikan sesama, misalnya saja saling tolong menolong, membantu saudara yang mengalami bencana alam.²⁷

²⁷ Ibid,200.

