



IMPLEMENTASI NILAI-NILAI SOSIOLOGI OLAHRAGA DALAM PROSES PEMBENTUKAN KARAKTER SISWA DITENGAH FENOMENA *GAME ONLINE*

Suci Ramadani, Eri Barlian, Padli

Program Studi Pendidikan Olahraga, Universitas Negeri Padang

suciramadani080587@gmail.com

Abstrak

Maraknya penggunaan *game online* di kalangan siswa menimbulkan berbagai persoalan terkait pembentukan karakter, seperti menurunnya disiplin, rendahnya interaksi sosial, serta berkurangnya kontrol diri dan tanggung jawab. Implementasi nilai-nilai sosiologi olahraga dalam lingkungan sekolah menjadi semakin relevan sebagai strategi pembentukan karakter di tengah meningkatnya ketergantungan siswa pada *game online*. Pendekatan ini tidak hanya berfungsi sebagai alternatif kegiatan yang lebih konstruktif, tetapi juga sebagai sarana sosialisasi yang mampu menyeimbangkan kehidupan siswa antara dunia virtual dan dunia nyata. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis implementasi nilai-nilai sosiologi olahraga dalam pembentukan karakter siswa di tengah maraknya *game online*. Metode penelitian yang digunakan adalah pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif dengan teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara dan dokumentasi. Teknik pengambilan sampel yang digunakan *purposive sampling*. Analisis data dalam penelitian ini dilakukan secara interaktif dan berkelanjutan yang meliputi tiga langkah utama, yaitu reduksi data, penyajian data, penarikan kesimpulan, dan verifikasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi nilai-nilai sosiologi olahraga seperti disiplin, kerja sama, sportivitas, tanggung jawab, dan kontrol emosi terbukti mampu meningkatkan karakter siswa secara bertahap. Aktivitas olahraga menjadi agen sosialisasi yang efektif dalam mengurangi dampak negatif *game online*, membangun kebiasaan positif, dan memperkuat nilai moral melalui pengalaman langsung dan interaksi sosial.

Kata kunci: *Nilai-nilai sosiologi olahraga, pembentukan karakter, game online*

1. Pendahuluan

Di era globalisasi serta pesatnya perkembangan teknologi industri, mudahnya akses internet menjadikan aktivitas berbasis daring seperti penggunaan media sosial dan *game online* menjadi bagian yang tidak dapat terpisahkan dari keseharian para siswa. *Game online* sebagai salah satu bentuk hiburan digital kini bertransformasi menjadi fenomena sosial yang digemari oleh jutaan pemain di seluruh dunia, tidak terkecuali kalangan pelajar di Indonesia. Data dari *We Are Social* dan *Hootsuite* (2024) menunjukkan bahwa lebih dari 90% remaja di

Indonesia aktif menggunakan perangkat digital dan sekitar 70% di antaranya bermain *game online* secara rutin. Fenomena ini menunjukkan betapa besar pengaruh dunia digital terhadap pola perilaku generasi muda. Remaja dianggap lebih sering dan lebih rentan terhadap kecanduan *game online* daripada orang dewasa dan cenderung lebih mudah terjerumus terhadap percobaan hal-hal baru (Nasution et al., 2022)

Game online memiliki sisi positif seperti menambah teman, melatih strategi, mengurangi stres, melatih kesabaran dan ketangkasan, namun penggunaan yang berlebihan dapat membawa dampak negatif seperti menimbulkan efek ketagihan, membuat orang terisolir dari kehidupan di sekitarnya, membuat orang menjadi malas, mengganggu kesehatan, menimbulkan masalah psikologis apabila terlalu dipikirkan, kurang tidur, dan lain-lain (Kiraly & Griffiths, Mark Dro' Urban, (Kiraly & Griffiths, Mark DRo' bert Urba'n, 2014). Beberapa penelitian menunjukkan adanya hubungan antara intensitas bermain *game online* dengan menurunnya motivasi belajar, kecenderungan isolasi sosial, serta melemahnya nilai-nilai disiplin dan tanggung jawab (Riskuna & Uce, 2024). Akibatnya, pembentukan karakter siswa yang seharusnya menjadi fokus utama pendidikan nasional menjadi tantangan tersendiri di era digital ini.

Karakter positif dapat dibentuk melalui pendidikan jasmani dan olahraga. Pendidikan olahraga tidak hanya bertujuan untuk memelihara kebugaran jasmani siswa, tetapi juga berperan sebagai sarana internalisasi nilai-nilai positif yang terkandung di dalam kegiatan olahraga seperti kesopanan, kejujuran, kedisiplinan, tanggung jawab, semangat pantang menyerah dan terutama sikap sportivitas yang menjadi ciri khas utama dalam olahraga (Musa & Annur, 2022). Pendidikan jasmani dan olahraga memiliki pengaruh positif yang signifikan terhadap pembentukan karakter siswa, termasuk aspek moral, sosial, dan kepemimpinan (Muhasibi et al., 2024). Nilai-nilai yang diajarkan dalam pendidikan olahraga memberikan manfaat bagi pengembangan karakter siswa (Bowden et al., 2019). Pendidikan karakter di Indonesia dianggap penting untuk membentuk generasi yang memiliki nilai moral yang kuat dan tanggung jawab sosial yang tinggi.

Pada konteks ini, sosiologi olahraga berperan penting sebagai bidang ilmu yang mengkaji interaksi timbal balik antara olahraga dan masyarakat. Sosiologi olahraga merupakan cabang ilmu sosiologi yang mempelajari hubungan timbal balik antara olahraga dan masyarakat, termasuk bagaimana nilai-nilai sosial, budaya, dan moral dibentuk dan diterapkan melalui aktivitas olahraga. Konsep sosiologi olahraga menyediakan kerangka analitis yang bermanfaat untuk membantu menjelaskan bagaimana norma-norma, nilai-nilai, dan struktur sosial memengaruhi perilaku individu dalam aktivitas olahraga (Usman et al., 2023).

Melalui perspektif sosiologi olahraga, kegiatan olahraga dapat dipahami sebagai bagian dari proses sosialisasi yang efektif dalam membentuk karakter siswa. Dalam kegiatan olahraga, siswa dilatih untuk menghargai aturan, menerima kekalahan dengan lapang dada, serta mengembangkan empati terhadap rekan satu tim (Bruner et al., 2014). Dengan olahraga tim, siswa belajar tentang komunikasi, solidaritas, dan kepemimpinan, sedangkan melalui olahraga individu siswa belajar tentang kejujuran, disiplin, dan ketekunan. Nilai-nilai inilah yang sering kali hilang akibat interaksi yang lebih banyak terjadi di dunia maya melalui *game*

online yang cenderung anonim, kompetitif ekstrem, individualistic, dan minimnya empati sosial.

Implementasi nilai-nilai sosiologi olahraga dalam lingkungan sekolah menjadi semakin relevan sebagai strategi pembentukan karakter di tengah meningkatnya ketergantungan siswa pada *game online*. Pendekatan ini tidak hanya berfungsi sebagai alternatif kegiatan yang lebih konstruktif, tetapi juga sebagai sarana sosialisasi yang mampu menyeimbangkan kehidupan siswa antara dunia virtual dan dunia nyata. Oleh karena itu, penting untuk mengkaji bagaimana nilai-nilai yang terkandung dalam sosiologi olahraga dapat diterapkan secara efektif dalam pendidikan agar terbentuk generasi yang tidak hanya kompeten secara akademik, tetapi juga berkarakter kuat, berintegritas, dan mampu berinteraksi secara sehat dalam masyarakat.

2. Kajian Pustaka

Dampak Negatif *Game Online*

Dikutip dari tek.ib (dalam Nasution 2022), Pokkt, Decision Lab dan Mobile Marketing Association (MMA) melakukan penelitian terkait *game* di Indonesia yang menyebutkan, bahwa jumlah gamer mobile mencapai 60 juta. Jumlah tersebut diperkirakan akan meningkat secara signifikan menjadi 100 juta pada 2020. Hal ini dikarenakan tingkat penggunaannya yang kini sudah merambah ke *smartphone* atau tablet, artinya berbagai *game* bisa dengan mudah diakses dan dimainkan (Nasution et al., 2022). Dengan demikian, hal ini meningkatkan kemungkinan bahwa *game* dapat berkembang menjadi kecanduan atau gangguan bagi sebagian orang (Wichstrøm, 2019). Kecanduan *game online* merupakan bentuk yang disebabkan kecanduan teknologi atau internet *adictive disorder* (Amin et al., n.d.)

Masalah yang timbul dari aktivitas bermain *game online* yang berlebihan termasuk kurangnya minat dalam aktivitas sosial, kehilangan kendali atas waktu, menurunnya prestasi akademik, hubungan sosial, keuangan, kesehatan, dan fungsi hidup penting lainnya (Nasution et al., 2022). Sejalan dengan apa yang disampaikan oleh Aziz (dalam Ali et al., 2019) bahwasanya *game online* dapat meminimalisir kegiatan yang bersifat positif yang semestinya dijalani oleh anak dalam usia perkembangannya. Anak yang memiliki kecanduan terhadap *game online* akan berpengaruh terhadap waktu belajar dan kemampuan dalam beradaptasi dengan lingkungan sosialnya (Ali & Dwikurnaningsih, 2019). Bahaya yang ditimbulkan akibat kecanduan *game online* adalah investasi waktu berlebihan. Penggunaan waktu yang berlebihan untuk bermain *game online* membuat aktivitas menurun. Gangguan ini secara nyata mengubah prioritas remaja (King & Delfabbro, 2018). Lebih lanjut, dalam penelitian lain, bermain *game* dapat membuat individu berkembang ke arah pribadi yang antisosial atau sikap acuh tak acuh terhadap lingkungannya, baik interaksi antarsiswa, guru, maupun lingkungan sekitar (Prayuda et al., 2020).

Sosiologi Olahraga

Sosiologi olahraga merupakan salah satu cabang ilmu sosiologi yang membahas kehidupan sosial dan budaya dalam olahraga (Usman et al., 2023). Menurut Coakley (2009),

sosiologi olahraga menelaah bagaimana nilai, norma, interaksi sosial, dan struktur sosial terbentuk dan diterapkan melalui aktivitas olahraga. Dalam konteks ini, sosiologi olahraga tidak hanya dipandang sebagai aktivitas fisik atau sarana hiburan, tetapi juga sebagai kegiatan sosial yang penuh dengan makna, simbol, serta nilai-nilai yang mencerminkan struktur dan dinamika sosial dalam masyarakat (Andriansyah et al., 2025). Melalui perspektif sosiologi olahraga, kegiatan olahraga dapat berfungsi untuk memperkuat nilai-nilai moral, sosial, dan kepribadian yang dianggap penting dalam kehidupan bermasyarakat. Di era global yang semakin kompleks dan beragam ini, penting bagi kita untuk mempersiapkan generasi yang tidak hanya unggul dalam aspek fisik, tetapi juga dalam aspek moral dan etika (Nurkadri et al., 2024).

3. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif. Pendekatan ini dipilih karena penelitian bertujuan untuk memahami dan mendeskripsikan secara mendalam bagaimana implementasi nilai-nilai sosiologi olahraga dalam proses pembentukan karakter siswa di tengah maraknya *game online*. Pendekatan kualitatif memungkinkan peneliti menggali makna, pandangan, dan pengalaman subjek penelitian secara holistik melalui interaksi langsung di lingkungan alami (Sugiyono, 2019). Dengan demikian, hasil penelitian diharapkan dapat memberikan pemahaman kontekstual tentang fenomena sosial yang terjadi di lingkungan sekolah. Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 1 Sijunjung. Teknik pengambilan sampel dilakukan secara *purposive sampling*, yaitu pemilihan sampel berdasarkan kriteria tertentu yang relevan dengan tujuan penelitian (Moleong, 2017). Kriteria sampel dalam penelitian ini adalah siswa yang aktif dalam kegiatan olahraga sekolah, siswa yang juga diketahui bermain *game online* secara rutin, guru PJOK dan pembina ekstrakurikuler olahraga serta wali kelas atau guru bimbingan dan konseling yang memahami perilaku sosial siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara mendalam dan dokumentasi. Analisis data dalam penelitian ini dilakukan secara interaktif dan berkelanjutan menggunakan model Miles dan Huberman (2014) yang meliputi tiga langkah utama, yaitu reduksi data, penyajian data, penarikan kesimpulan, dan verifikasi. Untuk memastikan validitas data, digunakan teknik triangulasi sumber dan metode (Moleong, 2017), yaitu membandingkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi dari berbagai sumber. Triangulasi ini bertujuan agar hasil penelitian lebih akurat, objektif, dan dapat dipertanggungjawabkan.

4. Hasil

Berdasarkan hasil observasi, wawancara mendalam, dan dokumentasi, ditemukan beberapa temuan utama yang menggambarkan bagaimana implementasi sosiologi olahraga dalam proses pembentukan karakter siswa di tengah maraknya penggunaan *game online*.

4.1 Disiplin

Guru PJOK dan pembina ekstrakurikuler menerapkan aturan yang jelas seperti jadwal latihan, penggunaan alat dan tata tertib dalam pelaksanaan aktivitas olahraga. Hasil

observasi menunjukkan bahwa sebagian besar siswa bisa mematuhi dan menjalankan aturan tersebut.

Hasil wawancara dengan guru PJOK dan pembina ekstrakurikuler juga menunjukkan bahwa siswa yang rutin mengikuti kegiatan olahraga memiliki tingkat disiplin yang lebih baik. Siswa terbiasa hadir tepat waktu, mengikuti aturan permainan, serta menjalankan instruksi pelatih. Disiplin ini muncul sebagai hasil dari proses pembiasaan melalui latihan rutin dan aturan yang jelas dalam setiap cabang olahraga.

4.2 Interaksi sosial dan kerja sama

Hasil observasi menunjukkan bahwa kegiatan olahraga, terutama olahraga beregu seperti futsal, bola voli, dan basket, menciptakan ruang interaksi sosial yang intens. Siswa belajar berkomunikasi, berdiskusi strategi, serta bekerja sama untuk mencapai tujuan bersama. Hal ini berbeda dengan interaksi dalam *game online* yang cenderung bersifat virtual, singkat, dan tidak selalu bermakna secara sosial.

4.3 Sportivitas dan kontrol emosi

Guru PJOK dan pembina menanamkan sikap *fair play*, menghargai lawan dan rendah hati melalui aturan dan etika permainan. Salah satu contoh sikap sportivitas yang sering diterapkan adalah dengan membiasakan siswa memberi salam dan ucapan selamat kepada lawan setelah pertandingan.

Hasil wawancara dengan siswa juga menunjukkan bahwa olahraga berperan besar dalam melatih kemampuan mereka dalam mengelola emosi. Mereka belajar menerima kekalahan secara lapang dada, tidak mudah marah saat terjadi pelanggaran, serta bisa menghargai keunggulan lawan.

4.4 Tanggung jawab

Setiap siswa diberi peran dalam permainan (penyerang, penjaga dan kapten). Hasil observasi menunjukkan bahwa pembagian peran membantu siswa dalam memahami pentingnya tanggung jawab individu demi keberhasilan tim.

Dokumentasi kegiatan juga menunjukkan bahwa siswa yang terlibat dalam latihan atau pertandingan rutin diberikan tugas tertentu, seperti menjaga kebersihan lapangan, merapikan perlengkapan, atau memimpin pemanasan. Tanggung jawab ini kemudian berkembang menjadi kebiasaan positif di lingkungan sekolah.

4.5 Pengurangan intensitas bermain *game online*

Dari hasil wawancara, ditemukan bahwa beberapa siswa yang aktif mengikuti kegiatan olahraga memiliki kecenderungan lebih seimbang dalam menggunakan waktu untuk bermain *game online*. Mereka mengaku berkurang waktu main *game* karena tubuh lebih lelah dan jadwal menjadi lebih terstruktur. Mereka juga memiliki kontrol diri yang lebih baik dibandingkan dengan siswa yang tidak aktif berolahraga. “Kalau latihan sore, saya jadi jarang main *game* lama-lama. Capek tapi senang dan seru, dan rasanya lebih produktif, apalagi dilakukan langsung bersama teman-teman. (Wawancara dengan siswa kelas XI, 15 Oktober 2025).

5. Pembahasan

5.1 Olahraga sebagai agen sosialisasi nilai dan norma

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa olahraga berperan sebagai agen sosialisasi nilai-nilai sosial dan norma di kalangan siswa. Temuan dalam penelitian ini sejalan dengan teori sosialisasi yang menyatakan bahwa individu mempelajari nilai dan norma melalui interaksi sosial. Dengan interaksi langsung di lapangan, siswa belajar melalui pengalaman nyata, bukan simulasi digital seperti *game online*. Karakter positif dapat dibentuk melalui olahraga. Penelitian ini dilakukan oleh M. E. Winarno, yang menjelaskan bahwa karakter tidak dapat dibentuk melalui kegiatan teoritis saja, melainkan melalui kegiatan nyata yang mengarah pada kebiasaan positif (M. E. Winarno, 2018).

Menurut Fatoni (2020), pembentukan karakter melalui olahraga tidak hanya terjadi melalui latihan fisik, tetapi juga melalui interaksi sosial di dalam tim. Hal ini sejalan dengan temuan dalam penelitian ini bahwa nilai seperti disiplin, kerja sama, dan tanggung jawab muncul secara alami ketika siswa berpartisipasi aktif dalam kegiatan olahraga. Selain itu, olahraga memberikan pengalaman langsung dalam menghadapi tantangan dan tekanan, yang membantu siswa mengembangkan ketangguhan mental dan pengendalian diri, yang merupakan karakter penting yang sering kali hilang ketika terpapar *game online* secara berlebihan.

Olahraga dapat membentuk karakter secara efektif ketika programnya dirancang secara sengaja untuk mengajarkan nilai, didukung oleh lingkungan pelatih dan orang tua yang positif, serta menyediakan strategi jelas untuk mentransfer pengalaman olahraga ke kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, praktik nyata dan kebiasaan berulang jauh lebih berpengaruh dibandingkan dengan pembelajaran teori (Ghildiyal, 2015).

5.2 Kesesuaian dengan Teori Fungsionalisme

Menurut fungsionalisme struktural, olahraga berfungsi menjaga keteraturan sosial melalui aturan permainan dan nilai-nilai moral. Dari sudut pandang fungsionalis, olahraga merupakan bagian dari struktur sosial yang berkontribusi pada pemenuhan kebutuhan sosial dengan cara yang teratur dan harmonis. Nilai dan norma olahraga (misalnya disiplin, kerja sama) dapat dilihat sebagai bagian dari fungsi yang membantu menjaga stabilitas sosial (Lv, 2015). Olahraga berfungsi sebagai institusi sosial yang memperkuat norma sosial dan identitas kolektif melalui struktur partisipasi, aturan, dan institusionalisasi praktik olahraga (Sharkov & Silkin, 2020).

Melalui aktivitas olahraga, siswa belajar menghormati peraturan, menaati keputusan wasit dan menerima konsekuensi dari tindakan mereka. Proses ini berbeda dengan *game online* yang cenderung minim nilai-nilai moral.

5.3 Pembentukan Habitus Positif

Melalui rutinitas olahraga, siswa membangun habitus berupa pola pikir disiplin, kerja keras, dan manajemen waktu. Habitus ini berperan penting dalam menurunkan perilaku impulsif akibat kebiasaan bermain *game online* berlebihan. Penelitian oleh Sun et al. (2023) menyimpulkan bahwa aktivitas fisik berperan penting dalam menurunkan

kecanduan internet pada mahasiswa. Aktivitas fisik menurunkan kecanduan internet melalui peningkatan pengendalian diri. Semakin tinggi tingkat aktivitas fisik, semakin baik kemampuan pengendalian diri mahasiswa, dan pada akhirnya semakin rendah tingkat internet *addiction* (Sun et al., 2023). Olahraga teratur dapat memperkuat *self-control*, dan *self-control* membantu menahan kecenderungan kecanduan ponsel (Liu & Zhang, 2021).

5.4 Transformasi Karakter Melalui Interaksi Simbolik

Teori interaksi simbolik menyoroti pentingnya interaksi sehari-hari di antara individu dalam dunia olahraga. Pelatih, pemain, penggemar, dan wasit semuanya berinteraksi dan membentuk makna bersama tentang permainan dan etika olahraga yang sama (Fatoni, 2020). Banyak atlet muda melaporkan bahwa interaksi di dalam tim membantu mereka merasa didukung, diakui, dan menjadi bagian dari komunitas yang memperkuat *self-concept* dan rasa tanggung jawab sosial (Liu & Zhang, 2021). Interaksi dalam konteks olahraga (kompetisi & tim) memungkinkan pembentukan norma-norma sosial dan identitas sosial yang membantu integrasi sosial dan pembentukan karakter (Czupich, 2020). Olahraga bisa digunakan secara terstruktur untuk menanamkan nilai sosial seperti kepercayaan antarpeserta, identitas kelompok, dan empati (Berengü et al., 2024).

Aktivitas olahraga menciptakan interaksi antarsiswa, siswa dengan guru PJOK, maupun siswa dengan pembina ekstrakurikuler yang membentuk identitas dan konsep diri mereka. Hal ini memperbaiki kemampuan komunikasi, rasa percaya diri, dan empati siswa yang sering melemah karena terlalu sering bermain *game online*.

6. Kesimpulan dan Keterbatasan

Penelitian ini menegaskan bahwa olahraga memiliki kontribusi signifikan dalam membentuk karakter siswa di tengah maraknya penggunaan *game online*. Melalui aktivitas fisik yang terstruktur dan interaksi sosial yang muncul di dalamnya, siswa mengembangkan habitus positif berupa disiplin, kerja keras, tanggung jawab, serta kemampuan mengendalikan diri. Nilai-nilai ini membantu menekan perilaku impulsif yang sering terkait dengan kebiasaan bermain *game* berlebihan. Selain itu, olahraga berfungsi sebagai agen sosialisasi yang efektif, membangun kemampuan komunikasi, empati, dan rasa percaya diri siswa.

Temuan ini juga menegaskan bahwa olahraga tidak hanya berdimensi fisik, tetapi juga merupakan proses pendidikan yang kaya nilai. Oleh karena itu, sekolah perlu memperkuat peran olahraga sebagai bagian integral dari program pembentukan karakter. Dengan memaksimalkan olahraga sebagai ruang pembelajaran sosial, sekolah dapat membantu siswa mengembangkan perilaku positif yang relevan dengan tantangan era digital.

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan yang perlu diperhatikan dalam menginterpretasikan hasil. Pertama, data penelitian diperoleh melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi yang melibatkan jumlah informan terbatas, sehingga temuan tidak dapat digeneralisasikan secara luas ke seluruh populasi siswa. Kedua, penelitian ini tidak mengukur secara kuantitatif tingkat kecanduan *game online* maupun perubahan

karakter siswa, sehingga hasil lebih menggambarkan fenomena secara kualitatif dan belum dapat menunjukkan hubungan sebab-akibat secara pasti. Ketiga, pengumpulan data dilakukan dalam satu konteks sekolah, sehingga dinamika sosial, budaya, dan kebijakan sekolah lain mungkin menghasilkan temuan yang berbeda. Keempat, penelitian ini bergantung pada persepsi guru, pembina olahraga, dan siswa, sehingga terdapat kemungkinan bias subjektif dalam memberikan informasi. Kelima, faktor eksternal seperti lingkungan keluarga, pengaruh teman sebaya di luar sekolah, serta kondisi sosial-ekonomi tidak diteliti secara mendalam, padahal faktor-faktor tersebut dapat berkontribusi terhadap perilaku siswa dan kebiasaan bermain *game online*.

Referensi

1. Ali, Z., & Dwikurnaningsih, Y. (2019). Pengaruh Dari Dampak Game Online Terhadap Motivasi Belajar Pada Siswa Kelas Viii Smp Kristen 2 Salatiga. *Genta Mulia*, *X*(1), 122–133.
2. Amin, M., Di, O., Negeri, S. M. P., & Amin, M. (2021). Konseling Individual Terhadap Siswa Terpengaruh Game Online di 52 SMP Negeri 1 Tamansari. *Jurnal Administrasi Pendidikan & Konseling Pendidikan*, *2*(1), 52–62.
3. Andriansyah, R., & Tito Parta Wibowob, Raden Atqoc, Rendi Mulyadid, Ahmad Rizale, Dafa Hakimf, M Rizkig, N Destrianah, Zakiyah Rahmani, W. (2025). Sosiologi Olahraga Sebagai Sarana Pembentukan Karakter Anak Muda Rian. *Jurnal Ilmiah Multidisiplin Ilmu*, *2*(3), 64–70.
4. Berengü, R., Parra-plaza, F. J., & Castej, Á. (2024). *Values Scale for Positive Youth Development in Sport*. 2657–2670.
5. Bowden, J. L., Tickle, L., Naumann, K., & Bowden, J. L. (2019). Studies in Higher Education The four pillars of tertiary student engagement and Success : a holistic measurement approach holistic measurement approach. *Studies in Higher Education*, *0*(0), 1–18. <https://doi.org/10.1080/03075079.2019.1672647>
6. Bruner, M. W., Eys, M. A., Wilson, K. S., Côté, J., Bruner, M. W., Eys, M. A., Wilson, K. S., & Côté, J. (2014). *Sport , Exercise , and Performance Psychology Sport Athletes in Team Sport Athletes*. <https://doi.org/10.1037/spy0000017>
7. Czupich, M. (2020). *Sport as an instrument of social development - the example of London*. *20*(5), 2875–2882. <https://doi.org/10.7752/jpes.2020.s5390>
8. Ghildiyal, R. (2015). *BPS Presidential Address 2011 Role of Sports in the Development of an Individual and Role of Psychology in Sports **. 165–170. <https://doi.org/10.4103/0973-1229.153335>
9. Kiraly, O., & Griffiths, Mark D. (2014). Problematic Internet Use and Problematic Online Gaming Are Not the Same : Findings from a Large Nationally Representative Adolescent Sample. *Cyberpsychol Behav Soc Netw*, *17*(12), 749–754. <https://doi.org/10.1089/cyber.2014.0475>
10. Liu, J., & Zhang, L. (2021). *Exploration of the Research Paradigm of Sports Sociology from the Perspective of Field Theory*. *3*(3), 30–33. <https://doi.org/10.25236/FSR.2021.030306>
11. Lv, D. (2015). On Development of Sports Sociology from the Perspective of Functionalism Dongsheng Lv. *International Conference on Education, Management and Computing Technology (ICEMCT 2015) On, Icemct*, 735–738.
12. Muhasibi, A. Al, Nasrullah, M. H., Chaniago, F. M., & Hambali, B. (2024). Pengaruh Pendidikan Jasmani dan Olahraga Terhadap Karakter Siswa. *Integrated Sport Journal*, *2*(2), 65–70.
13. Musa, M. M., & Annur, A. F. (2022). Membentuk Karakter Peserta Didik Sekolah Dasar Melalui Pendidikan Olahraga Shaping the Character of Elementary School Students through Sports Education. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar*, *3*(2), 75–84. <https://doi.org/10.30595/jrpd.v3i2.13272>

14. Nasution, M. A., Januri, M. R., & Shodikin, M. A. (2022). Dampak Game Online Terhadap Perilaku Sosial Siswa SMPN 1 Puncak Sorik Marapi :Sebuah Analisis Fenomenological Analysis. *Acta Islamica Counsenesia: Counselling Research and Applications*, 2(2), 71–86.
15. Nurkadri, Siregar Indra, Y., Mahmuddin, & Salsabila. (2024). Pemahaman Dan Pembentukan Karakter Dalam Pendidikan Jasmani Dan Olahraga Melalui Perspektif Sosiologi. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research Volume*, 4, 16338–16345.
16. Prayuda, R. A., Munir, Z., Siam, W. N., Bondowoso, T., & Jadid, U. N. (2020). *Pengaruh Pemakaian Gadget Terhadap Perilaku Sosial Siswa di Sekolah Dasar Negeri Taal 01 Kecamatan Tapen Kab. Bondowoso*. 8.
17. Riskuna, R., & Uce, L. (2024). Studi Analisis Pengaruh Game Online Terhadap Minat. *Jurnal Pendidikan Nusantara*, 333, 10–11.
18. Sharkov, F. I., & Silkin, V. V. (2020). *Sociology of sports and the space of sports practices : Social genesis and sociological theories **. 20(1), 137–144. <https://doi.org/10.22363/2313-2272-2020-20-1-137-144>
19. Sun, Y., Wang, Y., Yu, H., Liu, J., & Feng, X. (2025). *The e ect of physical activities on internet addiction in college students : the mediating e ect of self control*. *Frontiers in Physiology*. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2025.1530740>
20. Usman, A., Kamal, M., & Saleh, M. S. (2023). Penerapan Konsep Sosiologi Olahraga dalam Kondusifitas Pertandingan. *Seminar Nasional Hasil Penelitian 2023 “Penguatan Riset, Inovasi, Kreativitas Penelitian Di Era 5.0”*. LP2M-Universitas Negeri Makasar, 473–478.
21. Wichstrøm, L. (2019). Symptoms of Internet Gaming Disorder in Youth : Predictors and Comorbidity. *Journal of Abnormal Child Psychology* (2019), 5, 71–83.

