

# Pengaruh Game Online Terhadap Perilaku Sosial Siswa SLTA

Oleh:

Aisyah Farah Mu'minah

Dosen Pembimbing:

Budi Haryanto

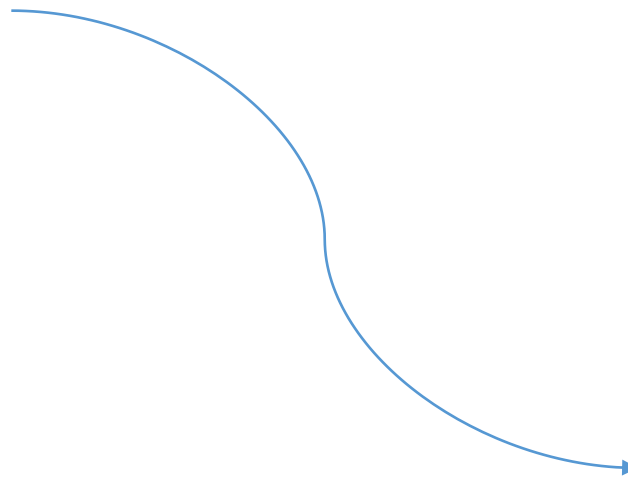
Program Studi Pendidikan Agama Islam

Universitas Muhammadiyah Sidoarjo

Juli, 2023

# PENDAHULUAN

Game Online



Perilaku Sosial

# RUMUSAN MASALAH

**1.**

Bagaimana pengaruh game online terhadap perilaku sosial siswa SLTA di Kecamatan Bangil?

Bagaimana dampak game online terhadap perilaku sosial siswa SLTA di Kecamatan Bangil?

**2.**

# TUJUAN PENELITIAN

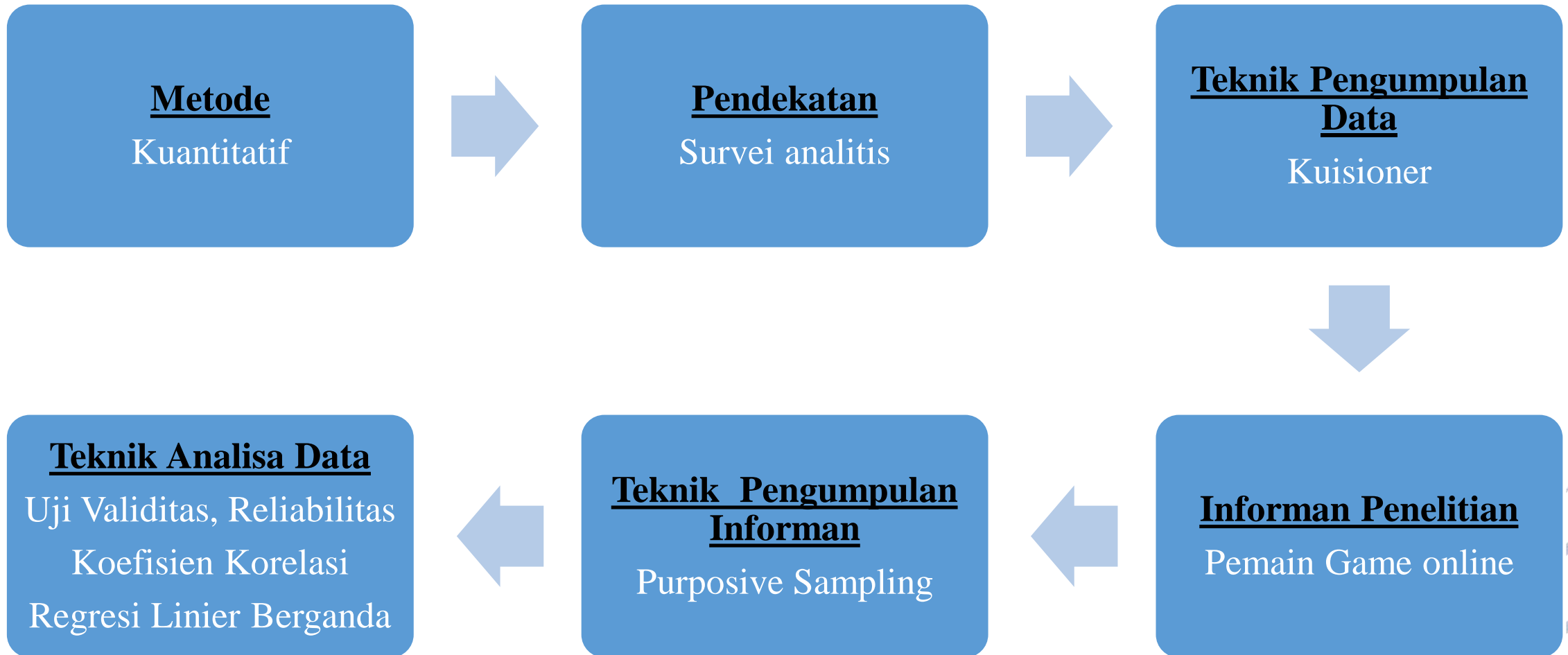
1.

Untuk mengetahui bagaimana pengaruh game online terhadap perilaku sosial siswa SLTA di Kecamatan Bangil.

2.

Untuk mengetahui bagaimana dampak game online terhadap perilaku sosial siswa SLTA di Kecamatan Bangil.

# METODE



# HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada hasil jawaban analisis kuisioner dapat dilihat pengaruh bermain *game online* terhadap perubahan perilaku sosial siswa SLTA dengan 50 responden terdiri dari 86% laki-laki dan 14% perempuan dengan rentang umur 16-18 tahun, lebih dominan yaitu sebesar 48% dengan umur 17 tahun sedangkan sisanya 24% berumur 16 tahun dan 28% berumur 18 tahun.

# HASIL DAN PEMBAHASAN

## Uji Instrumen

Berdasarkan output di samping, semua item pernyataan X1-X10 nilai sig semuanya kurang dari 0,05 (0,000) atau semua nilai koefisien korelasinya ada tanda \*\* sehingga dapat disimpulkan bahwa semua pernyataan dalam kuesioner adalah valid. Begitu juga dengan variabel Y1-Y10.

## Uji Validitas Variabel X

		Correlations										
		x1	x2	x3	x4	x5	x6	x7	x8	x9	x10	x
x1	Pearson Correlation	1	,044	-,012	,095	,413**	,125	,109	,201	,336*	,200	,532**
	Sig. (2-tailed)		,763	,934	,511	,003	,386	,450	,161	,017	,165	,000
	N	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50
x2	Pearson Correlation	,044	1	,346*	,515**	,314*	,388**	,595**	,245	,465**	,186	,649**
	Sig. (2-tailed)	,763		,014	,000	,026	,005	,000	,086	,001	,195	,000
	N	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50
x3	Pearson Correlation	-,012	,346*	1	,377**	,075	,560**	,429**	,595**	,477**	,218	,581**
	Sig. (2-tailed)	,934	,014		,007	,604	,000	,002	,000	,000	,128	,000
	N	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50
x4	Pearson Correlation	,095	,515**	,377**	1	,201	,381**	,414**	,273	,331*	,207	,590**
	Sig. (2-tailed)	,511	,000	,007		,161	,006	,003	,055	,019	,149	,000
	N	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50
x5	Pearson Correlation	,413**	,314*	,075	,201	1	,178	,170	,146	,392**	,232	,523**
	Sig. (2-tailed)	,003	,026	,604	,161		,216	,237	,311	,005	,106	,000
	N	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50
x6	Pearson Correlation	,125	,388**	,560**	,381**	,178	1	,449**	,757**	,704**	,248	,697**
	Sig. (2-tailed)	,386	,005	,000	,006	,216		,001	,000	,000	,082	,000
	N	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50
x7	Pearson Correlation	,109	,595**	,429**	,414**	,170	,449**	1	,428**	,378**	,187	,663**
	Sig. (2-tailed)	,450	,000	,002	,003	,237	,001		,002	,007	,194	,000
	N	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50
x8	Pearson Correlation	,201	,245	,595**	,273	,146	,757**	,428**	1	,544**	-,111	,576**
	Sig. (2-tailed)	,161	,086	,000	,065	,311	,000	,002		,000	,443	,000
	N	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50
x9	Pearson Correlation	,336*	,465**	,477**	,331*	,392**	,704**	,378**	,544**	1	,307*	,768**
	Sig. (2-tailed)	,017	,001	,000	,019	,005	,000	,007	,000		,030	,000
	N	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50
x10	Pearson Correlation	,200	,186	,218	,207	,232	,248	,187	-,111	,307*	1	,503**
	Sig. (2-tailed)	,165	,195	,128	,149	,106	,082	,194	,443	,030		,000
	N	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50
x	Pearson Correlation	,532**	,649**	,581**	,590**	,523**	,697**	,663**	,576**	,768**	,503**	1
	Sig. (2-tailed)	,000	,000	,000	,000	,000	,000	,000	,000	,000	,000	
	N	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50

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

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

## Uji Validitas Variabel Y

		Correlations										
		y1	y2	y3	y4	y5	y6	y7	y8	y9	y10	y
y1	Pearson Correlation	1	,183	,381**	,192	,332*	,250	,359*	,129	,206	,074	,578**
	Sig. (2-tailed)		,204	,006	,183	,019	,080	,010	,371	,151	,610	,000
	N	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50
y2	Pearson Correlation	,183	1	,346*	,515**	,314*	,388**	,595**	,187	,039	,191	,624**
	Sig. (2-tailed)	,204		,014	,000	,026	,005	,000	,193	,789	,185	,000
	N	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50
y3	Pearson Correlation	,381**	,346*	1	,377**	,075	,560**	,429**	,219	,120	-,052	,534**
	Sig. (2-tailed)	,006	,014		,007	,604	,000	,002	,126	,406	,720	,000
	N	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50
y4	Pearson Correlation	,192	,515**	,377**	1	,201	,381**	,414**	,010	-,051	,031	,434**
	Sig. (2-tailed)	,183	,000	,007		,161	,006	,003	,946	,727	,829	,002
	N	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50
y5	Pearson Correlation	,332*	,314*	,075	,201	1	,178	,170	,233	,186	,288*	,540**
	Sig. (2-tailed)	,019	,026	,604	,161		,216	,237	,104	,197	,042	,000
	N	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50
y6	Pearson Correlation	,250	,388**	,560**	,381**	,178	1	,449**	-,006	,000	,058	,441**
	Sig. (2-tailed)	,080	,005	,000	,006	,216		,001	,968	1,000	,687	,001
	N	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50
y7	Pearson Correlation	,359*	,595**	,429**	,414**	,170	,449**	1	,287*	,000	,072	,631**
	Sig. (2-tailed)	,010	,000	,002	,003	,237	,001		,043	1,000	,621	,000
	N	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50
y8	Pearson Correlation	,129	,187	,219	,010	,233	-,006	,287*	1	,128	-,071	,498**
	Sig. (2-tailed)	,371	,193	,126	,946	,104	,968	,043		,376	,623	,000
	N	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50
y9	Pearson Correlation	,206	,039	,120	-,051	,186	,000	,000	,128	1	,134	,475**
	Sig. (2-tailed)	,151	,789	,406	,727	,197	1,000	1,000	,376		,352	,000
	N	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50
y10	Pearson Correlation	,074	,191	-,052	,031	,288*	,058	,072	-,071	,134	1	,420**
	Sig. (2-tailed)	,610	,185	,720	,829	,042	,687	,623	,623	,352		,002
	N	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50
y	Pearson Correlation	,578**	,624**	,534**	,434**	,540**	,441**	,631**	,498**	,475**	,420**	1
	Sig. (2-tailed)	,000	,000	,000	,002	,000	,001	,000	,000	,000	,002	
	N	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50

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

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

# HASIL DAN PEMBAHASAN

## Uji Instrumen

Berdasarkan hasil tabel ditentukan bahwa semua pernyataan yang diajukan untuk variabel pengaruh game online dan variabel perilaku sosial memiliki nilai Cronbach's Alpha lebih besar dari 0,60. Oleh karena itu, semua instrumen pernyataan yang diusulkan sesuai untuk digunakan sebagai alat ukur penelitian dan dianggap dapat diandalkan.

## Uji Reliabilitas X

### Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
,757	10

## Uji Reliabilitas Y

### Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
,608	10



# HASIL DAN PEMBAHASAN

## Analisis Koefisien Determinasi

Berdasarkan Tahasil tabel 3 di atas bahwa R yang diperoleh sebesar 0,774 dan sisanya 0,226 menunjukkan bahwa adanya pengaruh variabel lain selain yang diteliti oleh peneliti. Yang artinya variabel game online (X) terhadap perilaku sosial (Y) sebesar 0,774 adalah hubungan kuat, sedangkan sisanya sebesar 0,226 dipengaruhi oleh faktor-faktor variabel lain selain variabel yang diteliti oleh peneliti.

## Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	,774 <sup>a</sup>	,598	,590	1,988

a. Predictors: (Constant), x

# HASIL DAN PEMBAHASAN

## Analisis Regresi Linier Berganda

Berdasarkan hasil tabel menghasilkan data bahwa konstanta ( $\alpha$ ) yang dihasilkan 5,066 menyatakan jika tidak ada variabel bebas (game online), maka perilaku sosial sebesar 5,066, sedangkan nilai koefisien X sebesar 0,848 yang menyatakan bahwa penambahan variabel game online sebesar 1 satuan akan meningkatkan perilaku sosial dan sebaliknya.

Coefficients<sup>a</sup>

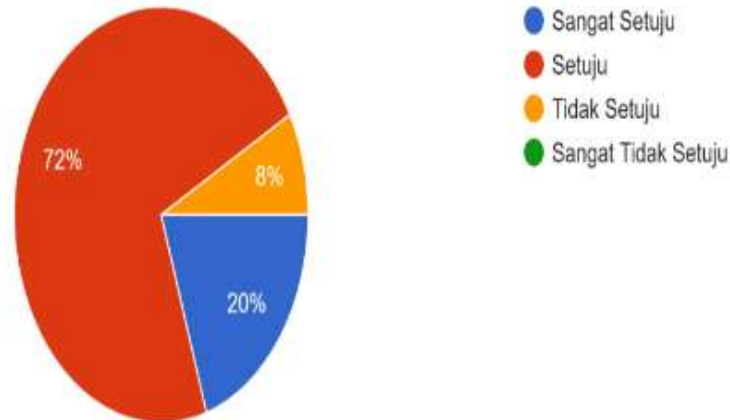
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	5,066	3,138		1,614	,113
	X	,848	,100	,774	8,457	,000

a. Dependent Variable: y

# DIAGRAM BERMAIN GAME ONLINE

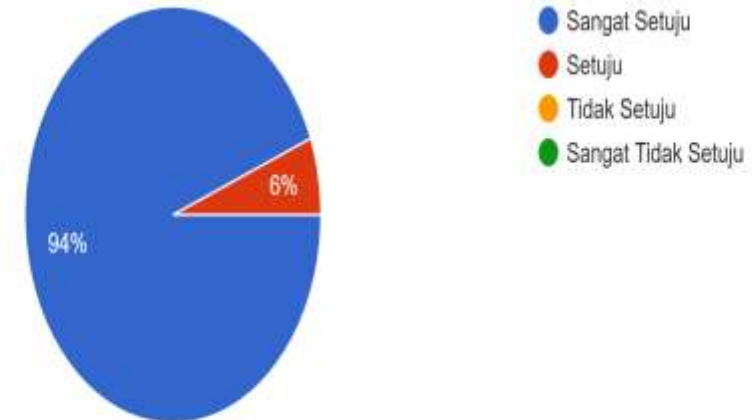
Sekali bermain saya bisa menghabiskan waktu 1-2 jam

50 jawaban



Dalam sehari saya bermain game online lebih dari 2 kali

50 jawaban



Dapat ditarik kesimpulan dari diagram di atas bahwa hasil pengamatan menunjukkan bahwa hampir seluruh responden sekurangnya menghabiskan waktu empat jam untuk bermain game online bahkan sampai tidak kenal waktu, ini menimbulkan sikap adiksi. Bahkan jika ada orang lain yang mengganggu mereka saat bermain mereka akan marah dan pada saat bermain mereka mengeluarkan kata-kata kasar. Para pemain pun jika belum menang/berhasil tidak akan berhenti bermain dan itu menyebabkan gangguan terhadap produktivitas sehari-hari seperti kesehatan menurun, lupa janji terhadap orang lain, lalai dalam hal ibadah, terbengkalai tugas karena game online, bentuk simpati terhadap orang lain menurun.

# KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis statistik dan pembahasan, hasil yang diperoleh menunjukkan bahwa tingkat bermain game online di Kecamatan Bangil berada pada kategori tinggi dan bermain game online memiliki pengaruh terhadap perilaku sosial siswa SLTA. Adapun daya prediksi bermain game online terhadap perilaku sosial siswa SLTA ditunjukkan dengan koefisien determinan  $R^2 = 0,774$  yang artinya terdapat 77,4% pengaruh bermain game online terhadap perilaku sosial siswa SLTA ditentukan oleh kecanduan game online. Sedangkan sisanya sebesar 22,6% penyesuaian sosial dipengaruhi oleh faktor lain. Game online dapat berdampak positif pada siswa yaitu meningkatkan kemampuan berbahasa Inggris, terbiasa berfikir kritis dan kognitif dalam strategi, menambah relasi, namun ada dampak negatif yang akan dialami seperti mengeluarkan kata kasar, gangguan terhadap produktivitas sehari-hari seperti kesehatan menurun, lupa janji terhadap orang lain, lalai dalam hal ibadah, terbengkalai tugas karena game online, bentuk simpati terhadap orang lain menurun.

# REFERENSI

- [1] B. Haryanto and A. Kurniawan, "Implementasi Aplikasi Android Menggunakan App Inventor," *Insa. Pembang. Sist. Inf. dan Komput.*, vol. 9, no. 1, pp. 1–9, 2021, doi: 10.58217/ipsikom.v9i1.189.
- [2] C. Z. Aji, *Berburu rupiah lewat game online*. Yogyakarta: Bounabooks., 2012.
- [3] Samuel Henry, "Cerdas dengan Game: Panduan Praktis bagi Orangtua dalam Mendampingi Anak Bermain Game," pp. 5–6, 2010.
- [4] Nunu Nurfidaus dan Risnawati, ""Studi Tentang Pembentukan Kebiasaan dan Perilaku Sosial Siswa,"" *Lensa Pendas*, vol. 4 no 1, p. 39, 2019.
- [5] R. Senapartha, I Kadek Dendy; Ferdiana, Ridi; Hartanto, "Pengaruh Game Bergenre Multiplayer Online Battle Arena (MOBA) terhad ap Kemampuan Kognitif Pemain," *Semin. Nas. Teknol. Inf. dan Komun. Terap.*, pp. 105-110., 2015.
- [6] A. Kristanti, "Pengaruh Game Online Dan Tingkat Ekonomi Terhadap Perilaku Dan Hasil Belajar Siswa," *J. Pendidik. Komput.*, pp. 1–15, 2019.
- [7] E. P. R. J. C. J. Kho, "Pengaruh Game Online Terhadap Kemampuan Berbahasa Inggris," *Comput. Based Inf. Syst. J.*, vol. 02, pp. 29–36, 2020.
- [8] I. Dhamayanthie, "Dampak Game Online Terhadap Perilaku Mahasiswa Akamigas Balongan," *Communications*, vol. 4, pp. 13–15, 2020.
- [9] Sugiyono, *Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methods)*. Bandung: CV Alfabeta. 2018.
- [10] Andri Arif Kurniawan dan Andy Widhiya Bayu Utomo, ""Jangan Suka Game Online, Pengaruh Game Online dan Tindakan Pencegahan,"" in *Magetan: CV. AE MEDIA GRAFIKA*, 2019, p. cetakan 1.
- [11] J. Firdaus, "Pelaksanaan kewajiban orang tua terhadap anak pecandu game online di jalan raya kota bengkulu dalam perspektif hukum islam," *QIYAS J. Huk. Islam dan Peradil.*, vol. 3, no. 1, pp. 206–219, 2018.
- [12] S. L. Chen, C. Y. & Chang, "Eksplorasi Kecenderungan Kecanduan Game Online Karena Fitur Desain Aneh yang Disukai Pengguna.," *Ilmu Kesehat. dan Inf. Asia*, pp. 1–4, 2008.
- [13] Rikarahim dan Muh. Yusuf Hidayat, ""Perbandingan Perilaku Sosial Melalui Model Pembelajaran Group Investigation dan Think Pair Share Siswa Mata Pelajaran Fisika Kelas X SMA Negeri 1 Soromandi Kab. Bima,"" *Pendidik. Fis.*, vol. 3 no 2, p. 164, 2015.
- [14] A. W. Kustiawan, A. A., & Utomo, *Jangan Suka Game Online Pengaruh Game Online dan Tindakan Pencegahan*. Magetan: CV. AE Media Grafika., 2019.
- [15] E. Prastius, "Pengaruh Game Online terhadap Kemampuan Berbahasa Inggris," *Comput. Based Inf. Syst. J.*, vol. 8, no. 2, pp. 29–36, 2020, doi: 10.33884/cbis.v8i2.1959.
- [16] A. S. M. Angga Ardiansyah, Dany Pratmanto, "Issn : 2461-0690 Issn : 2461-0690," *IJSE – Indones. J. Softw. Eng. Implementasi*, vol. 4, no. 2, pp. 6–13, 2018.
- [17] S. Khoiriyah, "Dampak Game Online Terhadap Perilaku Remaja Dalam Pelaksanaan Ibadah Sholat Lima Waktu Di Desa Rangai Kecamatan Katibung Kabupaten Lampung Selatan," *Pakistan Res. J. Manag. Sci.*, vol. 7, no. 5, pp. 1–2, 2018.
- [18] D. K. Irmawati, "What Makes High-Achiever Students Hard to Improve Their Speaking Skill?," *JEEES (Journal English Educ. Soc.)*, vol. 1, no. 2, pp. 71–82, 2016, doi: 10.21070/jees.v1i2.442.
- [19] L. Hartanto, "Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Board Game Kanban dalam Prestasi Pembelajaran Siklus Produksi," surabaya, 2016.
- [20] A. Lestari, S. M. P., & Mantasa, "Hubungan Intensitas Bermain Game Online Dengan Tingkat Konsentrasi Belajar Mahasiswa," *Acta Mater.*, vol. 33, no. 10, pp. 348–352, 2008.
- [21] Y. Fahrizal and B. Y. Pratama, "Intensity Of Violent Behavior In Adolescents Addicted To Violent Online Games In Yogyakarta Indonesia," *Dunia Keperawatan J. Keperawatan dan Kesehat.*, vol. 9, no. 1, p. 64, 2021, doi: 10.20527/dk.v9i1.9448.

