

# Online Games on the Behavior of High School Students [Pengaruh Game Online Terhadap Perilaku Sosial Siswa SLTA]

Aisyah Farah Mu'minah<sup>1</sup>, Budi Haryanto<sup>\*2</sup>

<sup>1</sup>) Program Studi Pendidikan Agama Islam, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

<sup>2</sup>) Dosen Pendidikan Agama Islam, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

\*Email Penulis Korespondensi: [budiharyanto@umsida.ac.id](mailto:budiharyanto@umsida.ac.id)

**Abstract.** *Several aspects of life are currently undergoing transformations due to the rapid advancement of communication technology, and one such aspect is entertainment, specifically online games. The primary purpose of online games is to provide amusement to individuals and prevent them from experiencing boredom after completing routine tasks. However, individuals become addicted to online games primarily due to the intense gameplay, particularly among teenage groups. Even excessive online games has negative consequences, including social inequality such as timelessness and a decline in manners. This study aimed to examine the correlation between online games and the social behavior of high school students in the Bangil District. This study employed a quantitative method utilizing an analytical survey. The sampling technique employed was purposive sampling, conducted in several coffee shops within the Bangil District, with a sample size of 50 respondents. The findings of this study revealed a negative impact of online games on the social behavior of high school students, as indicated by the equation  $Y = 5.066 + 0.848X$ , demonstrating a significant influence. The correlation between  $X$  and  $Y$  is 0.774, indicating a negative relationship between the variables. The remaining 0.226 falls outside the scope of this investigation. There existed a strong and significant negative relationship between online games and the social behavior of high school students. The impact of online games on students' social behavior manifested in several negative aspects, including the usage of harsh language, disruption of daily productivity leading to health deterioration, failure to keep promises to others, neglecting religious worship, abandoning tasks, and a decrease in the display of empathy towards others.*

**Keywords** - High School Students, Online Games, Social Behavior

**Abstrak.** *Kemajuan teknologi komunikasi saat ini telah mengakibatkan perubahan pada beberapa bagian kehidupan, termasuk industri hiburan, yaitu game online. Umumnya, game online digunakan sebagai bentuk relaksasi dan menghilangkan kelelahan setelah menyelesaikan tugas sehari-hari. Namun, pada kenyataannya, orang menjadi kecanduan game online karena intensitas permainan game yang tinggi, terutama di kalangan remaja. Bahkan game online secara berlebihan membawa dampak negatif dan beberapa kesenjangan sosial seperti tidak disiplin waktu, sopan santun menurun. Peneliti ingin mengetahui bagaimana pengaruh dan hubungan game online terhadap perilaku sosial siswa SLTA di Kecamatan Bangil. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif, dengan survei analitis. Populasi dan sampel menggunakan purposive sampling di beberapa warung kopi Kecamatan Bangil, sampel yang diambil sebanyak 50 responden. Hasil penelitian menunjukkan adanya pengaruh game online terhadap perilaku sosial siswa SLTA yaitu  $Y = 5,066 + 0,848 X$  yang artinya ada pengaruh yang signifikan. Korelasi antara  $X$  dan  $Y$  sebesar 0,774 dan sisanya 0,226 menunjukkan bahwa adanya hubungan variabel lain selain yang diteliti oleh peneliti. Adanya hubungan yang kuat dan signifikan antara game online dengan perilaku sosial siswa SLTA. Pengaruh game online terhadap*

*perilaku sosial siswa terdapat dampak negatif yaitu mengeluarkan kata kasar, gangguan terhadap produktivitas sehari-hari seperti kesehatan menurun, lupa janji terhadap orang lain, lalai dalam hal ibadah, tugas terbengkalai, bentuk simpati terhadap orang lain menurun.*

**Kata Kunci** - Siswa SLTA, Game Online, Perilaku Sosial

## I. PENDAHULUAN

Seiring berjalannya zaman, perkembangan teknologi dan ilmu pengetahuan semakin pesat dan terus meningkat. Manusia akan kesulitan untuk menyampaikan informasi dan sulit untuk berkomunikasi jika teknologi dan ilmu pengetahuan tidak ada. Perkembangan teknologi yang terus meningkat dan semakin pesat berdampak besar dari berbagai aspek dan dimensi bagi kehidupan manusia saat ini. Perkembangan itu terlihat dengan cepatnya informasi yang sampai dan banyaknya ragam saluran informasi yang didapat masyarakat.

Internet yang berkembang pesat seiring dengan perkembangan zaman, menawarkan banyak manfaat. Produk perkembangan teknologi lainnya adalah ponsel. Semakin maraknya pengguna ponsel khususnya di kalangan remaja telah menyebabkan perubahan penyebaran informasi, dari informasi yang hanya ditempel di area pengumuman di kampus menjadi informasi yang dapat diakses melalui handphone [1]. Internet dan ponsel sama-sama memiliki manfaat yaitu sebagai sarana hiburan. Salah satu permainan yang dapat digunakan di handphone adalah game online. Game online merupakan permainan yang dapat dijalankan apabila ada koneksi internet [2]. Seperti yang kita ketahui, game online sekarang populer dan diminati dari segala usia.

Game mudah diakses melalui handphone dan aplikasi multimedia internet. Game online merupakan permainan dapat dimainkan melalui handphone menggunakan internet. Game saat ini berbeda dengan dulu, dulu hanya dimainkan oleh satu orang tetapi sekarang bisa dimainkan lebih dari dua orang secara bersamaan [3]. Game online merupakan game yang bisa diakses oleh banyak pemain, dan di mana mesin yang digunakan oleh para pemain terhubung melalui jaringan internet.

Saling ketergantungan ditunjukkan dalam berbagai aktivitas manusia, dan perilaku sosial adalah salah satunya. Kapasitas untuk berinteraksi dengan orang-orang, baik secara fisik maupun mental adalah contoh perilaku sosial. Perasaan, perilaku, dan mentalitas semuanya mengarah pada perilaku semacam ini. Tindakan ini dihasilkan dari kebutuhan untuk berkomunikasi dengan orang lain. Cara seseorang berinteraksi dengan dan bereaksi terhadap orang lain adalah komponen sosial penting yang harus diselidiki, terutama dalam konteks game online. Kita manusia secara alami bergantung satu sama lain dan tidak dapat bertahan hidup dalam isolasi. Jadi, manusia membutuhkan jejaring sosial yang terdiri dari orang-orang yang dapat diajak bicara dan bergaul dengan pada tingkat pribadi dan sosial [4].

Penelitian dari Dendy dkk menunjukkan bahwa grup pemain DOTA memiliki kemampuan pengalihan tugas, memori kerja, dan multitasking yang unggul daripada grup pemain non-DOTA, menunjukkan pengaruh elemen gameplay MOBA termasuk taktik dan strategi; manajemen mikro dan makromanajemen; awal-tengah dan akhir permainan; dan sistem sumber daya. Sehingga dapat disimpulkan bahwa gameplay RTS pada MOBA berpengaruh terhadap kemampuan kognitif pemula [5].

Sementara itu, temuan Kristanti menunjukkan bahwa bermain video game online dapat mengubah cara orang berpikir dan bertindak. Temuan penelitian menunjukkan

bahwa siswa yang secara teratur terlibat dalam game online cenderung berasal dari latar belakang kelas menengah. Hasil KKM menunjukkan bahwa siswa yang bermain game online memiliki hasil belajar rata-rata, oleh karena itu siswa yang bermain game online tidak mengungguli rekan-rekan mereka yang tidak bermain dalam hal prestasi akademik. Siswa yang bermain game online lebih cenderung memanfaatkan tunjangan sekolah mereka sebagai biaya untuk bermain game online, sementara siswa yang bermain game online di rumah menggunakan komputer pribadi mereka sendiri [6].

Partisipasi dalam game berbasis pembelajaran online memiliki efek positif pada kemampuan mendengarkan dan berbicara bahasa Inggris seseorang, serta minat seseorang secara keseluruhan dalam belajar, tanpa menggunakan paksaan atau manipulasi, dan dapat memberikan motivasi belajar yang tinggi untuk mencapai hasil maksimal dibandingkan dengan pembelajaran non-game tradisional menggunakan metode membaca dan mendengarkan dalam bahasa Inggris[7].

Remaja memiliki minat yang kuat dalam game online, tetapi jika kegiatan ini menciptakan masalah dalam kehidupan nyata, itu dapat dianggap merugikan diri sendiri. Perilaku berbahaya ini menjadi faktor dalam menilai proporsi kecanduan. Sehingga berpengaruh pada aktivitas yang berhubungan dengan kemalasan remaja. [8].

Dapat disimpulkan dari pernyataan di atas bahwa bermain game online memiliki efek baik dan buruk. Siswa yang kecanduan game online mungkin tidak menunjukkan perubahan perilaku yang nyata, tetapi orang lain di sekitar mereka secara tidak langsung terpengaruh. Lingkungan sosial pada dasarnya mempengaruhi perilaku manusia. Mengingat fenomena game online dan dampaknya saat ini, yang sangat diminati di kalangan penonton Indonesia, termasuk di Kabupaten Bangil, khususnya di kalangan siswa SLTA, peneliti ingin mempelajari lebih lanjut tentang dampak game online terhadap perubahan perilaku sosial siswa SLTA. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana hubungan dan pengaruh game online terhadap perilaku sosial siswa SLTA di Kecamatan Bangil. Penelitian ini memiliki daya tarik yang berbeda dengan penelitian lain, karena penelitian ini terkait perilaku sosial pengguna internet khususnya dalam memainkan game online.

## II. METODE

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan pendekatan survei analitis, pengumpulan data dengan teknik kuisioner yang disebarluaskan secara online dengan perangkat google form. Pemilihan responden dilakukan secara acak dan dikombinasikan dengan teknik bola salju, atau lebih dekat dengan teknik purposive sampling. Peneliti menyeleksi responden yang bukan pemain untuk di eliminir. Yang terpilih sebagai responden secara acak diminta untuk mengajak teman atau komunitasnya untuk bersedia mengisi form kuesioner yang sudah tersedia di google form. Responden yang terkumpul sebanyak 50 orang siswa SLTA sebagai sampel penelitian yang tersebar di beberapa kelurahan.

Populasi penelitian ini mencakup seluruh siswa SLTA di Kecamatan Bangil dengan kategori pemain atau player game online. Jenis data berbentuk data kuantitatif, yaitu data yang diperoleh dalam bentuk angka yang berkaitan dengan pernyataan yang relevan dengan masalah penelitian. Kuesioner dirancang dengan menggunakan skala likert, sehingga responden memilih alternatif jawaban yang sesuai dengan pengetahuan yang dimilikinya. Kuesioner dalam penelitian ini bertujuan untuk menggali data tentang intensitas bermain game online terhadap perilaku sosial siswa SLTA di Kecamatan Bangil.

Langkah kegiatan sebelum menganalisis data, dilakukan terlebih dahulu uji reliabilitas dan validitas. Kriteria reliabilitas suatu kuesioner adalah apakah kuesioner tersebut memiliki Cronbach's Alpha  $> 0,60$ . Untuk menguji keeratan hubungan pengaruh game online terhadap perilaku sosial siswa SLTA di dalam penelitian ini digunakan teknik analisis korelasi dan regresi, statistik korelasi sederhana dan korelasi ganda dalam menguji hipotesis.

Untuk dapat memberikan penafsiran terhadap koefisien korelasi yang ditemukan, berpedoman pada ketentuan interpretasi koefisien korelasi Sugiyono (2018). Besarnya pengaruh variabel bebas yakni game online (X) terhadap perubahan perilaku sosial (Y) dihitung dengan analisis regresi linier sederhana.  $Y = a + bX$ .

### III. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### Hasil

Pada hasil jawaban analisis kuisisioner 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. Terdapat 10 item untuk mencari data mengenai game online (Variabel X) dalam penelitian ini, pernyataan berkaitan tentang beberapa aspek seperti frekuensi bermain game online, waktu bermain game online, serta emosional saat bermain. Sedangkan untuk mencari data mengenai perilaku sosial (Variabel Y) terdapat 10 item pernyataan diantaranya seperti, berhubungan dengan motivasi belajar, memahami situasi terhadap lingkungan, kualitas keseharian, masalah kesehatan.

Pada variabel X indikator beberapa pernyataan seperti “saya tidak bisa berhenti bermain jika belum menang” dengan presentase jawaban setuju sebanyak 92%. Kemudian pada butir pernyataan “bermain game online dapat meningkatkan kemampuan bahasa Inggris” dengan presentase jawaban setuju sebanyak 86%. Pada variabel Y indikator pernyataan “Jika ada seseorang yang meminta bantuan kepada saya saat bermain game online, saya langsung menolong tanpa menunda” dengan presentase jawaban tidak setuju sebanyak 74%. Kemudian pernyataan “bermain game online memperluas lingkungan pertemanan” dengan presentase jawaban sangat setuju sebanyak 90%.

Variabel X dan Y diperoleh secara keseluruhan dari hasil uji validitas, dan nomor barang dinyatakan sah sejak  $r$  hitung  $> r$  tabel dengan nilai signifikan 0,05. Reliabilitas menunjukkan bahwa peralatan pengukuran dapat diandalkan sebagai instrumen pengumpulan data. Cronbach's Alpha  $> 0,60$  dianggap dapat dipercaya dalam variabel, sedangkan Cronbach's Alpha  $< 0,60$  tidak dapat diandalkan. Berikut adalah hasil uji validitas dan reliabilitas:

**Tabel 1.**

#### Uji Validitas dan Reliabilitas

Variabel	Cronbach's Alpha	Construck	Keterangan
Game Online	0,757	$>0,60$	Reliabel
Perilaku Sosial	0,608	$>0,60$	Reliabel

Berdasarkan Tabel 1 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.

**Tabel 2.**  
**Uji Regresi Linier Sederhana**

Modal	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error			
(Constant)	5,066	3,138		1,614	0,113
x	0,848	0,100	0,774	8,457	0,000

Berdasarkan Tabel 2 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.

**Tabel 3.**  
**Uji Koefisien Korelasi Berganda**

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	0,774 <sup>a</sup>	0,598	0,590	1,988

Berdasarkan 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.

## Pembahasan

Game online adalah game atau permainan yang dapat dihubungkan ke koneksi internet atau jaringan lokal dan menghubungkan pemain satu sama lain yang memainkan game yang sama [10]. Game online adalah subgenre game elektronik yang dimainkan dalam pengaturan multipemain jaringan, seringkali di beberapa komputer, ponsel, konsol game, laptop, atau perangkat game lainnya. Ini bisa dimainkan oleh banyak pengguna pada saat yang sama [11].

Dapat disimpulkan bahwa game online didefinisikan sebagai game yang memungkinkan permainan kooperatif melalui perangkat dengan akses ke jaringan online. Ada peraturan untuk game online yang harus mereka pelajari. Agar mereka mengikuti plot saat mereka bermain. Game online bisa jadi menyenangkan, tetapi pemain perlu menyadari

bagaimana game ini mempengaruhi pengguna. Meskipun kualitas adiktif game online sebanding dengan kecanduan lainnya, kecanduan judi online dianggap sebagai kebutuhan psikologis daripada fisik. Kecanduan game yang dimainkan secara online dapat bermanifestasi setidaknya ada empat:

- a. **Compulsion (Kompulsif/dorongan untuk melakukan sesuatu secara terus-menerus)**  
Kebutuhan yang tak henti-hentinya untuk bermain video game berasal dari dalam jiwa sendiri.
- b. **Withdrawal (Penarikan Diri)**  
Ini adalah upaya untuk melepaskan atau mundur dari sesuatu. Seseorang yang tidak dapat melepaskan dirinya untuk melakukan apa pun selain bermain game online dikatakan dalam penarikan.
- c. **Tolerance (Toleransi)**  
Toleransi adalah membiarkan diri kita merasa nyaman dengan tindakan kita. Dalam kebanyakan konteks, toleransi terhadap sesuatu seperti game online diukur dalam hal jumlah total waktu yang dihabiskan untuk aktivitas yang dimaksud. Sampai mereka mengisi game online, sebagian besar gamer akan terus memainkannya.
- d. **Interpersonal and Health-Related Problem (Masalah Hubungan Interpersonal dan Kesehatan)**  
Ini adalah masalah sosial yang mungkin memiliki efek negatif pada kesehatan kita. Pecandu menghabiskan begitu banyak waktu tenggelam dalam dunia maya sehingga mereka jarang memikirkan keadaan hubungan nyata mereka. Demikian pula, ketika menyangkut kesejahteraan fisik mereka, mereka yang menghabiskan terlalu banyak waktu bermain game mengabaikan masalah seperti keterlambatan, kebersihan yang buruk, dan gizi buruk [12].

Hubungan antara seseorang dan lingkungannya adalah perilaku sosial. Perilaku sosial mengacu pada tindakan fisik dan mental yang dilakukan oleh orang-orang dalam hubungannya dengan orang lain untuk memuaskan diri mereka sendiri atau orang lain berdasarkan kriteria sosial dan sebaliknya. Manusia pada dasarnya mudah bergaul dan tidak dapat bertahan hidup tanpa bantuan orang lain. Oleh karena itu, manusia membutuhkan teman dan komunitas yang dengannya ia dapat berinteraksi dan bergaul, baik secara internal maupun eksternal, sesuai kebutuhan [4].

Menurut Hurlock (2003:261) berpendapat bahwa perilaku sosial merupakan indikasi kompetensi sosial. Selain itu, kata perilaku sosial digunakan untuk menggambarkan tindakan umum individu dalam masyarakat, yang umumnya mencerminkan norma-norma perilaku di antara orang-orang pada usia dan status sosial ekonomi yang sama. Baron dan Byrne dalam Rikarahim dan Muh. Yusuf menyatakan bahwa perilaku sosial seseorang dapat dibentuk dari empat kategori yaitu [13]:

- a. **Perilaku dan Karakteristik Orang Lain**  
Jika seseorang sering berinteraksi dengan orang lain yang memiliki sikap baik, mereka cenderung menyesuaikan diri dengan norma kesopanan masyarakat. Sebaliknya, jika mereka terlibat dengan individu yang sombong, mereka akan dipengaruhi oleh perilaku mereka.
- b. **Proses Kognitif**  
Kenangan dan pikiran, seperti ide, keyakinan, dan pertimbangan, yang merupakan dasar dari persepsi sosial seseorang berdampak pada perilaku sosial mereka.
- c. **Faktor-faktor lingkungan alami**  
Faktor ini terkadang dapat mempengaruhi perilaku sosial seseorang. Orang-orang dari daerah pesisir atau pegunungan yang terbiasa berbicara keras menunjukkan perilaku

sosial yang lebih aktif, sementara orang-orang muda dari situasi pedesaan yang terbiasa berbicara dengan lembut berbicara lebih pelan.

d. Tata Budaya

Sebagai pengaturan untuk interaksi manusia dan kognisi, budaya menyediakan struktur. Seseorang dari satu latar belakang etnis mungkin mengalami kejutan budaya saat mengunjungi masyarakat yang menekankan seperangkat nilai yang berbeda.

### **Dampak Positif Game Online Terhadap Siswa SLTA**

Sebagian besar game online berbahasa Inggris, pemain dapat belajar bahasa Inggris sambil bersenang-senang di luar sekolah [14]. Hal ini didukung oleh studi yang dilakukan oleh [15], yang menemukan bahwa teknik pengajaran tradisional, seperti membaca bahasa Inggris dan penilaian pendengaran, kurang menarik daripada pendekatan berbasis game online untuk mengajar bahasa Inggris.

Game online meningkatkan kecerdasan otak dengan meningkatkan kapasitas otak untuk memahami item di dalam dan di luar game. Mereka juga terbiasa memecahkan masalah secara kreatif dan inovatif ketika masalah itu muncul [16]. Penelitian juga dilakukan oleh Khoiriyah yang menunjukkan bahwa delapan remaja yang bermain game online memiliki efek positif yaitu peningkatan konsentrasi, disiplin, keterampilan komputer, dan memperkuat persahabatan [17].

Dengan demikian seperti halnya hasil penelitian ini bahwa game online memberikan dampak positif terhadap pemain seperti meningkatkan kemampuan berbahasa Inggris, terbiasa berfikir kritis dan kognitif dalam strategi, menambah relasi.

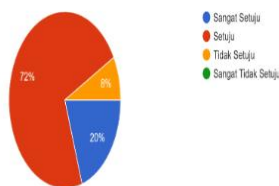
### **Dampak Negatif Game Online Terhadap Siswa SLTA**

Menurut tinjauan literatur [18], ketika seseorang memasuki tahap kecanduan game dan kehilangan manajemen waktu, hal itu menyebabkan penurunan motivasi untuk belajar. Hal ini terjadi karena mereka lebih tertarik bermain game online daripada belajar. Jika mereka kurang termotivasi untuk belajar sebagai akibatnya, hasil pendidikan mereka akan terpengaruh.

Serupa dengan pandangan yang dikutip oleh [19] dalam jurnal temuannya tentang hubungan antara intensitas bermain game online dan konsentrasi belajar, (Lestari & Mantasa, 2008) siswa tidak dapat mengontrol intensitas mereka bermain game online dan lebih mementingkan pengembangan keterampilan bermain game mereka daripada belajar. Jika mereka lebih terfokus pada pengembangan keterampilan bermain game daripada belajar, maka akan menjadi lebih sulit bagi mereka untuk fokus pada studi mereka. Studi ini menemukan bahwa semakin tinggi intensitas bermain game online, semakin rendah konsentrasi belajar.

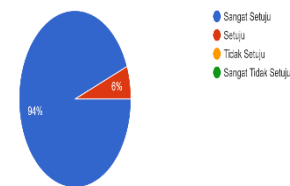
Penelitian yang dilakukan oleh [8] Game online meningkatkan keterlambatan siswa dan pengabaian pekerjaan rumah. Game online mengalihkan perhatian siswa dari tugas mereka. Akibatnya, mereka mengabaikan pekerjaan dan tugas mereka sehingga gagal mempertahankan disiplin waktu. Sebuah studi kualitatif (Malahayati et al 2020, dalam Fahrizal & Pratama, 2021) bermain game online membawa resiko 'trash-talking', yaitu berbicara kasar atau merundung orang lain ketika terjadi gangguan di dalam game atau di luar game. Menurut penelitian tersebut, hambatan dalam bermain online antara lain bermain dengan orang asing, gagal bekerja sama, bahasa kasar dari pemain lain, tidak tahu cara bermain, tidak memahami cara bermain yang benar, komunikasi yang terbatas, hasil permainan yang tidak sesuai harapan dan gangguan eksternal termasuk gangguan internet, spesifikasi peralatan yang tidak memadai serta paparan lingkungan. Dampak negatif game online terhadap perilaku sosial siswa SLTA salah satunya membuang-buang waktu. Untuk menjelaskan, berikut hasil diagram kuisioner.

Sekali bermain saya bisa menghabiskan waktu 1-2 jam  
50 jawaban



**Gambar 1.**  
Diagram Sekali Bermain Game Online

Dalam sehari saya bermain game online lebih dari 2 kali  
50 jawaban



**Gambar 2.**  
Diagram Bermain Game Online  
Dalam Sehari

Dapat ditarik kesimpulan dari diagram di atas bahwa hasil pengamatan menunjukkan bahwa hampir seluruh responden sekurang-kurangnya 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.

#### IV. 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.

#### UCAPAN TERIMA KASIH

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT, karena atas rahmat dan ridhonya penulis dapat menyelesaikan penyusunan artikel dengan judul "Pengaruh Game Online Terhadap Perilaku Sosial Siswa SLTA". Sholawat serta salam selalu kami haturkan kepada baginda Rasulullah SAW yang telah membimbing kita menuju kebenaran. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada kedua orang tua yang selalu memberikan kasih sayang, dukungan dan semangat serta motivasi dalam hidup penulis. Terima kasih juga penulis ucapkan kepada dosen pembimbing yang telah membantu dan membimbing



penulis dengan sabar dalam proses penyusunan artikel ini serta kepada teman-teman yang telah mendukung dan membantu penulis dalam menyelesaikan artikel ini.

## 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 Nurfirdaus 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) terhadap 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?," *JEES (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 Kesehatan.*, vol. 9, no. 1, p. 64, 2021, doi: 10.20527/dk.v9i1.9448.

**Conflict of Interest Statement:**

*The author declares that the research was conducted in the absence of any commercial or financial relationships that could be construed as a potential conflict of interest.*