

Pengaruh Kecanduan *Game Online* terhadap Perilaku Sosial Siswa Kelas VIII di SMP Negeri 24 Kota Jambi

Lolan Wiko Putra¹, Akmal Sutja², Affan Yusra³

^{1,2,3} Program Studi/Jurusan Bimbingan dan Konseling, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Jambi

Email: lolan.wp@gmail.com¹, akmalsutja2019@gmail.com², Affan15yusra@gmail.com³

Abstrak

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan menggunakan pendekatan *expost-facto*. Populasi dalam penelitian ini adalah 104 orang siswa kelas VIII di SMP Negeri 24 Kota Jambi tahun ajaran 2020/2021. Sampel dari penelitian ini sebanyak 64 siswa pada penelitian ini. Teknik sampel yang digunakan pada penelitian ini yakni sampel *purposive sampling*. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh kecanduan *game online* terhadap perilaku sosial siswa kelas VIII di SMP Negeri 24 Kota Jambi persentase sebesar 25,56%. Nilai untuk nilai perilaku sosial diperoleh sebesar 46,87%. Hasil dari penelitian ini juga menyimpulkan bahwa terdapat pengaruh antara variabel kecanduan *game online* (X) terhadap variabel perilaku sosial (Y) di SMP Negeri 24 Kota Jambi dengan persentase sebesar 43,3% dengan katagori penafsiran cukup tinggi memberi pengaruh.

Kata Kunci: *Kecanduan Game Online, Perilaku Sosial*

Abstract

This research is a quantitative research using an *expost-facto* approach. The population in this study was 104 students in grades VIII at SMP Negeri 24 jambi city for the 2020/2021 academic year. The sample in the study was 64 students in this students. The sampling technique used in this research is *purposive sampling*. The results of this study indicate that there is an influence between the online game addiction on social behavior of students at SMP Negeri 24 Jambi City with a percentage of 25,56% and social behavioris in the low category with a percentage 46,87%. The result pf this study also conclude that is an influence between the online game addiction variable (X) on social behavior (Y) at SMP Negeri 24 Jambi City with a percentage of 43,3% with the category of interpretation being higt enough to have to have an influence.

Keywords: *Online Game Addiction, Social Behavior*

PENDAHULUAN

Manusia merupakan makhluk sosial yang diartikan sebagai makhluk yang membutuhkan lain dalam kehidupan sehari-hari dari segi komunikasi, berkelompok, dan pekerjaan. Suatu perilaku sosial akan menampilkan perilaku yang beragam, terdapat fenomena saling mempengaruhi satu sama lain. Perilaku sosial adalah pola interaksi dan tindakan antara individu satu dengan yang lainnya. Menurut Padmonodewo (2010:1) perilaku sosial adalah tingkah laku anak untuk menyesuaikan diri dengan aturan-aturan yang berlaku didalam masyarakat di mana anak berada.

Menurut Hurlock (2012) perilaku sosial memiliki 10 kriteria yakni: *cooperation* (kebersamaan dalam pekerjaan), *competition* (persaingan antar sesama), *generosity* (kerendahan

hati), *desire for social acceptance* (penerimaan sosial), *sympathy* (simpati), *friendly demeanor* (keakuran dengan sesama), *clinging behavior* (ketaatan).

Ketagihan akan bermain *game online* adalah kondisi perilaku seseorang yang gemar berlebihan bermain suatu game hal tersebut dikarenakan pesatnya perkembangan teknologi. Hal ini selaras dengan pendapat Young (2011) internet mampu berakibat pada kondisi yang tergilagila akan sebuah game yang diaplikasikan pada web online.

APJII (Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia) telah mengumumkan hasil survei Data Statistik Pengguna Internet Indonesia tahun 2022 terlihat para siswa/pelajar/mahasiswa pengguna internet sebesar 99,26%, suatu persentase yang cukup besar bila dibandingkan dengan kelompok umur yang lainnya. Anak-anak sekolah serta pelajar merupakan kelompok yang mudah terpengaruh *game online* memiliki kecenderungan bersifat kecanduan dikarenakan segi permainan dari *game online* sendiri memiliki fitur yang menarik, berisi gambar-gambar, animasi-animasi dan dirancang khusus agar anak-anak ingin terus bermain.

Berdasarkan wawancara yang dilakukan oleh peneliti pada hari, Selasa 25 maret 2021 Jam 09:30 Kelas VIII terhadap salah satu siswa yang berinisial AF yang di indikasikan gemar bermain *game* mengungkapkan bahwa dia juga bermain *game online* di saat jam sekolah, dimana dia bermain *game online* di saat jam istirahat dan jam kosong di sekolah, dia pun mengatakan dia merasa sangat kesal dan marah jika ada orang yang mengganggu bermain *game online*, dan juga dia menjelaskan disaat dia bermain *game online* di sekolah dia juga sering bolos dan jarang masuk. Begitu juga OR yang menghabiskan waktu bermain *game online* selama 4 jam perharinya, ia juga mengabaikan orang jika ada yang meminta bantuan kepada dirinya disaat bermain *game online*, di saat jam sekolah dia juga sering main *game online* waktu istirahat dan pulang dari sekolah.

Berdasarkan uraian di atas, penelitian ini menarik dilaksanakan mengingat maraknya pemberitaan mengenai pengaruh ataupun dampak yang timbul dari permainan *game online* pada kehidupan remaja yang dalam hal ini peneliti memfokuskan pada pengaruh yang ditimbulkan terhadap perilaku sosial. Perilaku sosial merupakan tingkah laku remaja untuk menyesuaikan diri dengan aturan-aturan yang berlaku didalam masyarakat dimana anak berada.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yakni kuantitatif. Penelitian ini adalah penelitian Expost Facto dengan populasi dalam penelitian ini adalah kelas VIII di SMP Negeri 24 Kota Jambi. Total keseluruhan siswa/i sebanyak 104 orang siswa. Teknik sampel menggunakan purposive sampling jumlah sampel pada penelitian ini adalah 64 orang siswa.

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan kuesioner angket yang disebarakan kepada siswa guna mengukur pengaruh dari kedua variabel. Teknik analisis persentase yang digunakan pada penelitian ini dengan menggunakan analisis regresi sederhana.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis Deskriptif Persentase

1. Uji Normalitas

Berdasarkan uji normalitasnyang dilakukan dengan bantuan SPSS versi 25.00 memperoleh nilai signifikan sebesar 0,46. Suatu data di anggap normal jika nilai yang diperoleh

lebih besar dari 0.05 ($> 0,05$). Maka disimpulkan berdasarkan hasil pengolahan tersebut sebaran data pada penelitian ini berdistribusi normal ($0,46 > 0,05$).

2. Uji Linearitas

Berdasarkan hasil uji linearitas yang dilakukan menggunakan bantuan SPSS versi 25.00 disimpulkan bahwa bahwa nilai *linearity* memperoleh sebesar (0,000) dengan signifikan sebesar 0,05 dengan makna kedua variabel berdistribusi linear.

3. Analisis Regresi Sederhana

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.658 ^a	.433	.424	11.729

a. Predictors: (Constant), Game_Online

b. Dependent Variable: Perilaku_Sosial

Perolehan nilai R (hubungan) memperoleh hasil 0,658 dan nilai R-square (koefisien determinasi) besaran koefisien determinasi yang memperoleh sebesar 0,433. Berdasarkan nilai R-square besaran nilai yang diperoleh yakni 0,433 yang diartikan variabel kecanduan game online memberikan pengaruh terhadap perilaku sosial sebesar 43,3% menggunakan perhitungan $(0,658)^2 \times 100\%$.

4. Uji Hipotesis

Pada penelitian ini hipotesi yang ingin diungkap yakni :

Ha : Terdapat pengaruh yang signifikan *game online* terhadap perilaku sosial siswa di SMP Negeri 24 Kota Jambi.

Ho : Tidak terdapat pengaruh yang signifikan *game online* terhadap perilaku sosial siswa di SMP Negeri 24 Kota Jambi.

Perolehan nilai t-hitung yakni sebesar 6.881, sedangkan untuk nilai t-tabelnya memperoleh sebesar 3.185. Dugaan pengaruh (Ha) akan diterima jika perolehan nilai t-hitung lebih besar dari nilai t-tabel, sehingga dapat disimpulkan dugaan tidak terdapat pengaruh (Ho) ditolak.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian maka peneliti memberikan simpulan terdapat pengaruh yang signifikan Kecanduan *game online* terhadap perilaku sosial siswa di SMP Negeri 24 Kota Jambi. Kesimpulan tersebut diperoleh berdasarkan perhitungan indeks determinasi yang memperoleh nilai R-Square merupakan nilai pengaruh variabel (X) Kecanduan *Game Online* terhadap variabel (Y) Perilaku Sosial sebesar 0.433 atau 43,3%. Hal tersebut mengartikan *game online* berpengaruh terhadap perilaku sosial sebesar 43,3%.

DAFTAR PUSTAKA

Al-Munajid, M. 2016. *Bahaya Game*. *Jurnal* Solo: Aqwam

Ali, M. 2014. *Memahami Riset Perilaku dan Sosial*. Jakarta: Bumi Aksara

Anshori, M. 2015. *Panduan Analisis Manual Penelitian Kuantitatif*. *Jurnal*. STI Muhammadiyah Ngawi.
Ade, Elok. "Kecerdasan Emosional." *Jurnal Psikologi* 18, no. 3 (2014):11-17.

- Ambarwati, Sonia. 2014. *Pengaruh Game Online Terhadap Perilaku Konsumtif Siswa Pengguna Game Online (Studi terhadap Siswa SMA Negeri 23 Bandung)*.
- Aderson. 2011. *Pengaruh lingkungan game online terhadap anak*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Bhakti. C.P & Safitri. N.E 2017. *Peran Bimbingan Dan Konseling Untuk Menghadapi Generasi Z Dalam Perspektif Bimbingan Dan Konseling Perkembangan*. **Jurnal** vol.3 no.1. universitas ahmad dahlan.
- Dr. H. Syamsu Yusuf LN., M.Pd, 2010 *Psikologi Perkembangan Anak & Remaja*, PT. Remaj Rosdakarya, Bandung. **Jurnal**
- Feprinca, Dica. 2014 "Hubungan Motivasi Bermain GameOnline Pada Masa Dewasa Awal Perilaku Kecanduan GameOnline Defenceof the Ancient (DotA 2)." *Jurnal Psikologino*.8:3-7. **Jurnal**
- Isma & Akmal. 2020. *Dampak Game Online Terhadap Perilaku Siswa Dilingkungan SMA Negeri 3 Kediri*. **Jurnal**.
- Khairani, M. 2013. *Psikologi Perkembangan*. Yogyakarta: Aswajja Pressindo
- Kusumadewi, T. 2011. *Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Perilaku Sosial Pada Remaja (skripsi-dipublikasikan)*. Depok : Fakultas Psikologi UI. **Jurnal**
- Kuswana, Sunaryo Wowo. 2014. *Biopsikologi Pembelajaran Perilaku*. Bandung: Alfabeta.
- Mar'at, S, Kartono, I.L. 2010. *Perilaku Sosial*. Bandung: Refika Aditama
- Nurul Ismi, Akmal. 2020. *Dampak Game online terhadap Perilaku Siswa Lingkungan SMA Negeri 1 Bayang*. **Jurnal**
- Sarwono. 2014. *Teori-teori Psikologi Sosial*. Jakarta: Raja Graffindo
- Sugiyono, 2019. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Suharto, F. H. A. dkk. 2013. *Interaksi Di Dalam Keluarga Dengan Ana Berhadapan Dengan Hukum Di Panti Sosial Masurdi Putra Bamboo Apus*. **Jurnal**, vol.5 no 1. Jakarta.
- Syahrani, R, 2015. *Ketergantungan Game Online Dan Penanganannya*. **Jurnal** Psikologi Pendidikan Dan Konseling, vol 1 no 1. Universitas Tadulako.
- Setiawan, F. E. B. 2017. *Pengantar Metodologi Penelitian*. Siduarjo Zafatama Jawara.
- Suryanto, R. N. 2015. *Dampak positif dan negatif permainan game online dikalangan remaja*.
- Sutja, A. dkk, 2018. *Penulisan Skripsi Untuk Prodi Bimbingan dan Konseling*. Yogyakarta: Writing Revolution.
- Walgito, B. 2011. *Teori-teori Psikologi Sosial*. Yogyakarta: ANDI
- Willis, S. 2015. *Berbagai Masalah Yang dihadapi Siswa dan Solusinya*. Bandung: Alfabeta
- Yuwanto, Listyo. 2015. *Fakultas Psikologi Laboratorium Psikologi Umum*. **Jurnal** Universitas Surabaya.