



## **Pengaruh Penggunaan Game Online Terhadap Perilaku Sosial Siswa Kelas V SDN 6 Lalan kec. Lubuk tarok kab. Sijunjung**

**Jozi Zelia<sup>1</sup>, Alfroki Martha<sup>2</sup>**✉

<sup>1,2</sup> Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Adzka

e-mail : alfroki@gmail.com✉

### **Abstrak**

Penelitian ini dilatar belakangi dimana game online yang saat ini sedang menjamur dimasyarakat dari yang anak-anak hingga dewasa. Dimana fitur dan strategi permainan yang menyenangkan menimbulkan beberapasiswa ada yang diam-diam membawa Handphone ke sekolah dengan tujuan melanjutkan gameonline nya yang masih tertunda. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif deskriptif adalah metode yang berfungsi untuk mendeskripsikan atau memberi gambaran terhadap objek yang diteliti melalui data atau sampel yang telah terkumpul sebagaimana adanya. Metode pengumpulan data yang digunakan peneliti menggunakan beberapa metode kuisiner, observasi, wawancara, dokumentasi. Analisis data menggunakan analisis regresi linear sederhana. Berdasarkan analisis data uji hipotesis diperoleh nilai thitung > ttabel yaitu  $4.784 > 1.987$  hal ini menunjukkan terdapat pengaruh Penggunaan Game Online terhadap Perilaku sosial. Dengan menggunakan uji satu arah maka  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak. Hasil signifikansi sebesar  $0.000 < 0.05$  ini menggambarkan terdapat pengaruh antara Penggunaan Game Onlineterhadap Perilaku sosial. (Times New Roman 11, reguler, spasi 1, antara 3-5 kata kunci, urut abjad)

**Kata Kunci:** *Pengaruh Game Online. Prilaku Sosial*

### **Abstract**

This research is motivated by where online games are currently mushrooming in the community from children to adults. Where the fun features and strategies of the game cause some students to secretly bring their cellphones to school with the aim of continuing their online games which are still pending.. Data analysis used simple linear regression analysis. Social behavior. By using a one-way test,  $H_0$  is accepted and  $H_a$  is rejected. The significance result of  $0.000 < 0.05$  illustrates that there is a significant influence between the use of online games on social behavior.

**Keywords:** *Effect of Online Game. Social behavior*

## PENDAHULUAN

Zaman globalisasi tidak bisa lepas dari teknologi. Salah satu teknologi yang paling digemari adalah teknologi internet atau media online. Tidak hanya orang dewasa saja, bahkan anak-anak dan remaja sudah tidak asing lagi dengan hal ini. Perkembangan terakhir teknologi komunikasi saat ini adalah fenomena perkawinan antara teknologi media yang sebelumnya ada, berkumpul bersama dalam dunia maya dan dapat diakses dari segala belahan dunia secara real time. Teknologi informasi tidak saja mampu menciptakan masyarakat global, namun secara materi mampu mengembangkan ruang gerak kehidupan baru, sehingga tanpa disadari komunitas manusia telah hidup dalam dua dunia kehidupan, yaitu kehidupan masyarakat nyata dan kehidupan masyarakat maya (Riki Yanto, 2011).

*Game online* adalah salah satu produk yang paling populer di dunia maya saat ini, yang sangat banyak diminati oleh remaja. Tidak jarang mereka menghabiskan waktu berjam-jam di depan personal komputer yang sudah terhubung dengan internet, hanya untuk bermain *game online*. Sejalan dengan perkembangan teknologi, bentuk permainan atau *game* yang ada di dalam internet juga semakin variatif. Hal inilah yang dapat menarik minat setiap orang untuk memainkan segala jenis permainan yang terdapat di dalam media internet, Winarni, (2020).

Berdasarkan observasi dan wawancara beberapa guru pada tanggal 30-31 Agustus 2021, peneliti lakukan di SDN 6 Jorong Lalan yang sudah terangkum diatas yang menjadi kewaspadaan baik guru maupun orang tua adalah penggunaan *game online*. Dimana *game online* yang saat ini sedang menjamur dimasyarakat dari yang anak-anak hingga dewasa. Dimana fitur dan strategi permainan yang menyenangkan menimbulkan beberapasiswa ada yang diam-diam membawa *Handphone* ke sekolah dengan tujuan melanjutkan *gameonline* nya yang masih tertunda. Anak yang sering bermain *game online* sering kali tidak fokus pada pembelajaran, ini terlihat ketika anak tertidur saat guru menerangkan pembelajaran. *Game online* akan membuat mereka lalai dalam kegiatan di dunia nyata, kelalaian penyelesaian tugas karena bermain *game online* dan rasa asik memainkannya seringkali membuat berbagai kegiatan yang lain lalai. Diantaranya waktu beribadah, tugas sekolah yang mana pekerjaan menjadi lalai karena bermain *game* atau memikirkannya. Waktu makan menjadi tidak teratur dan mereka sering tidur pagi demi mendapat akses internet murah pada malam-pagi hari, pemborosan uang.

Banyak cara dan upaya yang ditempuh oleh lembaga pendidikan lewat guru bimbingan dan penyuluhan untuk mengantisipasi meningkatnya perilaku menyimpang. Baik dilingkungan masyarakat maupun lingkungan pendidikan, selain teori tentang pemahaman moral dan bahayanya bermain *game* terlalu sering dan tentunya kerjasama antara guru dengan orang tua dalam hal mendidik anak, supaya dapat memonitoring kegiatan anak disekolah maupun dirumah. Dari beberapa penelitian Andrew Rollings dan Ernest Adams tentang pengaruh *game online*, masih lebih sering meneliti akibat dari kecanduan bermain *game online* terhadap perilaku remaja. Dan masih jarang meneliti pengaruh *game online* pada perilaku sosial siswa yang merupakan pemain terbesar dalam *game online*. Maka dari itu peneliti tertarik untuk meneliti Pengaruh antara *game online* terhadap perilaku sosial, yang mana hasil-hasil penelitian sebelumnya juga masih sangat bervariasi.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti tersebut maka peneliti mempunyai suatu gagasan untuk melakukan penelitian yang tujuannya untuk melihat dan memahami pengaruh penggunaan *game online* terhadap perilaku sosial siswa melalui penelitian yang berjudul “Pengaruh Penggunaan *Game Online* Terhadap Perilaku Sosial Siswa Kelas V SDN 6 Lalan Kec. Lubuk Tarok Kab. Sijunjung

## Metodologi

### Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kuantitatif. Metode penelitian kuantitatif dapat diartikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik, dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan (Sugiyono, 2014:7). Pada penelitian ini menggunakan penelitian deskriptif. Menurut Sugiyono (2012:29) penelitian deskriptif adalah metode yang berfungsi untuk mendeskripsikan atau memberi gambaran terhadap objek yang diteliti melalui data atau sampel yang telah terkumpul sebagaimana adanya.

### Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 6 Jorong Lalan, Kec. Lubuk Tarok, Kabupaten Sijunjung Prov. Sumatera Barat. Penelitian dilaksanakan pada semester II tahun ajaran 2021/2022 pada tanggal 30-31 Agustus 2021

### Sampel Penelitian

Berdasarkan pengertian populasi di atas maka yang menjadi Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas V Sd Negeri 6 lalan yaitu 38 orang. Karena populasi pada penelitian 38 orang, maka seluruh populasi dijadikan sampel, yaitu 38 orang. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah sampel jenuh. Metode sampel jenuh adalah teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan menjadi sampel.

### Teknik Analisis Data

Data dianalisis dengan menggunakan uji normalitas, uji linearitas. Untuk mengetahui bagaimana pengaruh kedua variabel, peneliti menggunakan teknik analisis Regresi Linier Sederhana. Analisis regresi linier digunakan untuk mengetahui perubahan yang terjadi pada variabel dependent (variabel Y), nilai variabel dependent berdasarkan nilai independent (variabel X) yang diketahui. Dengan menggunakan analisis regresi linier maka akan mengukur perubahan variabel terikat berdasarkan perubahan variabel bebas. Analisis regresi linier dapat digunakan untuk mengetahui perubahan pengaruh yang akan terjadi berdasarkan pengaruh yang ada pada periode waktu sebelumnya. Untuk mengetahui sejauh mana pengaruh yang diperkirakan antara *game online* dengan hasil belajar dilakukan dengan rumus regresi linier sederhana, yaitu sebagai berikut:

$$Y' = a + bX$$

Keterangan :

$Y'$  = Subjek variabel terikat yang diprediksi (hasil belajar)

$X$  = Subjek variabel bebas yang mempunyai nilai tertentu (*game online*)

$a$  = Bilangan konstanta regresi untuk  $X = 0$  (nilai  $y$  pada saat  $x$  nol)

$b$  = Koefisien arah regresi yang menunjukkan angka peningkatan atau penurunan variabel  $Y$  bila bertambah atau berkurang 1 unit.

Kemudian dilakukan uji signifikansi parsial (uji t). Uji statistik t dilakukan untuk menunjukkan seberapa jauh pengaruh suatu variabel independen secara individual dalam menerangkan variasi variabel dependen. Uji t dalam penelitian ini dilakukan dengan melihat nilai signifikansi masing-masing variabel pada output hasil regresi menggunakan SPSS dengan significance level 0,1 ( $\alpha = 10\%$ ). Jika nilai signifikansi lebih besar dari  $\alpha$  maka hipotesis ( $H_1$ ) ditolak (koefisien regresi tidak signifikan), yang berarti secara individual variabel independen tidak mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap variabel dependen. Jika nilai signifikansi lebih kecil dari  $\alpha$  maka hipotesis ( $H_1$ ) diterima

(koefisien regresi signifikan), berarti secara individual variabel independen mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap variabel dependen.

## Hasil dan Pembahasan

Menurut Hardiyansyah (2016:154) dampak perkembangan teknologi yaitu perkembangan jaringan internet. Dengan adanya perkembangan internet sehingga berkembanglah teknologi salah satunya adalah game online. Game online membawa banyak dampak bagi kehidupan masyarakat, semua itu bisa tergantung kepada penggunaannya. Beberapa dampak akibat tingginya intensitas bermain game online yaitu tidak memiliki prioritas dalam menjalani aktivitas sehari-hari serta menyebabkan malas belajar.

Berdasarkan hasil perhitungan statistik untuk variabel penggunaa *game online* di peroleh nilai  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yaitu  $4.784 > 1.987$  hal ini menunjukkan terdapat pengaruh antara Penggunaan *Game Online* terhadap Perilaku sosial. Dengan menggunakan uji satu arah maka  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak. Sehingga hipotesis terdapat pengaruh Penggunaan *Game Online* terhadap Perilaku sosial dapat diterima. Hasil signifikansi sebesar  $0.000 < 0.05$  ini menggambarkan terdapat pengaruh yang signifikan antara Penggunaan *Game Online* terhadap Perilaku sosial.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Nurul Ismi (2020) dengan hasil penelitiannya menunjukan bahwa dampak game online terhadap perilaku siswa di lingkungan SMA Negeri 1 Bayang berdampak positif yaitu siswa memiliki banyak teman dan dampak negatifnya yaitu motivasi belajar siswa menurun. Sehingga upaya yang dilakukan yaitu melalui bimbingan orang tua dan guru dengan memberikan nasehat kepada anak, melakukan razia handphone oleh guru dan memeriksa sosial media yang digunakan bekerjasama dengan orang tua siswa.

## Simpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan, maka dapat diambil kesimpulan sebagai bahwa variabel penggunaan game online diperoleh nilai  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yaitu  $4.784 > 1.987$  hal ini menunjukkan terdapat pengaruh Penggunaan *Game Online* terhadap Perilaku sosial. Dengan menggunakan uji satu arah maka  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak, sehingga hipotesis terdapat pengaruh Penggunaan *Game Online* terhadap Perilaku sosial dapat diterima. Hasil signifikansi sebesar  $0.000 < 0.05$  ini menggambarkan terdapat pengaruh antara Penggunaan *Game Online* terhadap Perilaku sosial.

## Ucapan Terima Kasih

Peneliti mengucapkan terima kasih kepada Yayasan Adzkie Sumbar dan Rektor Universitas Adzkie yang telah membantu peneliti sebagai sponsor yang membiayai penelitian, kemudian LP2M Universitas Adzkie yang memberikan izin dan membantu proses penelitian. Ketua Program Studi PGSD Universitas Adzkie beserta rekan-rekan yang memberikan dukungan kepada penulis dan tim dalam penelitian ini

## Daftar Pustaka

- Arifin, B. S. 2015. Psikologi Sosial. Bandung: CV Pustaka Setia.  
 Arikunto, Suharsimi. 2006. Manajemen Penelitian. Jakarta: Rineka Cipta.  
 Emzi. 2009. Metodologi Penelitian Pendidikan Kuantitatif dan Kualitatif. Jakarta: Rajawali Pers

- Hayati, U.2017. Nilai-nilai Dakwah : aktivitas Ibadah dan Perilaku Sosial. INJECT: Interdisciplinary Journal of Communication Volume 2, No.2, 185.
- Hurlock. 2003. Psikologi Perkembangan. Jakarta: Erlangga. 2003. Perkembangan Anak. Jakarta: Erlangga.
- Ibrahim, R.2001. Landasan Psikologi Pendidikan Jasmani di Sekolah Dasar.Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, Dirjen Dikdasmen.
- Jenny marcer, D. C.2012. Psikologi Sosial. Jakarta: Erlangga.
- Notoatmodjo. 2003. Pendidikan dan Perilaku Kesehatan. Jakarta: Rineka Cipta.
- Suwardi, Anita W.S., Akhyar M., Asrowi, (2017). The Relevance Of Pictures As Media In Thematic Learning Book With Pluralism Values In Indonesia. International Journal of Law, Government and Communication (IJLGC). 2.(6).01-018
- Santoso, Singgih. 2017. Menguasai Statistik Dengan SPSS 24. Jakarta: PT Alex Media Komputindo.
- Sugiyono. (2010). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung : Alfabeta, CV,h 80.
- Yusuf,A.Muri.2013.Metode Penelitian Kuantitatif,Kualitatif dan Penelitian Gabungan.Padang
- Kusumawardani, Perdana S 2015, Judul GameOnline Sebagai Pola Perilaku (Studi Deskriptif Tentang Interaksi Social Gamers Clans Of Clans Pada Clan Indo Spirit). Jurnal Antrounairdotnet Vol. 4. Nomor 2. Hal 154-159.
- Tedjasaputra, m. S. 2007. Bermain, Mainan dan Permainan. Jakarta: Grasindo.
- Walgito, B. 1994. Psikologi Sosial. Yogyakarta: ANDI OFSET.