

Pengaruh Game Online Terhadap Perubahan Perilaku Siswa MTs DARUL MA'ARIF Pringapus

Titik Susiatik¹⁾, Sri Muryati²⁾, Srihadi³⁾

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Ivet.

E-mail: titik.susiatik@gmail.com¹⁾, muryatisri12345@gmail.com²⁾, srihadi.loren@gmail.com³⁾

Diterima: Mei 2022, Di publikasikan: Juni 2022

ABSTRAK

Pada dasarnya game online digunakan sebagai media hiburan untuk merilekskan diri dan mengusir kepenatan setelah melakukan aktivitas sehari-hari. Namun pada kenyataannya, game online membuat individu-individu menjadi kecanduan karena intensitas bermain game yang tinggi. Bahkan penggunaan game online secara berlebihan tentu membawa dampak yang negatif. Dengan demikian tujuan penelitian adalah untuk mengetahui adakah pengaruh game online terhadap perubahan perilaku siswa.

Jenis penelitian digunakan pendekatan kuantitatif dengan subjek adalah seluruh peserta didik atau siswa MTs Darul Ma'arif Pringapus sejumlah 214 anak, namun karena jumlah tersebut terlalu besar sehingga penelitian dilakukan secara sampel. Dengan penggunaan rumus Slovin ditemukan sampel sebanyak 68 anak melalui teknik random sampling. Teknik pengumpulan data digunakan angket dan observasi. Data yang diperoleh di analisis dengan uji regresi linier, namun sebelumnya telah dilakukan uji instrument, meliputi uji: uji validitas, uji realibilitas, uji normalitas, uji homogenitas, dan uji linieritas.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengaruh game online berpengaruh negatif terhadap perubahan perilaku siswa MTs Darul Ma'arif Pringapus. Diketahui confidence interval sebesar 90% atau $\alpha = 0,1$ dengan persamaan regresi linier sederhana $Y = Y = 65,170 - 0,330 X$ yang artinya setiap kenaikan satu variabel X (game online), maka akan diikuti oleh peningkatan nilai variabel Y (perubahan perilaku) sebesar -0,330 dengan konstanta 65,170. Sehingga pengaruh game online terhadap perubahan perilaku siswa sebesar 13.2%.

Kata Kunci: Game online, perilaku anak.

PENDAHULUAN

Di era milineal sekarang ini kemajuan suatu teknologi semakin berkembang pesat seiring dengan perkembangan zaman. Sebagai contoh dari kemajuan teknologi informasi ialah internet yang saat ini terus berkembang dan digunakan oleh hampir semua kalangan masyarakat dari anak-anak, remaja bahkan orangtua baik di perkotaan maupun di pedesaan. Internet merupakan singkatan dari Interconnected Network. Internet adalah sebuah sistem informasi global yang terhubung secara logika oleh address (alamat) yang unik yang berbasis pada Internet Protocol (IP), dan memiliki dukungan komunikasi dengan menggunakan Transmission Control Protocol. Oleh karena itu internet dapat menyediakan, menggunakan, dan membuatnya bisa diakses baik secara umum maupun khusus (Greenlaw & Hepp, 2002).

Ahli lain mengatakan internet adalah sebuah jaringan besar yang menghubungkan jaringan komputer baik dari organisasi bisnis, organisasi pemerintah dan sekolah-sekolah dari seluruh dunia secara langsung dan cepat (Turban, Rainer and Potter, 2005). Dengan internet segala kebutuhan informasi yang dibutuhkan setiap individu dapat terpenuhi. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2016), Internet merupakan jaringan komunikasi elektronik yang menghubungkan jaringan komputer dan fasilitas yang terorganisasi di seluruh dunia melalui telepon atau satelit berinternet yang melakukan hubungan melalui jaringan internet. Jadi dapat disimpulkan bahwa internet adalah suatu sistem jaringan global yang saling menghubungkan antara jaringan komputer dengan jaringan lainnya yang berguna menyediakan berbagai informasi yang diperlukan.

Di zaman terdahulu, para ilmuwan dalam menggunakan internet hanya untuk bertukar informasi, menyebarkan jurnal, mengakses jaringan komputer dari jarak jauh dan mengirim email. Aplikasi-aplikasi tersebut berjalan dengan baik di atas model datagram (Tanenbaum, 2003). Pada tahun 1990 Tim Bernes-Lee memperkenalkan teknologi World Wide Web (WWW), membuat internet mengalami perkembangan yang luar biasa. Internet menjelma menjadi jaringan komputer terbesar di dunia.

Salah satu bukti nyata dari perkembangan internet ini menghasilkan permainan modern yang dapat disebut dengan game online atau yang kita kenal sebagai permainan darling. Burhan dan Tshair (2015) mengemukakan bahwa game online merupakan permainan komputer yang dapat dimainkan oleh banyak pemain melalui internet. Permainan online ini bisa dimainkan oleh lebih dari satu pemain (multiplayer) secara bersamaan, dimana saja, dan kapan saja dengan menggunakan laptop ataupun komputer yang didukung dengan koneksi internet. Game online merupakan sebuah gaya hidup baru yang terjadi didalam masyarakat bagi beberapa orang disetiap kalangan umurnya baik dari anak-anak, remaja ataupun usia dewasa. Zaman dahulu anak-anak hanya mengenal permainan tradisional yang biasanya dimainkan bersama-sama seperti petak umpet, domikado, gasingan, layang-layangan, mobil-mobilan dan masih banyak lagi. Tetapi sekarang yang terjadi banyak anak-anak yang lebih senang bermain game online baik di handphone maupun dikomputer daripada bermain permainan tradisional.

Menurut Rahmat seorang psikologi mengatakan bahwa bermain game online sangatlah menyenangkan namun apabila kita mengetahui dalam

memainkan, game online memiliki kecenderungan bersifat kecanduan bagi pemainnya ini dikarenakan dari segi permainannya, game online sendiri memiliki fitur yang menarik, berisi gambar-gambar, animasi- animasi yang mendorong anak bahkan orang dewasa tertarik bermain game, selain itu macam-macam game online tersebut dirancang khusus agar setiap individu yang memainkannya menjadi ingin terus bermain.

Saat ini game online berkembang sangat pesat seiring dengan perkembangan teknologi internet yang begitu cepat. Salah satu hasilnya banyak perusahaan-perusahaan yang telah menciptakan aplikasi game online yang canggih memiliki fitur yang menarik, berisi video game yang dapat berkomunikasi pemain satu dengan pemain lainnya yang membuat banyak orang tertarik bahkan dapat menghubungkan setiap orang dari berbagai tempat dimanapun. Sehingga, sangat berpengaruh dalam membentuk sekelompok orang-orang yang saling berinteraksi dalam permainan tersebut. Aplikasi Game online ini juga di rancang agar setiap pemain menjadi ingin bermain terus menerus sampai lupa waktu. Karena dalam setiap game terkandung alur cerita yang biasanya berisi sebuah misi atau tantangan yang harus diselesaikan oleh pemain dan alur cerita setiap game mempunyai tingkatan level permainan yang sangat panjang.

Game online memiliki kecenderungan membuat setiap pemain yang memainkannya tertarik berlama-lama di depan komputer hingga melupakan waktu belajar, ibadah, makan, tidur, dan membuat pemainnya menjadi antisosial karena mereka lebih tertarik menghabiskan waktunya di dunia maya saja. Apalagi sekarang ini kemudahan teknologi membuat bermain game online tidak hanya dapat dimainkan lewat komputer, nitendo, playstation tetapi dapat di akses dan dimainkan melalui mobile phone atau HP. Sebagai sarana hiburan game online memang tidak menjadi masalah, yang menjadi masalah adalah ketergantungan pada aktivitas ngegames bagi sebagian orang.

Pada dasarnya game online ini digunakan sebagai media hiburan untuk merilekskan diri dan mengusir kepenatan setelah melakukan aktivitas sehari-hari. Namun pada kenyataannya, game online ini membuat individu- individu menjadi kecanduan karena intensitas bermain game yang tinggi. Penggunaan game online secara berlebihan tentu membawa dampak yang negatif terhadap perkembangan psikologis dan dapat berpengaruh terhadap perubahan perilaku remaja yang mengarah pada penyimpangan sosial. Salah satu contoh penyimpangan sosial yang dilakukan oleh remaja saat ini akibat intensitas bermain game online yang tinggi membuat perilaku remaja tanpa sadar menjadi individualis, tidak mengiraikan kejadian-kejadian yang terjadi disekitarnya dan tidak mampu menyesuaikan diri terhadap lingkungan akibat hanya fokus pada permainannya saja, tentunya perubahan perilaku ini tidak dirasakan oleh remaja itu sendiri tetapi dapat dirasakan oleh orang lain yang ada disekitarnya (Aziz, 2016).

Hasil penelitian Fakultas Kedokteran Universitas Hanover, Jerman mengatakan game online dapat mengakibatkan kepribadian ganda. Seseorang wanita yang sering bermain game online setiap hari selama 3 bulan dengan memainkan beberapa tokoh yang berbeda. Ternyata tokoh- tokoh imajinasi itu dapat mengambil alih kepribadiannya, sehingga wanita tersebut kehilangan kendali atas identitas dan kehidupan sosialnya, kecanduan game online menimbulkan efek

ketagihan yang berakibat melalaikan kehidupan nyata (Aziz, 2016). Di Indonesia, fenomena bermain game sudah banyak melibatkan remaja, maka mendapatkan sambutan yang luar biasa terutama pada remaja. Sepanjang Oktober 2019, ada sejumlah kasus anak dan remaja yang mengalami gangguan jiwa diduga akibat karena kecanduan game online.

Mengutip pemberitaan kompas.com, Kamis (31/10/2019), sebanyak 8 pelajar berusia 7-15 tahun harus menjalani perawatan di Rumah Sakit Jiwa Daerah (RSJD) Amino Gondohutomo, Kota Semarang, karena terindikasi kecanduan gawai atau game online. Dr Dharmawan (2019) menjelaskan ciri pecandu game biasanya bermain lebih dari 30 jam dalam seminggu, durasi waktu ini bahkan hampir menyamai orang bekerja yang rata-rata menghabiskan waktu 40 jam dalam seminggu. Seorang psikologi klinis RSJD Amino Gondohutomo Sri Mulyani mengatakan, kedelapan siswa tersebut akan marah ketika gawai diambil atau sudah tidak bisa diajak komunikasi karena sibuk dengan gawainya. Beberapa kecanduan yang dialami kedelapan siswa tersebut seperti lupa belajar, lupa mengerjakan tugas sekolah, bangun selalu kesiangkan, sering bolos kemudian tidak mau lepas dari gawai dan akan marah akibat gawai diambil. Inilah masalah sebenarnya yang dihadapi oleh para pecandu games online, akibat intensitas bermain yang tinggi bahkan bermain hampir setiap hari efeknya akan membuat kehidupan nyata menjadi berantakan seperti menjadi orang menjadi bodoh, menjadi antisosial, pemborosan uang bahkan waktu, dan juga dapat berdampak pada kesehatan fisik, mental dan perubahan pola perilaku oleh karena itu setiap para gamers harus memiliki pengendalian diri dalam bermain game online dan sudah seharusnya orangtua mengawasi dan mengontrol anak dalam bermain game online. Berdasarkan latar belakang masalah di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: apakah game online dapat mempengaruhi perubahan perilaku siswa di MTs Darul Ma'arif Pringapus?

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian digunakan pendekatan kuantitatif dengan subjek adalah seluruh peserta didik atau siswa MTs Darul Ma'arif Pringapus sejumlah 214 anak, namun karena jumlah tersebut terlalu besar sehingga penelitian dilakukan secara sampel. Dengan penggunaan rumus Slovin ditemukan sampel sebanyak 68 anak melalui teknik random sampling.

Variabel yang digunakan ada 2 (dua), yaitu game online sebagai variabel bebas yang diberi simbol X dan perilaku siswa sebagai variabel terikat yang diberi simbol Y. Masing-masing variabel dikupas dengan 14 item pernyataan/pertanyaan, dan hanya 1 item yang tidak valid, yaitu item nomor 5 pada variabel X, sedangkan sisanya telah memenuhi syarat validitas dan reliabilitas, sehingga instrument angket dapat digunakan sebagai alat pengumpul data di lapangan. Teknik pengumpulan data digunakan angket dan observasi. Data yang diperoleh di analisis dengan uji regresi linier, namun sebelumnya telah dilakukan uji instrumen, meliputi uji: uji validitas, uji realibilitas, uji normalitas, uji homogenitas, dan uji linieritas.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Berdasarkan hasil data dari tabel coefficient diperoleh data-data atau angka-angka sebagai berikut.a.)Nilai signifikansi sebesar $0,002 < 0,1$, sehingga dapat disimpulkan bahwa variabel X berpengaruh terhadap variabel Y. Berdasarkan nilai t hitung sebesar $-3,171 > t$ tabel 2384, sehingga dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima dengan kata lain variabel X berpengaruh terhadap variabel Y. b) Berdasarkan tabel koefisien, diperoleh persamaan regresi linier sederhana antara pengaruh game online (variabel X) dengan perubahan perilaku (variabel Y) yaitu $Y = 65,170 - 0,330 X$.

Data di atas menghasilkan suatu persamaan yang menunjukkan besarnya nilai X regresi yang diestimasi sebagai berikut.a) Kostanta sebesar 65,170 yang mengandung arti bahwa jika tidak ada pengaruh game online (variabel X) maka nilai konsisten Perubahan perilaku (variabel Y) adalah sebesar 65,170. b)Koefisien regresi pengaruh game online sebesar -0,330 artinya setiap penambahan satu nilai X maka nilai variabel Y akan mengalami penurunan sebesar -0,330 tindakan. C)Tanda (-) pada koefisien regresi menunjukkan adanya pengaruh negatif variabel X terhadap variabel Y yang menunjukkan adanya peningkatan variabel Y yang didasarkan pada perubahan variabel X.

Uji simultan pada dasarnya menunjukkan apakah variabel independen mempunyai pengaruh secara simultan terhadap variabel dependen. Dari output tabel uji simultan diketahui bahwa nilai signifikan $0,002 < 0,1$. Hasil analisis ini diperkuat dengan mencari nilai F tabel dengan nilai signifikansi 0,1 yaitu 2,78. maka dapat simpulkan F hitung $10,054 > F$ tabel 2,78 dengan demikian bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima artinya ada pengaruh variabel X (game online) terhadap variabel Y (perubahan perilaku).

Kemudian dilakukan uji determinan, uji ini digunakan untuk mencari pengaruh game online terhadap perubahan perilaku siswa. Besarnya harga koefisien determinasi didasarkan pada kuadrat dari nilai koefisien korelasi dikali 100%.

Berdasarkan hasil yang ada pada table koefisien korelasi, terdapat nilai koefisien determinasi (R^2) Sebesar 0,132. Hasil tersebut menunjukkan persentase dari pengaruh game online terhadap perubahan perilaku siswa yaitu sebesar 13,5 % sedangkan sisanya dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak dimasukkan dalam model penelitian in. Untuk memberikan penafsiran terhadap koefisien korelasi, digunakan pedoman rentangan dengan kriteria: sangat kuat, kuat, sedang, rendah, dan sangat rendah. Mengingat hasil diperoleh sebesar -0,364 termasuk dalam rentangan rendah, maka dapat dikemukakan bahwa terdapat korelasi atau hubungan negative antara pengaruh game online terhadap perubahan perilaku siswa MTs Darul Ma'arif Pringapus.

Pembahasan

Bermain game online di zaman sekarang ini menjadi salah satu kegiatan favorit bagi kalangan remaja ataupun orang dewasa. Bahkan di Mts Darul Ma'arif Pringapus sendiri, rata-rata siswanya bermain game online baik siswa laki-laki

maupun siswa perempuan. Memainkan game online secara berlebihan tentunya akan membuat para pemainnya menjadi kecanduan, jika sudah kecanduan akan sulit untuk lepas dari game online yang dimainkan. Kecanduan game online akan berdampak pada kehidupan nyata, misalnya mempengaruhi perilaku, mengalami gangguan mental, dan gangguan fisik. Oleh karena itu setiap para gamers harus memiliki pengendalian diri dan batasan waktu dalam bermain game. Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh diatas dapat menunjukkan bahwa bermain game online dapat mempengaruhi perubahan perilaku siswa, korelasi atau hubungan antara game online diperoleh pengaruh yang berada pada kategori rendah. Hasil penelitian ini juga menunjukkan adanya pengaruh negatif terhadap perubahan perilaku siswa.

PENUTUP

Berdasarkan rumusan masalah secara umum seperti yang terdapat pada tujuan penelitian, maka dapat dikemukakan simpulan secara detail, diantaranya adalah: 1) ada hubungan antara pengaruh game online terhadap perubahan perilaku siswa Mts Darul Ma'arif Pringapus; 2) pengaruh game online berpengaruh negatif terhadap perubahan perilaku siswa Mts Darul Ma'arif Pringapus; 3) pengaruh game online terhadap perubahan perilaku siswa yang diperoleh dari hasil pengolahan data menunjukkan bahwa dalam kategori tinggi sebanyak 10 responden dengan persentase 26,5%, kemudian 40 responden atau 58,8% dalam kategori sedang dan sebanyak 10 responden dengan persentase 14,7 % dalam kategori rendah; dan 4) persentase keseluruhan dari pengaruh game online terhadap perubahan perilaku siswa sebesar 13,2%, sedangkan 86,8 % dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini.

DAFTAR PUSTAK

- Andri dan Arif. (2018). *Jangan Suka Game Online, Pengaruh Game Online Dan Tindakan Pencegahan*. Magetan: CV. AE Media Grafika.
- Fernando, G. (2018). *Hubungan Antara Bermain Game Online Dengan Perilaku Sosial*. Skripsi. Lampung : Fakultas Ilmu sosial dan Ilmu politik Universitas Lampung.
- Firdaus, Y. dkk. (2018). *Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Perilaku Konsumtif Siswa Pengguna Game Online*. *Jurnal Riset Terapan Akuntansi*.
- Gunawan, D. (2018). *Penerapan Konseling Behavioral Teknik Modelling Untuk Mengatasi Kecanduan Game Online pada Anak Usia 10 Tahun*. *Jurnal Bimbingan dan Konseling*. Vol 5 No 2, 105-118.
- Hamdi, Asep Saepul & E, Baharuddin. (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif Aplikasi dalam Pendidikan*. Yogyakarta: Deepublisher.
- Hardiyansyah dan Dian A. (2016). *Faktor Yang Mempengaruhi Perilaku Gangguan Kecanduan Game Online Pada Peserta Didik Kelas X Di Madrasah*

- Aliyah Al Furqon Prabumulih Tahun 2015/2016 . Jurnal Bimbingan dan Konseling. Vol 3 No 2.
- Hoirudiana, F. (2019). Skripsi. Pengaruh Game Online Terhadap Perilaku Keagamaan Remaja di Perumahan Puri Cendana Tambun, Bekasi. Skripsi. Jakarta : Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Jakarta.
- Jenab & Adeng H. (2015). Pengaruh Adiktif Game Online Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas X SMAN 1 Cileungsi. *Journal of Education*. Vol 2 No 1.
- Khoiriyah, S. (2018). Dampak Game Online Terhadap Perilaku Remaja Dalam Pelaksanaan Ibadah Sholat Lima Waktu Di Desa Rangai Kecamatan Katibung Kabupaten Lampung Selatan . Skripsi. Lampung: Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
- Kurniawan, E. D. (2017). Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Perilaku Prokrastinasi Akademik Pada Mahasiswa Bimbingan dan Konseling Universitas PGRI Yogyakarta. *Jurnal Konseling Gusjigang*, Vol 3 No 1.
- Masya, H. & Dian A.C. (2016). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Perilaku Gangguan Kecanduan Game Online Pada Peserta Didik Kelas X Di Madrasah Aliyah Al Furqon Prabumulih Tahun Pelajaran 2015/2016. *Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 153-169.
- Mozica, C. M. (2014). Pengaruh Game Online Terhadap Perubahan Perilaku Pada Anak SMP N 17 Banda Aceh. Skripsi. Banda Aceh : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Syiah Kuala Darussalam .
- Notoatmodjo, Soekidjo. (2007). *Promosi Kesehatan dan Ilmu Perilaku* . Jakarta: Rineka Cipta .
- Pande, Ni putu A.M & Adijanti, Marheni. (2015). Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Prestasi Belajar Siswa SMP Negeri 1 Kuta. *Jurnal Psikologi Udayana*. Vol 2No 2, 163-171.
- Rahmawati, A. (2015). Pengaruh Intensitas ermain Game Online dan Mediasi Restriktif Orang Tua Terhadap Perilaku Antisosial Remaja. *Jurnal Interaksi Online*, Vol 10 No 2.
- Rukajat, A. (2018). *Pendekatan Penelitian Kuantitatif : Quantitative Research Approach*. Yogyakarta: Deepublish.
- Sari, Ike M. (2019). Pengaruh Game Online Terhadap Perubahan Perilaku Siswa Di Kelas V SD Negeri 99 Kota Bengkulu. Skripsi. Bengkulu : Fakultas Tarbiyah dan Tadris IAIN Bengkulu.
- Syahrani, R. (2015). Ketergantungan Game Online Dan Penanganannya. *Jurnal Psikologi Pendidikan dan konseling*, 84-92.