
PENGARUH APLIKASI *GAME ONLINE* TERHADAP TINGKAH LAKU SISWA SMP NEGERI 16 HULU SUNGAI TENGAH

Noor Indah Wulandari¹

STKIP PGRI Banjarmasin, ndah_wulandari@stkipbjm.ac.id

Novia Winda²

STKIP PGRI Banjarmasin, noviawinda05@stkipbjm.ac.id

Nita Haliza³

STKIP PGRI Banjarmasin, nitalhaliza007@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini mengangkat tema mengenai Pengaruh Aplikasi *Game Online* terhadap Tingkah Laku Siswa SMP Negeri 16 Hulu Sungai Tengah. Tujuan penelitian ini adalah untuk: (1) Menjelaskan tingkah laku siswa terhadap aplikasi *game online* di SMP Negeri 16 Hulu Sungai Tengah, serta (2) Memaparkan pengaruh aplikasi *game online* terhadap tingkah laku belajar bahasa Indonesia siswa SMP Negeri 16 Hulu Sungai Tengah. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kuantitatif dalam bentuk korelasional. Teori-teori yang digunakan dalam penelitian ini adalah teori behavioristik. Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi lapangan, kuesioner dan wawancara dengan guru Bahasa Inonesia di SMP Negeri 16 Hulu Sungai Tengah. Penelitian ini menggunakan rumus Slovin untuk mengambil sampel penelitian yang dilakukan. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa banyak siswa yang sangat menggemari bermain *game online*. Maraknya *game online* di kalangan pelajar membuat tingkah laku siswa banyak yang kurang sopan, Siswa yang menyatakan sangat setuju bermain *game online* rata-rata sebesar 21%, siswa yang menyatakan setuju bermain *game online* rata-rata sebesar 34%, siswa yang menyatakan kurang setuju bermain *game online* rata-rata sebesar 30%, serta siswa yang menyatakan tidak setuju bermain *game online* berjumlah 16%. Adapun siswa yang tidak gemar bermain *game online* berjumlah 13 orang dengan presentase 30,23%.

Kata Kunci: *game online, tingkah laku*

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi semakin canggih dalam menciptakan produk-produk baru untuk mempermudah aktivitas masyarakat, seperti televisi, komputer, laptop, telepon genggam dan internet. Kini, hampir sebagian besar masyarakat memiliki produk-produk teknologi informasi tersebut. Produk teknologi informasi sangat berpengaruh dalam kehidupan masyarakat, khususnya di kalangan anak-anak sekolah. Salah satu dari produk teknologi informasi yang sangat berpengaruh bagi siswa untuk mendapatkan informasi adalah internet. Internet

menyediakan banyak sekali hiburan untuk masyarakat yang salah satunya berupa *game online*.

Game online merupakan gaya hidup baru bagi beberapa orang di kalangan anak muda ataupun pelajar. *Game online* adalah jenis permainan di handphone atau komputer yang memanfaatkan jaringan. Jaringan yang biasanya digunakan adalah jaringan internet dan sejenisnya, seperti modem dan koneksi kabel. *Game online* dapat berbentuk dari yang sederhana berbasis teks grafis, maupun *game* yang dihuni oleh banyak pemain secara bersamaan.

Di dunia yang semakin canggih ini, *game online* berpengaruh dalam kegiatan belajar peserta didik. Semakin lama permainannya semakin menyenangkan, mulai dari tampilan, gaya bermain dan lain sebagainya. Tak kalah juga dengan variasi tipe permainan, seperti perang, petualangan, perkelahian, dan masih banyak lagi. Semakin menarik suatu permainan, maka semakin banyak orang yang memainkan *game online* tersebut. Pelajar yang sering memainkan suatu *game online*, akan menyebabkan ia menjadi ketagihan. Ketagihannya memainkan *game online* akan berdampak baginya, terutama dari segi akademik di sekolah.

Setiap perilaku belajar selalu ditandai oleh ciri-ciri perubahan yang spesifik. Ciri-ciri perubahan tingkah laku tersebut yaitu (1) perubahan intensional dimana perubahan yang terjadi dalam proses belajar adalah berkat pengalaman atau praktek yang dilakukan dengan sengaja dan disadari, atau dengan kata lain, bukan kebetulan. Karakteristik ini mengandung konotasi bahwa siswa menyadari akan adanya perubahan yang dialami atau sekurang-kurangnya ia merasakan adanya perubahan dalam dirinya, seperti: penambahan pengetahuan, kebiasaan, sikap dan pandangan tertentu, keterampilan dan seterusnya. Sehubungan dengan itu, perubahan yang di akibatkan mabuk, gila, dan lelah tidak termasuk dalam karakteristik belajar

Ciri-ciri perubahan tingkah laku yang berikutnya adalah perubahan positif-aktif dimana perubahan yang terjadi karena proses belajar bersifat positif dan aktif. Positif artinya baik, bermanfaat, serta sesuai dengan harapan. Hal ini juga bermakna bahwa perubahan tersebut senantiasa merupakan penambahan, yakni diperoleh sesuatu yang baru (seperti pemahaman dan keterampilan baru) yang lebih baik dari pada apa yang telah ada sebelumnya. Adapun perubahan aktif artinya tidak terjadi dengan sendirinya, seperti karena proses pematangan (misalnya, bayi yang bisa merangkak setelah bisa duduk), tetapi karena usaha siswa itu sendiri.

Ciri-ciri perubahan tingkah laku yang terakhir adalah perubahan efektif dan fungsional dimana perubahan yang timbul karena proses belajar bersifat efektif. Artinya, perubahan tersebut membawa pengaruh, makna, dan manfaat tertentu bagi siswa. Selain itu, perubahan dalam proses belajar bersifat fungsional, dalam arti bahwa ia relatif menetap dan setiap saat apabila dibutuhkan. Perubahan tersebut dapat direproduksi dan dimanfaatkan. Perubahan fungsional dapat diharapkan memberi manfaat yang luas, misalnya menempuh ujian dan menyesuaikan diri dengan lingkungan kehidupan sehari-hari dalam mempertahankan kelangsungan hidupnya.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui siswa SMP Negeri 16 Hulu Sungai Tengah yang bermain *game online* dan tingkah laku siswa. Alasan peneliti memilih sekolah tersebut sebagai objek penelitian karena peneliti memperhatikan bahwa

siswa SMP ini sering sekali menggunakan *handphone* setelah pulang sekolah. SMP Negeri 16 Hulu Sungai Tengah merupakan lokasi yang dipilih oleh peneliti dan yang menjadi subjek penelitiannya adalah siswa kelas VIII yang terdiri dari 3 kelas.

METODE

Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif yaitu jenis penelitian yang menggambarkan atau menjelaskan suatu masalah yang hasilnya dapat digeneralisasikan dan tidak terlalu mementingkan kedalaman data atau analisis. Peneliti lebih mementingkan aspek keluasan data sehingga data atau hasil penelitian dianggap merupakan representasi dari seluruh populasi. Penelitian ini bertujuan untuk melihat pengaruh *game online*, prestasi belajar, dan tingkah laku siswa.

Dalam penelitian ini, yang menjadi populasi adalah siswa-siswi kelas VIII yang terdiri dari 3 kelas dan berjumlah 72 orang. Sampel penelitian ini diambil dengan menggunakan rumus Slovin karena rumus ini dapat menggambarkan atau mewakili karakteristik populasi yang sebenarnya. Rumus tersebut adalah sebagai berikut:

$$n = \frac{N}{1+N.e^2}$$

Keterangan:

n = Jumlah sampel

N = Jumlah populasi

e = Batas toleransi kesalahan

Diketahui siswa SMP Negeri 16 Hulu Sungai Tengah kelas VIII (A, B, dan C) jumlah siswanya 72 orang pada tahun 2021-2022. Maka sampel penelitian yang diperlukan adalah sebagai berikut:

$$n = \frac{72}{1 + 72 \cdot (15\%)^2}$$

Maka n = 43 orang.

Pengumpulan data penelitian ini dilakukan dengan cara observasi atau pengamatan, wawancara, serta menyebarkan angket atau kuisisioner. Pertama, observasi dilakukan SMP Negeri 16 Hulu Sungai Tengah. Kedua, wawancara dilakukan untuk mengetahui hal-hal yang lebih mendalam tentang partisipan dalam menginterpretasikan situasi dan fenomena yang terjadi yang tidak mungkin bisa ditemukan melalui observasi. Wawancara dilakukan secara langsung dan terbuka untuk mengetahui prestasi belajar Bahasa Indonesia dan tingkah laku siswa SMP Negeri 16 Hulu Sungai Tengah. Wawancara pada penelitian ini dilakukan kepada guru Bahasa Indonesia di SMPN 16 Hulu Sungai Tengah. Terakhir, kuisisioner atau angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Penyebaran kuisisioner pada penelitian ini digunakan untuk mengumpulkan data tentang pengaruh aplikasi *game online* terhadap tingkah laku siswa SMP Negeri 16 Hulu Sungai Tengah. Kuisisioner dibagikan kepada siswa kelas VIII (A, B dan C) dan diminta untuk menjawab pernyataan yang sudah disediakan. Kuisisioner yang diberikan kepada siswa berisi tentang materi prestasi belajar, *game online* dan

tingkah laku siswa. Setiap jawaban dari kuesioner pada penelitian ini akan dihitung berdasarkan pada skor yang ditentukan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Pengaruh Game Online terhadap Tingkah Laku Siswa

Jumlah siswa yang diteliti adalah 43 orang dengan jenis kelamin laki-laki berjumlah 21 orang (48,84%) dan 22 orang siswa berjenis kelamin perempuan (51,16%). Rincian kondisi siswa yang gemar bermain game online ditunjukkan pada Tabel 1 berikut.

Tabel 1. Kelas Responden dan Siswa yang Gemar bermain atau Tidak

No	Kelas	Jumlah Siswa	Gemar Bermain Game Online	Tidak Gemar Bermain Game Online
1.	Kelas VIII A	11	9	2
2.	Kelas VIII B	10	7	3
3.	Kelas VIII C	22	14	8
	Total	43	30	13

Berdasarkan tabel diatas, pada siswa kelas VIII A jumlah siswa 11 orang, jumlah siswa yang gemar memainkan *game online* berjumlah 9 orang, siswa yang tidak gemar memainkan *game online* berjumlah 2 orang. Pada siswa kelas VIII B siswa berjumlah 10 orang, siswa yang gemar bermain *game online* berjumlah 7 orang dan siswa yang tidak gemar bermain *game online* berjumlah 3 orang. Sedangkan, siswa kelas VIII C berjumlah 22 orang, siswa yang sangat gemar bermain *game online* berjumlah 14 orang dan siswa yang tidak gemar bermain *game online* berjumlah 8 orang. Jadi, semua total siswa yang gemar bermain *game online* berjumlah 30 orang siswa dan siswa yan tidak suka bermain *game online* berjumlah 13 orang.

Tabel 2 Usia Responden

Usia Responden	Jumlah	Persentase (%)
13 tahun	3	6,98%
14 tahun	29	67,44%
15 tahun	10	23,26%
16 tahun	1	2,33%
Total	43	100,00%

Tabel 2 diatas menunjukkan usia responden yang diteliti pada penelitian ini. Responden yang berumur 13 tahun berjumlah 3 orang dengan presentase 6,98%, responden yang berumur 14 tahun berjumlah 29 orang dengan presentase 67,44%, responden yang berumur 15 tahun berjumlah 10 orang dengan presentase 23, 26 dan responden yang berumur 16 tahun berjumlah 1 orang dengan presntase 2,33%. Dari

uraian di atas dapat kita lihat bahwa siswa yang menjadi responden dalam penelitian ini mayoritas berumur 14 tahun dengan presentase 67,44%.

Tabel 3. Jenis Game Online yang Dimainkan Siswa

Jenis Game	Jumlah	Presentase (%)
<i>Free Fire</i>	18	41,86%
<i>Mobile Legends</i>	11	25,58%
<i>OPBR</i>	1	2,33%

Berdasarkan jenis *game online* tersebut, peneliti mendeskripsikan penggunaan *game online* yang di mainkan siswa SMP Negeri 16 Hulu sungai Tengah sebagai berikut:

1. Bentuk-bentuk *game online* yang digemari siswa SMP Negeri 16 Hulu Sungai Tengah. *Game online* yang bernama *Free Fire* paling banyak digemari siswa, yang berjumlah 18 orang dengan presentase 41,86 %. Sedangkan *game online* yang bernama *Mobile Legends* berjumlah 11 orang dengan presentase 25,58 % dan siswa yang menyukai *game online* *OPBR* berjumlah 1 orang dengan presentase 2,33%. Jadi, keseluruhan siswa yang menyukai *game online* berjumlah 30 orang.
2. Siswa SMP Negeri 16 Hulu Sungai Tengah memainkan *game online* terkadang pada saat pulang sekolah dan bisa di waktu malam hari ataupun di waktu luang untuk mengusir kejenuhan.
3. Dampak negatif dari bermain *game online* adalah siswa sering malas belajar dan mengerjakan tugas ketika sudah memegang *handphone* dan sering terlambat datang ke sekolah yang diakibatkan dari bermain *game online*. Sedangkan dampak positifnya adalah kemampuan dan keterampilan siswa terlatih. *Game* yang dimainkan bisa memberikan semangat dan bisa juga menyalurkan minat dan bakatnya.

Tabel 4. Hasil Kuesioner Mengenai Sanksi yang Diberikan kepada Siswa yang Terlambat Datang ke Sekolah

Tanggapan	Jumlah	Bobot	Skor	Presentase (%)
Sangat Setuju	7	4	28	16%
Setuju	24	3	72	56%
Kurang Setuju	6	2	12	14%
Tidak Setuju	6	1	6	14%
Jumlah	43		118	100%

Dari tabel diatas dapat dilihat siswa yang sangat setuju jika siswa terlambat datang diberikan sanksi berjumlah 7 orang dengan presentase 16%. Responden yang menjawab setuju jika siswa datang terlambat akan dapat sanksi berjumlah 24 orang

dengan presentase 56%. Responden yang kurang setuju dan tidak setuju mendapat sanksi berjumlah 6 orang dengan presentase 14%. Hasil angket keseluruhan mengenai hal tersebut ditampilkan pada Tabel 5 berikut.

Tabel 5. Hasil Angket dari 43 Responden mengenai Sanksi yang Diberikan kepada Siswa yang Terlambat Datang

Skala Likert	Pertanyaan					Rata-Rata (%)
	1	2	3	4	5	
Sangat Setuju	7%	0%	26%	54%	16%	21%
Setuju	0%	5%	63%	44%	56%	34%
Kurang Setuju	60%	65%	9%	2%	14%	30%
Tidak Setuju	33%	30%	2%	0%	14%	16%
Total						100%

Untuk mengetahui validitas dari pertanyaan, perlu dilakukan perhitungan dengan rumus sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{n\sum XY - (\sum X)\sum Y}{\sqrt{\{n\sum x^2 - (\sum X)^2\}\{n\sum y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Keterangan :

- r_{xy} = Koefisien korelasi
- n = Jumlah responden
- x = Skor tiap pertanyaan
- y = Skor seluruh pertanyaan hasil kuesioner

Dari perhitungan diatas maka di dapat hasil yang menyatakan semua valid. Kemudian dilakukan uji reliabilitas. Penghitungan koefisien reliabilitas dengan rumus Alpha:

$$r^{11} = \left[\frac{k}{k-1} \right] \left[1 - \frac{o_b^2}{o_t^2} \right]$$

Tabel 6. Tingkat Reliabilitas

Nilai Alpha	Tingkat Reliabilitas
0,00 s/d 0,20	Tidak Reliabel
>0,20 s/d 0,40	Kurang Reliabel
>0,04 s/d 0,60	Cukup Reliabel
>0,60 s/d 0,80	Reliabel
>0,80 s/d 1,00	Sangat Reliabel

Maraknya *game online* mayoritas membuat siswa kecanduan sehingga berakibat lupa waktu dan lupa belajar. Ketika sudah berada di depan *handphone* atau komputer yang sudah terhubung dengan internet, maka siswa asyik bermain *game online* dan melupakan waktu belajarnya. Dari hasil kuesioner yang dianalisis, didapat

hasil bahwa banyak siswa yang terpengaruh dengan *game online*. Siswa yang menggemari *game online* menyatakan sangat setuju dengan jumlah rata-rata 21%, siswa yang menyatakan setuju bermain *game online* rata-rata 34%, siswa yang menyatakan kurang setuju rata-rata 30%, dan siswa yang menyatakan tidak setuju dalam bermain *game online* rata-rata 16%. Berdasarkan hasil tersebut, mayoritas jumlah siswa yang bermain *game online* menyatakan setuju.

Tingkah laku siswa terhadap *game online* bisa dilihat dari siswa menjawab kuesioner banyak yang setuju bermain *game online*. Tingkah laku siswa berubah di akibatkan oleh *game online* yang berisi tentang pertunjukan melawan musuh seperti menembak lawan dan memukul lawan. Peneliti melihat banyak siswa yang kecanduan bermain *game online* yang menunjukkan berbagai perubahan tingkah laku, misalnya saja terlambat datang ke sekolah yang diakibatkan bangun kesiangan. Tidak menerima pelajaran yang diakibatkan kurang tidur. Anak kurang sopan dalam berbicara karena terlalu terbiasa berbicara kasar saat bermain *game online*. Penelitian ini menunjukkan bahwa kecanduan siswa dalam bermain *game online* cenderung disebabkan oleh kurangnya perhatian orang tua. Oleh karena itu, sebaiknya orang tua memperhatikan anaknya agar tidak kecanduan *game online* saja.

2. Pengaruh Game Online terhadap Tingkah Laku Belajar Bahasa Indonesia

Game online juga berpengaruh terhadap tingkah laku belajar Bahasa Indonesia yaitu siswa banyak yang kecanduan bermain *game online*. Ketika guru menjelaskan pelajaran, siswa banyak yang tidak fokus. Guru sering menemukan kalimat yang kurang dipahami akibat siswa sering bermain *game online*. Dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia, banyak siswa yang berpendapat bahwa pelajaran Bahasa Indonesia tidak terlalu penting. Ketika memulai pelajaran Bahasa Indonesia, guru menjelaskan materi yang disampaikan. Ada siswa yang tidak mendengarkan, mungkin ada yang tertidur. Maka guru menjelaskan dan menekankan kepada siswa untuk lebih fokus dalam mendengarkan penjelasan dari guru.

SIMPULAN DAN SARAN

Pengaruh aplikasi *game online* terhadap tingkah laku siswa yaitu siswa berubah jika terlalu lama bermain *game online* dan sering ada siswa yang datang terlambat untuk mengikuti pelajaran di sekolah. Selain itu, pengaruh *game online* terhadap tingkah laku belajar Bahasa Indonesia yaitu siswa banyak yang kecanduan bermain *game online*. Ketika guru menjelaskan siswa banyak yang tidak fokus terhadap pelajaran yang diberikan oleh guru. Guru sering menemukan kalimat yang kurang dipahami oleh akibat siswa sering bermain *game online*. Ketika memulai pelajaran Bahasa Indonesia guru menjelaskan materi yang disampaikan, ada siswa yang tidak mendengarkan dan mungkin ada yang tertidur. Saran yang dapat diberikan yaitu siswa diharapkan dapat mengatur waktu untuk bermain *game online* dan belajar. Siswa hendaknya lebih mengutamakan belajar sebagai tugas utama daripada bermain *game online*. Guru atau orang tua juga diharapkan dapat mengontrol dan memantau anak-anak yang sudah kecanduan *game online* dengan membatasi waktu bermain *game* dan tidak memperbolehkannya untuk bermain *game* sebelum mereka belajar

atau menyelesaikan tugas-tugas dari sekolah.

DAFTAR REFERENSI

- Andi Ibrahim, Asrul Haq Alang, Madi, Baharuddin, Muhammad Aswar Ahmad, Darmawati. (2018). *Metodologi penelitian*. (<http://repositori.uin-alauddin.ac.id/id/eprint/12366>).
- Chaer, Abdul. (2013). *Pembinaan bahasa Indonesia*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Kurniawati, Ika dan Heru Purnomo. (2020). Pengaruh kebiasaan bermain *game online* terhadap prestasi belajar siswa SD. *Jurnal Elementa PGSD STKIP PGRI Banjarmasin*, 3(1):74-81.
- Maghfhirah Siti, Maemonah. (2019). *Pemikiran behaviorisme dalam pendidikan (Study pendidikan anak usia dini)*. 6(2)
- Nisrinafatini. 2020. Pengaruh *game online* terhadap motivasi belajar siswa. *Jurnal Edukasi Nonformal*.
- Rizqi, Ariantoro Tri. (2016). Dampak *game online* terhadap prestasi belajar pelajar STMIK MUSIRAWAS Lubuklinggau. *JUTIM*. 1(1).
- Salim, Agung. (2016). *Pengaruh game online terhadap perilaku belajar mahasiswa jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Alauddin Makassar*. Skripsi. Makassar: Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Uin Alauddin Makassar.