

---

# Pengaruh *Game Online* Terhadap Perilaku Siswa Kelas V SDN Kota Bengkulu

---

**Efri Rosa**  
Universitas Bengkulu  
*efrirosa15@gmail.com*

**Puspa Djuwita**  
Universitas Bengkulu  
*djuwitapuspa3@gmail.com*

**Hasnawati**  
Universitas Bengkulu  
*hasnaapril21@gmail.com*

## Abstract

*The study aims to determine the effect of online games on the behavior of students in class V SD Negeri Gugus 12 Kota Bengkulu. The research method is survey. The study population is all students of class V SD Negeri Gugus 12 Kota Bengkulu with total sample of 77 students from Class V SD Negeri Gugus 12 Kota Bengkulu taken by using simple random sampling technique. The instrument is a questionnaire with rating scale and likert scale. Data collection techniques uses questionnaires. Technique of data analysis uses simple linear regression analysis. The result of research showed significant level  $\alpha = 0,05$  significant regression, proved that the value of  $f_{count}$  (32,73) is bigger than  $f_{table}$  (3,97). Thus, the result of the test makes the regression equation expressed with  $Y = 33,955 + 0,789$  can be used to conclude that there is influence of online game to behavior of student in grade V SD Negeri Gugus 12 Kota Bengkulu. Constant of 33.955: means that if the online game value is 0, then the student behavior (Y) positive value is equal to 33.955. Regression coefficient of student behavior variable equal to 0,789: means that if game online increases in score 1, hence student behavior (Y) will increase equal to 0,789. Coefficient is positive means a positive relationship between online game variables (X) and student behavior variables (Y). Increasing online game scores are marked by the lower interest of students towards online games then the better the behavior of students and vice versa.*

*Keywords: Online Game, Behavior, Elementary Students*

## Pendahuluan

Pada abad ke 21 perkembangan internet semakin menarik pengguna dari berbagai kalangan masyarakat. Menurut lembaga riset pasar e-Marketer pada tahun 2014 populasi netter tanah air telah mencapai 83,7 juta orang. Angka yang berlaku untuk setiap individu setidaknya satu kali setiap bulan tersebut, menempatkan Indonesia di peringkat ke-6 terbesar di dunia dalam mengakses internet (Kominfo, 2014).

Perkembangan internet di Indonesia memang sangat membantu pengaksesnya, tetapi tidak dapat dipungkiri internet juga memberi dampak negatif. Dampak negatif akibat adanya internet di antaranya menjadi kecanduan internet, pornografi, perjudian, penipuan, penculikan, *hacking* dan lain-lain (Anonim, 2017). Dari berbagai dampak negatif tersebut, penulis akan membahas dampaknya berupa kecanduan internet. Salah satu bentuk kecanduan internet adalah terkhusus pada

seringnya seorang *gamer* bermain *game online*. Seorang pakar psikologi dari Amerika, David Greenfield telah menemukan sekitar 6% dari pengguna internet mengalami ketergantungan *game online*, *gamer* mengalami gejala yang sama dengan ketergantungan obat bius, yaitu lupa waktu dalam bermain *online game* (Sumaryadi: 2007).

Aktivitas bermain *game online* memang mengasyikkan dapat menghilangkan rasa penat dari rutinitas sehari-hari. Semakin banyaknya pilihan *game online* menantang untuk dimainkan, mengakibatkan banyak orang ketagihan bermain *game online*. Selain itu, *game online* terdiri dari beberapa level berisi alur cerita yang harus diselesaikan. Karena alur cerita yang harus diselesaikan itu, maka membuat *gamer* penasaran akhirnya menjadi kecanduan. Semakin tinggi level permainan *game online* yang dituntaskan, maka semakin mengasyikkan (Munajjid, 2017: 49). Hal inilah yang membuat siswa menghabiskan waktu mereka karena selalu berusaha untuk menyelesaikan setiap alur cerita pada level *game online* yang di mainkan.

*Game online* adalah permainan yang dapat diakses oleh banyak pemain, dimana mesin-mesin yang digunakan pemain terhubung oleh internet (Adam & Rolling, 2007: 671) Di lain bagian, Freeman (2008: 44) juga menyatakan bahwa *game online* adalah permainan yang dimainkan melalui koneksi internet. Berdasarkan pendapat di atas, *game online* merupakan permainan dalam memainkannya membutuhkan mesin atau perangkat, seperti komputer, laptop dan *gadget* yang terkoneksi dengan jaringan internet serta dapat di akses oleh banyak pemain dalam memainkannya.

Pesatnya perkembangan *game online* banyak memberi pengaruh kepada penikmatnya, terkhusus anak-anak yaitu membuat mereka mulai melupakan permainan tradisional yang sering dimainkan anak-anak zaman dahulu. Fad (2014: 49) mengemukakan bahwa permainan tradisional diluar rumah yang telah ditinggalkan anak-anak sekarang contohnya petak umpet, gobak sodor, bentengan, dan lainnya. Padahal permainan tradisional ini sangat bermanfaat untuk melatih anak bersosialisasi dengan anak lainnya, serta anak menjadi sehat karena permainannya banyak melakukan aktivitas fisik. Berbeda halnya dengan permainan *modern* sekarang, anak terbiasa bermain *game* yang lebih banyak melakukan aktivitas duduk daripada aktivitas fisik.

Namun, penggemar *game online* dari tahun ke tahun semakin meningkat. Berdasarkan laporan terbaru Niko Partners memperkirakan akan ada 300 juta jiwa penikmat permainan video *online* dan *mobile* di penghujung 2017. Mereka juga memprediksi angka itu terus bertambah hingga menyentuh 400 juta jiwa di tahun 2021 nanti, angka tersebut lebih banyak dari penduduk Indonesia, Malaysia, ditambah Filipina. Kemudian tahun 2017, Sean Kim pada seminarnya menyatakan bahwa Indonesia salah satu negara dengan jumlah populasi *gamer* terbesar, menyumbang persentase signifikan di Asia Tenggara.

Harian Rakyat Bengkulu menuliskan bahwa sejumlah tempat rental internet salah satunya di Kelurahan Lingkar Barat yang menyajikan *game online* selalu penuh di kunjungi pelajar (Anonim, 2016). Kemudian, diperkuat hasil wawancara penulis dengan pemilik warnet sekitar dan luar SDN 60 Kota Bengkulu peminat *game online* terbanyak yaitu berasal dari siswa SD. Berdasarkan tarif untuk 1 jam yang ditetapkan tidak terlalu mahal membuat mereka senang bermain dan menghabiskan waktunya di warnet hingga lupa tugasnya sebagai pelajar yaitu belajar.

Jika dalam bermain *game online* anak tidak diberi batasan maka di tenggarai dapat menghasilkan perubahan perilaku pada anak. Pernyataan penulis ini di dukung oleh hasil penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Megi Deviandri mengatakan bahwa akibat dari *game online* akan berdampak pada perilaku siswa, misalnya dalam berjalan, berbicara, menangis, tertawa, bekerja, kuliah, menulis, perubahan sosial dan sebagainya (Deviadri, 2012). Kemudian, di dukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Ulfa (2017) menunjukkan bahwa ada pengaruh yang signifikan antara kecanduan *game online* terhadap perilaku remaja di Mabes Game Center Jalan HR. Subrantas Kecamatan Tampan Pekanbaru.

Survey awal yang telah dilakukan penulis tanggal 27 Oktober 2017 membuktikan bahwa banyak anak-anak menyukai *game* yang berunsur kekerasan. Menurut hasil survey di SDN 60 Kota Bengkulu diperoleh data bahwa siswa 60,8% menyukai *game* yang berunsur kekerasan, sisanya 37,5% menyukai *game online* lainnya dan 1,7% tidak menyukai *game online*. Di dukung hasil wawancara, menunjukkan *game online* yang disukai anak SD yaitu tembak-menembak, pertarungan, pertualangan seperti pada permainan *point blank*, *grand theaf auto* dan permainan lainnya yang berunsur kekerasan. Menurut Munajjid (2016: 8) banyaknya video *game* yang berisi kekerasan, berdampak tidak sedikit anak yang meniru tokoh pahlawan dalam permainan dapat melakukan kekerasan terhadap

teman-temannya. Jika anak-anak meniru *game online* yang berisi kekerasan dalam kehidupan nyata, hal ini tentu saja dapat mempengaruhi perilaku anak-anak nantinya.

Berdasarkan pemaparan di atas, penulis tertarik untuk meneliti “apakah terdapat pengaruh *game online* terhadap perilaku siswa sekolah dasar”, sehingga penulis mengangkat penelitian yang berjudul “Pengaruh *Game Online* terhadap Perilaku Siswa di Kelas V SD Negeri Gugus 12 Kota Bengkulu”. Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui pengaruh *game online* terhadap perilaku siswa sekolah dasar.

## Metode

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif dengan metode survey. Dalam penelitian survey, informasi dikumpulkan dari responden dengan menggunakan angket. Angket yang dibagikan terbagi menjadi dua yaitu angket untuk *game online* dan angket perilaku siswa. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa di kelas V SDN Gugus 12 Kota Bengkulu yang terdiri dari 5 SD, yaitu SDN 20, SDN 81, SDN 35, SDN 99, dan SDN 60.

Teknik pengambilan sampel yang digunakan yaitu teknik simple random sampling. Untuk mendapatkan sampel yang homogen, maka menggunakan perhitungan sampel secara proporsional. Setelah melakukan perhitungan sampel secara proporsional, diperoleh data bahwa kelas V SDN 81 sampelnya berjumlah 14 siswa, kelas V SDN 99 sampelnya berjumlah 9 siswa, Kelas V SDN 35 sampelnya berjumlah 14 siswa, Kelas V SDN 60 sampelnya berjumlah 14 siswa dan kelas V SDN 20 sampelnya berjumlah 26 siswa sehingga sampel siswa yang telah homogen ini dapat dijadikan sampel penelitian. Selanjutnya memilih sebagian siswa di kelas V SDN 99 yang bukan merupakan sampel penelitian menjadi sampel uji coba. Alasan memilih SDN 99 sebagai SD uji coba untuk instrumen, karena SDN 99 memiliki karakteristik yang sama dengan 4 SD lainnya di dalam Gugus 12 Kota Bengkulu yaitu sama-sama siswa kelas V Sekolah Dasar yang dapat mewakili kevaliditasan dan reabilitas suatu angket yang akan digunakan sebagai instrumen dalam penelitian.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian adalah angket. Angket disusun sendiri oleh penulis, kemudian divalidasi oleh ahli sebelum kedua angket digunakan dalam penelitian. Setelah divalidasi ahli dilanjutkan uji coba lapangan untuk mengetahui instrumen tersebut layak atau tidak digunakan sebagai instrumen dalam penelitian. Berdasarkan hasil uji coba lapangan kemudian dianalisis maka diperoleh data bahwa kedua angket valid dan reliabel layak digunakan dalam penelitian. Dengan taraf signifikan  $\alpha = 0,05$  diperoleh  $r_{tabel} = 0,374$ , terdapat 22 dari 30 item pertanyaan angket *game online* dinyatakan valid dan 28 pernyataan dari 32 pernyataan angket perilaku siswa dinyatakan valid juga karena nilai korelasinya lebih besar dari  $r_{tabel}$  yaitu sebesar 0,374. Kemudian, untuk uji reliabilitas pada angket *game online* dihitung berdasarkan jumlah item pertanyaan yang valid yaitu sebanyak 22 item pertanyaan, setelah dilakukan perhitungan dengan menggunakan bantuan *microsoft excel* diperoleh nilai koefisien reliabilitas ( $r_{11}$ ) sebesar 0,900. Hal ini menunjukkan nilai  $r_{11} > 0,70$  maka dapat dinyatakan bahwa 22 item pertanyaan angket *game online* reliabel sehingga layak digunakan dalam penelitian. Begitu juga dengan uji reliabilitas pada angket perilaku siswa berdasarkan jumlah item pernyataan yang valid yaitu sebanyak 28 item pernyataan, setelah dilakukan perhitungan dengan menggunakan bantuan *microsoft excel* diperoleh nilai koefisien reliabilitas ( $r_{11}$ ) sebesar 0,884. Hal ini menunjukkan nilai  $r_{11} > 0,70$  maka dapat dinyatakan bahwa 28 item pernyataan angket perilaku siswa reliabel sehingga layak juga digunakan dalam penelitian.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian adalah angket. Pada penelitian ini, penulis memilih membuat angket yang menghendaki siswa memberikan tanda (X), satu dari empat alternatif jawaban yang telah disediakan untuk angket *game online* dan angket yang menghendaki siswa memberikan *checklist* (√), satu dari empat kolom yang telah disediakan untuk angket perilaku siswa. Angket dibagikan untuk 77 siswa di kelas V SDN Gugus 12 Kota Bengkulu yang menjadi sampel dalam penelitian yaitu 14 siswa dari SDN 60, 26 siswa dari SDN 20, 9 siswa dari SDN 99, 14 siswa dari SDN 81, dan 14 siswa dari SDN 35. Setiap sampel dalam penelitian yaitu siswa di kelas V SDN Gugus 12 Kota Bengkulu diberikan dua buah angket yaitu angket *game online* dan angket perilaku siswa.

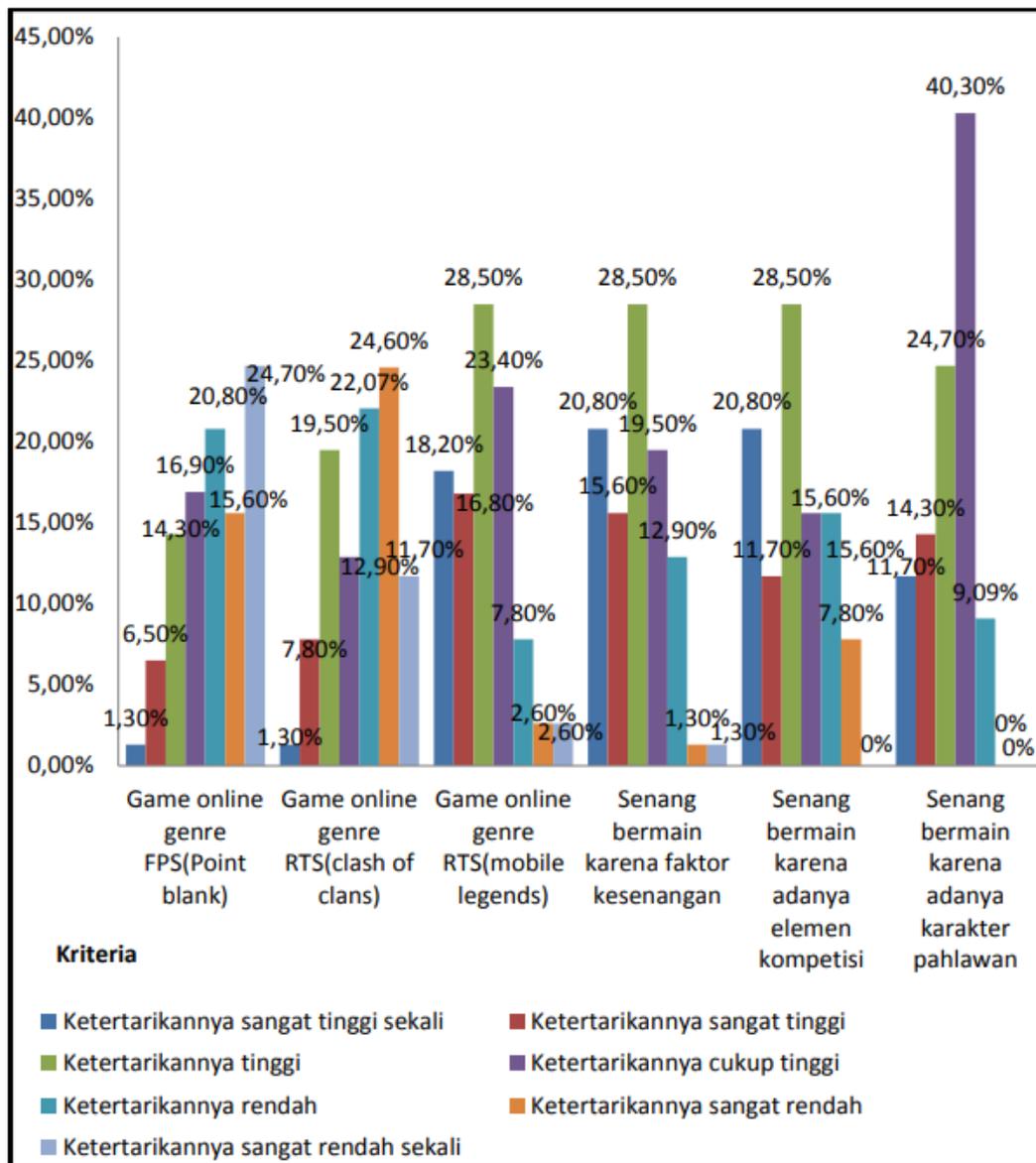
Angket *game online* terdiri dari 22 pertanyaan yang menghendaki siswa memilih salah satu jawaban sesuai dengan dirinya dengan memberikan tanda (X), satu dari empat jawaban alternatif yang telah disediakan. Sedangkan angket perilaku siswa terdiri dari 28 pernyataan yang menghendaki siswa memilih salah satu jawaban sesuai dengan dirinya juga dengan memberikan *checklist* (√), satu dari

empat kolom yang telah disediakan. Setelah pengisian angket selesai oleh sampel penelitian, kemudian angket dikumpulkan dan dihitung skor setiap butir pertanyaan dan pernyataannya. Selanjutnya, hasil perhitungannya skor ini digunakan sebagai data penelitian.

Data yang penulis peroleh melalui angket *game online* dan perilaku siswa akan di analisis menggunakan analisis regresi linear sederhana. Analisis regresi linear sederhana digunakan untuk menjawab hipotesis yang telah di buat yaitu  $H_a$ =terdapat pengaruh *game online* secara signifikan terhadap perilaku siswa di kelas V SDN Gugus 12 Kota Bengkulu. Sebelum analisis regresi linear sederhana dilaksanakan, setiap variabel harus memenuhi syarat-syarat terlebih dahulu. Apabila syarat-syarat tersebut tidak terpenuhi maka analisis regresi linear sederhana tidak dapat dilanjutkan dengan syaratnya yaitu data variabel X dan Y penyebarannya harus berdistribusi normal dan homogen.

### Hasil

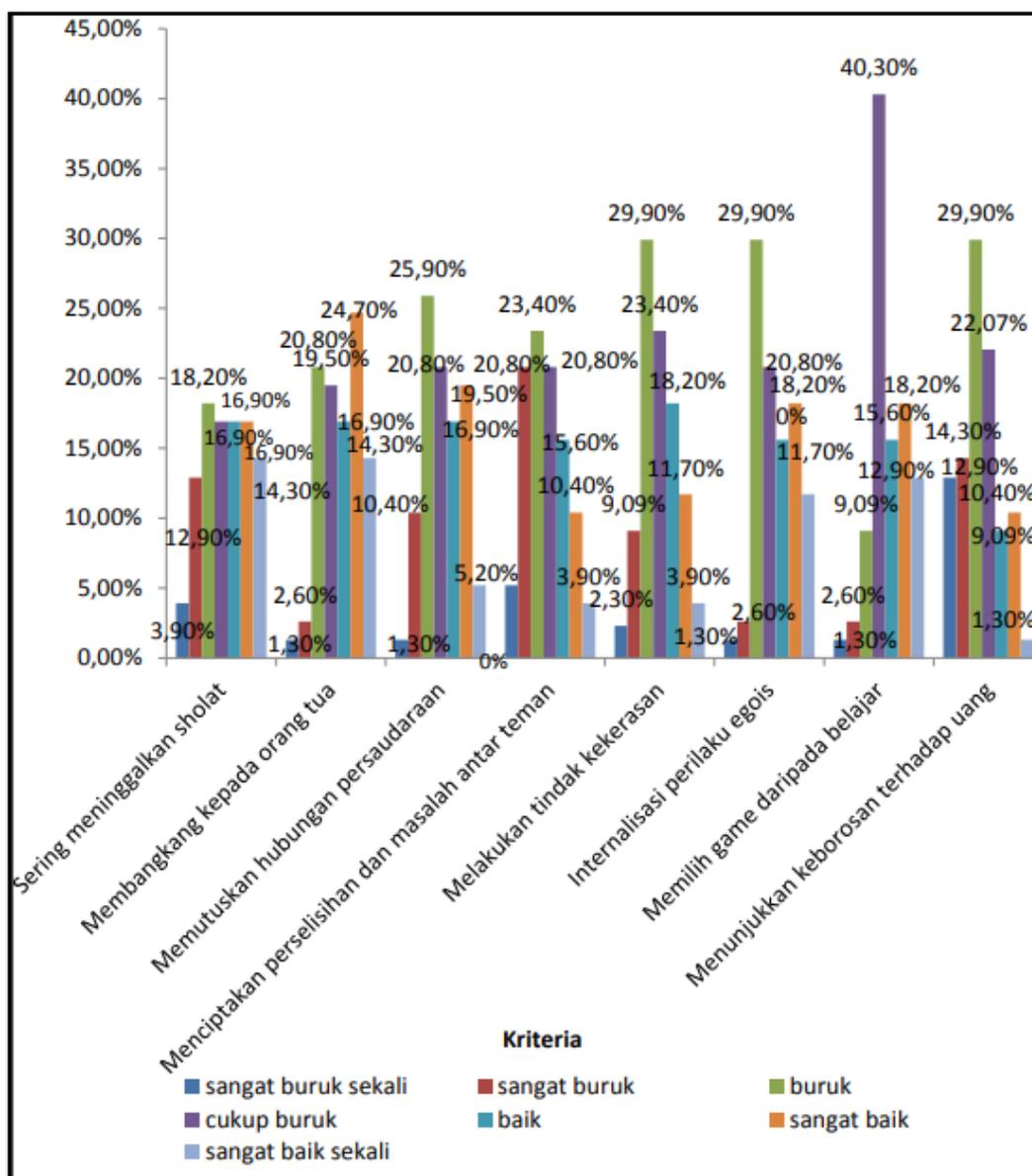
Deskripsi ketertarikan siswa di kelas V SDN Gugus 12 Kota Bengkulu terhadap *game online* di setiap indikatornya yaitu (1) *game online genre FPS (point blank)*, (2) *game online genre RTS (clash of clash)*, (3) *game online genre RTS (mobile legends)*, (4) senang bermain karena faktor kesenangan, (5) senang bermain karena adanya elemen kompetisi, (6) senang bermain karena adanya karakter pahlawan, dapat diwakili oleh gambar 1.



Gambar 1. Grafik Persentase Siswa pada Setiap Indikator dalam Variabel Ketertarikan pada *Game Online* (X)

Dari gambar 1, secara umum untuk aspek *genre game online* siswa lebih tertarik pada *game online* genre RTS (*mobile legends*) dibandingkan genre lainnya yaitu *game online* genre FPS (*point blank*) dan *game online* genre RTS (*clash of clans*). Dapat dilihat dari persentase *game online* genre RTS (*mobile legends*) sebesar 28,50% yang berada pada kriteria tinggi, dibandingkan dengan dua genre lainnya. Dan berdasarkan aspek alasan siswa senang bermain *game online*, siswa lebih tertarik bermain *game* karena adanya karakter pahlawan yang ditunjukkan sebesar 40,30% berada pada kriteria cukup tinggi.

Berdasarkan uraian di atas, maka besarnya pengaruh *game online* terhadap perilaku siswa di setiap indikatornya yaitu (1) sering meninggalkan sholat, (2) membangkang kepada orangtua, (3) memutuskan hubungan dengan saudara, (4) menciptakan perselisihan dan masalah antar teman, (5) sering melakukan tindak kekerasan, (6) internalisasi perilaku egois, (7) memilih *game* daripada belajar, (8) menunjukkan keborosan terhadap uang, dapat di lihat pada gambar 2.



Gambar 2. Grafik Persentase Siswa pada setiap Indikator dalam Variabel Perilaku Siswa (Y)

Dari grafik 2, secara umum pengaruh *game online* terhadap perilaku siswa di kelas V SDN Gugus 12 Kota Bengkulu yang paling mencolok terletak pada indikator

memilih game daripada belajar dengan kriteria cukup buruk. Indikator ini berada pada kriteria cukup buruk karena persentasenya lebih besar dari indikator lainnya yaitu sebesar 40,30%.

Untuk mengetahui adanya pengaruh *game online* yang signifikan terhadap perilaku siswa di kelas V SDN Gugus 12 Kota Bengkulu tidak hanya ditentukan dari deskripsi dari grafik persentase per-indikator dari setiap variabel, namun harus dilakukan uji hipotesis menggunakan analisis regresi linear sederhana. Sebelum melaksanakan analisis regresi linear sederhana pada uji hipotesis, memerlukan uji prasyarat terlebih dahulu dengan beberapa asumsi, diantaranya sampel diambil dari populasi yang berdistribusi normal dan homogen

. Berdasarkan pengujian normalitas dilakukan dengan menggunakan rumus chi kuadrat dengan bantuan *microsoft excel*, hasil perhitungan angket *game online* dan perilaku siswa disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 1. Uji Normalitas Data *Game Online* (X) dan Perilaku Siswa (Y)

Data	X <sup>2</sup> hitung	X <sup>2</sup> tabel	Keterangan
Game Online	-4793,4684	12,592	Normal
Perilaku Siswa	-4850,58109	12,592	Normal

Berdasarkan tabel di atas, maka data *game online* dan perilaku siswa kelas V SDN Gugus 12 Kota Bengkulu berdistribusi normal karena  $X^2_{hitung} < X^2_{tabel}$

Setelah uji normalitas dilakukan, langkah selanjutnya adalah melakukan uji homogenitas. Uji homogenitas dalam penelitian ini menggunakan uji-F.

Tabel 2. Uji Homogenitas

Data	Variabel	
	Game Online	Perilaku Siswa
Mean (rata-rata)	52,28	75,46
Varian	84,64	171,08
N	77	77
F <sub>hitung</sub>	2,02	
F <sub>tabel</sub>	3,97	
Kesimpulan	F <sub>hitung</sub> < F <sub>tabel</sub> = Homogen	

Berdasarkan tabel di atas, karena nilai  $f_{hitung} < f_{tabel}$  ( $2,02 < 3,97$ ) maka dapat disimpulkan bahwa data *game online* dan data perilaku siswa di SD Negeri Gugus 12 Kota Bengkulu homogen.

Setelah uji prasyarat telah dilaksanakan dan kedua data telah terbukti normal dan homogen maka dapat dilanjutkan ke uji hipotesis. Sebelum menarik kesimpulan untuk mengetahui ada pengaruh atau tidaknya *game online* terhadap perilaku siswa di kelas V SDN Gugus 12 Kota Bengkulu terlebih dahulu harus menentukan dan menghitung model persamaan regresinya, berdasarkan hasil analisis regresi linear sederhana diperoleh nilai konstanta  $a = 33,955$  dan koefisien  $b = 0,789$  (perhitungan dapat dilihat pada lampiran 36 halaman 226-232). Dengan demikian dapat dirumuskan persamaan regresi linear sederhana pengaruh *game online* (X) terhadap perilaku siswa (Y) di kelas V SD Negeri Gugus 12 Kota Bengkulu dengan persamaan  $\hat{Y} = 33,955 + 0,789 X$ . Persamaan tersebut sesuai dengan rumus regresi linear sederhana yaitu  $\hat{Y} = a + bX$ , dimana Y merupakan lambang dari variabel terikat, a = konstanta, b = koefisien regresi untuk variabel bebas X. Konstanta sebesar 33,955: artinya jika *game online* nilainya 0, maka perilaku siswa (Y) nilainya positif yaitu sebesar 33,955. Koefisien regresi variabel perilaku siswa sebesar 0,789: artinya jika *game online* mengalami skor kenaikan 1, maka perilaku siswa (Y) akan mengalami peningkatan sebesar 0,789. Koefisien bersifat positif artinya terjadi hubungan positif antara variabel *game online* (X) dan variabel perilaku siswa (Y). Semakin naik skor *game online* yang ditandai dengan semakin rendah ketertarikan siswa terhadap *game online* maka semakin membaik perilaku siswa. dan sebaliknya semakin rendah skor *game online* yang ditandai dengan semakin tinggi ketertarikan siswa terhadap *game online* maka semakin buruk perilaku siswa. Persamaan regresi di atas tidak dapat digunakan secara langsung dalam menarik kesimpulan hipotesis yang telah dibuat, terlebih dahulu harus dilakukan uji linearitas dan uji signifikansi.

Berdasarkan uji linearitas regresi, diperoleh  $f_{hitung}$  sebesar 0,75 dengan nilai  $f_{tabel}$  pada taraf signifikan 0,05 sebesar 1,72. Karena, nilai  $f_{hitung} < f_{tabel}$  ( $0,75 < 1,72$ ) maka berarti  $H_a$  diterima atau model persamaan regresi berbentuk linear. Kemudian berdasarkan uji signifikansi regresi, diperoleh  $f_{hitung}$  sebesar 32,73 dengan nilai  $f_{tabel}$  pada taraf signifikan 0,05 sebesar 3,97. Karena nilai  $f_{hitung} > f_{tabel}$  ( $32,73 > 3,97$ ) maka berarti  $H_a$  diterima atau model persamaan regresi signifikan.

Dari hasil uji linearitas dan signifikansi di atas diperoleh model persamaan regresi berbentuk linear dan signifikan. Dengan demikian, hasil pengujian tersebut menunjukkan  $H_a$  dapat diterima yang berbunyi terdapat pengaruh *game online* secara signifikan terhadap perilaku siswa di kelas V SDN Gugus 12 Kota Bengkulu dan menolak  $H_o$  yang berbunyi tidak terdapat pengaruh *game online* secara signifikan terhadap perilaku siswa di kelas V SDN Gugus 12 Kota Bengkulu.

## Pembahasan

Berdasarkan deskripsi hasil penelitian dan uji hipotesis yang telah dilakukan menunjukkan bahwa *game online* secara signifikan memberikan pengaruh terhadap perilaku siswa di kelas V SDN Gugus 12 Kota Bengkulu. Hal ini terlihat dari hasil uji signifikansi regresi yang menunjukkan regresi signifikan dan deskripsi hasil penelitian yang menunjukkan bahwa ketertarikan *game online* yang cukup tinggi di kelas V SDN Gugus 12 Kota Bengkulu memberikan pengaruh cukup buruk terhadap perilaku siswa di kelas V SDN Gugus 12 Kota Bengkulu.

Besarnya pengaruh *game online* terhadap perilaku siswa di kelas V SDN Gugus 12 Kota Bengkulu, dengan persamaan regresinya yang dinyatakan dengan  $\hat{Y} = 33,955 + 0,789 X$ . Persamaan tersebut sesuai dengan rumus regresi linear sederhana yaitu  $\hat{Y} = a + bX$ , dimana  $Y$  merupakan lambang dari variabel terikat,  $a$  = konstanta,  $b$  = koefisien regresi untuk variabel bebas  $X$ . Konstanta sebesar 33,955: artinya jika *game online* nilainya 0, maka perilaku siswa ( $Y$ ) nilainya positif yaitu sebesar 33,955. Koefisien regresi variabel perilaku siswa sebesar 0,789: artinya jika *game online* mengalami skor kenaikan 1, maka perilaku siswa ( $Y$ ) akan mengalami peningkatan sebesar 0,789. Koefisien bersifat positif artinya terjadi hubungan positif antara variabel *game online* ( $X$ ) dan variabel perilaku siswa ( $Y$ ). Semakin naik skor *game online* yang ditandai dengan semakin rendah ketertarikan siswa terhadap *game online* maka semakin membaik perilaku siswa dan sebaliknya semakin rendah skor *game online* yang ditandai dengan semakin tinggi ketertarikan siswa terhadap *game online* maka semakin buruk perilaku siswa.

Hal tersebut sesuai dengan hasil penelitian Ulfa (2017) yang menunjukkan bahwa ada pengaruh yang signifikan kecanduan *game online* terhadap perilaku remaja di Mabes Game Center Jalan HR. Subrantas Kecamatan Tampan Pekanbaru. Berdasarkan hasil analisisnya, semakin tinggi tingkat kecanduan *game online* maka semakin besar pengaruh terhadap perilaku remaja dan semakin rendah tingkat kecanduan *game online* maka semakin kecil pengaruh terhadap perilaku remaja. Berdasarkan penelitian yang dilakukan, bahwa adanya *game online* dapat mempengaruhi perilaku, bahkan penulis telah melaksanakan penelitian difokuskan untuk anak SD membuktikan bahwa bukan hanya perilaku remaja saja yang dapat dipengaruhi, namun perilaku siswa SD juga ikut dipengaruhinya. Selanjutnya juga didukung pendapat Munajjid (2016: 16) menyatakan *game online* banyak memberi pengaruh terhadap perilaku anak-anak diantaranya meninggalkan shalat, membangkang kepada orangtua, memutuskan hubungan persaudaraan, menciptakan perselisihan dan masalah antar teman, sering melakukan tindak kekerasan, internalisasi perilaku egois, memilih *game* daripada belajar, serta menunjukkan keborosan terhadap uang. Besar kecilnya persentase pengaruh *game online* terhadap perilaku siswa bergantung dengan individu masing-masing siswa menjalaninya.

Berdasarkan uraian di atas maka hipotesis yang menyatakan terdapat pengaruh yang signifikan antara *game online* terhadap perilaku siswa di kelas V SDN Gugus 12 Kota Bengkulu dapat diterima atau  $H_a$  diterima dan menolak  $H_o$ .

## Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara *game online* terhadap perilaku siswa di kelas V SDN Gugus 12 Kota Bengkulu atau  $H_a$  diterima dan menolak  $H_0$ .

## Saran

1. Bagi sekolah yang tata tertibnya masih longgar tentang larangan membawa *gadget*, sebaiknya kepala sekolah segera mengambil kebijakan bersama guru-guru membuat tata tertib yang tegas bagi siswa yang membawa *gadget*.
2. Bagi orangtua untuk anaknya yang memiliki ketertarikan terhadap *game online*-nya tinggi, sebaiknya orangtua selalu mendisiplinkan anak untuk mengurangi kegiatan bermain *game online* dan alihkan anak melakukan aktivitas yang lebih menarik sehingga bisa melupakan *game online*-nya. Selain itu, bekerja samalah dengan guru untuk mengalihkan dan mengarahkan perilaku yang suka bermain *game online* sehingga dapat berperilaku yang lebih baik.
3. Bagi peneliti selanjutnya diharapkan dapat menspesifikasikan satu *game online* yang akan diteliti seperti *game online* yang lagi booming di tahun 2018 adalah *mobile legends*.

## Referensi

- Adams & Rollings, (2007), *Online Games, Chapter 21*, 670-674.
- Anonim, (2011), *Indonesia Pusatnya Pecandu Game Online Terbesar Di Dunia*, [http://Indonesia/Pusatnya/Pecandu/Game/Online/Terbesar/Dunia\\_Kaskus](http://Indonesia/Pusatnya/Pecandu/Game/Online/Terbesar/Dunia_Kaskus).
- Html, Diunduh pada tanggal 20 November 2017.
- Anonim, (2016), *Game Online Meradang Di Kalangan Pelajar*, <http://Game/online/meradang/di/kalangan/pelajar-Harian/rakyat/bengkulu>, Diunduh pada tanggal 20 November 2017.
- Deviadri, M., (2012), Dampak Game Online Bagi Perilaku Siswa Sekolah Dasar Kelurahan Gunung Pangilun Kecamatan Padang Utara, *Jurnal STKIP PGRI SumBar*1(3).
- Fad, A., (2014), *Kumpulan Permainan Anak Tradisional Indonesia*, Jakarta: Cerdas Interaktif.
- Freeman, C. B., (2008), Internet Gaming Addition, *The Journal For Nurse Practitioners*, 42-47.
- Kominfo, (2014), *Pengguna Internet Nomor Enam Dunia* <http://Kementerian/Komunikasi/dan/Informatika>. Html, Diunduh pada tanggal 20 November 2017.
- Munajjid, S. M., (2016), *Bahaya Game*, Solo : PT. Aqwan Media Profetika.
- Sumaryadi, (2007), *Waspada! Kecanduan Internet*, <http://adisumaryadi.com>, Diunduh pada tanggal 20 November 2017.
- Ulfa, M., (2017), Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Perilaku Remaja Di Mabes Game Center Jalan HR. Subrantas Kecamatan Tampan Pekanbaru, *JOM FISIP Vol 4 No 1*, 1-13.