



**PENGARUH FREKUENSI BERMAIN *GAME ONLINE*
TERHADAP POLA PERILAKU SISWA KELAS XI
SMA NEGERI 1 BAE KUDUS**

SKRIPSI

Untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan

oleh:

Ardhi Noorkhan Syuhada

3401415046

**JURUSAN SOSIOLOGI DAN ANTROPOLOGI
FAKULTAS ILMU SOSIAL
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
2020**

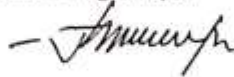
PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi ini telah disetujui oleh Pembimbing untuk diajukan ke Sidang Panitia Ujian
Skripsi Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Semarang pada:

Hari : Selasa

Tanggal : 26 November 2019

Pembimbing Skripsi



Dr. Thriwaty Arsal, M.Si

NIP. 196304041990032001

Mengetahui



Asma Lutfi, S. Th. I., M. Hum.

NIP. 197805272008122001

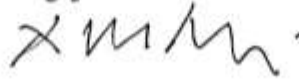
PENGESAHAN KELULUSAN

Skripsi ini telah dipertahankan di depan Sidang Panitia Ujian Skripsi Jurusan Sosiologi dan Antropologi, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Semarang pada:

Hari : Rabu

Tanggal : 4 Desember 2019

Penguji I



Dr. Totok Rochana, M.A.
NIP. 195811281985031002

Penguji II



Antari Ayuning Arsi, S.Sos., M.Si.
NIP. 197206162005012001

Penguji III



Dr. Thriwaty Arsal, M.Si.
NIP. 196304041990032001

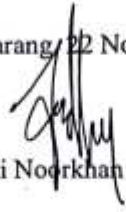


Mengetahui
Dekan Fakultas Ilmu Sosial
Dr. Moh/Solihatul Mustofa, M.A.
NIP. 196308021988031001

PERNYATAAN

Saya menyatakan bahwa yang tertulis di dalam skripsi ini benar-benar hasil karya saya sendiri, bukan jiplakan dari karya tulis orang lain, baik sebagian atau seluruhnya. Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat di dalam skripsi ini dikutip berdasarkan kode etik ilmiah.

Semarang, 22 November 2019


Ardhi Noorkhan Syuhada

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

✚ Jangan lihat siapa yang bicara, tapi dengarkan apa yang dibicarakan.

PERSEMBAHAN

Skripsi ini penulis persembahkan kepada:

✚ Kedua orang tua penulis, Bapak Tjuk Suhodo dan Ibu Noor Illiyyun yang selalu memberikan kasih sayang, dukungan moral dan material serta memberikan doa restu bagi penulis dalam menimba ilmu hingga saat ini.

PRAKATA

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT, atas berkat rahmat, taufiq, dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “*Pengaruh Game online Terhadap Pola Perilaku Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Bae Kudus*”. Penulisan skripsi ini dilakukan oleh penulis untuk memenuhi syarat kelulusan pada jenjang strata satu dengan tujuan untuk mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan pada Jurusan Sosiologi dan Antropologi Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Semarang.

Penulis menyadari keberhasilan penyusunan skripsi ini berkat adanya bimbingan, dukungan, kerja sama, dan bantuan dari berbagai pihak baik secara langsung maupun tidak langsung. Penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Fathur Rokhman, M.Hum., Rektor Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan kesempatan untuk bisa menimba ilmu di Universitas Negeri Semarang.
2. Dr. Moh. Solehatul Mustofa, M.A., Dekan Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan ijin dan kesempatan melaksanakan penelitian untuk menyelesaikan skripsi ini.
3. Asma Luthfi, S. Th. I., M. Hum., Ketua Jurusan Sosiologi dan Antropologi Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan kesempatan untuk menimba ilmu di Jurusan Sosiologi dan Antropologi.

4. Hartati Sulistyono Rini, S. Sos., M. A., dosen wali yang telah memberikan bimbingan akademis.
5. Dr. Thriwaty Arsal, M.Si., dosen pembimbing skripsi yang selalu sabar memberikan bimbingan, saran, dan motivasi dalam menyelesaikan skripsi ini.
6. Dosen penguji skripsi penulis yang telah memberikan saran yang membangun.
7. Bapak Sugiharjo, S.Pd., M.Pd. selaku Wakil Kepala Bidang Kurikulum SMA Negeri 1 Bae Kudus yang telah memberikan izin dan kesempatan penulis untuk melakukan penelitian.
8. Bapak Noval Tiyans, S.Pd. selaku Guru Bimbingan Konseling yang telah bersedia memberikan waktu mengajarnya untuk peneliti mengambil data.
9. Siswa-siswi Kelas XI MIPA 5, XI MIPA 6, XI MIPA 7, XI IPS 3, dan XI IPS 4 SMA Negeri 1 Bae Kudus yang telah bersedia mengisi angket penelitian.
10. Ilham, Erza, Agung, Aditya, Imam, dan teman-teman seperjuangan lainnya yang telah membantu dalam segala kebutuhan jasmani dan rohani.
11. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah memberikan dukungan dan bantuan sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.

Penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat dan memberikan pengetahuan bagi pembaca.

Semarang, November 2019

Penulis

SARI

Syuhada, Ardhi Noorkhan. 2019. *Pengaruh Frekuensi Bermain Game Online Terhadap Pola Perilaku Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Bae Kudus*. Skripsi. Jurusan Sosiologi dan Antropologi. Fakultas Ilmu Sosial. Universitas Negeri Semarang. Pembimbing: Dr. Thriwaty Aرسال, M,Si.. 85 halaman.

Kata Kunci : Gamer, Game Online, Pola Perilaku

Perkembangan teknologi komunikasi pada masa sekarang mengakibatkan perubahan yang terjadi pada beberapa aspek kehidupan, salah satunya adalah sarana hiburan. Bermain *game online* merupakan hobi baru yang disukai oleh para remaja, sayangnya sesuatu yang baru tersebut dapat mengakibatkan dampak yang kurang baik bagi pelaku. *Game online* bisa saja mempengaruhi pola perilaku para *gamer*. Tujuan penelitian ini adalah 1) Mengungkap apakah ada pengaruh *game online* terhadap pola perilaku siswa. 2) Mencari tahu seberapa jauh pengaruh *game online* terhadap pola perilaku siswa.

Metode penelitian ini adalah kuantitatif deskriptif. Populasi penelitian ini adalah siswa-siswi kelas XI SMA Negeri 1 Bae Kudus dengan menggunakan teknik *random sampling*. Memiliki dua variabel yaitu frekuensi bermain game online sebagai variabel independen dan pola perilaku sebagai variabel dependen. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah angket dan wawancara dengan teknik analisis data menggunakan analisis *product moment*. Memiliki hipotesis alternatif ada pengaruh antara frekuensi bermain game online terhadap pola perilaku, dan memiliki hipotesis nihil tidak ada pengaruh antara frekuensi bermain game online terhadap pola perilaku.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa: 1) *Game online* dapat mempengaruhi pola perilaku. 2) Pengaruh *game online* terhadap pola perilaku siswa adalah 40%, meliputi gaya bicara, gaya hidup, dan kebiasaan bersosialisasi. Saran yang dapat penulis sampaikan untuk penelitian ini yaitu : 1) Lembaga sekolah diharapkan dapat membantu mencegah timbulnya efek negatif dengan diadakan pengembangan, motivasi, dan pembinaan agar siswa yang bermain *game online* dapat menghasilkan prestasi yang bermanfaat, misalnya pengadaan kegiatan ekstrakurikuler *e-sport*. 2) Bagi orang tua/ wali siswa, diharapkan dapat mendampingi proses belajar anaknya pada saat di rumah, karena anak juga perlu perhatian dari orang tuanya selain dukungan material. Mendukung potensi yang dimiliki oleh sang anak sebaiknya juga dilakukan selama potensi tersebut tidak berujung pada kerusakan mental maupun fisik. 3) Sebagai seorang remaja, sebaiknya sudah memiliki batasan tertentu terhadap hobi dan kesenangan. Apabila hobi tersebut tidak memiliki manfaat maka sebaiknya dibatasi dan mencari kegiatan lain yang dapat bermanfaat untuk masa depan diri sendiri dan bangsa negara.

ABSTRACT

Syuhada, Ardhi Noorkhan. 2019. *The Effect of Online Games Playing Frequency Against the Behavior of Eleventh Class Students at SMA Negeri 1 Bae Kudus.* Thesis. Department of Sociology and Anthropology. Faculty of Social Science. Semarang State University. Supervisor: Dr. Thriwaty Aarsal, M, Si.. 85 pages.

Keywords: Gamers, Online Games, Behavioral Patterns

The development of communication technology today has resulted in changes that occur in several aspects of life, one of which is a means of entertainment. Playing online games is a new hobby that is loved by teenagers, unfortunately something new can have an adverse impact on the offender. Online games can affect the behavior patterns of gamers. The purpose of this study is 1) To reveal whether there is an influence of online games on student behavior patterns. 2) Finding out how far the influence of online games on student behavior patterns.

This research method is quantitative descriptive. The population of this study was students of eleventh class in SMA Negeri 1 Bae Kudus by using random sampling techniques. Has two variables, namely the frequency of playing online games as an independent variable and behavior patterns as the dependent variable. Data collection techniques used were questionnaires and interviews with data analysis techniques using product moment analysis. Having an alternative hypothesis has an influence between the frequency of playing online games on behavior patterns, and having a null hypothesis there is no effect between the frequency of playing online games on behavior patterns.

The results of this study indicate that: 1) Online games can influence behavior patterns. 2) The influence of online games on student behavior patterns is 40%, including speaking style, lifestyle, and socializing habits. Suggestions that the authors can convey for this study are: 1) School institutions are expected to help prevent negative effects by developing, motivating, and coaching so that students who play online games can produce useful achievements, for example the procurement of e-sports extracurricular activities. 2) For parents / guardians of students, it is expected to be able to accompany their children's learning process at home, because children also need attention from their parents in addition to material support. Supporting the potential possessed by the child should also be done as long as the potential does not lead to mental or physical damage. 3) As a teenager, you should have certain limitations on hobbies and fun. If the hobby has no benefits, then it should be limited and look for other activities that can be useful for the future of yourself and the nation.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING	Error! Bookmark not defined.
PENGESAHAN KELULUSAN.....	Error! Bookmark not defined.
PERNYATAAN	Error! Bookmark not defined.
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
PRAKATA	vi
SARI	viii
ABSTRACT	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR DIAGRAM.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah.....	5
C. Tujuan Penelitian.....	5
D. Manfaat Penelitian.....	6
E. Batasan Istilah	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN KERANGKA BERPIKIR	11
A. Deskripsi Teoretis.....	11
B. Kerangka Berpikir	18
C. Hipotesis.....	19
BAB III METODE PENELITIAN	20
A. Populasi Penelitian.....	20
B. Sampel dan Teknik Sampling.....	20
C. Variabel Penelitian dan Definisi Operasional	21

D. Alat dan Teknik Pengumpulan Data.....	22
E. Validitas dan Reliabilitas Alat.....	23
F. Hipotesis Statistik	27
G. Teknik Analisis Data	27
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	35
A. Gambaran Umum Objek Penelitian.....	35
1. Lokasi Penelitian	35
2. Kondisi Sekolah	36
3. Kondisi Siswa.....	36
4. Pelaksanaan Penelitian	37
B. Hasil Penelitian.....	38
1. Pernyataan untuk Variabel <i>Game Online</i>	39
2. Pernyataan untuk Variabel Pola Perilaku	48
3. Keterkaitan Antar Item	60
4. Adakah Pengaruh Antara <i>Game Online</i> dengan Pola Perilaku	67
5. Seberapa Jauh Pengaruh <i>Game Online</i> Terhadap Pola Perilaku.....	73
C. Pembahasan	74
BAB V PENUTUP	81
A. Simpulan	81
B. Saran	82
DAFTAR PUSTAKA.....	83
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	86

DAFTAR DIAGRAM

Diagram 4.1 Penggunaan Sosial Media	39
Diagram 4.2 Bermain <i>Game Online</i>	40
Diagram 4.3 <i>Game online</i> di Waktu Luang	41
Diagram 4.4 Bermain <i>Game Online</i> Sebagai Hiburan.....	42
Diagram 4.5 Bermain <i>Game</i> Bersama Teman.....	43
Diagram 4.6 Bermain <i>Game Online</i> Populer	44
Diagram 4.7 Frekuensi Bermain <i>Game</i>	45
Diagram 4.8 Fokus Saat Main <i>Game</i>	46
Diagram 4.9 Tipe Gawai	47
Diagram 4.10 Menonton Tutorial	48
Diagram 4.11 Kebiasaan Berbagi	49
Diagram 4.12 Menyendiri.....	50
Diagram 4.13 Rasa Cemas atau Khawatir	51
Diagram 4.14 Siap Menolong	52
Diagram 4.15 Rasa Tidak Bahagia.....	53
Diagram 4.16 Disukai Orang Lain	54
Diagram 4.17 Rasa Gugup.....	55
Diagram 4.18 Menawarkan Diri untuk Membantu	56
Diagram 4.19 Berpikir Sebelum Bertindak	57
Diagram 4.20 Mudah Takut.....	58
Diagram 4.21 Jawaban Dominan	59
Diagram 4.22 Sosial Media dan Menyendiri.....	60
Diagram 4.23 Waktu Luang, Hiburan, dan Tidak Bahagia.....	61
Diagram 4.24 Main Bersama Teman, Disukai Teman	64
Diagram 4.25 Frekuensi Bermain Terhadap Cemas, Gugup, Hati-Hati dan Takut....	65

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1 Daftar *Game Online* Terlaris..... 72

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Validitas Instrumen Variabel <i>Game Online</i>	24
Tabel 3.2 Validitas Instrumen Variabel Pola Perilaku.....	25
Tabel 3.3 Uji Normalitas Data.....	29
Tabel 3.4 Uji Linearitas Data	30
Tabel 3.5 Uji Heteroskedastisitas	31
Tabel 3.6 Analisis Regresi Sederhana	32
Tabel 4.1 Populasi Penelitian	37
Tabel 4.2 Proses Penelitian	38

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Instrumen Penelitian.....	87
Lampiran 2 Kuesioner Penelitian	88
Lampiran 3 Hasil Uji Coba Instrumen Variabel <i>Game Online</i>	93
Lampiran 4 Reliabilitas Instrumen Variabel <i>Game Online</i>	94
Lampiran 5 Hasil Uji Coba Instrumen Pola Perilaku	95
Lampiran 6 Reliabilitas Instrumen Variabel Pola Perilaku.....	96
Lampiran 7 Surat Permohonan Izin Observasi.....	97
Lampiran 8 Surat Rekomendasi	98
Lampiran 9 Surat Bukti Telah Melaksanakan Penelitian.....	99
Lampiran 10 Dokumentasi Penelitian.....	100

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Era modernisasi seperti sekarang ini, sering ditemukan perubahan sosial di sekitar lingkungan masyarakat yang mana dapat mencakup beberapa bidang kehidupan, misalnya masalah ekonomi, pendidikan, komunikasi, gaya hidup, dan teknologi. Didukung lagi adanya globalisasi sehingga pengaruh dari luar masyarakat tertentu juga sangat berpeluang mendorong terjadinya perubahan.

Seseorang apabila tidak mengamati susunan kehidupan masyarakat, maka akan berpendapat bahwa masyarakat tersebut merupakan masyarakat yang tidak pernah berubah (statis). Pandangan itu sebagai pandangan yang sepintas, serta pandangan yang kurang teliti. Sebab tidak ada suatu masyarakat yang berhenti pada suatu titik tertentu sepanjang masa.

Perubahan pada masyarakat merupakan gejala yang normal, yang pengaruhnya menjalar dengan cepat ke bagian-bagian lain dari dunia, antara lain berkat adanya komunikasi modern. Penemuan-penemuan baru di bidang teknologi, terjadinya revolusi, modernisasi dan seterusnya terjadi di suatu tempat, dengan cepat dapat diketahui oleh masyarakat lain yang letaknya jauh dari tempat tersebut.

Penemuan-penemuan baru dalam bidang komunikasi juga berdampak besar bagi kehidupan bermasyarakat. Internet menjadi salah satu penemuan yang memiliki pengaruh besar. Perkembangan internet semakin hari semakin meningkat teknologi dan penggunaannya, membawa banyak dampak baik positif maupun negatif. Internet dalam era globalisasi menjadi sebuah pusat informasi yang dapat diakses oleh siapa saja dari berbagai tempat tanpa dibatasi oleh ruang dan waktu.

Masyarakat Indonesia secara umum mulai mengenal teknologi internet pada tahun 2006, namun masih sebatas penggunaan sebagai media berbagi informasi dari jarak jauh saja. Kemudian diikuti dengan pengembangan fungsi lain seperti sarana jual-beli, hiburan, transportasi, dan pariwisata.

Pengembangan dari internet misalnya berupa aplikasi yang ada di Indonesia yaitu Gojek, Bukalapak, dan WhatsApp. Teknologi dalam bentuk aplikasi tersebut merupakan sarana komunikasi yang dapat menunjang kehidupan sehari-hari manusia, yang mana dapat mempermudah, mempercepat, dan membantu aktivitas manusia. Pengguna dari beberapa aplikasi tersebut kebanyakan kalangan remaja dan dewasa, karena bagi orang tua merasa kurang efektif dan lebih sulit dalam hal penggunaannya.

Remaja dalam penggunaan internet dan aplikasi tersebut seringkali hanya sebagai hiburan saja, misalnya adalah menonton video di *youtube* bermain *game*. Menurut Gunawan (2000: 160), awal masa remaja berlangsung kira-kira dari usia 13 sampai 16 tahun atau 17 tahun sampai 18 tahun yaitu usia matang secara hukum. Sebagaimana dengan semua periode kehidupan, masa remaja mempunyai

ciri-ciri tertentu. Perkembangan itu menimbulkan perlunya penyesuaian mental dan perlunya membentuk sikap, nilai, dan minat baru. Para remaja yang bersekolah, pada umumnya kegiatan sehari-harinya akan berpola, pada penelitian ini berfokus pada siswa-siswi kelas XI SMA Negeri 1 Bae Kudus.

Peneliti memilih kelas XI sebagai objek karena pada masa pertengahan sekolah di tingkat SMA, kegiatan dari para siswa lebih beragam yaitu berorganisasi, tugas sekolah, ekstrakurikuler, dan kegiatan lain di luar sekolah. Perihal mengenai kegiatan di luar sekolah untuk setiap siswa pasti berbeda, bisa digunakan untuk belajar, nongkrong, dan bermain video *game* sebagai hiburan.

Sarana hiburan paling mudah didapatkan pada saat ini adalah bermain *video game*. Menurut Putri (2014: 6), *video game* adalah salah satu contoh permainan modern yang sering dimainkan oleh remaja saat ini. Survei *Entertainment Software Association* (ESA) menemukan bahwa setiap orang mempunyai minimal satu *gadget* yang dapat difungsikan untuk bermain *game*, sementara 45% dari pemain *game* adalah anak berusia dibawah 18 tahun dan sekitar 10% dari remaja berusia 10-18 tahun bermain *video game* dengan frekuensi satu jam atau lebih per harinya.

Game online adalah salah satu bentuk dari *video game*, perbedaannya terletak pada penggunaan jaringan internet. Para siswa seringkali mencari kesempatan untuk mendapatkan hiburan di sela-sela kegiatan sekolah, baik itu di lingkungan sekolah maupun di rumah. Semenjak adanya *gadget* android maupun iOS, para siswa cenderung lebih mudah untuk mendapatkan hiburan di dalam

lingkungan sekolah, baik bersama teman maupun untuk hiburan diri sendiri, yaitu melalui bermain *game* yang dapat diunduh pada playstore android maupun appstore pada iOS.

Permainan yang tersedia pada *playstore* dan *appstore* terdiri dari dua jenis, yaitu *online* (membutuhkan koneksi internet) dan *offline* (tanpa menggunakan koneksi internet). Permainan offline, biasanya dimainkan sendiri, tanpa ada kerja sama ataupun kompetisi, sedangkan permainan *online* seringkali akan berhubungan dengan orang lain.

Menurut Kuss (dalam Anggarani, 2015: 1), *online games* atau juga bisa disebut dengan internet *gaming* merupakan fenomena permainan yang sangat populer sejak tahun 2012 di mana lebih dari satu milyar orang memainkan permainan tersebut.

Para pemain *game online* memiliki teman bermain bersama, biasanya berdasarkan dengan kemudahan dalam berkomunikasi. Memiliki komunikasi yang lancar akan menambah kesempatan untuk memenangkan permainan. Video *game* modern sekarang ini memiliki gaya bermain dalam bentuk kerjasama tim, antara lain *Player Unknown Battle Ground* (PUBG), *Free Fire*, *Mobile Legends*, dan *Arena Of Valor* (AOV). Komunikasi menjadi aspek penting dalam permainan, sehingga para pemain lebih senang membentuk tim (kelompok kecil) pada saat di dalam *game* yang mana dapat disebut dengan kelompok bermain.

Narwoko (2007: 94) menyatakan bahwa kelompok bermain baik yang berasal dari kerabat, tetangga maupun teman sekolah-merupakan agen sosialisasi

yang pengaruhnya besar dalam membentuk pola-pola perilaku seseorang. Baik buruknya perilaku seseorang bergantung dengan bagaimana kondisi dan sosialisasi yang didapatkan.

Fungsi dari sebuah permainan (*game*) adalah untuk mengisi waktu luang, istirahat pikiran dan sebagai sarana hiburan dari aktivitas sehari-hari yang menjenuhkan. Pada masa sekarang ini banyak kesalahan dalam penggunaan *game* tersebut, yang mana seringkali para penikmatnya sampai lupa waktu dan lebih parahnya lagi ada yang sampai mengganggu kesehatan, baik itu kesehatan jasmani ataupun rohani.

Kegiatan yang dilakukan, secara langsung maupun tidak akan mempengaruhi perilaku di lingkungan masing-masing. Penelitian ini mencoba mengungkap apakah ada pengaruh *game online* terhadap pola perilaku, dan sejauh mana pengaruh dari *game online* tersebut.

B. Rumusan Masalah

1. Adakah pengaruh *game online* terhadap pola perilaku siswa?
2. Seberapa jauh pengaruh *game online* terhadap pola perilaku siswa?

C. Tujuan Penelitian

1. Mengetahui pengaruh *game online* terhadap pola perilaku siswa
2. Mengetahui seberapa jauh pengaruh *game online* terhadap pola perilaku siswa

D. Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat mempunyai manfaat:

1. Manfaat Teoretis

Dapat dijadikan sebagai data kajian di bidang ilmu-ilmu sosial seperti Sosiologi dan Antropologi, khususnya dalam hal pola perilaku.

2. Manfaat Praktis

Memberikan kontribusi secara praktis bagi:

- a) Bagi penulis, hasil penelitian dapat memberikan informasi tentang perkembangan teknologi komunikasi dan perubahan perilaku pada siswa-siswi, khususnya yang ada di SMA Negeri 1 Bae Kudus sejak mulai memainkan *game online*.
- b) Bagi pembaca pada umumnya, hasil penelitian ini dapat memberikan informasi tentang bagaimana perubahan pola perilaku siswa-siswi atau remaja pada saat setelah mulai memainkan *game online*.

E. Batasan Istilah

Agar tidak terjadi kesalahpahaman dalam penafsiran istilah dalam penelitian ini perlu penegasan istilah yaitu:

1) *Gamer*

Menurut Putri (dalam Rudhiati, 2015: 4), seorang penikmat *game* atau bisa disebut dengan *gamer*, dapat dibedakan menjadi beberapa jenis berdasarkan frekuensi dan atau frekuensi lamanya dalam bermain. Frekuensi adalah rentang waktu atau lamanya sesuatu berlangsung,

sedangkan frekuensi bermain video *game* adalah tingkat keseringan penggunaan permainan video *game* dalam setiap hari atau minggunya.

Putri (dalam Rudhiati, 2015: 4) menyatakan bahwa berdasarkan frekuensi bermain, *gamers* dapat dibagi menjadi tiga jenis. Pertama adalah *regular gamers*, dikarakteristikan dengan bermain lebih dari satu kali sehari, setiap hari, atau paling sedikit satu kali seminggu. Kedua, *casual gamers* yang sering bermain pada hari libur, satu atau dua kali sebulan, atau hanya sesekali tetapi berfrekuensi hingga berjam-jam. Jenis *gamers* yang ketiga adalah *non-gamers*, yaitu seseorang yang tidak pernah bermain video *game*, atau pernah mencoba bermain video *game* tetapi sekarang tidak bermain lagi.

Gamer dibedakan menjadi lebih spesifik yaitu *low frequency gamer*, *high frequency gamer*, dan *heavy frequency gamer*. *Low frequency gamer* adalah *gamer* yang bermain kurang dari satu jam perhari. *High frequency gamer* adalah *gamer* yang bermain lebih dari 7 jam perminggu dan *heavy frequency gamer* adalah *gamer* yang bermain lebih dari 2 jam sehari atau lebih dari 14 jam seminggu (Griffiths, 2010: 4).

2) *Game Online*

Rollings (dalam Salainty, 2015: 2) berpendapat bahwa permainan daring (*game online*) lebih tepat disebut sebagai sebuah teknologi dibandingkan sebagai sebuah *genre* atau jenis permainan, sebuah

mekanisme untuk menghubungkan pemain bersama dibandingkan pola tertentu dalam sebuah permainan.

Pendapat tersebut memiliki makna bahwa *game online* bukan hanya sekedar sebuah permainan sederhana melainkan sebuah kemajuan teknologi yang mengedepankan mekanisme untuk dapat menghubungkan antar pemain. Berdasarkan pendapat ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa *game online* merupakan suatu bentuk permainan yang dapat dimainkan oleh banyak pemain melalui koneksi internet.

Eskasasnanda (2017: 11) berpendapat bahwa *game online* di lingkungan remaja, menjadi salah satu tolok ukur akan diterima atau tidaknya seseorang dalam sebuah kelompok bermain.

Ketika seorang anak berada pada lingkungan teman sebaya yang kebanyakan bermain *game online*, maka anak yang tidak ikut bermain akan dianggap kuno. Efek negatif lainnya adalah menghabiskan waktu, uang dan energi jika dimainkan secara berlebihan. *Game online* juga memiliki efek positif apabila digunakan untuk sebagaimana mestinya, misalnya untuk hiburan, mengusir kebosanan dan juga kelelahan setelah beraktivitas.

3) Pola Perilaku

Menurut Umaimah (2017: 11-12) perilaku adalah suatu kegiatan atau aktifitas organisme (makhluk hidup) yang bersangkutan. Perilaku manusia pada hakikatnya adalah tindakan atau aktifitas dari manusia itu

sendiri yang mempunyai bentangan yang sangat luas antara lain: berjalan, berbicara, tertawa, bekerja, kuliah, menulis, membaca dan sebagainya.

Perilaku manusia juga dapat diartikan segenap manifestasi hayati individu dalam berinteraksi dengan lingkungan, mulai dari perilaku yang paling nampak sampai yang tidak tampak, dari yang dirasakan sampai yang paling tidak dirasakan. Kegiatan seorang individu apabila dilakukan secara terus menerus dan teratur akan menjadi sebuah kebiasaan dan menjadi pola. Perilaku juga seperti itu, apabila diasah/ dilakukan setiap hari dalam waktu tertentu, maka akan membentuk sebuah pola perilaku.

4) Sosialisasi

Ameliola (2013: 4), sosialisasi anak seiring perkembangan zaman saat ini sudah berbeda dengan masa lalu. Pemikiran orang tua pada saat ini pun sudah mengalami perbedaan yang jauh. Kemudahan akses dalam mendapatkan gawai merupakan salah satu penyebab berubahnya pola pikir dari para orang tua modern. Para orang tua dahulu lebih sering membelikan anaknya mainan tradisional, sehingga anak-anak bermain dengan temannya bertatap muka secara langsung, berbeda dengan sekarang yang hanya melalui gawai masing-masing.

Ameliola (2013: 4) menyatakan bahwa sosialisasi anak tersebut dapat dikatakan kurang atau tidak optimal dengan teman-teman sebaya dan juga kurang melakukan aktivitas fisik yang baik untuk perkembangan mental maupun jasmani.

Kekurangan sosialisasi sering terjadi pada anak-anak zaman sekarang disebabkan munculnya perkembangan dari teknologi komunikasi. Sehingga anak-anak tidak kenal secara langsung dengan teman sebaya yang di sekitar rumah, karena hanya melalui komunikasi *virtual* saja.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA DAN KERANGKA BERPIKIR

A. Deskripsi Teoretis

1. *Game Online*

a) Pengertian

Putri (2014: 6) berpendapat bahwa video *game* adalah salah satu contoh permainan modern yang sering dimainkan oleh remaja saat ini. Survei *Entertainment Software Association* (ESA) menemukan bahwa setiap orang mempunyai minimal satu *gadget* yang dapat difungsikan untuk bermain *game*, sementara 45% dari pemain *game* adalah anak berusia dibawah 18 tahun dan sekitar 10% dari remaja berusia 10-18 tahun bermain video *game* dengan frekuensi satu jam atau lebih per harinya.

Menurut Kuss (dalam Anggarani, 2015: 1), *online games* atau juga bisa disebut dengan internet *gaming* merupakan fenomena permainan yang sangat populer sejak tahun 2012 dimana lebih dari satu milyar orang memainkan permainan tersebut.

Rollings (dalam Salainty, 2015: 2), permainan daring (*game online*) lebih tepat disebut sebagai sebuah teknologi dibandingkan sebagai sebuah

genre atau jenis permainan, sebuah mekanisme untuk menghubungkan pemain bersama dibandingkan pola tertentu dalam sebuah permainan.

Menurut Chick (2014: 1), *gamer* berlatih otonomi dengan mengelola *gameplay*, baik sebagai hiburan maupun pembelajaran dalam dimensi yang berbeda (lokasi, formalitas, *locus of control*, pedagogi dan lintasan). Praktik gaya bermain sebagai pembelajaran didukung oleh komunitas *gamer* digital yang lebih luas berperan sebagai guru dan juga penasihat bahasa.

b) Hasil Penelitian yang Relevan

Albrechtslund (2010: 1) beranggapan bahwa para pemain memahami pengalaman bermain *game*, dan bagaimana membangun dan menjunjung tinggi identitas komunitas dengan menceritakan kisah secara *online*. Dalam mempelajari dan mengkonseptualisasikan jenis-jenis kata ini melalui kerangka teoritis yang diusulkan, kita dapat memperoleh wawasan ke dalam proses pembentukan makna dan pembangunan identitas dan komunitas dalam aturan *online*.

Cole (2007: 1), lingkungan sosial yang sangat interaktif, memberikan kesempatan untuk menciptakan persahabatan yang kuat dan hubungan emosional. Interaksi sosial dalam *game online* membentuk elemen yang cukup besar dalam menikmati permainan, sangat berhubungan dengan kehidupan sosial, dengan persentase yang tinggi dan membuat para *gamer* bisa menjadi teman dan mitra seumur hidup. *Game* virtual dapat

memungkinkan pemain untuk mengekspresikan diri mereka dengan cara yang tidak mereka sadari sehingga merasa nyaman melakukan dalam kehidupan nyata karena penampilan mereka, jenis kelamin, seksualitas, dan /atau usia. Dalam *game online* juga terdapat kerja tim, dorongan, dan kesenangan bisa dialami.

Hussain (2009: 2), beberapa *gamers* memiliki alasan mengapa memainkan sebuah *game*, yaitu mengisi waktu luang setelah bekerja, sekolah, atau kuliah. Ada juga yang bermain *game* karena ada temannya, bersama kekasihnya, bahkan ada yang bermain *game* pada saat sedang bekerja. Penemuan ini mencoba menunjukkan secara spesifik periode bermain *game* sehari-hari. Para *gamers* bermain sebelum atau setelah berkerja, setelah makan malam atau setelah menyelesaikan tugas tertentu.

Menurut Eksasasnanda (2017: 11) *game online* di lingkungan remaja, menjadi salah satu tolok ukur akan diterima atau tidaknya seseorang dalam sebuah kelompok bermain. Ketika seorang anak berada pada lingkungan teman sebaya yang kebanyakan bermain *game online*, maka anak yang tidak ikut bermain akan dianggap kuno dan pada akhirnya memiliki sedikit teman. Efek negatif lainnya adalah menghabiskan waktu, uang dan energi jika dimainkan secara berlebihan. Akan tetapi selain itu, *game online* juga memiliki efek positif apabila digunakan untuk sebagaimana mestinya, misalnya untuk hiburan, mengusir kebosanan dan juga kelelahan sepulang aktivitas sekolah.

c) Definisi Konseptual

Menurut Young (dalam Kurniawan, 2017: 4), *game online* adalah permainan dengan jaringan, dimana interaksi antara satu orang dengan yang lainnya untuk mencapai tujuan, melaksanakan misi, dan meraih nilai tertinggi dalam dunia virtual. Lebih lanjut dapat dikatakan *game online* adalah suatu permainan yang dimainkan di komputer dan dilakukan secara *online* (melalui internet) dan bisa dimainkan oleh banyak orang secara bersamaan.

2. Pola Perilaku

a) Pengertian

Skinner (2013: 459) Perilaku sosial dapat didefinisikan sebagai perilaku dari dua orang atau lebih yang saling terkait atau bersama dalam kaitan dengan sebuah lingkungan bersama. Sering dikatakan bahwa perilaku sosial berbeda dari perilaku individual dan bahwa ada “situasi sosial” dan “kekuatan sosial” yang tidak dapat digambarkan dengan bahasa ilmu pengetahuan alam. Disiplin khusus bernama “ilmu sosial” konon diperlukan karena jenis perbedaan dalam keberlangsungan alam ini.

Menurut Skinner (2013: 98-104), perilaku manusia dapat dibagi menjadi dua, yaitu perilaku operan dan reflek. Perilaku operan merupakan aktivitas yang secara sadar dilakukan dan sudah diketahui akibat yang akan ditimbulkan. Kemudian perilaku reflek merupakan aktivitas yang secara

tidak sadar dilakukan oleh manusia sehingga belum diketahui akibat yang akan ditimbulkan.

Skinner (2013: 96-97) perilaku operan yang dilakukan oleh manusia secara terus menerus akan menghasilkan sebuah pola, karena terjadi secara berulang dan dapat mengakibatkan dampak positif maupun negatif.

b) Hasil Penelitian yang Relevan

Menurut Cole (2007: 1), interaksi sosial dalam *game online* sangat berhubungan dengan kehidupan sosial, dengan persentase yang tinggi dan membuat para *gamer* bisa menjadi teman dan mitra seumur hidup. *Game virtual* dapat memungkinkan pemain untuk mengekspresikan diri dengan cara yang tidak disadari. *Game online* juga terdapat kerja tim, dorongan, dan kesenangan bisa dialami.

Gajadhar (2010: 8) menyatakan bahwa para pemain senior dalam sebuah komunitas *game online* biasanya ikut membantu pemain-pemain junior yang belum pandai. Biasanya metode yang digunakan adalah dengan cara bermain bersama di dalam permainan. Selama permainan berlangsung, secara tidak langsung akan terjadi interaksi di antara para pemain. Maka dengan cara itu pemain junior akan mempelajari bagaimana beberapa aspek, di antaranya adalah gaya bermain, cara berkomunikasi dan lainnya.

Menurut Haagsma (2012: 1), para *gamers* pada dasarnya memiliki permasalahan yang hampir sama setiap orangnya, misalnya nilai pelajaran yang kurang baik, permasalahan dalam perhatian, berkurangnya waktu tidur,

terbuangnya waktu luang, berkurangnya harga diri dan daya tarik dengan kehidupan sehari-hari. Selain itu, *game* juga dapat menyebabkan bergantinya kontak teman di dunia nyata dengan hubungan pertemanan dunia *online*.

Menurut Bakos (2014: 4), para anggota komunitas *game* belum tentu terpengaruh budaya dan hubungan sosialnya. Perubahan bukan disebabkan karena *game*-nya melainkan dari koneksi interpersonal yang terjadi melalui *game online*. Para pemain *game online* ini jika ingin berkomunikasi lebih sering melalui *online* (tidak secara langsung), dan kemungkinan apabila para pemain bertemu secara langsung akan terjadi komunikasi langsung seperti biasanya.

Blinka (2014: 7), kepercayaan diri bahwa diri sendiri mampu sangat diperlukan untuk bergabung dalam sebuah komunitas *gamer*, karena tanpa adanya kepercayaan, maka seseorang akan susah untuk diterima sebagai bagian dari anggota komunitas. Seseorang dengan kemampuan bermain yang bagus akan lebih dihormati dan diberikan kepercayaan yang besar karena dapat memperbesar peluang kemenangan. Secara tidak langsung, pemain dengan kemampuan yang lebih baik akan memiliki teman lebih banyak dibandingkan dengan pemain lain yang berkemampuan biasa saja.

c) Definisi Konseptual

Penelitian ini menganalisis bagaimana *game online* dapat mempengaruhi pola perilaku siswa SMA Negeri 1 Bae Kudus. Maraknya permainan *online* di kalangan masyarakat menyebabkan berbagai perubahan,

pola perilaku adalah salah satunya. Perubahan pola perilaku terjadi karena *game online* dapat menimbulkan efek candu bagi para pemainnya, sehingga pada akhirnya dapat mempengaruhi pola perilaku. Peneliti dalam penelitian kali ini menggunakan Teori Perilaku yang dikemukakan oleh Burrhus Frederic Skinner sebagai dasar analisis.

E.L. Thorndike (dalam Skinner, 2013: 95) mengadakan eksperimen mengenai perilaku yang diaplikasikan kepada kucing pada tahun 1985. Seekor kucing dikurung dalam sebuah kotak dilengkapi gerendel. Selama beberapa percobaan pada akhirnya upaya membebaskan diri yang dilakukan kucing menjadi masalah yang mudah. Pembentukan pola perilaku ini membuktikan bahwa aktivitas yang dilakukan secara terus menerus dapat menghasilkan perubahan dan bisa jadi membentuk pola perilaku baru.

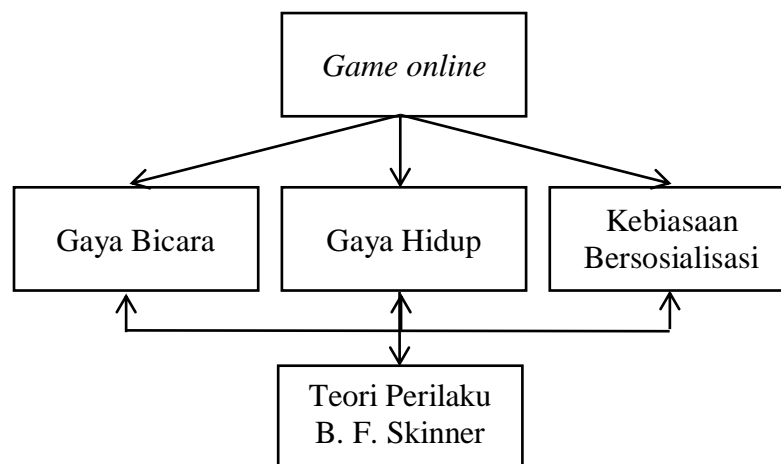
Menurut Skinner (2013: 459) perilaku sosial dapat diartikan hubungan antara dua individu atau lebih kemudian dalam hubungannya terdapat rasa saling menghargai serta saling menjaga lingkungan sekitar. Situasi sosial dan perangkat sosial tidak dapat dijelaskan dengan bahasa pengetahuan alam. Terdapat beberapa kondisi, berkaitan dengan pemerintahan, perang, migrasi, kondisi ekonomi, kebudayaan dan sebagainya, yang mana tidak pernah didapatkan oleh individu yang tidak berkumpul dan bergabung dalam sebuah kelompok, tetapi perbedaan yang terdapat pada setiap individu masih menjadi sebuah pertanyaan.

B. Kerangka Berpikir

Novianto (2011: 4) perkembangan internet di Indonesia pada tahun 2011 mencapai 55 juta orang yang mana pada tahun 2006 sebanyak 25 juta. Hal yang menarik dari perkembangan internet yaitu dalam waktu yang cukup signifikan internet telah memperkenalkan beberapa hal-hal baru di masyarakat.

Bermain *game* merupakan salah satu kegiatan yang dapat menghilangkan beban hidup bagi pelakunya. Seseorang yang memainkan *game* disebut sebagai *gamer*. Tipe-tipe *game* terdiri dari *game* di PC/laptop/smartphone, *game offline*, dan *game online*. *Game* memiliki dampak yang positif dan negatif.

Lingkungan sosial yang kondusif akan menciptakan suasana yang baik untuk perkembangan pola perilaku remaja. Rutinitas para *gamer* secara tidak langsung mempengaruhi pola perilaku para remaja yang bermain *game online*.



Bagan 2.1 Kerangka Berpikir

C. Hipotesis

Menurut Sugiyono (2016: 64), hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, di mana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Dikatakan sementara karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori yang relevan, belum didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data. Jadi hipotesis juga dapat dinyatakan sebagai jawaban teoritis terhadap rumusan masalah penelitian, belum berupa jawaban empirik.

Berdasarkan rumusan masalah yang telah disusun dalam penelitian ini, terdapat hipotesis alternatif dan nihil sebagai berikut:

Ha : Ada pengaruh frekuensi bermain game online terhadap perubahan pola perilaku.

H0 : Tidak ada pengaruh frekuensi bermain game online terhadap perubahan pola perilaku.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Populasi Penelitian

Menurut Sugiyono (2016: 215) dalam penelitian kuantitatif, populasi diartikan sebagai wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek/ subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari kemudian ditarik kesimpulan.

Menurut Suharsimi Arikunto (2013: 106), populasi adalah keseluruhan dari subjek penelitian. Populasi merupakan sumber data yang sangat penting, karena tanpa kehadiran populasi penelitian tidak akan berarti serta tidak mungkin terlaksana.

Populasi dalam penelitian ini yaitu siswa-siswi kelas XI yang ada di SMA Negeri 1 Bae Kudus sejumlah 392 siswa, yaitu 117 laki-laki dan 275 perempuan. Pada saat memasuki pertengahan masa sekolah SMA, memiliki waktu luang yang lebih banyak namun seringkali tidak dimanfaatkan untuk kegiatan yang dapat mendukung kegiatan belajar.

B. Sampel dan Teknik Sampling

Menurut Sugiyono (2016: 215) sampel adalah sebagian dari populasi yang ada dalam penelitian dan telah memenuhi kriteria yang ditentukan. Penelitian ini menggunakan sampel siswa-siswi kelas XI SMA Negeri 1 Bae Kudus khususnya yang bermain *game*, dengan menggunakan teknik *random sampling*, peneliti akan melakukan pencarian sampel sampai menemukan hasil yang kuat

Peneliti telah membagikan angket kepada 5 kelas sampel yaitu 175 siswa. Dari 392 siswa kelas XI SMA Negeri 1 Bae Kudus prosentase sampel terhadap populasi adalah 45%.

C. Variabel Penelitian dan Definisi Operasional

Dalam penelitian ini terdapat dua buah variabel yaitu variabel independen dan variabel dependen. Uraianannya adalah sebagai berikut:

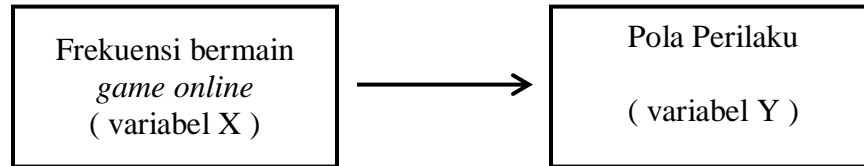
1. Variabel Independen (X)

Menurut Sugiyono (2016: 39) variabel independen sering disebut sebagai variabel *stimulus*, *prediktor*, *antecedent*, dalam bahasa Indonesia sering disebut sebagai variabel bebas. Variabel bebas adalah variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen (terikat). Variabel independen dalam penelitian ini adalah frekuensi bermain *game online*.

2. Variabel Dependen (Y)

Sugiyono (2016: 39) berpendapat bahwa variabel dependen sering disebut sebagai variabel *output*, *kriteria*, *konsekuensi*, dalam Bahasa Indonesia sering disebut sebagai variabel terikat. Variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat karena adanya variabel bebas. Variabel dependen dalam penelitian ini adalah pola perilaku siswa.

Hubungan antar variabel dalam penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut:



Bagan 3.1 Hubungan Antar Variabel

D. Alat dan Teknik Pengumpulan Data

Riduwan (2013: 69) berpendapat bahwa teknik pengumpulan data adalah cara-cara yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data. Terdapat beberapa macam teknik pengumpulan data, diantaranya yaitu dengan membagikan angket, wawancara, observasi, ujian/ tes, dokumentasi, dan lainnya. Semua teknik pengumpulan data yang ada tidak harus digunakan, apabila hanya satu teknik dianggap sudah cukup, maka yang lain tidak perlu digunakan.

Teknik pengumpulan data yang digunakan penulis dalam penelitian ini adalah angket. Sugiyono (2016: 142), kuesioner atau angket bertujuan untuk mengungkap variabel bebas. Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seprangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab. Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang efisien bila peneliti tahu dengan pasti variabel yang akan diukur dan tahu apa yang bisa diharapkan dari responden. Kuesioner dapat berupa pertanyaan/ pernyataan tertutup atau terbuka, dapat diberikan kepada responden secara langsung atau dikirim melalui pos atau internet.

Peneliti dalam penelitian ini, akan menggunakan kuesioner atau angket yang berisi pertanyaan atau pernyataan yang bersifat tertutup. Kuesioner ini berisi beberapa pertanyaan tentang bagaimana kegiatan yang dilaksanakan oleh para pemain *game online*. Kuesioner ini diberikan secara langsung dan tertutup kepada responden, di dalamnya akan disediakan berbagai alternatif jawaban, sehingga responden hanya tinggal memilih salah satu jawaban saja.

E. Validitas dan Reliabilitas Alat

1. Uji Validitas

Uji validitas yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan validitas *r* butir, sebuah soal yang dikatakan valid apabila mempunyai dukungan yang besar terhadap skor total. Dengan kata lain, setiap item memiliki validitas yang tinggi jika skor pada item mempunyai kesejajaran dengan skor total. Uji validitas soal menggunakan rumus korelasi *product moment* yaitu sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{N \sum xy - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{N \sum X^2 - (\sum X)^2} \sqrt{N \sum Y^2 - (\sum Y)^2}}$$

r_{xy} = koefisien korelasi relasi antara variabel X dan variabel Y

N = jumlah subjek

X = skor soal yang akan dicari validasinya

Y = jumlah skor total

XY = perkalian antara skor soal dengan skor total

Hasil analisis r_{xy} dari tiap butir soal dikonsultasikan dengan harga r *product moment* untuk taraf signifikan (α) yaitu 5%. Apabila harga $r_{xy} > r_{tabel}$, maka soal dikatakan valid. Soal-soal yang digunakan untuk mengambil data berupa soal yang valid. Soal-soal yang tidak valid tidak digunakan.

a) Validitas Instrumen Variabel *Game online*

Sebagai upaya untuk mengetahui hasil korelasi antara skor item dengan skor total dapat diperoleh dengan bantuan SPSS dengan hasil seperti tabel berikut:

Tabel 3.1 Validitas Instrumen Variabel *Game online*

No. Item	r Korelasi	N=34, Tabel r <i>Product Moment</i>	Keterangan Validitas
1	0,475	0,339	Valid
2	0,403	0,339	Valid
3	0,844	0,339	Valid
4	0,451	0,339	Valid
5	-0,475	0,339	Valid
6	0,708	0,339	Valid
7	0,784	0,339	Valid
8	0,669	0,339	Valid
9	0,508	0,339	Valid
10	0,630	0,339	Valid

Dari hasil yang tercantum pada tabel di atas dapat dianalisa bahwa itemQ1 jika dikorelasikan dengan skor total mendapatkan nilai sebesar 0,475. Apabila dikonsultasikan dengan harga r tabel dengan signifikan 5% (0,339) maka item Q1 lebih besar dari harga r tabel, sehingga itemQ1

dinyatakan valid. Selanjutnya untuk item yang lain juga seperti keterangan tersebut.

b). Uji Validitas Instrumen Variabel Pola Perilaku

Sama seperti variabel sebelumnya, untuk mengetahui hasil korelasi antara skor item dengan skor total dapat diperoleh dengan bantuan SPSS dengan hasil seperti tabel berikut:

Tabel 3.2 Validitas Instrumen Variabel Pola Perilaku

No. Item	r Korelasi	N=34, Tabel r <i>Product Moment</i>	Keterangan Validitas
1	0,575	0,339	Valid
2	0,660	0,339	Valid
3	0,596	0,339	Valid
4	0,450	0,339	Valid
5	0,483	0,339	Valid
6	0,500	0,339	Valid
7	0,368	0,339	Valid
8	0,417	0,339	Valid
9	0,466	0,339	Valid
10	0,488	0,339	Valid

Dari hasil yang tercantum pada tabel di atas dapat dianalisa bahwa itemQ1 jika dikorelasikan dengan skor total mendapatkan nilai sebesar 0,575. Apabila dikonsultasikan dengan harga r tabel dengan signifikan 5% (0,339) maka itemQ1 lebih besar dari harga r tabel, sehingga itemQ1 dinyatakan valid. Selanjutnya untuk item lain juga seperti keterangan di atas.

2. Uji Reliabilitas

Reliabilitas berarti bahwa instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrumen tersebut sudah baik.

Rumus yang digunakan untuk mengukur reliabilitas soal uraian atau esay adalah rumus alpha. Uji instrumen dianggap reliabel jika $r_{11} > r_{\text{tabel}}$

$$r_{11} = \left(\frac{n}{n-1} \right) \left(1 - \frac{\sum \sigma_i^2}{\sigma^2} \right)$$

Keterangan:

r_{11} = reliabilitas yang dicari

$\sum \sigma_i^2$ = jumlah varians skor tiap-tiap item

σ^2 = varians total

a) Uji Reliabilitas Variabel *Game online*

Pada uji reliabilitas dengan bantuan SPSS terhadap 10 item yang ada, diketahui alpha sebesar 0,672, maka lebih besar dari 0,60. Jadi dapat disimpulkan bahwa reliabilitas dari variabel *game online* termasuk dalam kategori kuat. (lihat pada lampiran uji reliabilitas)

b) Uji Reliabilitas Variabel Pola Perilaku

Sama seperti uji reliabilitas variabel pertama, maka uji reliabilitas variabel pola perilaku dengan bantuan SPSS terhadap 10 item yang ada, diketahui alpha sebesar 0,698, maka lebih besar dari 0,60. Jadi dapat disimpulkan bahwa reliabilitas dari variabel pola perilaku termasuk dalam kategori kuat. (lihat pada lampiran uji reliabilitas)

F. Hipotesis Statistik

Hipotesis merupakan suatu anggapan atau suatu dugaan mengenai populasi. Sebelum menerima atau menolak sebuah hipotesis, seorang peneliti harus menguji keabsahan hipotesis tersebut untuk menentukan apakah hipotesis itu benar atau salah. H_0 dapat berisikan tanda kesamaan (*equality sign*) seperti $=$, \leq , atau \geq . Bilamana H_0 berisi tanda kesamaan yang tegas (*strict equality sign*) $=$, maka H_a akan berisi tanda tidak sama (*not-equality sign*). Jika H_0 berisikan tanda ketidaksamaan yang lemah (*weak inequality sign*) \leq , maka H_a akan berisi tanda ketidaksamaan yang kuat (*strict inequality sign*) $>$; dan jika H_0 berisi \geq , maka H_a akan berisi $<$.

1. Hipotesis Alternatif

H_a : Ada pengaruh frekuensi bermain game online terhadap perubahan pola perilaku.

2. Hipotesis Nihil

H_0 : Tidak ada pengaruh frekuensi bermain game online terhadap perubahan pola perilaku.

G. Teknik Analisis Data

Statistik inferensial di dalamnya sudah ada upaya untuk mengadakan penarikan kesimpulan dan keputusan berdasarkan analisis yang telah dilakukan. Analisis ini mengambil sampel tertentu dari sebuah populasi yang jumlahnya banyak, dan hasil analisis sampel tersebut digeneralisasikan terhadap populasi. Oleh karena itulah statistik inferensial juga disebut dengan istilah statistik induktif.

Jenis analisis dari penelitian ini adalah analisis korelasional, analisis statistik yang berusaha mencari negasi antara dua buah variabel atau lebih. Dalam analisis korelasional, variabel dibagi menjadi dua bagian, yaitu: 1) Variabel bebas (*Independent Variable*), variabel yang keberadaannya tidak dipengaruhi oleh variabel lain, dan 2) Variabel terikat (*Dependent Variable*), variabel yang keberadaannya dipengaruhi oleh variabel yang lain.

Banyak sekali teknik analisis statistik yang dapat digunakan untuk analisis korelasional ini, baik statistik parametrik maupun nonparametrik. Penggunaan masing-masing teknik analisis tersebut sangat tergantung pada jenis skala datanya. Skala data terdiri dari: 1) Nominal, 2) Ordinal, dan 3) Interval /rasio.

1. Uji Persyaratan

Uji persyaratan digunakan untuk mengetahui apakah model regresi yang diperoleh mengalami penyimpangan atau tidak. Uji persyaratan yang digunakan adalah:

a) Uji Normalitas Data

Uji normalitas bertujuan untuk menguji apakah dalam model regresi, variabel X dan variabel Y mempunyai distribusi normal atau tidak. Model regresi yang baik adalah memiliki distribusi data normal atau mendekati normal untuk menguji apakah distribusi data normal atau tidak dengan melihat *test of normality*. Berikut ini adalah tabel uji normalitas data dengan bantuan SPSS:

Tabel 3.3 Uji Normalitas Data

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		
		Unstandardized Residual
N		175
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
Std	Std. Deviation	1.21630534
Most Extreme Differences	Absolute	.096
	Positive	.096
	Negative	-.086
Kolmogorov-Smirnov Z		1.265
Asymp. Sig. (2-tailed)		.082

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

Berdasarkan hasil uji normalitas data dengan bantuan SPSS pada tabel di atas, diketahui bahwa nilai signifikansi Asymp.Sig. (2-tailed) sebesar 0,082, lebih besar dari 0,05. Sesuai dengan dasar pengambilan dalam uji normalitas Kolmogorov-Smirnov pada tabel di atas, maka disimpulkan bahwa data berdistribusi normal.

b) Uji Linieritas Data

Uji linearitas garis regresi digunakan untuk mengetahui apakah data diperoleh berbentuk linear atau tidak. Jika data berbentuk linear, maka penggunaan analisis regresi linear pada pengujian hipotesis dapat dipertanggungjawabkan, akan tetapi jika tidak linear maka harus digunakan analisis regresi non linear. Linearitas dapat dilihat pada tabel Anova dengan taraf signifikansi 0,05 melalui bantuan program IBM SPSS versi 21. Apabila nilai *deviation from linearity sign.* Lebih besar 0,05, maka ada hubungan

yang linear secara signifikan antara variable independen dengan variable dependen. Hasil uji linearitas dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3.4 Uji Linearitas Data

ANOVA Tabel							
			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Pola Perilaku * <i>Game online</i>	Between Groups	(Combined)	14.266	6	2.378	1.600	.150
		Linearity	6.562	1	6.562	4.415	.037
		Deviation from Linearity	7.705	5	1.541	1.037	.398
	Within Groups		249.711	168	1.486		
	Total		263.977	174			

Dasar pengambilan keputusan dalam uji linieritas dilakukan dengan dua cara, yaitu melalui nilai signifikansi dan nilai F. Hasil uji linieritas pada penelitian ini adalah:

- 1) Berdasarkan nilai signifikansi (sig.) diperoleh nilai *deviation from linearity sig.* adalah 0,398 lebih besar dari 0,05. Maka dapat disimpulkan ada hubungan linear signifikan antara variabel *game online* dan variabel pola perilaku.
- 2) Berdasarkan nilai F diperoleh nilai F hitung adalah 1,037 lebih kecil dari nilai F tabel 2,68. Kesimpulan yang dapat diambil adalah ada hubungan antar variabel karena nilai F hitung lebih kecil dari nilai F tabel.

c) Uji Heteroskedastisitas

Bertujuan untuk menguji apakah dalam model regresi terjadi ketidaksamaan *variance* dari residual satu pengamatan ke pengamatan yang lain (Ghozali, 2011: 139). Uji heteroskedastisitas dapat dilakukan dengan cara uji statistik yang dapat digunakan untuk mendeteksi ada tidaknya heteroskedastisitas yaitu dengan analisis uji glejser. Jika nilai signifikansi > 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa tidak terjadi gejala heteroskedastisitas. Hasil uji heteroskedastisitas dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3.5 Uji Heteroskedastisitas

Coefficients ^a					
Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	1.818	.898		2.025	.044
<i>Game online</i>	-.033	.037	-.068	-.901	.369

a. Dependent Variable: Abs_RES

Berdasarkan hasil heteroskedastisitas pada tabel di atas, diketahui bahwa nilai signifikansi untuk *game online* sebesar 0,369. Nilai signifikansi dari variabel *game online* lebih besar dari 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa tidak terjadi gejala heteroskedastisitas dalam model regresi.

d) Analisis Regresi Sederhana

Analisis regresi sederhana dilakukan apabila sebuah penelitian hanya memiliki satu variabel independen, digunakan untuk mengetahui persamaan regresi pengaruh *game online* terhadap pola perilaku siswa. Cara mengetahui besarnya pengaruh variabel bebas digunakan rumus:

$$Y = a + bX$$

Keterangan:

a : Konstanta

b : Koefisien regresi

Y : Pola perilaku

Penelitian ini dalam proses analisis regresi menggunakan bantuan aplikasi SPSS dengan hasil pada tabel berikut ini:

Tabel 3.6 Analisis Regresi Sederhana

Coefficients ^a					
Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	20.719	1.627		12.731	.000
<i>Game online</i>	.141	.067	.158	2.100	.037

a. Dependent Variable: Pola Perilaku

Berdasarkan tabel 3.6 ditemukan bahwa nilai konstan dari variabel pola perilaku adalah 20,719. Angka tersebut mengandung arti bahwa jika tidak ada *game online* maka pola perilaku siswa sebesar 20,719.

Kesimpulan lain yang dapat diambil dari tabel diatas adalah angka koefisien regresi, nilainya adalah 0,141. Arti dari angka tersebut adalah setiap penambahan 1% *game online* maka pola perilaku siswa akan berubah sebesar 0,141.

Sesuai dengan hasil dari tabel diatas, dapat dikatakan bahwa *game online* berpengaruh terhadap perubahan pola perilaku, sehingga persamaan regresinya adalah $Y = 20,719 + 0,141 X$

e) Uji T

Uji t dilakukan untuk menentukan diterima atau tidaknya hipotesis yang ada dalam sebuah penelitian. Apabila nilai dari t-hitung > nilai t-tabel maka hipotesis alternatif diterima dan hipotesis nihil ditolak, Jika nilai dari t-hitung < t-tabel maka hipotesis nihil diterima dan hipotesis alternatif ditolak.

Tabel 3.6 pada halaman 32 menunjukkan nilai t-hitung sebesar 2,100 > nilai t-tabel sebesar 1,9737, maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima, yang berarti bahwa “Ada pengaruh frekuensi bermain *game online* terhadap perubahan pola perilaku”.

f) Uji F

Uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui apakah koefisien dari regresi tersebut signifikan atau tidak dan untuk menentukan diterima atau tidaknya hipotesis yang telah diberikan pada penelitian ini.

Dasar pengambilan keputusan dalam analisis regresi pada Tabel 3.6 halaman 32, dapat dilakukan dengan melihat nilai signifikansi (Sig.) dengan probabilitas 0,05 pada tabel di atas. Diketahui bahwa nilai signifikansi 0,037 lebih kecil dari probabilitas 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa H_0

ditolak dan H_a diterima, yang mana berarti bahwa “Ada pengaruh frekuensi bermain game online terhadap perubahan pola perilaku”.

Berdasarkan analisis regresi sederhana yang telah dilaksanakan, ditemukan bahwa *game online* memiliki pengaruh terhadap pola perilaku sejauh 0,141 atau 14%. Hasil tersebut jika dikaitkan dengan hipotesis alternatif yang telah diterima, maka ada pengaruh sejauh 14% perubahan pola perilaku sosial yang diakibatkan oleh *game online*.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pada bab sebelumnya telah disajikan beberapa uraian mengenai landasan teori mengenai teori pola perilaku dan *game online* serta penelitian terdahulu, sebagai dasar untuk analisis dalam pembahasan skripsi ini. Kemudian dalam bab ini, akan memuat data hasil penelitian beserta pembahasan sehingga dapat menjadi sebuah simpulan pada akhirnya.

A. Gambaran Umum Objek Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Kabupaten Kudus merupakan salah satu kabupaten di Jawa Tengah, terletak diantara 4 (empat) kabupaten, yaitu sebelah utara berbatasan dengan Kabupaten Jepara dan Pati, sebelah timur berbatasan dengan Kabupaten Pati, sebelah selatan berbatasan dengan Kabupaten Grobogan dan Pati serta sebelah barat berbatasan dengan Kabupaten Demak dan Jepara. Luas Kabupaten Kudus adalah 42.516 hektar, terbagi menjadi 9 kecamatan, yaitu Kaliwungu, Bae, Undaan, Jati, Jekulo, Mejobo, Dawe, Gebog, dan Kota Kudus. (BPS Kabupaten Kudus, 2019: 3)

Setiap kecamatan memiliki sarana pendidikan, misalnya adalah dalam bentuk sekolah. Macam-macam sekolah yang tersedia, khususnya di Kecamatan Bae yaitu TK sebanyak 21 unit, SD sebanyak 38 unit, SMP

sebanyak 5 unit, SMU sebanyak 2 unit, SMK sebanyak 2 unit dan Perguruan Tinggi sebanyak 3 unit. Sedangkan Roudlotul Athfal sebanyak 10 unit, Madrasah Ibtida'iyah sebanyak 11 unit, Madrasah Tsanawiyah 4 unit dan Madrasah Aliyah 3 unit. (BPS Kecamatan Bae Kudus, 2019: 44).

Penelitian ini dilakukan di SMA Negeri 1 Bae Kudus, yang beralamat di Jalan Jendral Sudirman KM.04, Ngembal Rejo, Kec. Bae, Kab. Kudus. Sekolah ini merupakan salah satu yang favorit di Kota Kudus, serta mudah dijangkau, yaitu terletak di pinggir jalan Pantura.

2. Kondisi Sekolah

SMA Negeri 1 Bae Kudus merupakan salah satu sekolah menengah atas unggulan di Kota Kudus. Sekolah yang pernah menyandang predikat RSBI (Rintisan Sekolah Berbasis Internasional) ini, memiliki beberapa fasilitas yang dapat digunakan sebagai penunjang kegiatan pembelajaran dan organisasi sekolah, misalnya ruang kelas yang nyaman (33 ruang kelas), laboratorium (komputer, biologi, kimia, fisika), ruang organisasi (osis, pramuka), perpustakaan bertingkat, ruang UKS, ruang serba guna, dan masih banyak lagi.

3. Kondisi Siswa

Jumlah siswa SMA Negeri 1 Bae Kudus seluruhnya adalah 1197, untuk kelas XI berjumlah 392 anak. Terbagi menjadi 11 kelas, yaitu 7 kelas jurusan MIPA, dan 4 kelas jurusan IPS dengan jumlah masing-masing siswa yang dapat dilihat dalam tabel berikut:

Tabel 4.1 Populasi Penelitian

No	Kelas	Siswa		Jumlah
		Laki-laki	Perempuan	
1.	XI MIPA 1	12	24	36
2.	XI MIPA 2	12	24	36
3.	XI MIPA 3	12	24	36
4.	XI MIPA 4	12	24	36
5.	XI MIPA 5	12	24	36
6.	XI MIPA 6	11	24	35
7.	XI MIPA 7	14	22	36
8.	XI IPS 1	9	26	35
9.	XI IPS 2	8	28	36
10.	XI IPS 3	8	28	36
11.	XI IPS 4	7	27	34
Jumlah		117	275	392

Jumlah dari seluruh angkatan kelas XI merupakan populasi dari penelitian ini, terdiri dari 117 siswa laki-laki dan 275 siswa perempuan, sehingga berjumlah 392 siswa. Angka tersebut kemudian diambil sampel sebanyak 5 (lima) kelas, yaitu 1) XI MIPA 5; 2) XI MIPA 6; 3) XI MIPA 7; 4) XI IPS 3; dan 5) XI IPS 4. Responden terdiri dari 175 siswa secara *random*.

4. Pelaksanaan Penelitian

Penelitian dijadwalkan selama satu bulan, ada beberapa proses sebelum dilaksanakan penelitian, mulai dari survei, mengurus perizinan, dan pelaksanaan penelitian. Pembagian angket dilaksanakan selama dua hari, yaitu pada hari Senin tanggal 2 September 2019 dan hari Kamis tanggal 5 September 2019. Perinciannya dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4.2 Proses Penelitian

Tanggal	Tempat	Kegiatan
3 September 2018	SMA Negeri 1 Bae Kudus	Survei awal
8-22 Agustus 2019	<ul style="list-style-type: none"> • Dinas Pendidikan Wilayah III • SMA Negeri 1 Bae Kudus 	Mengurus perizinan
27 Agustus 2019	SMA Negeri 1 Bae Kudus	Koordinasi pelaksanaan penelitian
2 September 2019	XI MIPA 5 XI MIPA 6 XI IPS 3 XI IPS 4	Pengambilan data
5 September 2019	XI MIPA 7	

B. Hasil Penelitian

Item yang ada pada angket berjumlah 58, setelah dilakukan uji validitas dan reliabilitas, pernyataan yang tidak valid dihilangkan, tersisa 20 item. Nilai dari masing-masing jawaban yang tersedia berbeda-beda dengan *range* nilai 1 sampai dengan 3, karena lebih simpel dalam proses analisis. Total responden 175 siswa, merupakan gabungan dari siswa XI MIPA 5, XI MIPA 6, XI MIPA 7, XI IPS 3, dan XI IPS 4.

Penelitian ini memiliki dua variabel, yaitu frekuensi bermain *game online* dan pola perilaku dengan masing-masing variabel memiliki 10 item pertanyaan. Analisis yang digunakan adalah kuantitatif deskriptif dengan pendekatan *cross sectional* karena data yang dikumpulkan dapat menganalisis antar kasus atau antar section. Setiap item dalam angket saling berpengaruh. Berikut ini adalah pembahasannya:

1. Pernyataan untuk Variabel *Game Online*

Terdapat 10 item untuk mencari data mengenai *game online* dalam penelitian ini, akan menyangkut beberapa aspek misalnya adalah tipe *game* yang dimainkan, lamanya aktivitas bermain, dan bersama siapa responden saat memainkan *game* tersebut. Data pada diagram warna biru menunjukkan responden yang memainkan *game online*, sedangkan data warna abu-abu merupakan responden yang tidak bermain *game online*. Ragam jawaban tersebut sebagai berikut:

a) Penggunaan Sosial Media.

Item ini berusaha untuk mencari data mengenai seberapa lama siswa dalam menghabiskan waktu luangnya dengan sendirian, karena penggunaan akun sosial media pada umumnya bersifat pribadi dan personal. Berikut ini adalah data yang berhasil dikumpulkan:

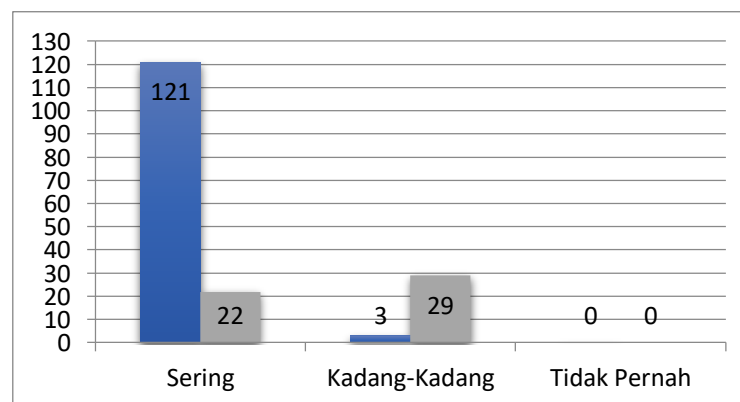


Diagram 4.1 Penggunaan Sosial Media

Data pada Diagram 4.1 diagram dengan warna biru menunjukkan bahwa siswa yang lebih sering menggunakan waktu luang untuk membuka sosial media lebih dominan, yaitu sebanyak 121 siswa (69%), sedangkan 3 siswa lainnya (2%) menyatakan jarang menggunakan sosial media.

Data pada Diagram 4.1 diagram dengan warna abu-abu menunjukkan bahwa siswa yang jarang menggunakan waktu luang untuk membuka sosial media lebih banyak, yaitu 29 siswa (17%), sedangkan 22 siswa lainnya (13%) menyatakan sering menggunakan sosial media.

b) Bermain *Game Online*

Item kedua ini digunakan untuk mengungkap apakah responden yang dituju pernah memainkan sebuah *game online* dalam kurun waktu satu tahun ke belakang. Jawaban yang peneliti dapatkan pada item ini adalah terbagi menjadi dua, ada responden yang bermain *game online* dan ada yang tidak. Berikut adalah jawaban responden disajikan dalam bentuk Diagram:

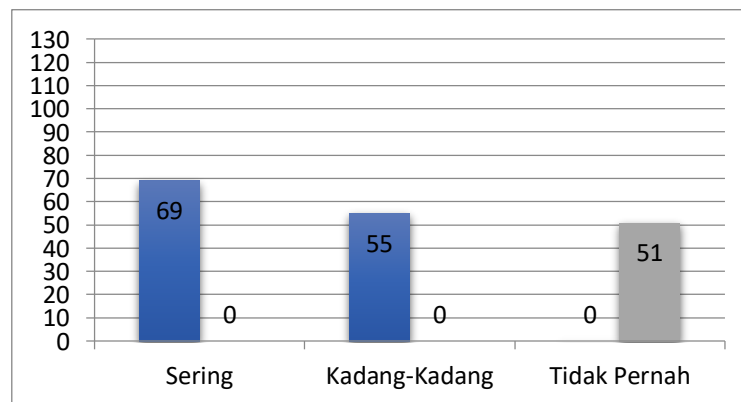


Diagram 4.2 Bermain *Game Online*

Data pada Diagram 4.2 menunjukkan bahwa responden yang terdiri dari 124 siswa (71%) menyatakan bahwa pernah memainkan game online, terbagi menjadi dua, yaitu sebanyak 69 siswa (56%) menyatakan sering bermain *game online*, kemudian sebanyak 55 siswa (44%) lainnya menyatakan bahwa kadang-kadang. Responden lain sebanyak 51 siswa (29%) menyatakan tidak pernah bermain *game online*.

c) *Game Online* di Waktu Luang

Item ini mempunyai hubungan dengan pernyataan pertama, mencoba mencari kegiatan para responden pada saat mempunyai waktu luang. Kegiatan siswa yang ideal pada saat memiliki waktu luang adalah berkumpul dengan keluarga dan atau belajar bersama keluarga. Peneliti menemukan beragam jawaban dari pernyataan ini, sebagai berikut:

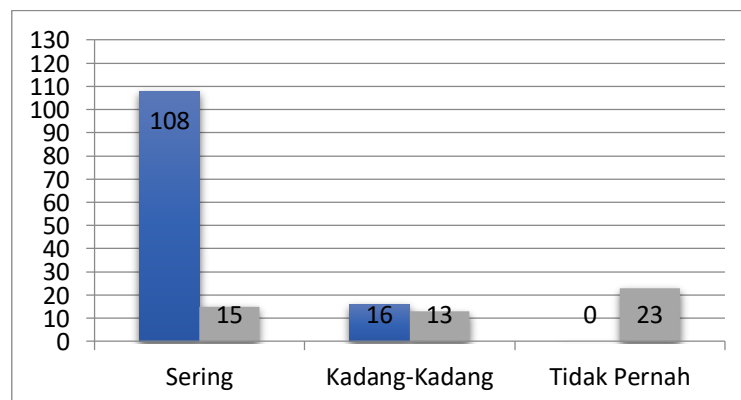


Diagram 4.3 *Game Online* di Waktu Luang

Data yang ada pada Diagram 4.3 menunjukkan bahwa pada saat waktu luang, sebanyak 123 siswa (70%) menggunakannya untuk bermain *game online*, sedangkan 29 siswa (17%) menyatakan kadang-kadang

menggunakan waktunya untuk bermain *game online*, dan 23 siswa (13%) lainnya menyatakan tidak bermain *game online* ketika waktu luang.

d) *Game Online* Sebagai Hiburan

Item ini akan mengungkap apakah para responden memainkan *game online* hanya sebagai hiburan atau terdapat tujuan lain, misalnya adalah untuk bekerja, mendapatkan teman baru, dan kompetisi. Data yang peneliti dapatkan sebagai berikut:

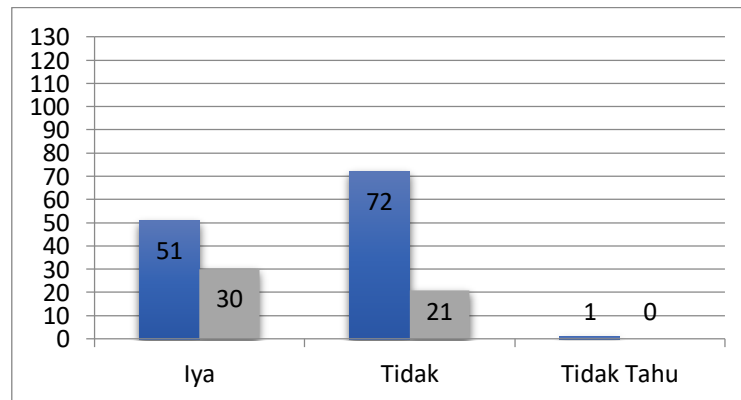


Diagram 4.4 *Game Online* Sebagai Hiburan

Data yang ada pada Diagram 4.4 mendeskripsikan bahwa responden lebih dominan menggunakan *game online* tidak hanya untuk sekadar hiburan saja, sebanyak 93 siswa (53%) menyatakan mempunyai tujuan lain, sedangkan 81 siswa (46%) lainnya menyatakan bermain *game* sebagai hiburan, dan 1 siswa tidak tahu tujuannya, hanya mengikuti *trend*. Maksud dari mengikuti *trend* adalah ikut bermain *game online* karena teman atau lingkungan.

e) Bermain *Game* Bersama Teman

Item ke-5 ini mencari data pada saat bermain *game online*, kebiasaan responden apakah lebih sering bermain game online bersama dengan teman di dunia nyata atau sendiri dengan pemain lain. Data yang didapatkan peneliti adalah sebagai berikut:

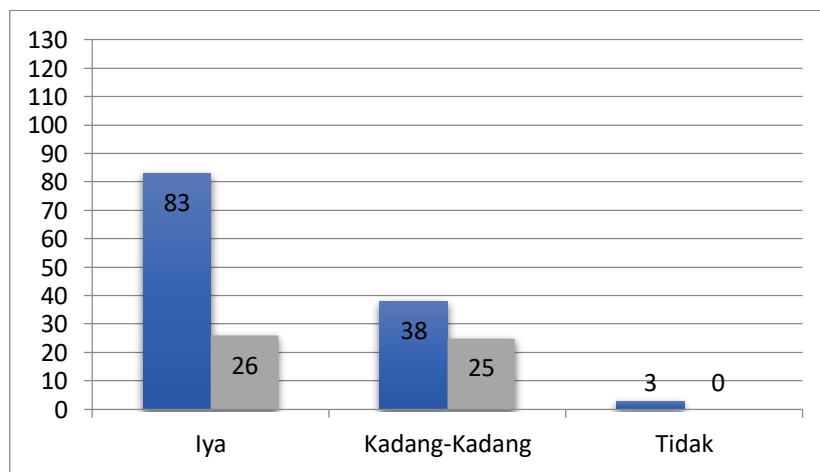


Diagram 4.5 Bermain *Game* Bersama Teman

Berdasarkan hasil rangkuman yang ada pada Diagram 4.5, ditemukan reponden sebanyak 109 siswa (62%) menyatakan lebih sering bermain game online bersama teman di dunia nyata, kemudian 63 siswa (36%) menyatakan bermain dengan teman hanya kadang-kadang, dan 3 siswa (2%) lainnya lebih senang bermain sendirian.

f) Bermain *Game Online* Populer

Item ini mencoba untuk mengetahui apakah jenis/ *genre* dari *game online* yang dimainkan oleh para responden bertipe sama yang sedang

populer pada masa kini. Data yang berhasil peneliti kumpulkan adalah sebagai berikut:

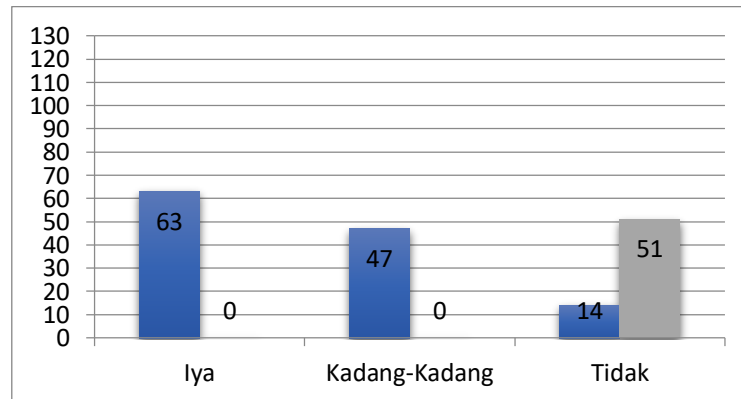


Diagram 4.6 Bermain *Game Online* Populer

Data dalam Diagram 4.6 mencerminkan bahwa 110 siswa (63%) pernah memainkan *game online* yang sedang populer masa kini, seperti *Mobile Legends: Bang-Bang* dan *Player Unknown Battleground*, bahkan sebanyak 63 siswa (51%) menyatakan sering bermain *game online* di atas, 47 siswa (38%) jarang memainkan, dan 14 siswa (11%) lainnya memainkan *game online* lainnya. Sedangkan 51 siswa (37%) tidak bermain *game online*.

g) Frekuensi Bermain *Game*

Frekuensi adalah salah satu aspek yang berpengaruh terhadap besar kecilnya dampak dari *game*. Semakin lama frekuensi bermain, semakin besar juga perubahan perilaku dari siswa. Data mengenai lama frekuensi bermain *game* dapat dilihat pada diagram berikut ini:

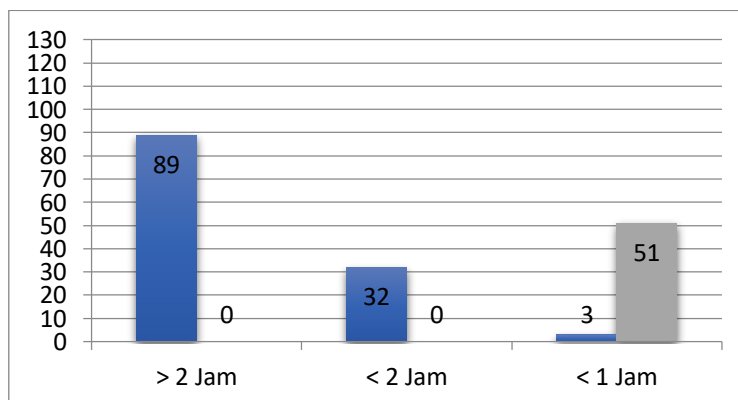


Diagram 4.7 Frekuensi Bermain *Game*

Data yang ada pada Diagram 4.7 menunjukkan lama bermain *game* dari responden yang bervariasi. Terdapat 89 siswa (51%) menyatakan bermain *game* lebih dari 2 jam, kemudian 32 siswa (18%) bermain *game* kurang dari 2 jam, dan 54 siswa (31%) lainnya memiliki frekuensi bermain kurang dari 1 jam.

h) Fokus Saat Main *Game*

Sebuah kegiatan apabila tidak dilakukan dengan kondisi fokus maka tidak akan membuahkan hasil yang maksimal. Fokus merupakan sebuah aspek yang penting dalam sebuah kegiatan, akan tetapi apabila fokus yang dilakukan hanya pada satu titik saja, tanpa memperhatikan aspek lain, maka akan menghasilkan dampak yang kurang baik. Data mengenai pernyataan fokus saat main *game* dapat dilihat sebagai berikut:

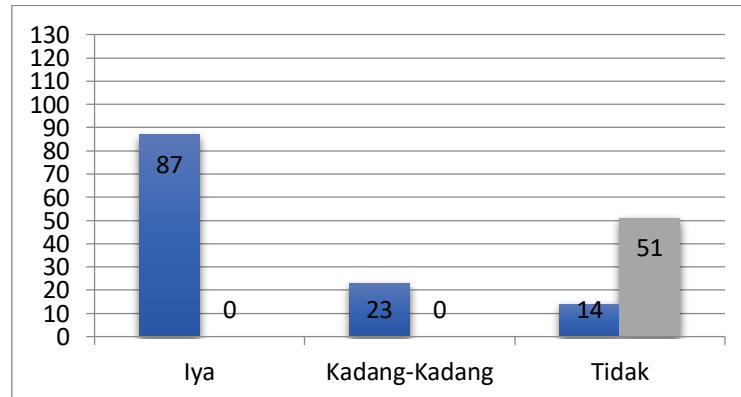


Diagram 4.8 Fokus Saat Main *Game*

Data pada Diagram 4.8, menunjukkan bahwa jumlah responden yang bermain *game* selalu fokus adalah 87 siswa (49%), kemudian yang menyatakan kadang-kadang sebanyak 23 siswa (13%), sementara itu sebanyak 65 siswa (37%) tidak fokus saat main *game*.

i) Tipe Gawai

Pertanyaan ini memiliki tujuan untuk mengetahui alat yang digunakan para responden untuk bermain *game online*, terdiri dari *smartphone/* tabelt dan PC/ laptop. Sarana dan prasarana yang digunakan untuk bermain *game online* juga dapat menentukan fokus atau tidaknya responden saat bermain *game*. Data yang didapatkan sebagai berikut:

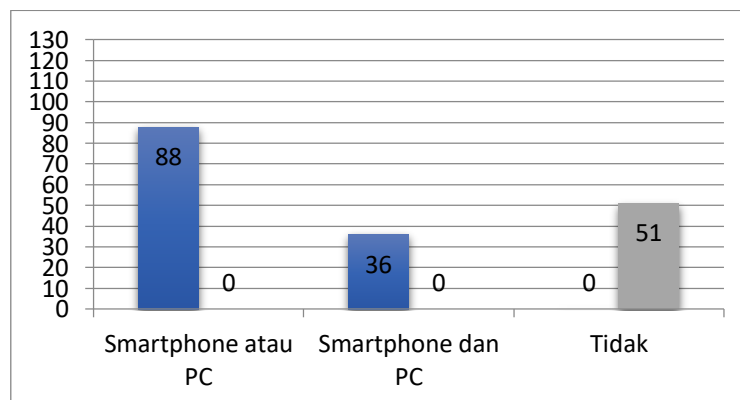


Diagram 4.9 Tipe Gawai

Data yang ada pada Diagram 4.9, menunjukkan bahwa para responden hanya terkonsentrasi pada satu alat saja. Sebanyak 88 siswa (50%) bermain *game online* di *smartphone*/ tablet milik mereka, sementara itu 36 siswa (21%) bermain *game* di *smartphone* dan laptop, kemudian 51 siswa (29%) tidak bermain *game online* di *smartphone* dan laptop.

j) Menonton Tutorial

Menonton tutorial merupakan sebuah kegiatan menonton gaya bermain dari pemain lain yang lebih ahli sehingga penonton memiliki referensi untuk menjadi lebih baik. Seberapa banyak yang menonton tutorial adalah sebagai berikut:

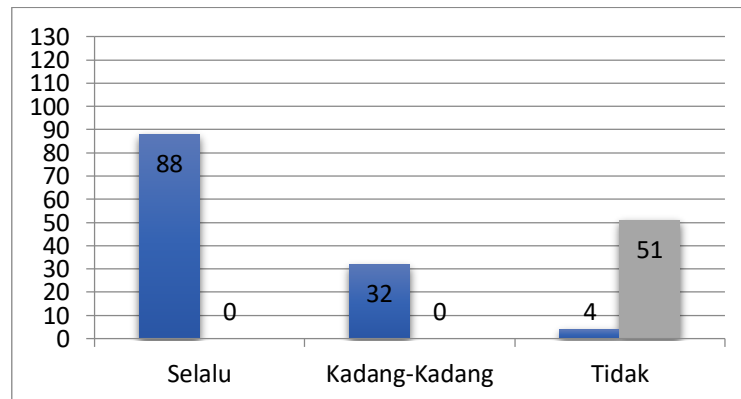


Diagram 4.10 Menonton Tutorial

Data yang ada pada Diagram 4.10, menunjukkan beberapa siswa menganggap menonton tutorial adalah hal yang penting, sebanyak 88 siswa (50%) selalu menonton tutorial, kemudian ada 32 siswa (18%) kadang-kadang saja, dan hanya 55 siswa (31%) yang tidak menonton tutorial.

Menurut peneliti, jawaban-jawaban yang diberikan oleh responden terhadap pernyataan dari variabel *game online* sudah dapat digunakan untuk analisis pada penelitian ini.

2. Pernyataan untuk Variabel Pola Perilaku

Pernyataan yang disusun oleh peneliti untuk variabel Pola Perilaku juga sama seperti variabel *Game Online* tetapi lebih bersifat sederhana. Terdapat sejumlah 10 pernyataan dan masing-masing jawaban yang diberikan memiliki *range* nilai 1 sampai 3. Sama seperti variabel frekuensi bermain *game online*, jawaban para responden dibagi menjadi dua, warna oranye sebagai tanda responden yang bermain *game online* dan warna abu-abu untuk jawaban dari

responden yang tidak bermain *game online*. Rangkuman jawaban dari responden sebagai berikut:

a) Kebiasaan Berbagi

Pernyataan ini digunakan untuk mengetahui bagaimana sikap peduli responden terhadap orang lain. Hasil jawaban responden sebagai berikut:

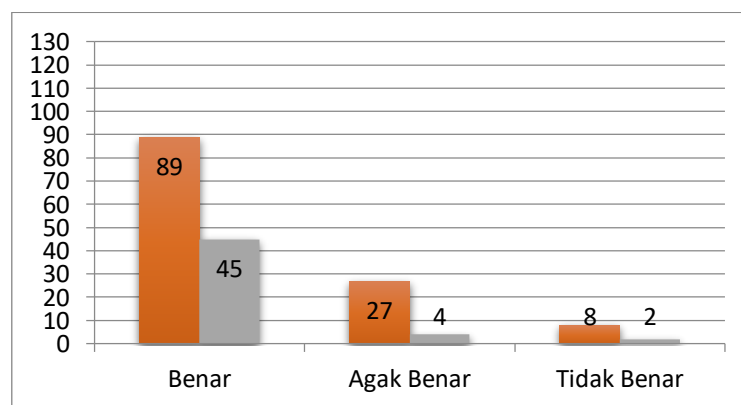


Diagram 4.11 Kebiasaan Berbagi

Data yang ada pada Diagram 4.11 memberikan sebuah jawaban bahwa mayoritas responden suka berbagi kepada orang lain. Jawaban dari responden pemain *game online* yaitu 89 siswa (72%) suka berbagi, kemudian 27 siswa (22%) menyatakan kadang-kadang, dan 8 siswa (6%) lainnya tidak suka berbagi. Kemudian jawaban dari responden yang tidak bermain *game online* 45 siswa biasa berbagi dengan orang lain, 4 siswa kadang-kadang suka berbagi, dan 2 siswa tidak suka berbagi.

b) Menyendiri

Pernyataan ini bertujuan untuk mencari data mengenai kecenderungan gaya bersosialisasi dari para responden. Peneliti memiliki data sebagai berikut:

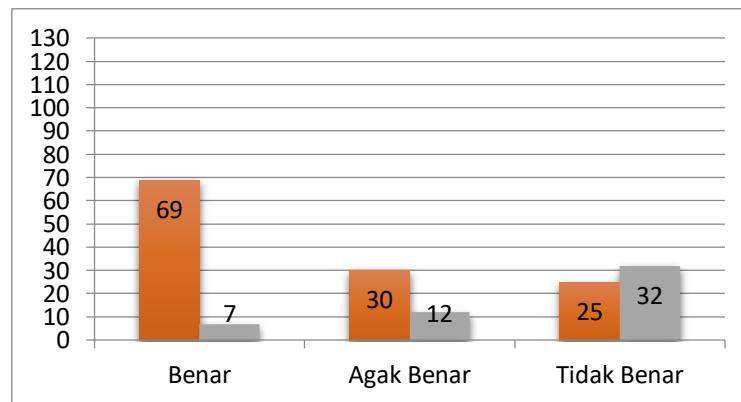


Diagram 4.12 Menyendiri

Data yang terdapat pada Diagram 4.12, menunjukkan bahwa para responden yang bermain game online mayoritas lebih memilih untuk sendirian daripada berkumpul dengan teman sebaya. Terdapat 69 siswa (56%) menyatakan lebih suka sendirian, 30 siswa (24%) kadang-kadang lebih memilih sendiri, kemudian 25 siswa (20%) lebih memilih berkumpul dengan teman. Di sisi lain para responden yang tidak bermain *game online* lebih suka bersama dengan teman-teman.

c) Rasa Cemas atau Khawatir

Seseorang apabila tidak pernah/ jarang bersosialisasi dengan lingkungan sekitar akan timbul rasa cemas, karena jarang bertemu dengan

orang maka seseorang tersebut merasa sendirian. Hasil survei oleh peneliti dapat dilihat sebagai berikut:

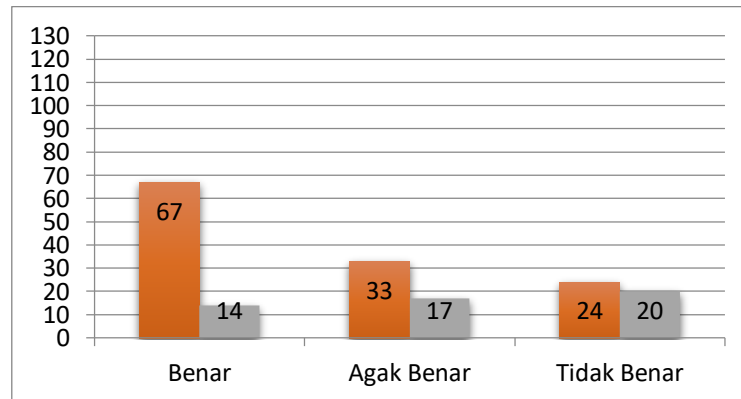


Diagram 4.13 Rasa Cemas atau Khawatir

Data yang diisi oleh para *gamer* pada Diagram 4.13 menunjukkan bahwa 67 siswa (54%) merasakan cemas, kemudian 33 siswa (27%) kadang-kadang juga merasakan, dan 24 siswa (19) lainnya, tidak merasakan cemas. Sedangkan data yang diisi responden yang tidak bermain *game online* adalah 14 siswa (27%) sering merasa cemas, 17 siswa (33%) kadang-kadang, dan 20 siswa (39%) lainnya tidak merasakan cemas.

d) Siap Menolong

Rasa peduli terhadap sesama memang sudah semestinya dimiliki oleh setiap manusia, begitu pula para responden dari penelitian ini. Jawaban pernyataan ini terdapat pada diagram 4.14 berikut:

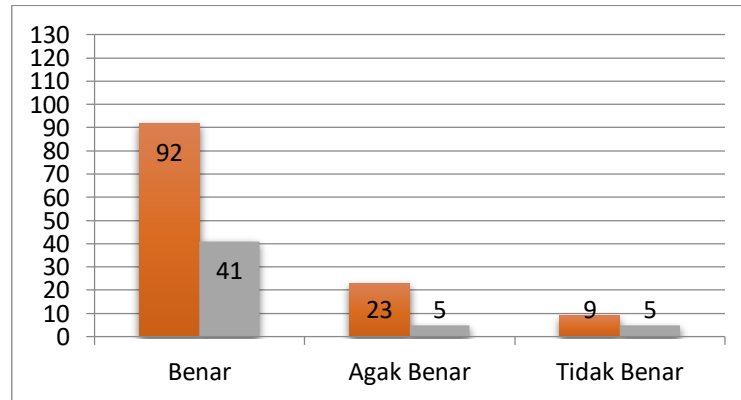


Diagram 4.14 Siap Menolong

Data pada Diagram 4.14 menggambarkan rasa peduli sesama, sebanyak 92 siswa (74%) menyatakan bahwa selalu siap menolong, kemudian 23 siswa (19%) tidak langsung membenarkan pernyataan selalu siap menolong, dan yang tidak siap menolong ada 9 siswa (7%). Kemudian jawaban responden yang tidak bermain *game online* 41 siswa (80%) selalu siap menolong, 5 siswa (10%) dengan syarat tertentu, sedangkan 5 siswa (10%) lainnya tidak bisa selalu menolong.

e) Rasa Tidak Bahagia

Pernyataan ini dibuat untuk mencari data apakah responden yang ada sering merasakan kesedihan. Seseorang apabila jarang bergaul/ berkumpul dengan orang lain, seringkali merasa kesepian karena pada hakikatnya manusia sebagai makhluk sosial. Data yang didapatkan peneliti terdapat pada diagram 4.15 berikut:

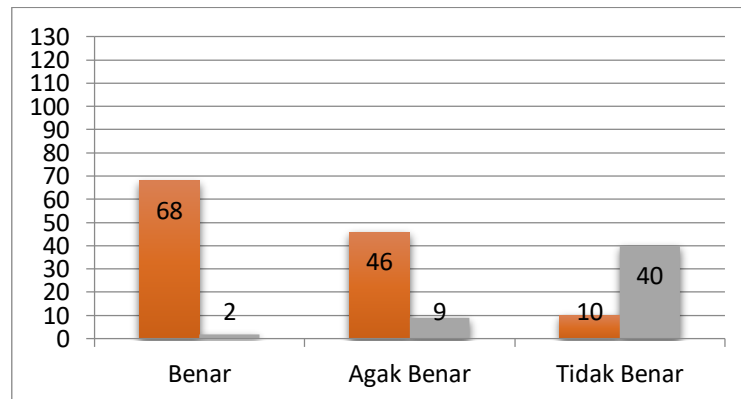


Diagram 4.15 Rasa Tidak Bahagia

Data yang terdapat pada Diagram 4.15 seperti membenarkan pernyataan ini. Terbukti sebanyak 68 siswa (55%) membenarkan, kemudian 46 siswa (37%) terkadang mengalami ketidakbahagiaan, dan hanya 10 siswa (8%) tidak mengalami kesedihan. Jawaban dari responden yang bukan pemain *game online* lebih menunjukkan cenderung lebih sering bahagia.

f) Disukai Orang Lain

Disukai atau tidaknya seseorang oleh orang lain sesuai dengan kebiasaan seseorang tersebut bergaul dan bersosialisasi di lingkungan. Bila seseorang tersebut sering menyendiri dan tidak suka berkomunikasi dengan orang lain, maka bisa saja tidak memiliki teman. Berikut ini adalah data yang diperoleh peneliti:

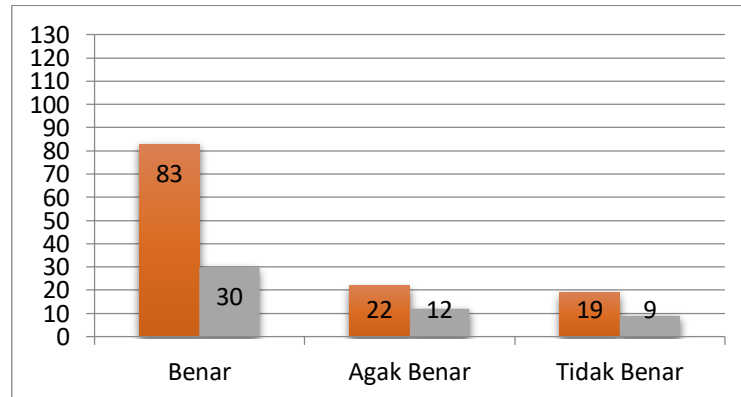


Diagram 4.16 Disukai Orang Lain

Jawaban yang ada pada Diagram 4.16 menunjukkan bahwa responden yang bermain *game online* sebanyak 83 siswa (67%) merasa disukai oleh teman, kemudian 22 siswa (18%) merasa ragu untuk menyatakan disukai oleh teman, dan 19 siswa (15%) mengakui tidak disukai oleh teman. Responden yang tidak bermain *game online* juga sama, lebih banyak yang merasa disukai oleh teman.

g) Rasa Gugup

Masih berkaitan dengan pernyataan-pernyataan sebelumnya, gugup dan kehilangan rasa percaya diri merupakan akibat dari jarangny seseorang bersosialisasi dengan lingkungan. Data yang berhasil diperoleh peneliti sebagai berikut:

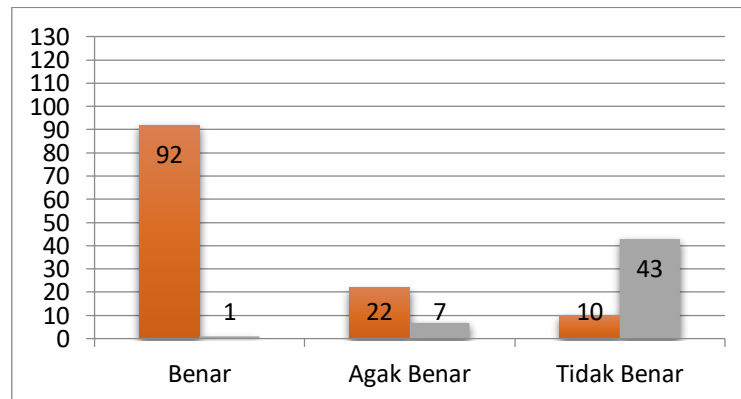


Diagram 4.17 Rasa Gugup

Responden memberikan jawaban terhadap pernyataan ini menghasilkan data pada Diagram 4.17 yang menunjukkan bahwa sebagian besar pemain *game online* mengalami perasaan gugup dan tidak percaya diri. Sebanyak 92 siswa (74%) selalu mengalami gugup dan tidak percaya diri, kemudian sebanyak 22 siswa (18%) kadang-kadang mengalami, dan 10 siswa (8%) tidak pernah. Berbeda dengan responden yang tidak bermain *game online*, hanya ada satu siswa (2%), kemudian 7 siswa (14%) terkadang gugup dalam situasi tertentu, dan 43 siswa (84%) lainnya tidak.

h) Menawarkan Diri untuk Membantu

Menawarkan diri untuk membantu orang lain merupakan perilaku yang mencerminkan rasa kepedulian. Pernyataan ini dibuat untuk mempertegas jawaban yang ada pada Diagram 4.14. Berikut ini adalah rangkuman jawaban dari responden:

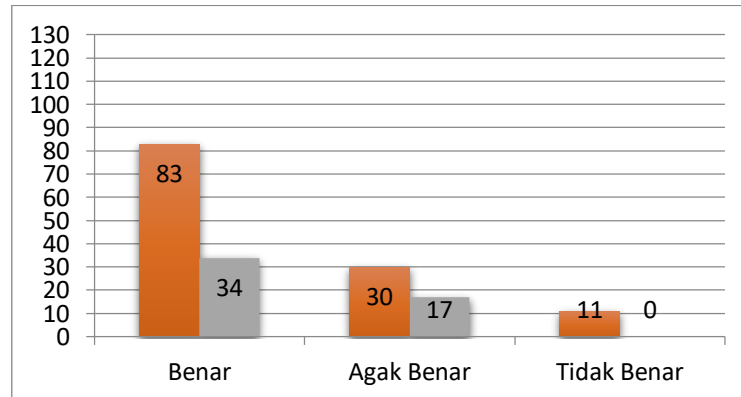


Diagram 4.18 Menawarkan Diri untuk Membantu

Data jawaban yang ada pada Diagram 4.18, terbukti bahwa mayoritas responden yang bermain *game online* mengaku akan menawarkan diri untuk membantu. Terdapat sebanyak 83 siswa (67%) akan menawarkan diri, kemudian 30 siswa (24%) juga akan menawarkan diri tetapi dengan situasi tertentu, dan sisanya sebanyak 11 siswa (9%) tidak memiliki niat untuk menawarkan diri. Hampir sama seperti responden yang bermain *game online*, perbedaannya hanya tidak ada responden yang menjawab tidak menawarkan diri untuk membantu.

i) Berpikir Sebelum Bertindak

Manusia akan memikirkan sesuatu sebelum bertindak membuktikan bahwa manusia tersebut memiliki pemikiran yang dewasa. Mengenai kedewasaan, setiap individu memiliki masa yang berbeda-beda. Jawaban responden mengenai pernyataan ini sebagai berikut:

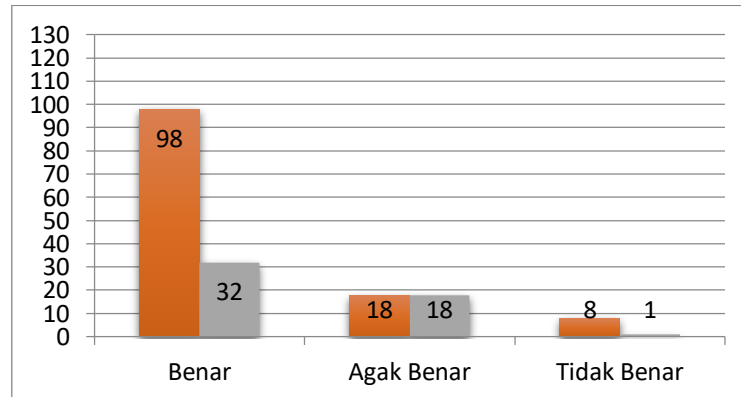


Diagram 4.19 Berpikir Sebelum Bertindak

Data yang ditampilkan pada Diagram 4.19 di atas, menggambarkan bahwa mayoritas dari responden yang bermain *game online* sudah memiliki pemikiran yang dewasa. Sebanyak 98 siswa (79%) selalu berpikir sebelum bertindak, kemudian ada 18 siswa (15%) terkadang memikirkan dan tidak memikirkan, dan sisanya ada 8 siswa (6%) tidak memikirkan akibatnya. Responden yang tidak bermain *game online* jawabannya hampir sama dengan pemain *game online*, ada 32 siswa (63%) memilih jawaban benar, kemudian 18 siswa (35%) terkadang berpikir sebelum bertindak, dan ada satu siswa yang langsung bertindak tanpa memikirkan akibatnya.

j) Mudah Takut

Perasaan takut terhadap dunia luar diakibatkan karena seseorang merasa asing dengan lingkungan yang ada, bisa jadi lingkungan tersebut baru atau tidak pernah menjelajahi lingkungan. Jawaban dari para responden adalah sebagai berikut:

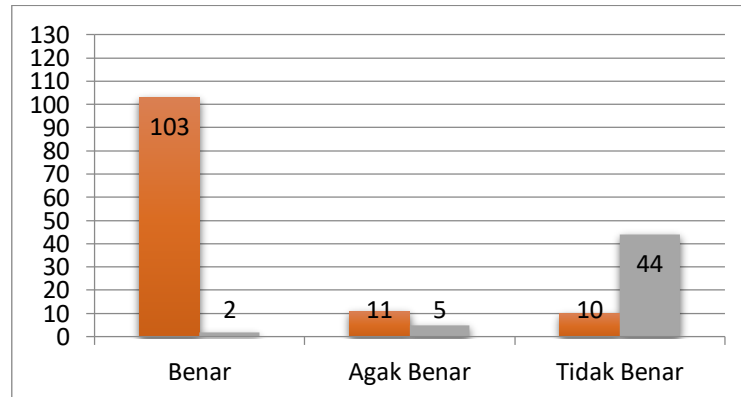


Diagram 4.20 Mudah Takut

Data yang ada pada Diagram 4.20 menunjukkan banyak dari responden yang sering merasa ketakutan terhadap hal baru. Bisa dilihat ada sebanyak 103 siswa (83%) membenarkan pernyataan ini, kemudian 11 siswa (9%) pernah namun tidak sering, dan 10 siswa (8%) tidak merasa takut. Berbeda dengan responden yang tidak bermain *game online*, lebih dominan tidak merasa takut terhadap hal baru, ada 44 siswa (86%) tidak merasa takut, sedangkan 7 siswa (14%) lainnya, pernah merasa takut.

Sama seperti pertanyaan dan pernyataan yang ada pada variabel *game online*, pernyataan yang ada pada variabel pola perilaku ini juga sudah dapat mewakili data yang dibutuhkan untuk selanjutnya dianalisis.

Beberapa pernyataan kuesioner yang telah terjawab penelitian ini apabila disatukan berdasarkan pengaruhnya akan terlihat sebagai berikut:

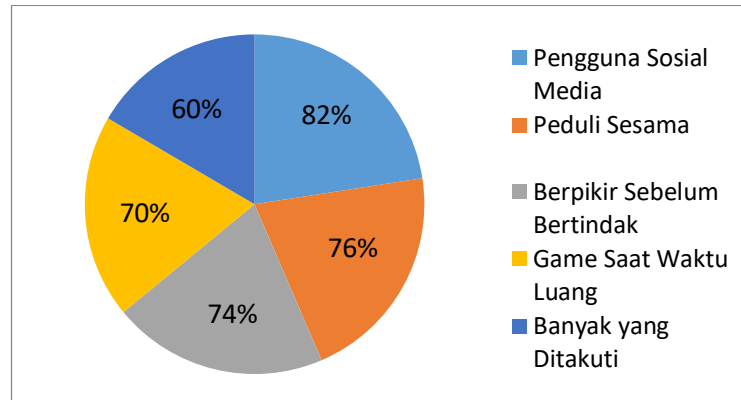


Diagram 4.21 Jawaban Dominan

Data yang disajikan pada Diagram 4.21 di atas merupakan lima pernyataan yang dominan dibenarkan oleh responden. Jawaban paling dominan adalah penggunaan sosial media, hal ini berarti kegiatan sehari-hari dari para responden seringkali berhubungan dengan gawai. Kemudian jawaban dominan kedua adalah sikap peduli sesama peduli sesama, meskipun para responden sering menghabiskan waktunya di dunia maya, peduli terhadap sesama merupakan sebuah keharusan.

Jawaban dominan ketiga adalah berpikir dahulu sebelum bertindak, yang mana merupakan cara supaya ketakutan bisa diminimalkan. Selanjutnya adalah bermain *game online* saat waktu luang. Jawaban paling dominan terakhir adalah para responden merasa mudah menjadi takut karena jarang bersosialisasi dengan lingkungan sekitar.

3. Keterkaitan Antar Item

a) Pengaruh Sosial Media Terhadap Sikap Suka Menyendiri

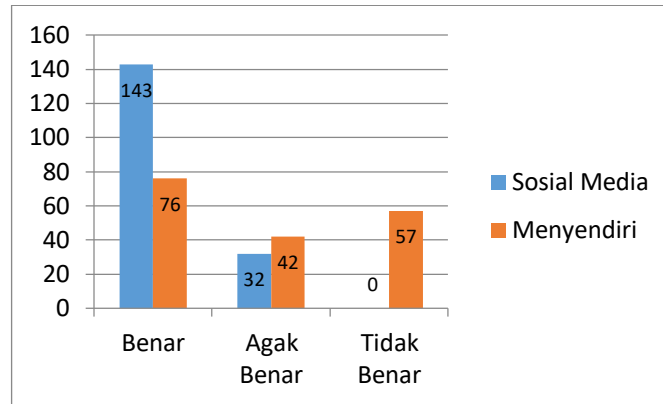


Diagram 4.22 Sosial Media dan Menyendiri

Media massa tidak bisa dilepaskan dalam kehidupan sehari-hari, karena setiap individu membutuhkan informasi untuk mengetahui kondisi lingkungan tempat tinggal. Hadirnya media massa ke dalam sosial media berdampak besar terhadap ketergantungan seseorang akan sosial media.

Menurut Syukri (2018: 7), salah satu pengaruh negatif penggunaan sosial media pada *gadget* adalah berkurangnya rasa kepedulian terhadap lingkungan sekitar, menurunnya daya tarik berkomunikasi secara tatap muka antar individu, remaja menjadi lebih cenderung menyendiri dan asik bermain dengan *gadget* yang dimiliki.

Para pengguna sosial media sering menghabiskan waktu untuk menyendiri. Setiap pengguna sosial media memiliki akun masing-masing dan informasi yang ingin dicari oleh setiap pengguna juga sangat beragam. Sehingga pengguna sosial media bisa saja tidak membutuhkan orang lain

untuk mendapatkan informasi, karena hanya dengan diam saja disebuah ruangan bisa mendapatkan informasi dari mana dan kapan saja dengan cepat.

Data yang terdapat pada diagram 4.22 membenarkan pernyataan di atas, yaitu semakin lama responden menghabiskan waktu untuk menggunakan sosial media, maka semakin besar keinginan responden untuk menyendiri. Seluruh responden menyatakan diri merupakan pengguna sosial media, kemudian mengenai sikap menyendiri ada 118 responden (67%) membenarkan bahwa suka menyendiri dan 57 responden (33%) tidak suka.

b) Pengaruh Waktu Luang dan Hiburan Terhadap Rasa Tidak Bahagia

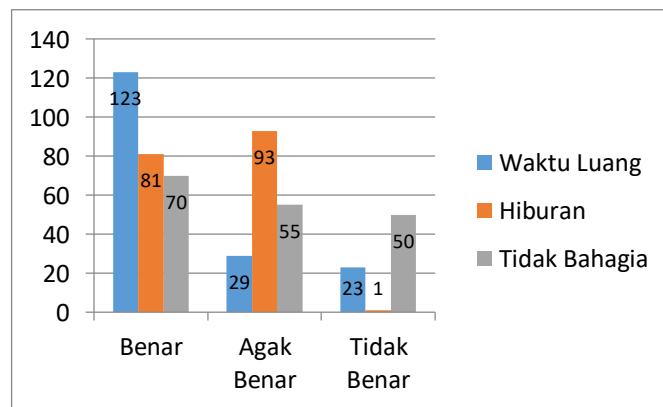


Diagram 4.23 Waktu Luang, Hiburan, dan Tidak Bahagia

Menurut Griffiths (dalam Syahrani, 2015: 2), betapa besar dampak jangka panjang yang menghabiskan waktu luang lebih dari 30 jam per minggu, yaitu perkembangan aspek pendidikan, kesehatan, dan sosial remaja.

Syahrhan (2015: 2) mengutip bahwa penelitian di Amerika Serikat pada tahun 1999, sebagaimana dikutip majalah *monitor* tahun 2003, mengungkapkan anak usia 12-18 tahun rata-rata menghabiskan waktu lima setengah jam di rumah dengan menonton TV, memainkan *video game* dan menjelajah internet.

Setiap responden memiliki cara masing-masing untuk memanfaatkan waktu luang yang dimiliki. Beberapa responden ada yang menggunakan dengan belajar, berkumpul bersama teman, dan dapat dilihat pada data diagram 4.23 mayoritas dari para responden menggunakan waktu luang untuk bermain *game online*.

Tujuan para responden saat bermain *game online* juga berbeda, beberapa diantaranya hanya sebagai hiburan, dan ada juga yang memiliki tujuan yang lain.

“Kita main *game* buat seru-seruan aja mas, pas gurunya gak berangkat, pas istirahat, pas di tempat tongkrongan. Ada juga tuh si Jamal, dia kerja mas, buka jasa GB *Mobile Legends* biar dapet uang tambahan buat jajan.”

(Sumber wawancara Siswa Kelas XI IPS 3, 2 September 2019)

Bermain *game online* pada masa sekarang ini bukan hanya digunakan sebagai pekerjaan. Maksud dari jasa GB adalah konsumen membuat akun *game online* kemudian akun tersebut dimainkan oleh joki *game online* tersebut sampai pada ranking yang telah ditentukan dalam perjanjian.

Menurut Azni (2017: 3), bentuk ekspresi kesedihan pada anak-anak secara umum ada dua, yaitu ekspresi yang dinampakkan dan ekspresi yang ditekan. Ekspresi yang tampak adalah menangis. Tangisan pada anak-anak terkadang sebentar, terkadang bisa berlarut-larut sampai mereka merasa lelah. Ekspresi kesedihan yang ditekan seperti hilangnya selera makan, susah tidur, mimpi buruk, dan bahkan menolak untuk bermain-main, sehingga sosialisasi pun terganggu.

Perihal menjadikan *game online* sebuah pekerjaan mengakibatkan rasa bahagia berkurang, dan seringkali joki yang memainkan merasakan kejenuhan.

“Iya mas, saya biasanya mainin *game mobile legends* jadi joki, lumayan kan uangnya bisa buat tambahan uang jajan sekolah. Tapi ya kadang saya bosan sih, soalnya selalu fokus, jadi jarang main sama temen-temen lebih sering sama tim saya sendiri. Kerja terus sampai target terpenuhi.”

(Sumber wawancara: M. Jamalatul Ridho 2 September 2019)

Hasil wawancara diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa berubahnya tujuan bermain *game online* mengakibatkan berkurangnya rasa bahagia yang diinginkan para pemain. Konsentrasi bermain *game online* sebagai hiburan yang ditekan oleh aspek pekerjaan menjadikan responden menjadi sedih.

Data yang ada pada Diagram 4.23 menunjukkan perubahan tingkat rasa bahagia. Semakin tinggi tujuan bermain *game online* selain untuk hiburan yang dimiliki oleh responden, maka tingkat rasa tidak bahagia juga semakin tinggi, yaitu respon yang ada pada opsi jawaban “agak benar.”

Terbukti 70 responden (40%) membenarkan, kemudian 55 responden (31%) terkadang mengalami ketidakbahagiaan disertai peningkatan tujuan lain yang dimiliki, dan hanya 50 responden (29%) tidak mengalami kesedihan.

c) Pengaruh Bermain Bersama Teman Terhadap Rasa Disukai Teman

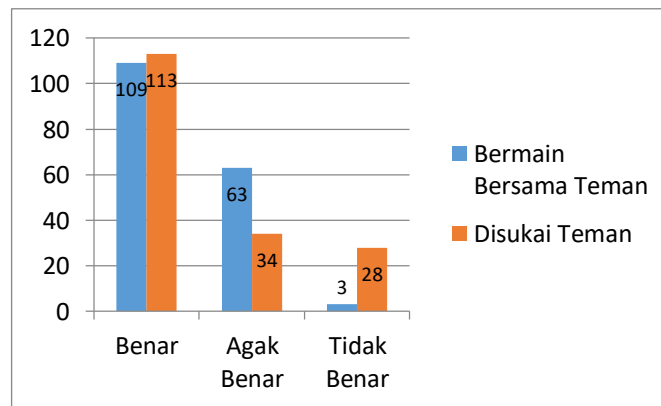


Diagram 4.24 Main Bersama Teman, Disukai Teman

Kebiasaan yang dimiliki para responden pada saat bermain *game online* berbeda-beda. Beberapa responden lebih sering bermain *game online* bersama dengan teman di dunia nyata dan sebagian lainnya bermain sendiri atau satu tim dengan pemain lain di dalam *game*. Data yang didapatkan peneliti adalah sebagai berikut:

Reponden sejumlah 109 siswa (62%) menyatakan lebih sering bermain *game online* bersama teman di dunia nyata, kemudian 63 siswa (36%) menyatakan bermain dengan teman hanya kadang-kadang, dan 3 siswa (2%) lainnya lebih senang bermain sendirian.

Selanjutnya responden sejumlah 113 siswa (65%) merasa disukai oleh teman, kemudian 34 siswa (19%) merasa ragu untuk menyatakan disukai oleh teman, dan 28 siswa (16%) mengakui tidak disukai oleh teman.

Data yang dikumpulkan menunjukkan pengaruh kebiasaan bermain game online para responden, bahwa lebih sering bermain game online bersama teman-teman di dunia nyata. Berbanding lurus dengan disukai atau tidaknya responden oleh teman-teman. Beberapa responden yang sering bermain bersama teman maka angka kemungkinan disukai oleh teman-teman lebih tinggi daripada yang lebih sering bermain sendirian.

Disukai atau tidaknya seseorang oleh orang lain sesuai dengan kebiasaan seseorang tersebut bergaul dan bersosialisasi di lingkungan. Bila seseorang tersebut sering menyendiri dan tidak suka berkomunikasi dengan orang lain, maka bisa saja tidak memiliki teman.

d) Pengaruh Frekuensi Bermain Terhadap Cemas, Gugup, Hati-Hati, dan Takut

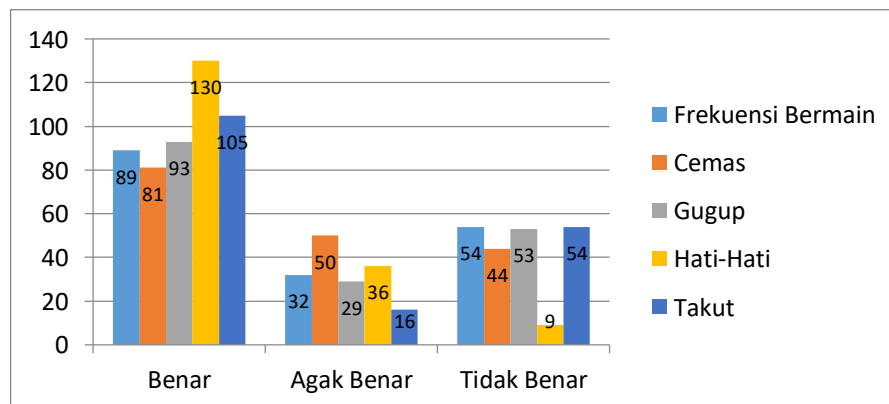


Diagram 4.25 Frekuensi Bermain Terhadap Cemas, Gugup, Hati- Hati, dan Takut

Frekuensi adalah salah satu aspek yang berpengaruh terhadap besar kecilnya dampak dari *game*. Semakin lama frekuensi bermain, semakin besar juga perubahan perilaku dari siswa. Data pada Diagram 4.25 warna biru muda menunjukkan frekuensi bermain *game* dari responden yang bervariasi. Terdapat 89 siswa (51%) menyatakan bermain *game* lebih dari 2 jam, kemudian 32 siswa (18%) bermain *game* kurang dari 2 jam, dan 54 siswa (31%) lainnya memiliki frekuensi bermain kurang dari 1 jam.

Seseorang apabila tidak pernah/ jarang bersosialisasi dengan lingkungan sekitar akan timbul rasa cemas, karena jarang bertemu dengan orang maka seseorang tersebut merasa sendirian. Data yang diisi oleh para responden pada Diagram 4.25 warna oranye menunjukkan bahwa 81 siswa (46%) merasakan cemas, kemudian 50 siswa (29%) kadang-kadang juga merasakan, dan 44 siswa (25%) lainnya, tidak merasakan cemas.

Masih berkaitan dengan pernyataan-pernyataan sebelumnya, gugup dan kehilangan rasa percaya diri merupakan akibat dari jaranganya seseorang bersosialisasi dengan lingkungan. Responden memberikan jawaban terhadap pernyataan ini menghasilkan data pada Diagram 4.25 warna abu-abu menunjukkan bahwa sebagian besar mengalami perasaan gugup. Ditemukan 93 siswa (53%) selalu mengalami gugup, kemudian 29 siswa (17%) kadang-kadang mengalami, dan 53 siswa (30%) tidak pernah.

Manusia akan memikirkan sesuatu sebelum bertindak membuktikan bahwa manusia tersebut memiliki pemikiran yang dewasa. Mengenai

kedewasaan, setiap individu memiliki masa yang berbeda-beda. Data yang ditampilkan pada Diagram 4.4 warna kuning, mendeskripsikan mayoritas responden memiliki pemikiran dewasa. Terdapat 130 siswa (74%) selalu berpikir sebelum bertindak, kemudian ada 36 siswa (21%) terkadang memikirkannya, dan 9 siswa (5%) lain tidak memikirkannya.

Perasaan takut terhadap dunia luar diakibatkan karena seseorang merasa asing dengan lingkungan yang ada, bisa jadi lingkungan tersebut baru atau tidak pernah menjelajahi lingkungan. Data yang ada pada Diagram 4.25 warna biru tua menunjukkan responden yang sering merasa ketakutan terhadap sesuatu. Ditemukan responden 105 siswa (60%) membenarkan item ini, kemudian 16 siswa (9%) pernah namun tidak sering, dan 54 siswa (31%) tidak merasa takut.

Item-item yang telah diujicobakan sebelumnya saling berpengaruh. Lamanya frekuensi bermain *game online* berpengaruh terhadap kecemasan, gugup, ketakutan, dan pertimbangan dalam mengambil keputusan.

4. Adakah Pengaruh Antara *Game Online* dengan Pola Perilaku

Rumusan masalah yang pertama pada penelitian ini adalah pertanyaan ada atau tidaknya pengaruh yang ditimbulkan dari *game online* terhadap pola perilaku siswa.

Penentuan sampel pada penelitian ini menggunakan teknik *random sampling*, yang mana setiap responden yang dipilih harus termasuk dalam kriteria yang telah ditentukan. Beberapa kriteria yang harus dimiliki responden

adalah (1) lebih sering berada di dunia maya, (2) sedang/ pernah bermain *game online*, dan (3) sikap peduli dengan lingkungan sekitar.

a) Lebih Sering Berada di Dunia Maya

Manusia merupakan makhluk sosial, akan tetapi tidak bisa hidup pada dua dunia (nyata dan maya) secara seimbang. Seseorang yang suka hidup/ bersosialisasi di dunia nyata memiliki kemungkinan tidak memperhatikan dunia maya, sebaliknya bila seseorang lebih suka hidup/ bersosialisasi di dunia maya maka kehidupan dunia nyata kurang baik.

Kehidupan pada dunia maya lebih diminati oleh beberapa orang karena setiap orang punya kebebasan menyampaikan pendapat. Menurut Jati (2016: 2) teknologi berperan besar dalam menyempitkan waktu, ruang, dan jarak sehingga saling terkoneksi satu sama lainnya dalam satu ruang bernama ruang siber (*cyberspace*). Keberadaan internet telah membantu berlangsungnya kebebasan berpendapat.

Kebebasan berpendapat ini yang menyebabkan beberapa orang lebih suka hidup di dunia maya. Kehidupan dunia nyata yang kurang baik ini berpengaruh terhadap kepribadian dan pola perilaku. Seseorang yang lebih senang hidup di dunia maya kurang mengenal lingkungan sekitarnya, akan merasa asing apabila berada di lingkungan masyarakat.

Data yang terdapat pada Diagram 4.1 halaman 41 yaitu pernyataan “saya asyik menggunakan media massa (cetak dan elektronik) untuk mengisi

waktu luang”, seluruh responden setuju. Sehingga para responden dapat dikatakan lebih sering menghabiskan kegiatan sehari-hari di dunia maya.

Diperkuat dengan diperolehnya data pada Diagram 4.20 halaman 59 mengenai pernyataan “banyak yang saya takuti, saya mudah menjadi takut” yang ada pada kuesioner. Responden sebanyak 114 siswa (92%) menyatakan mengalami banyak ketakutan dan mudah menjadi takut.

b) Sedang/ Pernah Bermain *Game online*

Penelitian ini adalah membahas mengenai pengaruh *game online* terhadap pola perilaku, maka sudah bisa dipastikan responden yang dipilih adalah siswa yang memainkan *game online*. Indikator pertama adalah sering menggunakan sosial media, dalam hal ini sudah terpenuhi.

Indikator selanjutnya adalah siswa bersangkutan yang menjadi responden pernah atau sedang memainkan *game online* dalam kehidupan sehari-hari. Seseorang apabila sudah merasa nyaman di dunia maya dan kemudian bermain *game online* maka memiliki kemungkinan besar mengalami perubahan perilaku.

Menurut Kapoh (2015: 12), perubahan pola perilaku dari sisi kepribadian seorang pemain *game online* terlihat dengan jelas dari bagaimana perubahan konstan emosinya yang tidak menentu, kadang tenang, kadang meluap-luap. Hal ini dipicu oleh keadaan-keadaan yang terjadi dalam permainan, misalnya kalah dalam pertarungan. Respon yang diberikan oleh para *gamer* berbeda-beda, contohnya adalah berkata kasar.

Data yang ada pada Diagram 4.2 halaman 42, seluruh responden adalah *gamer*, yang mana terbagi menjadi dua, yaitu sebanyak 69 siswa (56%) menyatakan sering bermain *game online*, kemudian sebanyak 55 siswa (44%) lainnya menyatakan bahwa hanya kadang-kadang.

c) Sikap Peduli dengan Lingkungan Sekitar

Seseorang normalnya memiliki sifat dan kebiasaan peduli dengan lingkungan masyarakat sekitar tempat tinggal atau dimanapun sedang berada. Seorang *gamer* apabila sudah mulai fokus dalam memainkan *game online* maka seringkali tidak peduli terhadap lingkungan sekitar. Penyebabnya adalah karakteristik dari *game online* yang tidak dapat dihentikan sementara. Permainan akan tetap berlanjut apapun keadaan yang dialami oleh pemainnya.

Sebuah ronde dalam *game online* apabila tidak diikuti dan dimainkan dengan serius dan fokus, maka pemainnya akan mengalami kekalahan, apalagi ditinggal karena ada urusan mendadak di lingkungan sekitar (misal: menolong orang yang terjatuh). Itulah yang menjadi penyebab para *gamer* tidak peduli terhadap lingkungan sekitar.

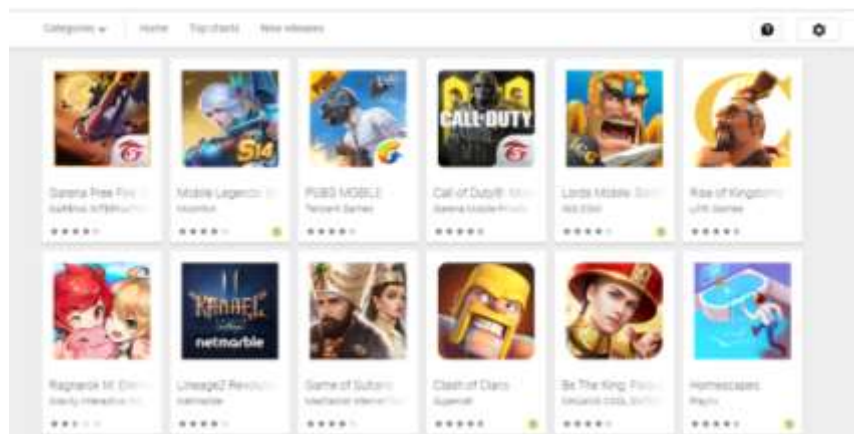
Data yang terdapat pada Diagram 4.12 halaman 52, terdapat 69 siswa (56%) menyatakan lebih suka sendirian, 30 siswa (24%) kadang-kadang lebih memilih sendiri, kemudian 25 siswa (20%) lebih memilih berkumpul dengan teman. Data tersebut menunjukkan 99 siswa (80%) pernah memiliki

keinginan untuk sendirian daripada berkumpul dengan temannya. Ini menunjukkan kurangnya rasa peduli terhadap sesama.

Berbeda dengan data pada Diagram 4.12 halaman 52, data yang ada pada Diagram 4.11 dan Diagram 4.14 halaman 51 dan 53 menunjukkan kebalikannya. Para responden mayoritas memilih sikap peduli terhadap sesama. Diagram 4.11 menyatakan bahwa para responden mayoritas akan berbagi barang yang dimiliki dengan orang sekitarnya. Kemudian data yang ada pada Diagram 4.14 menyatakan bahwa mayoritas responden peduli terhadap permasalahan yang dihadapi oleh orang di lingkungan sekitar dan akan membantu menyelesaikannya.

Terdapat beberapa bahasa yang tersedia dalam *game online* yang dimainkan, secara *default* adalah berbahasa Inggris. Pengaturan bahasa dapat dirubah oleh pemainnya, tersedia juga Bahasa Indonesia. Apabila *game online* yang ada di *gadget*, bahasa yang digunakan akan mengikuti bahasa dari sistem dari *smartphone/ gadget* yang digunakan.

Jenis-jenis *game online* ada beberapa macam, misalnya adalah petualangan, balapan, pendidikan, laga, dan lain-lain. Berikut ini adalah daftar *game online* terlaris yang ada di *play store* android:



Gambar 4.1 Daftar *Game online* Terlaris
(Sumber: *Google Play Store*, diakses pada bulan Oktober 2019)

Gambar 4.1 menunjukkan beberapa *game online* yang paling banyak diminati oleh para pengguna *smartphone* android. Pada urutan pertama sampai ke-4, jenis *game*-nya sama, yaitu laga/ peperangan.

Jenis permainan yang dipilih oleh para responden juga cenderung sama, lebih suka memainkan *game* bertipe peperangan. Pengakuan para responden kebanyakan bermain *game Mobile Legends: Bang-Bang* dan *PUBG Mobile*. Ada pula yang lebih memilih *game* bertipe teka-teki seperti Hago dan sebagainya.

“Lebih suka main *game* ML (*Mobile Legends*) mas, soalnya bisa main rame-rame dan seru. Terus ada juga kak yang main *PUBG*. Pokoknya *game* yang bisa dimainin rame-rame suka”
(Sumber wawancara Siswa Kelas XI IPA 5, 2 September 2019)

Keseruan yang ada pada *game* merupakan perihal yang dicari oleh para responden. *Game-game* bertipe laga/ peperangan lebih diminati karena permainannya berlangsung hanya beberapa menit dalam satu ronde, sehingga tidak mengakibatkan rasa bosan.

5. Seberapa Jauh Pengaruh *Game Online* Terhadap Pola Perilaku

Rumusan masalah pertama menyebutkan bahwa sampel yang diambil pada penelitian ini telah memenuhi kriteria yang ditentukan. Langkah selanjutnya yang dilakukan oleh Peneliti adalah menganalisis seberapa besar pengaruh *game online* terhadap pola perilaku.

Teknik analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis regresi sederhana. Tujuannya adalah untuk mengetahui seberapa besar pengaruh variabel X (*game online*) terhadap variabel Y (pola perilaku).

Dari hasil perhitungan hipotesis diperoleh nilai signifikansi melalui uji signifikan secara simultan (uji F) yaitu $0,009 < 0,050$. Ini berarti terdapat pengaruh *game online* terhadap perubahan pola perilaku siswa. Hasil tersebut membuktikan bahwa hipotesis yang menyatakan “Ada pengaruh frekuensi bermain game online terhadap perubahan pola perilaku” **diterima**.

Hasil analisis regresi linear sederhana menunjukkan bahwa koefisien determinasi secara simultan (R^2) yang dapat dilihat dari nilai *Adjusted R Square* memperoleh nilai sebesar 0,400. Hasil tersebut menunjukkan pengaruh *game online* terhadap pola perilaku siswa kelas XI SMA Negeri 1 Bae Kudus secara simultan sebesar 40%, sedangkan sisanya sebesar 60% dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak dikaji dalam penelitian ini.

C. Pembahasan

Penelitian ini berjudul “Pengaruh *Game online* Terhadap Pola Perilaku Siswa Kelas XI SMA 1 Bae Kudus”. Memiliki fokus penelitian mengenai seberapa besar pengaruh yang diakibatkan oleh *game online* terhadap pola perilaku sosial.

Peneliti mengumpulkan data dengan membuat pertanyaan dan pernyataan pada kedua variabel, masing-masing sebanyak 10 pernyataan yang mana memiliki beberapa poin dan saling mendukung data untuk analisis pada penelitian ini.

Analisis terhadap hipotesis yang ada menyatakan bahwa *game online* dapat mempengaruhi pola perilaku. Sesuai dengan teori yang digunakan pada penelitian ini, yaitu teori perilaku dari Skinner.

Skinner (2013: 103-104) berpendapat bahwa perilaku manusia dibagi menjadi dua, yaitu perilaku operan dan perilaku respon/ reflek. Perilaku operan yaitu perilaku yang direncanakan terjadi dan dapat diprediksi sebab dan akibatnya, misalnya apabila seseorang merasakan lapar, maka langkah yang secara sadar akan dilakukan adalah memasak/ membeli makanan untuk kemudian dikonsumsi. Kemudian perilaku respon/reflek adalah perilaku yang tidak disadari dan sulit diprediksi sebab dan akibatnya, misalnya ketika ada suara petir respon yang ditunjukkan oleh setiap orang berbeda-beda, ada yang teriak dan ada yang bersikap biasa saja.

Menurut Skinner (2013: 99) setiap perilaku yang dilakukan oleh manusia pasti memiliki sebab-akibat dan tujuan tertentu yang ingin dicapai, dengan kata lain merupakan jenis perilaku operan. Cara yang digunakan memiliki variasi yang

bermacam-macam. Apabila seseorang ingin mengadakan penelitian mengenai suatu perilaku, maka perilaku tersebut harus bersifat universal, tidak hanya terjadi pada tempat tertentu, supaya program analisis fungsional dapat dijalankan.

Fenomena *game online* pada penelitian ini tidak hanya terjadi pada tempat tertentu, melainkan terdapat pada seluruh belahan dunia. Misalnya penelitian yang dilaksanakan oleh Lee (2013: 15) yang menjelaskan bahwa terdapat salah satu *game* yang digemari oleh masyarakat Korea, yaitu Anipang. *Game* ini merupakan permainan yang terdapat pada aplikasi Kakao Talk, bertipe puzzle yang mudah untuk dimainkan semua golongan usia. Hasilnya adalah *game online* dapat mempengaruhi gaya hidup pemainnya, dalam penelitian tersebut pengaruhnya pada permasalahan kegiatan pembelian item dalam *game*.

Skinner (2013: 99) juga berpendapat bahwa kegiatan atau perilaku yang dilaksanakan selama beberapa waktu akan membentuk sebuah pola perilaku, cepat atau lambatnya bergantung pada frekuensi kegiatan atau perilaku tersebut dilakukan.

Menurut Achab (2011: 11) permainan (*game*) yang berbasis internet dapat menyebabkan risiko kecanduan. Salah satu permainan *online* yang menjadi penyebab adalah MMORPG (*Massively Multiplayer Online Role-Playing Games*), yaitu permainan dalam bentuk pertarungan yang dimainkan oleh dua tim, yang mana masing-masing tim terdiri dari beberapa orang pemain. Kecanduan merupakan efek yang ditimbulkan oleh *game* tersebut, karena terjadi

penyalahgunaan fungsi sebenarnya dari *game*, yaitu sebagai sarana hiburan atau pengisi waktu luang saja.

Syarat berubahnya pola perilaku adalah seseorang tersebut harus mampu melaksanakan dan mengulangi tindakan tertentu tanpa mengganggu atau terganggu oleh perilaku lain (Skinner, 2013: 100). Maksudnya adalah apabila seseorang menekuni sebuah perilaku atau kegiatan (dalam penelitian ini adalah bermain *game online*) dengan mengorbankan kegiatan yang lain, maka perubahan pola perilaku akan terjadi tanpa ada paksaan. Apabila tidak fokus dan mengganggu kegiatan yang lain maka pola perilaku tidak akan berubah.

Bermain *game online* dalam penelitian ini termasuk ke dalam perilaku operan, karena para pemain secara sadar melakukannya. *Game online* juga dapat diteliti sebab dan akibat yang akan muncul. Bahaya yang sangat mungkin muncul adalah efek kecanduan, yaitu rasa untuk selalu ingin memainkan *game online*. Dampak lain dari seringnya seseorang dalam memainkan *game online* adalah menjadi jarang bersosialisasi dengan lingkungan sekitar. Perubahan pola perilaku juga dapat terjadi, penelitian ini menghasilkan data sebagai berikut

Data yang telah disajikan pada tabel 3.6 halaman 35 membuktikan bahwa *game online* memiliki kemungkinan mempengaruhi pola perilaku sebesar 40%. Perilaku yang berubah memiliki berbagai macam jenis, misalnya adalah perubahan gaya bicara, gaya hidup, dan kebiasaan bersosialisasi.

1. Perubahan Gaya Bicara

Penelitian yang dilakukan oleh Kapoh (2015: 12) menyatakan bahwa perubahan pola perilaku dari sisi kepribadian seorang pemain *game online* terlihat jelas dari bagaimana perubahan konstan emosinya yang tidak menentu, kadang tenang, kadang meluap-luap.

Menurut teori perilaku dari Skinner, kebiasaan berbicara kasar tergolong pada perilaku respon/ reflek, karena pada kenyataannya para *gamer* tidak menginginkan hal tersebut terjadi.

Para *gamers* merasa berbicara kasar merupakan hal yang biasa dilakukan, asalkan tidak digunakan untuk menghina orang lain. Kebiasaan yang ada di kalangan para *gamer*, ketika mereka mengalami sebuah kekalahan atau jika dalam *game* tokoh mereka dibunuh oleh lawan, maka reflek yang dimunculkan oleh para pemain adalah mengucapkan kata-kata kasar. Aktivitas tersebut digunakan untuk mengekspresikan kekecewaan, kesedihan, dan emosi terhadap peristiwa yang baru saja terjadi.

Bagi sebagian orang yang bukan pemain *game online* akan beranggapan bahwa perilaku tersebut tidak baik dan akan dianggap sebagai orang yang nakal. Padahal bagi kalangan *gamer* perbuatan tersebut malah sudah biasa terjadi dan dianggap hanya sebagai bahan candaan.

Fenomena ini berkaitan dengan pernyataan pada Diagram 4.10 pada halaman 50. Para responden biasa menonton video tutorial yang tersedia pada situs web youtube. Terdapat berbagai macam model penyampaian, dalam hal

ini adalah bahasa yang digunakan, ada yang lucu, serius, menggunakan kata mengumpat, dan ada yang campuran antara lucu dengan kata mengumpat. Contoh kanal youtube yang bertipe seperti itu adalah Milyhya.

Tontonan seperti itu secara tidak langsung dapat mempengaruhi gaya bicara dari para pemain *game online*. Apabila berkelanjutan dan terlanjur menjadi kebiasaan, maka akan berdampak buruk bagi hubungan sosial, dalam keluarga maupun masyarakat luas.

2. Gaya Hidup

Data yang ada pada Diagram 4.7 halaman 47 menunjukkan bahwa para responden dalam penelitian ini merupakan seorang *gamer* yang menggunakan sebagian waktunya untuk bermain *game online* dengan rata-rata waktu bermain 1 sampai 2 jam sehari. Terdapat 89 siswa (72%) menyatakan bermain *game* sehari lebih dari 2 jam, kemudian 32 siswa (26%) bermain *game* kurang dari 2 jam, dan sisanya 3 siswa (2%) memiliki frekuensi bermain kurang dari 1 jam. Aktivitas seperti demikian secara tidak langsung akan merubah gaya hidup yang dimiliki para responden.

Menurut Andini (2019: 5), uang tersebut dipergunakan untuk membeli paket data internet dan juga untuk top up diamond. Top up diamonds adalah metode pembayaran/pembelian dengan menggunakan kartu kredit atau pembayaran via pulsa ke distributor resmi game tersebut dengan tujuan membeli diamond/berlian didalam game yang dipergunakankan untuk membeli item didalam game tersebut. Salah satunya adalah berupa pembelian skins hero.

Harga paling tinggi yaitu 5000 diamond seharga Rp. 1.499.000 dan yang paling murah yaitu seharga 50 diamond.

Gaya hidup *hedonisme* juga dapat memasuki para pemain *game online* karena di dalam sebuah *game* pasti terdapat semacam toko *online* yang menjual item untuk memperbesar kemungkinan menang dalam permainan.

3. Kebiasaan Bersosialisasi

Anugrahelestari (dalam Irawan, 2013: 1-2) menyatakan bahwa dewasa ini *gadget* dipandang sebagai pengubah pola interaksi sosial. Diindikasikan dengan perubahan proses sosialisasi yang terjadi pada masyarakat terutama kalangan remaja. Tidak terelakkan lagi kemajuan dalam bidang teknologi informasi memberikan pengaruh terhadap pola interaksi sosial. Proses sosialisasi yang biasa dilakukan dengan bertatap muka kini dilakukan melalui media *online*.

Pembahasan mengenai kebiasaan bersosialisasi dari para responden pada penelitian ini berdasarkan data yang ada di Diagram 4.12 sampai 4.15, 4.17, dan Diagram 4.20 halaman 52 sampai 54, 56, dan 59. Kemampuan bersosialisasi sejajar dengan pengalaman dalam hal bermasyarakat. Interaksi dengan lingkungan sekitar memiliki peranan penting untuk menunjang kehidupan seseorang.

Menurut Anugrahelestari (dalam Irawan, 2013: 2) hampir sebagian besar remaja sangat bergantung bahkan kecanduan terhadap *gadget* sehingga mengubah pola interaksi sosial yang selama ini telah terbentuk. Riset yang telah

dilakukan tim PREMIERE menyatakan bahwa sebanyak 30% koresponden menggunakan *gadget* untuk berkomunikasi secara di dunia maya selama 7 sampai 12 jam per-hari. Apabila peristiwa ini selalu berlanjut komunikasi verbal akan teracam karena para remaja mulai kecanduan terhadap *gadget*.

Apapun alasan yang digunakan untuk membela sosialisasi melalui dunia maya dengan media *smartphone* sosial media dan sebagainya, pasti akan berdampak pada perubahan pola perilaku dalam dunia nyata seseorang. Apabila tidak diarahkan dengan baik, maka akan menimbulkan efek negatif.

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan data hasil analisis penelitian Pengaruh *Game online* Terhadap Pola Perilaku Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Bae Kudus yang telah dilakukan dan tertuang dalam bab III dan bab IV, selanjutnya data tersebut dapat digunakan untuk menjawab rumusan masalah dari penelitian ini, dengan simpulan sebagai berikut:

1. Analisis yang telah dicantumkan pada bab III menyatakan bahwa *game online* dapat mempengaruhi pola perilaku sosial dari siswa, sesuai dengan penjelasan yang ada pada Teori Perilaku dari Skinner.
2. Pembahasan pada bab IV telah dicantumkan besarnya pengaruh *game online* terhadap pola perilaku sosial siswa yaitu sebesar 40%. Angka yang diperoleh ditemukan termasuk dalam pengaruh tidak terlalu signifikan, namun apabila tidak dilakukan sebuah pencegahan sejak dini, akan menimbulkan permasalahan yang serius, seperti gangguan kesehatan dan jiwa.
3. Perubahan pola perilaku meliputi gaya bicara, gaya hidup, dan kebiasaan bersosialisasi.

B. Saran

Berdasarkan kenyataan dan teori yang ada, peneliti dapat mengajukan saran-saran yang mungkin dapat bermanfaat bagi pencegahan efek yang ditimbulkan oleh *game online*, yaitu:

1. Lembaga sekolah diharapkan dapat membantu mencegah timbulnya efek negatif dengan diadakan pengembangan, motivasi, dan pembinaan agar siswa yang bermain *game online* dapat menghasilkan prestasi yang bermanfaat, misalnya pengadaan kegiatan ekstrakurikuler *e-sport*.
2. Bagi orang tua/ wali siswa, diharapkan dapat mendampingi proses belajar anaknya pada saat dirumah, karena anak juga perlu perhatian dari orang tuanya selain dukungan material. Mendukung potensi yang dimiliki oleh sang anak sebaiknya juga dilakukan selama potensi tersebut tidak berujung pada kerusakan mental maupun fisik.
3. Sebagai seorang remaja, sebaiknya sudah memiliki batasan tertentu terhadap hobi dan kesenangan. Apabila hobi tersebut tidak memiliki manfaat maka sebaiknya dibatasi dan mencari kegiatan lain yang dapat bermanfaat untuk masa depan diri sendiri dan bangsa negara.

DAFTAR PUSTAKA

- Achab, Sophia. dkk. 2011. Massively Multiplayer Online Role-Playing Games: Comparing Characteristics Of Addict vs Non-Addict Online Recruited Gamers In A French Adult Population. *BMC psychiatry*, 11(1), p.144.
- Albrechtslund, A.M., 2010. Gamers Telling Stories: Understanding Narrative Practices In An Online Community. *Convergence*, 16(1), pp.112-124.
- Ameliola, S. dan Nugraha, H.D., 2013. Perkembangan Media Informasi Dan Teknologi Terhadap Anak dalam Era Globalisasi. In "Prosiding In International Conference On Indonesian Studies" *Ethnicity And Globalization*.
- Andini, Asih Ria, dkk. 2019. *Perilaku Pemain Game Online Mobile Legends di Kalangan Mahasiswa Kota Tanjungpinang*. Tanjungpinang: Universitas Maritim Raja Ali Haji.
- Anggarani, F.K., 2015. Internet Gaming Disorder: Psikopatologi Budaya Modern. *Buletin Psikologi*, 23(1), pp.1-12.
- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Azni, Fithri. 2017. Pengaruh Bermain Game Online Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak. *Kolokium: Jurnal Pendidikan Luar Sekolah*, 5(2), pp.110-121.
- Bakos, Á., 2014. Potentiality and Actuality: Some Results of an Ongoing Research on a Community of Massively Multiplayer Online Gamers. *Acta Universitatis Sapientiae, Communicatio*, 1 (2014), pp.131–135.
- Blinka, L. dan Mikuška, J., 2014. The Role Of Social Motivation And Sociability Of Gamers In Online Game Addiction. *Cyberpsychology: Journal of psychosocial Research on Cyberspace*, 8(2).
- Cole, H. and Griffiths, M.D., 2007. Social Interactions In Massively Multiplayer Online Role-Playing Gamers. *Cyberpsychology & behavior*, 10(4), pp.575-583.

- Eskasasnanda, I.D.P., 2017. Causes and Effects of Online Video Game Playing among Junior-Senior High School Students in Malang East Java. *Komunitas: International Journal of Indonesian Society and Culture*, 9(2), pp.191-202.
- Gajadhar, B.J., Nap, H.H., de Kort, Y.A. dan IJsselsteijn, W.A., 2010. Out Of Sight, Out Of Mind: Co-Player Effects On Seniors' Player Experience. *In Proceedings of the 3rd International Conference on Fun and Games* (pp. 74-83). ACM.
- Ghozali, Imam. 2011. *Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program SPSS*. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Gunawan, A.H., 2000. *Sosiologi Pendidikan: Suatu Analisis Sosiologi Tentang Pelbagai Problem Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Haagsma, M.C., Pieterse, M.E. and Peters, O., 2012. The Prevalence Of Problematic Video Gamers In The Netherlands. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 15(3), pp.162-168.
- Hussain, Z. dan Griffiths, M.D., 2009. The Attitudes, Feelings, And Experiences Of Online Gamers: A Qualitative Analysis. *CyberPsychology & Behavior*, 12(6), pp.747-753.
- Irawan, J. dan Armayati, L., 2013. Pengaruh Kegunaan Gadget terhadap Kemampuan Bersosialisasi Remaja. *An-Nafs*, 8(2), pp.29-38.
- Jati, W.R., 2016. Cyberspace, Internet, dan Ruang Publik Baru: Aktivisme Online Politik Kelas Menengah Indonesia. *Jurnal Pemikiran Sosiologi*, 3(1), pp.25-35.
- Kapoh, G.F., 2015. Perilaku Sosial Individu Pemain Game online" Perfect World" Di Desa Sea Satu. *Jurnal Holistik*.
- Kurniawan, D.E., 2017. Pengaruh Intensitas Bermain Game online Terhadap Perilaku Prokrastinasi Akademik Pada Mahasiswa Bimbingan dan Konseling Universitas PGRI Yogyakarta. *Jurnal Konseling Gusjigang*, 3(1).
- Lee, U.K., Kim, K.K. dan Lee, J.R., 2013. The Effect of Community Artifacts and Media Richness Elements on the Experiences of the Social Network Game Users:Anyang Case. *The Journal of Society for e-Business Studies*, 18(1), pp.191-211.
- Narwoko, J.D. dan Suyanto, B., 2007. *Sosiologi Teks Pengantar dan Terapan Edisi 3*. Jakarta: Prenada Media.

- Novianto, I., 2011. *Perilaku Penggunaan Internet di Kalangan Mahasiswa*. Surabaya: Universitas Airlangga.
- Putri, W.H., Hartanto, F. and Hendrianingtyas, M., 2014. Hubungan Frekuensi Dan Frekuensi Bermain Video Game Dengan Masalah Mental Emosional Pada Remaja Studi Pada Siswa Smp N 3 Semarang. (*Doctoral dissertation, Faculty of Medicine Diponegoro University*).
- Riduwan dan Akdon, 2013. *Rumusan Dan Data Dalam Analisis Statistik*. Bandung: Alfabeta.
- Rudhiati, F., Apriany, D. and Hardianti, N., 2015. Hubungan Frekuensi Bermain Video Game dengan Ketajaman Penglihatan Anak Usia Sekolah. *Jurnal Skolastik Keperawatan*, 1(2).
- Salainty, F.R., 2015. Pengaruh Permainan Internet Terhadap Perilaku Remaja Di Kelurahan Karombasan Utara. *Jurnal Acta Diurna*, 4(1).
- Skinner, B.F., 2013. *Science And Human Behavior*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Syahrani, R., 2015. Ketergantungan Online Game dan Penanganannya. *Jurnal Psikologi Pendidikan Dan Konseling: Jurnal Kajian Psikologi Pendidikan dan Bimbingan Konseling*, 1(1), pp.84-92.
- Syukri, M.U. dan Logahan, J.M., 2018. *Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Pada Remaja Karang Taruna Kelurahan Karet Kuningan*. *Jurnal Sistem Informasi*, 1(2), pp.25-32.
- Umaimah, R., 2017. Konsep Skinner Tentang Pembentukan Perilaku Pada Pendidikan Anak Usia Dini (Studi Terhadap TK Al Tarmasi Pacitan). *Transformasi: Jurnal Studi Agama Islam*, 10(1), pp.154-176.

LAMPIRAN-LAMPIRAN

Lampiran 1.

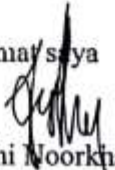
INSTRUMEN PENELITIAN

Sebuah usaha yang ditempuh untuk mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) dalam Jurusan Sosiologi dan Antropologi adalah dengan membuat skripsi melalui sebuah penelitian. Saya berusaha meraihnya dengan penelitian ini yang berjudul "Pengaruh *Game online* Terhadap Pola Perilaku Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Bae Kudus". Adapun tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Mengetahui adakah pengaruh *game online* terhadap pola perilaku siswa
2. Mengetahui sejauh mana pengaruh *game online* terhadap pola perilaku siswa

Penelitian ini akan dilaksanakan dengan penyebaran angket dan wawancara untuk memenuhi tujuan tersebut. Penyebaran angket dan wawancara dilakukan sesuai dengan pedoman yang telah dipersiapkan sebelumnya, sehingga data yang didapatkan sesuai dengan apa yang menjadi tujuan dari penelitian. Saya mohon kerja sama yang baik kepada pihak terkait dalam memberikan data yang dibutuhkan. Atas kerjasamanya, diucapkan terima kasih.

Hormat saya



Ardhi Noorkhan Syuhada
NIM. 3401415046

Lampiran 2.



**PENGARUH *GAME ONLINE* TERHADAP POLA PERILAKU
SISWA SMA NEGERI 1 BAE KUDUS**

Angket Uji Coba Penelitian

oleh
Ardhi Noorkhan Syuhada
NIM. 3401415046

**JURUSAN PENDIDIKAN SOSIOLOGI DAN ANTROPOLOGI
FAKULTAS ILMU SOSIAL
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
2019**

ANGKET UJI COBA PENELITIAN

PENGARUH *GAME ONLINE* TERHADAP POLA PERILAKU SISWA SMA NEGERI 1 BAE KUDUS

Era modernisasi seperti sekarang ini, sering ditemukan perubahan sosial di sekitar lingkungan masyarakat yang mana dapat mencakup beberapa bidang kehidupan, misalnya masalah ekonomi, pendidikan, komunikasi, gaya hidup, dan teknologi.

Perkembangan itu menimbulkan perlunya penyesuaian mental dan perlunya membentuk sikap, nilai, dan minat baru. Para remaja yang bersekolah, pada umumnya kegiatan sehari-harinya akan membentuk sebuah pola. Terjadi perkembangan *game online* di sekitar masyarakat beberapa bulan terakhir, yang mana dapat mempengaruhi pola kegiatan /perilaku tersebut. Penelitian ini mencoba mengungkap seberapa jauh perubahan tersebut terjadi pada siswa SMA Negeri 1 Bae Kudus.

Pengantar:

1. Segala informasi yang telah diberikan dijamin kerahasiaannya.
2. Pengisian angket ini tidak memengaruhi nilai pada mata pelajaran mana pun.
3. Isilah angket dengan se jujur-jujur nya, sesuai dengan keadaan Anda.
4. Periksa kembali sebelum angket diserahkan.

Petunjuk pengisian angket!

1. Berdoalah sebelum mulai mengisi angket di bawah ini!
2. Tulislah identitas Anda secara lengkap terlebih dahulu.
3. Bacalah angket di bawah ini dengan seksama dan jawablah sesuai dengan keadaan yang sebenarnya.
4. Berilah tanda rumput (✓) pada kolom jawaban yang disediakan.
5. Jika ingin mengganti jawaban yang baru, berilah dua garis mendatar pada jawaban sebelumnya (=) kemudian beri tanda rumput (✓) pada jawaban yang baru.

A. IDENTITAS PRIBADI

Nama Siswa :
Tempat, Tanggal Lahir :
Jenis Kelamin :
Alamat :

B. VARIABEL GAME ONLINE**Petunjuk:**

Berilah tanda (✓) pada jawaban yang menurut anda paling sesuai !

1. Saya asyik menggunakan media massa (cetak dan elektronik) untuk mengisi waktu luang.
 Sering
 Kadang-kadang
 Tidak pernah
2. Saya pernah bermain *game online*
 Sering
 Kadang-kadang
 Tidak Pernah
3. Saya ingin bermain *game online* saat waktu luang
 Sering
 Kadang-kadang
 Tidak pernah
4. Saya bermain *game online* sebagai hiburan
 Iya
 Tidak
 Tidak tahu
5. Saya bermain *game* bersama teman
 Iya
 Kadang-kadang
 Tidak
6. Saya bermain *game online* kekinian (Moba, PUBG, dsb.)
 Iya

- Kadang-kadang
- Tidak
7. Berapa lama Anda bermain setiap harinya
- < 1 jam
- > 1 jam
- > 2 jam
8. Anda selalu fokus saat main *game*
- Iya
- Kadang-kadang
- Tidak
9. Biasa bermain *game* menggunakan apa
- Smartphone /table /iPad
- Laptop /PC
- Keduanya
10. Saya menonton tutorial untuk meningkatkan kemampuan bermain
- Selalu
- Kadang-kadang
- Tidak

C. VARIABEL POLA PERILAKU

Petunjuk:

Berilah tanda rumput (✓) pada kolom tidak benar, agak benar atau benar. Jawablah sesuai dengan yang telah terjadi pada diri anda selama enam bulan terakhir.

No	Pernyataan	Tidak benar	Agak benar	Benar
1.	Kalau saya memiliki CD, mainan, atau makanan, saya biasa berbagi dengan orang lain			
2.	Saya lebih suka sendirian daripada dengan orang-orang yang seumur dengan saya			

No	Pernyataan	Tidak benar	Agak benar	Benar
3.	Saya banyak merasa cemas atau khawatir terhadap apapun			
4.	Saya selalu siap menolong jika ada orang yang terluka, kecewa, atau merasa sakit			
5.	Saya sering merasa tidak bahagia, sedih, atau menangis			
6.	Orang lain seumur saya pada umumnya menyukai saya			
7.	Saya merasa gugup dalam situasi baru, saya mudah kehilangan rasa percaya diri			
8.	Saya sering menawarkan diri untuk membantu orang lain (orang tua, guru, anak-anak)			
9.	Saya melakukan sesuatu saya berpikir dahulu tentang akibatnya			
10.	Banyak yang saya takuti, saya mudah menjadi takut			

Mohon maaf apabila di dalam angket ini terdapat kata-kata yang menyinggung perasaan Anda.
Tidak ada unsur kesengajaan di dalamnya.

Terima kasih.

Lampiran 3.

Hasil Uji Coba Instrumen Variabel *Game online*

	QX1	QX2	QX3	QX4	QX5	QX6	QX7	QX8	QX9	QX10	Jumlah
1	3	3	2	3	3	2	1	3	1	2	23
2	2	3	2	3	3	3	1	3	1	2	23
3	2	2	1	3	2	2	1	3	1	3	20
4	3	3	1	2	3	2	1	2	1	2	20
5	3	3	1	2	3	2	1	2	1	2	20
6	3	3	2	3	2	3	3	3	2	3	27
7	3	2	1	2	3	2	1	2	1	2	19
8	3	3	2	3	2	3	2	3	1	2	24
9	3	3	3	3	2	3	2	3	1	2	25
10	3	3	3	3	2	3	3	3	1	3	27
11	3	3	3	3	2	3	2	3	1	3	26
12	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	29
13	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	29
14	3	3	1	3	3	2	1	2	1	2	21
15	2	3	2	3	2	3	1	3	1	2	22
16	3	3	1	3	2	3	1	3	1	2	22
17	2	3	1	3	3	2	1	2	1	2	20
18	2	3	2	3	3	2	2	2	1	2	22
19	3	3	3	3	2	3	2	3	1	3	26
20	3	3	2	3	3	2	1	2	1	2	22
21	2	2	1	2	3	2	2	2	1	2	19
22	3	3	2	3	2	2	1	2	3	3	24
23	2	3	2	3	3	2	1	3	1	2	22
24	3	3	2	3	2	2	1	2	1	2	21
25	3	3	2	3	2	3	1	2	1	2	22
26	3	3	2	3	2	3	1	2	1	2	22
27	2	3	2	3	2	2	1	2	1	2	20
28	3	3	2	3	2	3	1	3	1	3	24
29	2	3	2	3	2	2	1	2	1	2	20
30	2	3	1	3	2	2	1	2	1	3	20
31	3	3	2	3	2	2	1	2	3	2	23
32	2	3	2	3	2	3	1	3	1	3	23
33	3	3	3	3	2	3	3	3	1	3	27
34	3	3	2	3	2	3	1	3	1	3	24

Lampiran 4.

Reliabilitas Instrumen Variabel *Game online***Case Processing Summary**

		N	%
Cases	Valid	34	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	34	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.672	10

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
item_1	14.44	5.890	.429	.630
item_2	14.74	5.352	.492	.611
item_3	14.03	5.726	.437	.626
item_4	14.65	6.235	.285	.656
item_5	14.74	6.019	.291	.657
item_6	14.15	6.129	.348	.646
item_7	14.00	6.485	.207	.669
item_8	14.44	6.315	.246	.663
item_9	14.62	6.183	.301	.654
item_10	14.47	5.954	.285	.659

Lampiran 5.

Hasil Uji Coba Instrumen Variabel Pola Perilaku

	QY1	QY2	QY3	QY4	QY5	QY6	QY7	QY8	QY9	QY10	Jumlah
1	2	2	2	2	1	2	2	2	2	1	18
2	2	1	2	1	1	1	1	2	1	1	13
3	1	1	2	1	2	2	2	2	1	2	16
4	2	1	1	1	1	2	2	1	1	1	13
5	2	1	2	1	1	3	2	2	2	1	17
6	2	3	3	2	1	3	3	2	2	1	22
7	2	1	2	2	1	2	1	2	2	1	16
8	2	1	1	2	2	2	2	2	2	2	18
9	1	1	2	1	1	1	2	1	2	1	13
10	1	1	2	1	1	2	2	1	1	1	13
11	1	1	2	1	1	1	2	1	2	1	13
12	2	1	3	1	1	1	2	2	2	3	18
13	1	1	2	1	1	1	2	1	1	1	12
14	2	3	3	1	3	2	2	1	2	2	21
15	2	1	2	1	1	2	2	2	1	1	15
16	1	1	2	1	2	2	2	1	1	2	15
17	2	3	3	1	3	2	3	1	1	3	22
18	2	1	2	1	1	2	2	2	1	2	16
19	2	1	2	2	1	2	2	2	2	2	18
20	1	2	2	2	1	2	2	1	2	2	17
21	2	1	3	1	1	2	2	2	2	2	18
22	2	1	2	2	1	2	1	2	1	2	16
23	2	2	1	2	1	2	3	2	1	1	17
24	1	1	2	2	1	2	2	2	1	2	16
25	2	1	2	2	1	2	2	2	1	2	17
26	1	1	1	1	1	2	2	1	1	1	12
27	1	1	1	1	1	2	2	1	1	1	12
28	2	1	2	1	1	2	2	2	1	1	15
29	2	1	2	2	2	2	2	2	2	1	18
30	1	1	2	2	2	2	2	2	1	2	17
31	1	1	2	1	2	2	2	1	1	2	15
32	2	1	2	2	1	2	2	2	2	2	18
33	1	1	2	1	1	1	2	1	1	2	13
34	1	2	2	1	1	2	3	1	1	1	15

Lampiran 6.
Reliabilitas Instrumen Variabel Pola Perilaku

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	34	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	34	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.698	10

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
item_1	20.21	6.714	.327	.680
item_2	19.97	7.181	.311	.686
item_3	20.94	4.966	.743	.581
item_4	20.00	7.030	.349	.681
item_5	20.56	9.224	-.591	.801
item_6	20.38	6.001	.597	.633
item_7	21.41	5.037	.639	.606
item_8	20.35	6.114	.548	.642
item_9	21.62	6.304	.298	.690
item_10	20.50	6.258	.503	.651

Lampiran 7.



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI
 UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
FAKULTAS ILMU SOSIAL
 Gedung C.7 Kampus Sekaran, Gunungpati, Semarang 50229
 Telepon +62248508006, Faksimile +62248508006 ext 12
 Laman: <http://fis.unnes.ac.id>, surel: fis@mail.unnes.ac.id

Nomor : B/8741/UN37.1.3/LT/2019
 Hal : Permohonan Izin Observasi

31 Juli 2019

Yth. Kepala SMA 1 Bae Kudus
 Jalan Jendral Sudirman KM. 04 Kec. Kota, Kab. Kudus

Dengan hormat, bersama ini kami sampaikan bahwa mahasiswa di bawah ini:

Nama : Ardhi Noorkhan Syuhada
 NIM : 3401415046
 Program Studi : Pendidikan Sosiologi dan Antropologi, S1
 Semester : Genap
 Tahun akademik : 2018/2019
 Topik observasi : Pengaruh Game Online Terhadap Pola Perilaku Siswa SMA 1 Bae Kudus

Kami mohon yang bersangkutan diberikan izin observasi untuk penelitian awal skripsi di perusahaan atau instansi yang Saudara pimpin, dengan alokasi waktu 12 Agustus s.d. 25 September 2019.

Atas perhatian dan kerjasama Saudara, kami mengucapkan terima kasih.


 a.n. Dekan FIS
 Wakil Dekan Bid. Akademik,
 Prof. Dr. Wasino, M.Hum.
 NIP. 196408051989011001

Tembusan:
 Dekan FIS;
 Universitas Negeri Semarang

Lampiran 8.



PEMERINTAH PROVINSI JAWA TENGAH
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
CABANG DINAS PENDIDIKAN WILAYAH III
Jalan P. Sudirman Nomor 3A Pati 59113. Telepon (0295) 381101, Fax. 381101
E-MAIL : cabdinwil3@gmail.com

SURAT REKOMENDASI

Nomor : 421.5 / 3034 /2019

Berdasarkan Surat dari Universitas Negeri Semarang, nomor B/9516/UN37.1.3/LT/2019 tanggal 19 Agustus 2019, perihal Izin Penelitian. Pada prinsipnya Cabang Dinas Pendidikan Wilayah III Provinsi Jawa Tengah mengijinkan permohonan penelitian kepada :

Nama : Ardhi Noorkhan Syuhada
NIM : 3401415046
Fakultas/Prodi : FIS/Pendidikan Sosiologi dan Antropologi, S1
Universitas : Universitas Negeri Semarang
Keperluan : Ijin Penelitian Dalam Rangka Penulisan Skripsi dengan judul “**PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP POLA PERILAKU SISWA SMA 1 BAE KUDUS**”
Tempat : SMA NEGERI 1 BAE KABUPATEN KUDUS
Waktu : 12 Agustus s.d 12 September 2019

Demikian untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya. Dengan catatan sebelum pelaksanaan penelitian agar berkoordinasi dengan Kepala Sekolah dan tidak mengganggu proses pembelajaran peserta didik serta melaporkan hasil penelitiannya.

Pati , 21 Agustus 2019

a.n. KEPALA CABANG DINAS PENDIDIKAN WILAYAH III
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN

PROVINSI JAWA TENGAH
Kasubag. Tata Usaha
CABANG DINAS
PENDIDIKAN WILAYAH III
DISDIP
AMBARWATI, S.H.,M.M.
Pembina
NIP.19630127 198603 2 005

Lampiran 9.



**PEMERINTAH PROVINSI JAWA TENGAH
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
SEKOLAH MENENGAH ATAS NEGERI 1 BAE
KUDUS**

Jalan Jendral Sudirman kilometer 4 Bae Kudus Kode Pos 59322
Telepon 0291-438821 Faksimile 0291 – 438821 Surat Elektronik sm1bae@gmail.com

SURAT KETERANGAN

Nomor : 423.2 / 1913/ 2019

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala SMA 1 Bae Kabupaten Kudus menerangkan dengan sesungguhnya bahwa :

Nama : **ARDHI NOORKHAN SYUHADA**
NIM : 3401415046
Fakultas/Prodi : FIS/Pendidikan Sosiologi dan Antropologi, S1
Perguruan Tinggi : Universitas Negeri Semarang

Benar-benar telah melaksanakan Penelitian di SMAN 1 Bae Kabupaten Kudus pada tanggal 12 Agustus s.d. 12 September 2019, dalam rangka Penyusunan Skripsi yang berjudul "PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP POLA PERILAKU SISWA SMAN 1 BAE KUDUS"

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk menjadikan periksa dan digunakan sebagaimana mestinya.

Kudus, 14 November 2019

Kepala SMAN 1 Bae,

NO, S.Pd., M.Pd
Pembina
0530 198601 1 005

Lampiran 10.
Dokumentasi Penelitian



Foto saat uji coba penelitian
(Sumber: dokumentasi pribadi, 29 Agustus 2019)



Foto saat penelitian
(Sumber: dokumentasi pribadi, 2 September 2019)