

# PENGARUH KECANDUAN GAME ONLINE TERHADAP PERILAKU SOSIAL SISWA KELAS IV DI SDN MAWANGI KABUPATEN HULU SUNGAI SELATAN

## *The Influence of Online Game Addiction on the Social Behavior of Class IV Students at SDN Mawangi Regency Hulu Sungai Selatan*

Aditya Hartini\*

\*Universitas Achmad Yani  
Banjarmasin, Banjarmasin,  
Kalimantan Selatan, Indonesia

\*email: adityahartini@uay.ac.id

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menguji pengaruh kecanduan game online terhadap perilaku sosial siswa kelas IV SDN Mawangi di Kabupaten Hulu Sungai Selatan. Masalah penelitian difokuskan pada dampak kecanduan game online terhadap perilaku sosial siswa, dengan menggunakan teknik purposive sampling jenuh dengan jumlah partisipan sebanyak 12 orang. Data dikumpulkan melalui kuesioner dan dianalisis dengan menggunakan rumus regresi linier sederhana. Hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat kecanduan game online di kalangan siswa kelas empat SD dikategorikan "Baik" dengan persentase 83,75%, sedangkan perilaku sosial mereka dikategorikan "Cukup Baik" dengan persentase 96,42%. Analisis statistik menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan dari kecanduan game online terhadap perilaku sosial siswa. Temuan ini menunjukkan pentingnya mengatasi kecanduan game online untuk meningkatkan perilaku sosial pada siswa. Penelitian ini berkontribusi pada pemahaman tentang efek kecanduan game online pada perilaku sosial siswa, menekankan perlunya intervensi untuk mempromosikan kebiasaan bermain game yang lebih sehat di kalangan siswa.

**Kata Kunci:**  
Kecanduan Game Online  
Perilaku Sosial  
Sekolah Dasar

**Keywords:**  
Online Game Addiction  
Social Behavior  
Elementary School

### Abstract

*This study aims to examine the influence of online game addiction on the social behavior of fourth-grade students at SDN Mawangi in Hulu Sungai Selatan Regency. The research problem focuses on the impact of online game addiction on students' social behavior, utilizing a saturated purposive sampling technique with 12 participants. Data was collected through questionnaires and analyzed using simple linear regression formula. The results showed that the level of online game addiction among fourth-grade students was categorized as "Good" with a percentage of 83.75%, while their social behavior was categorized as "Fairly Good" with a percentage of 96.42%. The statistical analysis revealed a significant influence of online game addiction on students' social behavior. The findings suggest the importance of addressing online game addiction to enhance social behavior in students. This study contributes to the understanding of the effects of online game addiction on students' social behavior, emphasizing the need for interventions to promote healthier gaming habits among students.*

## PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi adalah suatu hal yang tidak dapat kita hindari, karena seiring perkembangan zaman dan kemajuan ilmu pengetahuan, teknologi akan selalu muncul. Inovasi-inovasi teknologi pun diciptakan oleh manusia dengan maksud mempermudah aktifitas manusia dan diterapkan dalam kehidupan sehari-hari manusia yang sekarang menjadi sebuah keharusan untuk mempunyai atau menguasai teknologi, dengan teknologi

semua aktifitas manusia yang rumit menjadi mudah. Sebagai contoh adalah gadget yang pada saat ini sudah menjadi konsumsi masyarakat, dengan gadget jarak yang jauh menjadi dekat, mudah mengakses segala jaringan di internet, bahkan dunia pun dengan teknologi menjadi sangat kecil karena dengan gadget kita dapat berkomunikasi dengan semua orang di seluruh penjuru dengan menggunakan Gadget .

Salah satu fitur yang cukup berkembang bahkan memberikan manfaat hiburan dalam dunia internet

adalah game online. Permainan secara online menjadi aktivitas menyenangkan dalam beberapa tahun ini, terutama karena perkembangan internet yang pesat dan banyaknya orang untuk berpartisipasi dalam permainan game online yang melibatkan kerjasama, game online dapat memberikan dampak positif antara lain meningkatkan sistem motorik, misalnya remaja yang bermain game online dapat meningkatkan konsentrasi bermain, sedangkan dampak negatif bagi anak adalah anak akan mudah melupakan skala prioritas dalam aktivitas kesehariannya, misalnya bisa menimbulkan rasa malas dan kecanduan, kecanduan adalah bentuk perilaku yang didorong oleh rasa ketergantungan yang tinggi pada hal yang disenanginya sehingga seseorang dapat dikatakan kecanduan jika melakukan kegiatan yang sama secara berulang-ulang .

Kecanduan adalah suatu keterlibatan secara terus menerus dengan sebuah aktivitas meskipun hal-hal tersebut megakibatkan konsekuensi negatif kenikmatan dan kepuasan lah yang pada awalnya dicari, namun perlu keterlibatan selama beberapa waktu dengan aktivitas itu agar seseorang merasa normal. Pemerintah merumuskan dalam Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional yang menjelaskan bahwa pendidikan dilakukan agar mendapatkan tujuan yang diharapkan bersama yaitu: “pendidikan rasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa Kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab” (pasal 3 UU RI No. 20/2003). Berdasarkan isi undang-undang tersebut peserta didik diharapkan mampu mengembangkan potensi yang dimilikinya untuk masa depan yang lebih baik. oleh karena itu sebagai guru sekolah apalagi guru bimbingan dan konseling harus mengarahkan peserta didik menjadi

yang berkualitas dan akan mampu bersaing di dunia. Bukan hanya terhanyut oleh kegiatan-kegiatan mengganggu belajarnya salah satunya bermain game online saja.

Kecanduan game online adalah perilaku yang bersifat kronis untuk memuaskan diri pada permainan yang dimainkan. Para pecandu game online akan sulit untuk mengontrol atau mengendalikan dirinya dan berhenti atau setidaknya mengurangi waktu dan kuantitas bermain game onlinenya. Kecanduan game online juga membawa dampak yang besar terutama pada perkembangan anak maupun jiwa seseorang, walaupun kita dapat bersosialisasi dalam game online dengan pemain lainnya, game online kerap membuat pemainnya melupakan kehidupan sosial dalam kehidupan sebenarnya .

Masalah pokok dari anak kecanduan game online ialah keinginan yang kuat dari diri remaja untuk memperoleh nilai yang tinggi dalam game online, karena game online dirancang sedemikian rupa agar gamer penasaran dan semakin ingin memperoleh nilai yang tinggi. Terdapat faktor internal dan faktor eksternal penyebab terjadinya kecanduan terhadap game online. Faktor internal penyebab terjadinya kecanduan terhadap game online yaitu kurangnya manajemen diri dan kontrol diri sehingga remaja kurang mampu mengantisipasi dampak negatif dari bermain game online berlebihan. Kemudian faktor eksternal penyebab terjadinya kecanduan bermain game online ialah lingkungan yang kurang termanajemen dan kurang terkontrol karena melihat teman-temannya yang lain banyak bermain game online.

Handphone adalah salah satu barang wajib yang harus ada di tas anak, karena handphone yang dibawa oleh anak memiliki fungsi penting untuk berkomunikasi dengan orang tuanya saat tiba waktunya pulang sekolah. Sehingga orang tua dapat menjemput anak tepat waktu, dikutip dari pernyataan (Ayunita, 2012:24), tetapi banyak dijumpai bahwa kenyataannya anak menggunakan handphone atau gadgetnya untuk bermain

game bahkan dimanapun dan kapanpun mereka sangat seru memainkan game tersebut, dengan demikian membawakan handphone dapat merusak kebiasaan anak dalam berinteraksi satu dengan yang lain. Menurut Multahada (2010:61), menyatakan bahwa yang tetap asyik dan fokus ketika bermain gadget saat berada di tempat umum duduk bersama temannya sambil mengobrol, tertawa dan bahkan saat berjalan tidak hanya orang usia dewasa saja, tetapi banyak sekali anak-anak seusia SD yang sudah melakukan kebiasaan buruk tersebut.

Hal ini senada dengan hasil observasi awal yang telah dilakukan oleh peneliti pada salah satu Sekolah yang di ambil sebagai contoh atau sampel di Sekolah Dasar Negeri Mawangi Kabupaten Hulu Sungai Selatan. Hasil observasi awal menunjukkan bahwa 85% siswa kelas IV Di Sekolah Dasar Negeri Mawangi Kabupaten Hulu Sungai Selatan sering bermain handphone baik milik sendiri atau meminjam dari orang tuanya. Larangan disekolah mengaktifkan dan memainkan gadget saat pembelajaran berlangsung kini hanya menjadi angin lalu bagi para siswa. Salah satu siswi di kelas kedapatan mengambil foto dengan kamera depan atau biasa disebut dengan istilah selfie, sedangkan siswa putra sangat ramai dan tidak memperdulikan sekitarnya ketika memainkan game online baik sendiri maupun bersama dengan temannya atau membuat sebuah team dalam game tersebut. Guru sering mendapati siswa asyik memainkan gadgetnya pada saat jam pelajaran berlangsung, dengan tegas guru langsung menyita dan memberikan surat panggilan terhadap orang tua siswa untuk bekerja sama dalam memberikan pengarahan demi pelaksanakan pendidikan yang tepat bagi siswa ketika di sekolah maupun di rumah. Hal tersebut merupakan penghambat untuk perkembangan perilaku sosial siswa di sekolah . Siswa di tuntut dan dilatih sebaik mungkin untuk melakukan sosialisasi, berinteraksi, komunikasi dengan teman sebaya maupun dengan guru karyawan dan orang tua di rumah.

Selain mengambil sumber dari buku-buku yang relevan penulis juga menjadikan penelitian terdahulu sebagai acuan dalam menulis penelitian ini, agar menghindari terjadinya kesamaan atau plagiasi dalam penyusunan proposal penelitian ini. Adapun penelitian-penelitian terdahulu yang penulis temukan yang memiliki kemiripan dalam pembahasan yaitu:

Jurnal yang dibuat oleh Putra, F.F (2020 ) mahasiswa Telkom University dengan judul “Dampak Game Online Terhadap Perubahan Perilaku Sosial Mahasiswa Telkom University”, menjadi salah satu penelitian yang sangat relevan dengan penelitian saya.

Penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan dampak negatif maupun positif dari memainkan game online tersebut terhadap perilaku sosial mahasiswa Telkom University. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa perubahan perilaku dari informasi ini adalah para pemain game online cenderung mengurung diri di kamar atau di suatu tempat hanya untuk bermain game online yang mengakibatkan tertundanya kewajiban, dan sebagainya. Jurnal tersebut dengan penelitian penulis memiliki perbedaan, penelitian penulis membahas dampak perilaku sosial kecanduan game online pada remaja. Sedangkan penelitian ini membahas memfokuskan kepada pola interaksi mahasiswa yang kecanduan game online, sedangkan persamaan penelitian ini membahas kecanduan game online.

Jurnal Penelitian kedua dilakukan oleh Azni, F (2020) Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri dengan judul “Pengaruh Bermain Game Online Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak”. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan seberapa besar pengaruh bermain game online terhadap perkembangan sosial emosional anak kebun sayur RT 05/RW 02, Bangko. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan game online memiliki pengaruh terhadap perkembangan sosial emosional anak Kebun Sayur,RT 05/ RW 02, Bangko. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian saya adalah subjek dari penelitian yang dilakukan oleh Azni, F. Jika dia menjadikan

perkembangan sosial emosional anak sebagai subjeknya, saya memilih perilaku sosial anak dari berbagai latar belakang yang relevan dengan penelitian saya.

Jurnal tersebut dengan penelitian penulis memiliki kesamaan yaitu sama-sama membahas tentang kecanduan terhadap Game Online, sedangkan penelitian ini membahas bagaimana perilaku sosial pada remaja kecanduan game online di Sekolah Dasar Negeri Mawangi Kabupaten Hulu Sungai Selatan, sedangkan penelitian ini Pengaruh Bermain Game Online Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak.

Penelitian ketiga dilakukan oleh Akmal, dkk (2020) dari Universitas Negeri Padang Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan dengan judul "Dampak Game online terhadap Perilaku Siswa di Lingkungan SMA Negeri I Bayang". Penelitian tersebut di latar belakangi oleh game online yang membuat siswa ketagihan dalam bermain game online, motivasi belajar siswa menurun, dan siswa menjadi kurang disiplin terhadap waktu, serta siswa tidak mempedulikan lingkungan disekitar mereka hanya mempedulikan teman yang ada didunia maya game online. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor, antara lain para siswa yang bermain game online cenderung memikirkan game tersebut dan akan sulit untuk fokus pada pelajaran sehingga berdampak pada hasil belajarnya.

Jurnal tersebut dengan penelitian penulis memiliki kesamaan yaitu sama-sama membahas tentang bermain Game Online, sedangkan penelitian ini membahas bagaimana perilaku sosial pada remaja kecanduan game online di Sekolah Dasar Negeri Mawangi Kabupaten Hulu Sungai Selatan.

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan di atas, maka peneliti perlu mengkaji sebuah penelitian dengan judul "Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Perilaku Sosial Siswa kelas IV Di Sekolah Dasar Negeri Mawangi Kabupaten Hulu Sungai Selatan".

## METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini yaitu penelitian kuantitatif. Metode penelitian ini merupakan penelitian deskriptif yaitu penelitian bertujuan mengeksplosi kejadian-kejadian yang sedang berlangsung. Penelitian kuantitatif juga suatu proses menemukan pengetahuan yang menggunakan angka sebagai alat menganalisis proses menemukan pengetahuan yang menggunakan angka sebagai alat menganalisis keterangan apa yang akan ingin kita ketahui. Jadi dapat disimpulkan metode penelitian kuantitatif yaitu metode penelitian yang memberikan jawaban dari pertanyaan analisis secara sistematis, faktual dan akurat dengan menggunakan data berupa angka sebagai alat menganalisis. Penggunaan metode ini dimaksudkan untuk memperoleh informasi tentang pengaruh game online terhadap terhadap Perilaku Sosial Siswa kelas IV Di Sekolah Dasar Negeri Mawangi Kabupaten Hulu Sungai Selatan gejala yang ada saat penelitian berlangsung, yaitu untuk membuktikan apakah ada pengaruh yang signifikan antara game online terhadap minat belajar siswa . Peneliti telah membagikan angket kepada Siswa kelas IV Di Sekolah Dasar Negeri Mawangi Kabupaten Hulu Sungai Selatan prosentase sampel terhadap populasi adalah 100%.

Menurut Suharsimi Arikunto, kegiatan dalam analisis data adalah mengelompokkan data berdasarkan variabel dan jenis responden, menyajikan data setiap variabel yang diteliti, melakukan perhitungan untuk menguji hipotesis yang telah diajukan. Setelah data diperoleh lalu diolah dan dianalisis. Analisis data dilakukan dengan menggunakan teknik korelasi dan regresi. Analisis data dilakukan dengan bantuan komputer program IBM SPSS Statistics versi 20 .Teknik analisis data yang diterapkan dalam penelitian ini yaitu data kuantitatif, yang akan diuraikan sebagai berikut:

### I) Analisis regresi linier sederhana

Persamaan regresi linier sederhana merupakan suatu model persamaan yang menggambarkan hubungan satu variabel bebas/ predictor (X) dengan satu variabel tak bebas/response (Y), yang biasanya digambarkan

dengan garis lurus. Persamaan regresi linier sederhana secara matematik diekspresikan oleh:

$$\hat{Y} = b_0 + b_1 X$$

(Suyono, 2015:12)

Yang mana :

$\hat{Y}$  = garis regresi/ variable response

$b_0$  = konstanta (intersep), perpotongan dengan sumbu vertikal

$b_1$  = konstanta regresi (slope)

X = variabel bebas/ predictor

## 2) Uji validitas

Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrumen. Suatu koesioner maupun untuk mengungkapkan sesuatu yang akan diukur oleh koesioner tersebut. Tipe validitas yang digunakan adalah validitas konstruksi (construk Validity). Validitas konstruksi menentukan validitas alat pengukur dengan mengorelasikan antar skor yang diperoleh dari masing-masing item yang berupa pertanyaan ataupun pernyataan dengan skor totalnya.

Skor total ini merupakan nilai yang diperoleh dari hasil penjumlahan semua skor item. Korelasi antara skor item dengan skor totalnya harus signifikan berdasarkan dimensi konsep korelasi dengan skor totalnya, maka dapat disimpulkan bahwa alat pengukur tersebut valid. Setiap item instrumen (angket) dikatakan valid jika nilai r hitung > r tabel, dengan taraf signifikan  $\alpha = 5\%$

## 3) Uji reliabilitas

Apabila suatu alat pengukuran telah dinyatakan valid, maka tahap berikutnya adalah mengukur reliabilitas dari alat. Sebagai ukuran yang menunjukkan konsistensi dari alat ukur dalam mengukur gejala yang sama dilain kesempatan. Menurut Imam Ghazali reliabilitas sebenarnya adalah alat untuk mengukur suatu koesioner yang merupakan indikator dari variabel. Suatu koesioner dapat dikatakan reliabel atau handal apabila jawaban seseorang terhadap pertanyaan atau pernyataan adalah

konsisten dari waktu kewaktu. Uji reliabilitas bertujuan untuk melihat konsistensi alat ukur yang akan digunakan yakni apakah alat ukur tersebut akurat, stabil, dan konsisten. Reliabilitas suatu instrumen dapat diterima jika memiliki koefesien alpha cronbach minimal 0,06 yang berarti bahwa instrumen tersebut dapat digunakan sebagai pengumpul data yang handal yaitu hasil pengukuran relative konsisten jika dilakukan pengukuran ulang.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Kecanduan Game Online

Berdasarkan perhitungan data dari kecanduan game online dapat diketahui bahwa 33,33% atau sebagian kecil berada selalu, 16,67% atau sebagian terkecil berada di kategori sering, 33,33% atau sebagian kecil berada dikategori jarang dan 16,67% atau sebagian terkecil diketahui berada di kategori tidak pernah. Selanjutnya untuk mengetahui rata-rata kecanduan game online kelas IV di SDN Mawangi Kabupaten Hulu Sungai Selatan dilakukan dengan rumus sebagai berikut:

$$M = \frac{\Sigma x}{f}$$

Keterangan :

M = Nilai Rata-rata kualitas kecanduan game online

$\Sigma x$  = Jumlah Skor pelaksanaan kecanduan game online

F = Jumlah Responden

$$\text{Maka , } M = \frac{\Sigma x}{f} = \frac{1005}{12} = 83,75$$

Berdasarkan hasil rata-rata kecanduan game online di kelas IV di SDN Mawangi Kabupaten Hulu Sungai Selatan yang berada di interval 84-91, sehingga disimpulkan bahwa kecanduan game online kelas IV di SDN Mawangi Kabupaten Hulu Sungai Selatan berada dikategori Baik dengan presentase 83,75 %.

### Perilaku Sosial Siswa

Berdasarkan perhitungan dapat diketahui bahwa Perilaku Sosial Siswa Kelas IV di SDN Mawangi Kabupaten Hulu Sungai Selatan yaitu 8,33% atau sebagian terkecil berada dikategori selalu, 16,67% atau sebagian terkecil berada di kategori sering, 25% atau sebagian kecil berada dikategori Jarang dan 50% atau cukup besar diketahui berada di kategori tidak pernah.

Selanjutnya untuk mengetahui rata-rata Perilaku Sosial Siswa IV di SDN Mawangi Kabupaten Hulu Sungai Selatan dilakukan dengan rumus sebagai berikut:

$$M = \frac{\Sigma x}{f}$$

Keterangan :

M = Nilai Rata-rata kualitas Perilaku Sosial Siswa

$\Sigma x$  = Jumlah Skor pelaksanaan Perilaku Sosial Siswa

F = Jumlah Responden

$$\text{Maka , } M = \frac{\Sigma x}{f} = \frac{1157}{12} = 96,42$$

Berdasarkan hasil rata-rata Perilaku Sosial Siswa di kelas IV di SDN Mawangi Kabupaten Hulu Sungai Selatan yang berada di interval 94-100, sehingga disimpulkan bahwa Perilaku Sosial Siswa kelas IV di SDN Mawangi Kabupaten Hulu Sungai Selatan berada dikategori cukup Baik dengan presentase 96,42%.

### Pengaruh Kecanduan Game Online terhadap Perilaku Sosial Siswa

Setelah diketahui bahwa hasil data Kecanduan Game sebagai variabel (X) dan Perilaku Sosial Siswa sebagai variabel (Y), kemudian data dianalisis dan dimasukkan kedalam tabel untuk mengetahui pengaruh Kecanduan Game terhadap Perilaku Sosial Siswa Kelas IV di SDN Mawangi Kabupaten Hulu Sungai Selatan dengan menghitung regresi linier sederhana sebagai berikut :

Menghitung Nilai b :

$$b = \frac{n \cdot \sum XY - \sum X \cdot \sum Y}{n \cdot \sum X^2 - (\sum X)^2}$$

$$\begin{aligned} &= \frac{12 \cdot (97474) - (1005) \cdot (1157)}{12(85369) - (1005)^2} \\ &= \frac{1169688 - 1162785}{1024428 - 1010025} \\ &= \frac{6903}{14403} \end{aligned}$$

$$b = 0,479$$

Menghitung Nilai a :

$$a = \frac{\sum Y - b \cdot \sum X}{n}$$

$$= \frac{(1157) - (0,479) \cdot (1005)}{12}$$

$$= 96,41667 \frac{481,6715268}{12}$$

$$= 96,41667 - 40,1392939$$

$$a = 56,28$$

$$\hat{Y} = a + bX$$

$$\hat{Y} = 56,28 + 0,479$$

Berdasarkan hasil di atas diketahui bahwa jika pengaruh Kecanduan Game Online tidak dilaksanakan maka Perilaku Sosial Siswa sebesar 56,28. Tetapi jika Pengaruh kecanduan Game Online dilaksanakan maka Perilaku Sosial siswa akan meningkat sebesar 0,479. Berarti pengaruh variabel X terhadap variabel Y itu adalah terdapat pengaruh yang kuat atau tinggi.

Selanjutnya untuk menentukan apakah ada Pengaruh Kecanduan Game Online terhadap Perilaku Sosial Siswa, dilakukan dengan mencari koefisien diterminan, sebagai berikut:

$$\begin{aligned} R^2 &= \left[ \frac{n(\sum XY) - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{n(\sum x^2) - (\sum X)^2} \sqrt{n(\sum y^2) - (\sum Y)^2}} \right] \\ &= \left[ \frac{12(97474) - (1005)(1157)}{\sqrt{12(85369) - (1005)^2} \sqrt{12(112405) - (1157)^2}} \right] \end{aligned}$$

$$= \left[ \frac{11696688 - 1162785}{\sqrt{\{1024428 - 1010025\}\{1348860 - 1338649\}}} \right]$$

$$= \left[ \frac{6903}{\sqrt{14403(10211)}} \right]$$

$$= \left[ \frac{6903}{147069033} \right]$$

$$= \left[ \frac{6903}{12127,20219} \right]$$

$$0,569216204$$

$$R^2 = 0,569$$

Kemudian dilanjutkan uji t dengan rumus : t

$$\text{hitung } \frac{r \sqrt{n-2}}{\sqrt{1-r^2}}$$

$$= t_{\text{hitung}} \frac{r \sqrt{2-0,569216}}{\sqrt{1-0,569216}}$$

$$= t_{\text{hitung}} \frac{1,138432409}{1,569216204}$$

$$= 0,725$$

Berdasarkan hasil uji t didapatkan  $t_{\text{hitung}}$  0,725 dan  $T_{\text{tabel}}$  pada taraf signifikansi 5% = 0,576 dari  $N = 12$ .  $T_{\text{hitung}} (0,725) > T_{\text{tabel}} (0,576)$  Maka  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak. Disimpulkan bahwa ada Pengaruh Kecanduan Game Online terhadap Perilaku Sosial Siswa Kelas IV di SDN Mawangi Kabupaten Hulu Sungai Selatan.

### Pembahasan Hasil Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meneliti Pengaruh Kecanduan Game Online terhadap Perilaku Sosial Siswa Kelas IV di SDN Mawangi Kabupaten Hulu Sungai Selatan. Obyek dalam penelitian ini adalah Pengaruh Kecanduan Game Online terhadap Perilaku Sosial Siswa Kelas IV di SDN Mawangi Kabupaten Hulu Sungai Selatan. Sampel penelitian menggunakan teknik purposive jenuh berjumlah 12 orang. Adapun alat penggali berupa Angket dan analisis data menggunakan rumus regresi linier sederhana. Berdasarkan hasil rata-rata kecanduan game online di kelas IV di SDN Mawangi Kabupaten Hulu Sungai Selatan yang berada di interval 84-91, sehingga disimpulkan bahwa

kecanduan game online kelas IV di SDN Mawangi Kabupaten Hulu Sungai Selatan berada dikategori Baik dengan presentase 83,75%. Cheah dalam Selamat dkk (2011:62) menyatakan bahwa :

*"the roles of teachers and student are mutually completing each other. The key role teachers is to translate the contents into a form of information that the students can understand through a series of appropriate learning activities"*.

Peran guru dan peserta didik saling melengkapi dalam proses pembelajaran, dimana peran guru adalah menerjemahkan isi ke dalam bentuk informasi untuk memahami materi pembelajaran melalui serangkaian kegiatan pembelajaran yang tepat. Penggunaan media dalam proses pembelajaran sangat membantu suksesnya pembelajaran. Melalui media siswa dapat menggunakan indera yang dimilikinya. Semakin banyak alat indera yang digunakan oleh siswa maka sesuatu yang dipelajari akan makin mudah diterima dan diingat. Kenyataannya persoalan ini belum mendapat perhatian oleh para guru. Selanjutnya hasil analisis Perilaku Sosial Siswa di kelas IV di SDN Mawangi Kabupaten Hulu Sungai Selatan yang berada di interval 94-100, sehingga disimpulkan bahwa Perilaku Sosial Siswa kelas IV di SDN Mawangi Kabupaten Hulu Sungai Selatan berada dikategori cukup Baik dengan presentase 96,42%. Keshavars (2011: 2), menyatakan *"Learning outcomes focus on the measurable cognitive, behavioral and attitudinal development of students as they interact with a learning activity"*. Hasil belajar fokus pada perkembangan kognitif, perilaku dan sikap terukur dari peserta didik karena mereka berinteraksi dengan kegiatan.

Sehingga dapat dikatakan semakin tinggi perilaku sosial maka semakin tinggi pola toleransi siswa dalam bersosialisasi saat proses pembelajaran. Sedangkan untuk mengetahui pengaruh Kecanduan Game Online terhadap Perilaku Sosial Siswa SDN Mawangi Kabupaten Hulu Sungai Selatan dicari dengan persamaan koefisien determinasi dilanjutkan dengan uji t. Berdasarkan perhitungan hasil koefisiensi determinasi diperoleh koefisien determinasi sebesar 0,569 dan hasil uji t yaitu  $T_{hitung}$  0,725 dan  $t_{tabel}$  pada taraf signifikansi 5% = 0,576 dari  $N = 12$   $t_{hitung}$  (0,725) >  $t_{tabel}$  (0,576) Maka  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak. Disimpulkan bahwa Kecanduan Game Online berpengaruh terhadap Perilaku Sosial Siswa kelas IV di SDN Mawangi Kabupaten Hulu Sungai Selatan..

## SIMPULAN DAN SARAN

### Simpulan

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan dalam penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa :

- 1) Hasil analisis hasil rata-rata kecanduan game online di kelas V di SDN Mawangi Kabupaten Hulu Sungai Selatan yang berada di interval 84-91, sehingga disimpulkan bahwa kecanduan game online kelas V di SDN Mawangi Kabupaten Hulu Sungai Selatan berada dikategori Baik dengan presentase 83,75% .
- 2) Hasil analisis hasil rata-rata Perilaku Sosial Siswa di kelas V di SDN Mawangi Kabupaten Hulu Sungai Selatan yang berada di interval 94-100, sehingga disimpulkan bahwa Perilaku Sosial Siswa kelas V di SDN Mawangi Kabupaten Hulu Sungai Selatan berada dikategori cukup Baik dengan presentase 96,42%.
- 3) Hasil uji t didapatkan thitung 0,725 dan Ttabel pada taraf signifikansi 5% = 0,576 dari  $N = 12$ . Thitung

(0,725) > Ttabel (0,576) Maka  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak. Disimpulkan bahwa ada pengaruh Kecanduan Game Online terhadap Perilaku Sosial Siswa SDN Mawangi Kabupaten Hulu Sungai Selatan.

### Saran

#### Sekolah dan Guru:

- 1) Sesi Pendidikan untuk Siswa dan Orang Tua: Sediakan sesi pendidikan terstruktur tentang dampak kecanduan game online, baik untuk siswa maupun orang tua, agar mereka dapat mengelola penggunaan teknologi dengan lebih baik.
- 2) Pengembangan Kebijakan Penggunaan Gadget: Implementasikan kebijakan yang jelas mengenai penggunaan gadget dan game online di sekolah, serta diskusikan implikasinya terhadap keseimbangan waktu dan perilaku sosial siswa.

#### Peneliti Selanjutnya:

- 1) Penelitian dengan Sampel yang Representatif: Lakukan penelitian dengan sampel yang lebih besar dan beragam secara demografis, untuk memahami dampak kecanduan game online secara lebih luas di berbagai kelompok siswa.
- 2) Pendekatan Campuran: Gunakan pendekatan campuran (mixed methods) untuk menggabungkan data kuantitatif dan kualitatif guna mendapatkan gambaran yang lebih komprehensif tentang pengalaman siswa terkait kecanduan game online dan intervensi yang efektif.

## DAFTAR PUSTAKA

- A.Yunita, (2012), Pengaruh Word of Mouth, Iklan, dan Atribut Produk Terhadap Keputusan Pembelian dan Loyalitas Konsumen. *Jurnal Manajemen Teknologi*.Volume 11, No 1, Halaman 75-95.
- Akmal, M.E., dkk. (2020). Lack of Organizational Justice Increase Counterproductive Work Behavior : A Study in Medan. *Jurnal Pemikiran dan Penelitian Psikologi*. Vol 15 No 1

Keshavarz, M. (2011). Measuring course learning outcome. *Journal of Learning Design*. 4, 1-9.

Multahada. (2010). *Penggunaan Internet dan Perkembangan Anak*. Jakarta: Fakultas Psikologi Universitas Mercu Buana.

Putra, F. F. (2020). Media Warga di Kala Wabah: Bagi Sembako Hingga

Selamat, dkk. (2011). Teaching and learning mathematics and science in english in primary schools in the state of Johor, Malaysia. *Journal of education*. 16, 61-73.Semprot Disinfektan. Retrieved from Remotivi:<https://www.remotivi.or.id/amatan/599/media-warga-di-kala-wabahbagisembako-hingga-semprot-disinfektan>

Suyono, (2015). *Analisis Regresi Untuk Penelitian*. Deepublish: Yogyakarta.