

## Pengaruh Game Online terhadap Etikasosial Siswa di Lingkungan SMP N 19 Kota Jambi

Vivien Firda Novera<sup>1</sup>, Rasimin<sup>2</sup>, Affan Yusra<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> Program Studi Bimbingan dan Konseling, Universitas Jambi  
e-mail: Vivien.firda@gmail.com

### Abstrak

Tujuan dalam penelitian adalah untuk mengukur pengaruh game online terhadap etika sosial siswa di SMP Negeri 19 Kota Jambi. Jenis penelitian dalam penelitian ini adalah kuantitatif dengan menggunakan metode *Expost-facto*. Jumlah siswa yang menjadi dalam penelitian ini yakni 70 orang siswa yang terdiri dari kelas VII dan VIII dengan menggunakan tehnik *Purposive Sampling*. Alat pengumpul data yang digunakan yakni instrument angket. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh game online terhadap etika sosial. Nilai perolehan Konstanta sebesar 67.087 yang artinya jika variabel *game online* nilainya 0 maka etika sosial nilainya sebesar 67.087. etika sosial mengalami kenaikan satu satuan maka etika sosial akan menurun sebesar 0.136 pada konstanta 67.08.

**Kata kunci:** *Game Online*, Etika Sosial.

### Abstract

The purpose of the study was to measure the effect of online games on the social ethics of students at SMP Negeri 19 Jambi City. The type of research in this study is quantitative using the *Expost-facto* method. The number of students who participated in this study were 70 students consisting of class VII and VIII using the *purposive sampling* technique. The data collection tool used is a questionnaire instrument. The results of this study indicate that there is an influence of online games on social ethics. The constant acquisition value is 67,087, which means that if the online game variable is 0 then the value for social ethics is 67,087. social ethics has increased by one unit, then social ethics will decrease by 0.136 at a constant of 67.08..

**Keywords:** *Online Games*, *Social Ethics*.

### PENDAHULUAN

Masa remaja adalah tahap perkembangan yang terjadi dari anak-anak menuju dewasa. Pada proses menuju dewasa semua hal yang dipelajari oleh siswa dari yang tidak tahu menjadi tahu dimulai dari cara nya dalam berpikir, sikap, dan pergaulan mempengaruhi sikap siswa dilingkungan sekolah. Pada dasarnya manusia adalah makhluk yang bersosial, namun manusia dilahirkan belum bersifat sosial, dalam artian bahwa dia belum memiliki kemampuan untuk bergaul dengan orang lain. Kemampuan ini diperoleh manusia melalui berbagai kesempatan atau pengalaman bergaul dengan orang yang berada di lingkungannya, baik orang tua, saudara, teman sebaya atau orang dewasa lainnya.

Etika merupakan ilmu yang menerangkan arti baik dan buruk, menerangkan apa yang seharusnya dilakukan oleh manusia, menyatakan tujuan untuk menggugah kesadaran kita akan tanggung jawab kita sebagai manusia dalam kehidupan bersama dalam segala dimensinya. Etika sosial mau mengajak kita untuk tidak hanya melihat segala sesuatu dan bertindak dalam kerangka kepentingan kita saja, melainkan juga mempedulikan kepentingan bersama, yaitu kesejahteraan dan kebahagiaan bersama. Etika adalah aturan atau pola tingkah laku yang dihasilkan oleh akal manusia (Hidayat & Rifa'i, 2018: 17). Menurut Isnanto (2009: 4) etika sosial adalah berbicara mengenai kewajiban, sikap dan pola perilaku manusia sebagai anggota umat manusia.

Pada akhir-akhir ini menunjukkan fenomena yang terjadi bahwa manusia sudah jauh dari etika sosial. Hal ini mengakibatkan terjadi banyak bentuk penyimpangan terhadap etika sosial yang mudah ditemukan dalam setiap lapisan masyarakat. Etika memberi manusia orientasi bagaimana ia menjalani hidupnya melalui rangkaian tindakan sehari-hari. Itu berarti etika membantu manusia untuk mengambil sikap dan bertindak secara tepat dalam menjalani hidup ini. Etika pada akhirnya membantu kita untuk mengambil keputusan tindakan apa yang perlu kita lakukan.

Berdasarkan hasil wawancara dengan salah satu guru BK SMP Negeri 19 Kota Jambi pada tanggal 27 Agustus 2021 terdapat siswa kurang berinteraksi dengan sesama manusia, cuek terhadap sekitar bahkan tidak saling mengenal satu sama lain, lupa akan waktu, berkata kasar, tidak menghormati guru, sering bermain game online berperilaku tidak baik, siswa lebih memprioritaskan game online dari kepentingan lain, game online membuat siswa kurang beraktivitas dengan orang lain, game online adalah permainan yang sangat menyenangkan, membuat pikiran pun kosong, sehingga tidak fokus terhadap tugas yang akan dikerjakan. Berinteraksi sosial juga tidak terlepas dari pengaruh game online ini, mereka sering menghabiskan waktunya berjam-jam lebih dari 8 jam sehari secara rutin dilakukan hanya untuk bermain game online.

Seiring dengan perkembangan zaman, produksi game online semakin bervariasi. Banyaknya jenis dan tema game yang berkembang memunculkan game yang bertema kekerasan yang memicu perilaku agresif pada remaja.

Game online juga membawa dampak yang besar terutama pada perkembangan anak-anak. Walaupun kita dapat bersosialisasi dalam game online dengan pemain lainnya, game online kerap membuat pemainnya melupakan kehidupan sosial dalam kehidupan sebenarnya. Game online muncul tidak hanya mempengaruhi kehidupan sosial pemainnya dalam dunia nyata tetapi juga terkadang mempengaruhi kejiwaan seseorang apabila memainkannya terlalu lama lebih dari 8 jam sehari secara rutin dilakukan. Jika setiap individu bisa mengatur waktu untuk membuka game online dengan waktu belajar, maka akan mengubah masa depan ke arah yang lebih baik. Namun jika tidak bisa mengaturnya, akan berdampak pada perilaku. Maka peneliti tertarik untuk mengkaji atau meneliti "Pengaruh Game Online terhadap Etika Sosial Siswa di Lingkungan SMP N 19 Kota Jambi".

## METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yakni kuantitatif. Penelitian ini adalah penelitian *Expost-fact*. Penelitian *ex post facto* adalah penelitian yang dilakukan setelah suatu kejadian itu terjadi. *Ex post facto* bertujuan untuk menemukan penyebab yang memungkinkan perubahan perilaku, gejala, atau fenomena yang disebabkan oleh suatu peristiwa perilaku atau hal-hal yang menyebabkan perubahan pada variabel bebas secara keseluruhan sudah terjadi. dengan populasi dalam penelitian ini adalah kelas VII dan VIII di SMP Negeri 19 Kota Jambi. Total keseluruhan sebanyak 315 Orang siswa. Teknik sampel menggunakan teknik *Purposive Sampling*. jumlah sampel pada penelitian ini adalah 70 orang siswa.

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan kuesioner angket yang disebarkan kepada siswa guna mengukur pengaruh dari kedua variabel. Teknik analisis yang digunakan pada penelitian ini dengan menggunakan rumus formula C.

Untuk melakukan pengujian normal atau tidak sampel yang akan dihitung dengan menggunakan uji One Sampel Kolmogorov Smirnov dengan menggunakan taraf signifikansi 0,05. Data yang dinyatakan berdistribusi normal apabila signifikansi lebih dari 0,05. Dalam menguji normalitas data peneliti menggunakan SPSS versi 26. Pada penelitian ini analisis regresi menggunakan persamaan regresi sederhana, karena hanya memiliki satu variabel bebas dan variabel terikat.

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

### Analisis Deskriptif Persentase

Berdasarkan hasil pengolahan data yang diperoleh Game Online memperoleh persentase sebesar 59% yang diartikan siswa di SMP Negeri 19 Kota Jambi cukup banyak yang dikategorikan sebagai siswa yang bermain Game Online. Dan selanjutnya untuk variabel etika sosial memperoleh persentase sebesar 75,12% yang diartikan bahwa etika sosial siswa di SMP 19 Kota Jambi berada pada kategori baik.

#### Deskripsi Data Game Online di SMP Negeri 19 Kota Jambi

No	Indikator	Skor						Keterangan
		ideal	maksimal	Minimal	$\Sigma$ (sigma)	Rata-rata	%	
1	Komplusif	25	25	11	1.239	17,7	70,8	Tinggi
2	<i>Withdrawal</i>	27	27	11	1.284	18,3	67,7	Tinggi
3	<i>tolerance</i>	25	25	5	1.206	17,2	68,8	Tinggi
4	<i>Interpersonal and Health problem</i>	16	16	0	397	5,7	35,6	Rendah
Keseluruhan		93	93	27	4.126	58,9	63,3	Tinggi

Berdasarkan tabulasi data instrument penelitian yang diberikan kepada 70 orang siswa, diperoleh nilai maksimal yakni sebesar 80 sedangkan nilai minimal sebesar 42. Indikator komplusif, *withdrawal*, *tolerance* memperoleh persentase dengan kategori "tinggi". Sedangkan untuk indikator *interpersonal and health problem* memperoleh persentase terendah sebesar 35,6 dengan kategori rendah.

#### Deskripsi Data Etika Sosial di SMP Negeri 19 Kota Jambi

No	Indikator	Skor						Keterangan
		ideal	maksimal	Minimal	$\Sigma$ (sigma)	Rata-rata	%	
1	Pembangkang	28	28	15	1.471	21,01	75,03	Tinggi
2	Agresi	23	23	8	1.215	17,36	75,47	Tinggi
3	Berselisih atau bertengkar	24	24	4	1.243	17,76	74	Tinggi
4	Simpatik	24	24	11	1.330	19	79,16	Tinggi
Keseluruhan		99	99	38	5.259	75,13	75,8	Tinggi

Berdasarkan tabel tersebut, dimaknai bahwa seluruh indikator pada variabel etika sosial berada pada kategori baik, dengan perolehan rata-rata keseluruhan sebesar 75,8% dengan kategori "baik".

### Uji Normalitas

Berdasarkan hasil uji normalitas menggunakan bantuan SPSS versi 24.00 diketahui nilai *Asymp. Sig* yakni sebesar  $0.200 > 0.05$ . menyesuaikan dengan kriteria data distribusi normal yang apabila nilai yang diperoleh  $> 0.05$ , dan dapat disimpulkan bahwa nilai tersebut normal.

#### One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

Unstandardized Residual

N		70
Normal Parameters <sup>a,b</sup>	Mean	.0000000
	Std. Deviation	10.37597501
Most Extreme Differences	Absolute	.056
	Positive	.047
	Negative	-.056
Test Statistic		.056
<i>Asymp. Sig. (2-tailed)</i>		.200 <sup>c,d</sup>

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

c. Lilliefors Significance Correction.

d. This is a lower bound of the true significance.

### Uji Linearitas

			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Etika_Sosi al * Game_On line	Between (Combine Groups d)		3053,845	26	117,456	1,132	0,352
	Linearity		87,244	1	87,244	0,841	0,364
	Deviation from Linearity		2966,602	25	118,664	1,144	0,342
	Within Groups		4461,998	43	103,767		
	Total		7515,843	69			

Berdasarkan hasil uji linearitas maka disimpulkan bahwa nilai deviation from linearity memperoleh nilai sebesar 0.342. Dengan demikian disimpulkan bahwa kedua variable linear.

### Uji Analisis Regresi

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.108 <sup>a</sup>	.012	-.003	10.452

a. Predictors: (Constant), Game\_Online

Penghitungan secara manual juga dapat dilakukan menggunakan rumus indeks determinasi yakni sebagai berikut :

$$KD = [(r)^2] \times 100\%$$

*KD = koefisien determinasi yang dicari*

*R = korelasi variable x dengan y yang sudah ditemukan*

$$KD = (0,108)(0,108) \times 100\%$$

$$KD = 1,1664 \text{ dibulatkan menjadi } 1,2\% (0,012).$$

Berdasarkan table R square besaran nilai yang diperoleh yakni 0,012 yang memaknai bahwa variable Game Online memberikan kontribusi terhadap Etika Sosial siswa sebesar 1,2% dengan perhitungan (0.012 x 100%) diluar dari itu dipengaruhi oleh variable lain yang tidak diteliti

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	67.087	9.084		7.385	.000
	Game_Online	.136	.153	.108	.894	.375

a. Dependent Variable: Etika\_Sosial

Berdasarkan hasil perhitungan pada tabel tersebut nilai koefisien regresi sederhana, nilai signifikan asyptomtik berada pada 0,000 dimana ( $0,000 < 0,05$ ). Maka disimpulkan bahwa adanya pengaruh antara variable game online terhadap variabel etika sosial.

Selanjutnya berdasarkan kolom Unstandardized Coefficient dengang isi sub-kolom B yang memperlihatkan constanta a dan besaran nilai B. Kedua koefisien tersebut selanjutnya dijumlahkan dengan rumus persamaan regresi sebagai berikut :

$$Y = (a + b X)$$

$$Y = (67.087 + 0.136 X)$$

Konstanta sebesar 67.087 yang artinya jika variabel game online nilainya 0 maka etika sosial nilainya sebesar 67.087. etika sosial mengalami kenaikan satu satuan maka etika sosial akan menurun sebesar 0.136 pada konstanta 67.087.

### Uji Hipotesis

Uji hipotesis yang diajukan pada penelitian ini yakni :

Ha : terdapat pengaruh yang positif dan signifikan antara *game online* dan etika sosial siswa di SMP Negeri 19 Kota Jambi.

Ho : tidak terdapat pengaruh yang positif dan signifikan antara *game online* dan etika sosial siswa di SMP Negeri 19 Kota Jambi.

Berdasarkan tabel pada uji perhitungan uji analisis regresi yang menggunakan bantuan SPSS nilai t hitung yang diperoleh yakni 0.894 dan t tabel 7.385. Ho diterima jika ( $t \text{ hitung} < \text{ dari } t \text{ table}$ ), dan sebaliknya jika ( $t \text{ hitung} > \text{ dari } t \text{ table}$ ) Ho ditolak.

### SIMPULAN

Berdasarkan hasil pengolahan, perolehan persentase untuk siswa yang bermain game online di SMP N 19 Kota Jambi sebesar 59%. Maka diartikan siswa yang bermain game online di SMPN 19 Kota Jambi dikategorikan cukup banyak. Perolehan persentase untuk etika sosial siswa di SMP N 19 Kota jambi sebesar 75,12% yang berada pada kategori baik.

Berdasarkan hasil analisis regresi sederhana, memperoleh kesimpulan bahwa terdapat pengaruh game online terhadap etika sosial. Nilai perolehan Konstanta sebesar 67.087 yang artinya jika variabel game online nilainya 0 maka etika sosial nilainya sebesar 67.087. etika sosial mengalami kenaikan satu satuan maka etika sosial akan menurun sebesar 0.136 pada konstanta 67.087.

### SARAN

Berkaitan dengan hasil penelitian, maka peneliti memberikan saran kepada beberapa pihak yakni sebagai berikut :

1. Guru

Guru memegang peranan penting dalam mendidik etika dan moral siswa ketika disekolah, sehingga sudah menjadi tugas seorang guru mampu untuk mengarahkan setiap tindakan-tindakan yang dilakukan siswa terkait dengan intensitas siswa dalam bermain game online, sehingga siswa dapat menyalurkan kegiatannya dalam hal-hal positif lainnya disekolah.

2. Siswa

Sebagai seorang siswa disekolah bertugas untuk belajar dan memperoleh pengalaman yang positif sehingga dapat memberikan pengaruh yang positif terhadap etika sosial siswa sehari-hari disekolah, keluarga, dan lingkungan sosialnya dan mampu mengontrol setiap aktifitasnya terutama dalam bermain game online.

3. Peneliti selanjutnya

Peneliti mengharapkan kepada peneliti selanjutnya agar dapat meneliti berkaitan pengaruh-pengaruh lain yang dapat mempengaruhi etika sosial siswa.

### DAFTAR PUSTAKA

Adrafika Adlis. 2014. Pengaruh Penggunaan Game Online terhadap Perilaku Mahasiswa Universitas Islam Riau Pekanbaru. JOM FISIP, Volume 1 Nomor 2.

- American Psychiatric Association. 2018. DSM-5 Internet Gaming. <http://www.psychiatry.org>.
- Amelia, Andrita A. R.. 2019. Hubungan Kecandungan Game Online dengan Perilaku Agresif Siswa di SMA N 2 Ratahan. e-journal Keperawatan, Volume 7 Nomor 1.
- Asdiqoh, Siti. 2017. Peran Orang Tua dalam Pemahaman Etika Sosial Anak. ThufuLA, Vol.5 No. 2.
- Azis, Abd. 2019. Pendidikan Etika Sosial Berbasis Argumentasi Quranik. Andragodi Jurnal Pendidikan Islam, Vol. 1 No. 3.
- Chen, C. Y. & Chang, S. L. 2008. Eksplorasi Kecenderungan Terhadap Kecanduan Game online. CV Intan Pratama. Jakarta
- Chou, C., Condron, L & Belland, C.J. 2005. A Review of The Research on Internet Addiction. Educational Psychology Review.
- Fadly, Akbar, Gilang, virga dan Imas Maesaroh,. "Dampak game online terhadap perubahan perilaku sosial"
- Hamka & Hadi Purwanto. 2018. Kajian Etika Pegadaan Barang/Jasa Pemerintah. Vol 8 No 2 Jurnal Simetrik.
- Hidayat, Rahmat; dan Rifa'i, Muhammad. 2018. Etika Manajemen Perspektif Islam. Medan: LPPI.
- Harsono, M. 2014. Pengaruh Bermain Game terhadap Perkembangan Remaja. Surya University. Diambil dari <http://kambing.ui.ac.id/-/onnopurbo/ebook/ebook-SU20-13/SuryaUniv-Pengaruh-Bermain-in-Game-terhadap-Perkembangan-an-Remaja.pdf>
- Ike Mulya Sari. 2019. Pengaruh Game Online terhadap Perubahan Perilaku Siswa di Kelas V SD Negeri 99 Kota Bengkulu. Skripsi. Bengkulu: IAIN.
- Isnanto, Rizal. 2009. Modul Etika Profesi. Semarang: UNDIP.
- Kamaja, Budi. 2020. "hubungan kompetensi sosial dengan kecanduan game online". Jurnal psikoborneo 8 (1) 54.
- Kim, K. H, et al. 2002. E-Lifestyle and Motives to Use Online Games. Irish Marketing Review: ABI/INFORM Globalpg. 71.
- Krista Surbakti, 2017, Pengaruh Game Online Terhadap Remaja, Jurnal Curere. 01 (01)..
- Yamin, M. (2013). *Paradigma Baru Pembelajaran* (S. Ibad (ed.)). Tim GP Press.
- Yanti, P. E. D., Nuridja, I. M., & Dunia, I. K. (2014). Pengaruh lingkungan keluarga Terhadap Berwirausaha Siswa Kelas XI Smk Negeri 1 Singaraja. *Economic Education Analysis Journal*, 4(1), 1–11.