

# PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP HUBUNGAN SOSIAL SISWA SDN 2 LOKTABAT UTARA

Nadya Astuti

FKIP Universitas Achmad Yani Banjarmasin  
e-mail: nadyaastuti@uvayabjm.ac.id

**Abstract:** The purpose of this study was to determine the extent of the use of online games, to find out how social relationships are, and whether there is an effect of online games on the social relationships of students at North Loktabat 2 Elementary Schools. The object of this research is the effect of online games on the social relations of students at North Loktabat 2 Elementary School. The subjects of this study were all students at SD Negeri 2 North Loktabat. The sample in this study used purposive sampling totaling 30 students. The test trial was carried out by testing the validity and reliability testing using a computer application, namely SPSS 25 for windows. The data mining tool used was a questionnaire. Analysis of the data used using the t test. Based on the data analysis which shows that the value of  $t_{count} = 10.32$  and  $t_{table} = 1.701$  with a significant level of 5%, the value of the hypothesis testing results shows  $t_{count} > t_{table}$ . So it can be proven that the  $H_a$  which reads "There is an effect of online games on the social relations of students at SDN 2 North Loktabat", is accepted. Meanwhile,  $H_o$  was rejected.

Keywords: game online, relationship, social

**Abstrak:** Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui sejauh mana penggunaan game online, untuk mengetahui bagaimana hubungan sosial, dan apakah ada pengaruh game online terhadap hubungan sosial siswa Sekolah Dasar Negeri 2 Loktabat Utara. Obyek dalam penelitian ini yaitu pengaruh game online terhadap hubungan sosial siswa Sekolah Dasar Negeri 2 Loktabat Utara. Subyek dari penelitian ini adalah seluruh siswa di Sekolah Dasar Negeri 2 Loktabat Utara. Sampel dalam penelitian ini menggunakan *purposive sampling* dengan berjumlah 30 siswa. Uji coba tes dilakukan dengan uji validitas dan uji reliabilitas menggunakan aplikasi komputer yakni SPSS 25 *for windows*. Alat penggal data yang digunakan yaitu angket. Analisa data yang digunakan menggunakan uji t. Berdasarkan analisis data yang menunjukkan bahwa nilai  $t_{hitung} = 10,32$  dan  $t_{tabel} = 1,701$  dengan taraf signifikan 5%, maka nilai hasil pengujian hipotesis menunjukkan  $t_{hitung} > t_{tabel}$ . Sehingga dapat di buktikan bahwa  $H_a$  yang berbunyi "Terdapat pengaruh *game online* terhadap hubungan sosial siswa SDN 2 Loktabat Utara", diterima. Sedangkan  $H_o$  ditolak.

Kata kunci: *game online*, hubungan, sosial

## PENDAHULUAN

Seiring perkembangan zaman teknologi sekarang semakin maju, banyak *smartphone-smartphone* yang memiliki kelebihannya masing-masing. Smartphone sekarang tidak hanya digunakan untuk telepon, mengirim pesan, dan media sosial. Namun sekarang banyak *smartphone* yang bisa di gunakan untuk bermain *game*, baik itu secara online maupun offline. Sekarang tidak hanya orang dewasa yang memakai *smartphone* canggih tapi banyak juga anak-anak yang sudah memakai *smartphone* tersebut.

Menurut Ananda (2015) dalam jurnalnya mengungkapkan bahwa *Game online* adalah salah satu bentuk hiburan *digital* yang paling banyak diminati dan saat ini sedang menjadi tren dan *lifestyle* yang sedang di-

gandrungi oleh semua kalangan termasuk anak-anak.

Menurut Alam (2010), *game* adalah sesuatu yang dapat dimainkan dengan aturan tertentu sehingga ada yang menang dan ada yang kalah, biasanya dalam konteks tidak serius atau dengan tujuan hiburan. *Game online* yaitu bentuk teknologi yang hanya bisa diakses melalui jaringan internet menggunakan *gadget* atau alat komunikasi individu maupun komputer dengan keterseediaan server.

*Game free fire* adalah *game mobile* yang dapat di mainkan melalui *smartphone*, game ini bertemakan *battle royale* yang menampilkan perkelahian dengan menggunakan senjata seperti senapan, pistol, pisau, bahkan menggunakan bom. Game ini mempertemukan 49 pemain dalam satu permainan yang dimana waktu dalam satu per-

mainan itu sekitar 15-20 menit hingga bisa memenangkan game tersebut.

Dalam ilmu sosiologi bahwa manusia adalah makhluk sosial yang tidak bisa hidup sendiri, manusia harus saling berkomunikasi dan berinteraksi antar sesama dalam kehidupan sehari-hari. Tidak hanya di lingkungan masyarakat kita berinteraksi dengan sesama tetapi juga di lingkungan sekolah kita bisa berinteraksi dengan guru dan teman di kelas.

Menurut Pratiwi, Poerwanti Hadi (2012) menjelaskan bahwa dalam kehidupan sehari-hari, individu selalu melakukan hubungan sosial dengan individu lain atau kelompok-kelompok tertentu. Hubungan sosial yang terjadi antar individu maupun antar kelompok tersebut juga dikenal dengan istilah interaksi sosial. Interaksi antara berbagai segi kehidupan yang sering kita alami dalam kehidupan sehari-hari itu akan membentuk suatu pola hubungan yang saling mempengaruhi sehingga akan membentuk suatu sistem sosial dalam masyarakat. Keadaan inilah yang dinamakan proses sosial.

Rata-rata waktu anak memainkan *game online* tersebut 1 sampai 3 jam bahkan ada anak yang mengaku memainkan *game online* tersebut secara terus menerus, penggunaan *game online free fire* sendiri diakui oleh anak sejak *game online* tersebut keluar atau pada awal tahun 2018. Penggunaan *game online* secara berlebihan di khawatirkan membuat anak akan menjadi acuh tak acuh terhadap lingkungan sekitar, di lingkungan masyarakat maupun di lingkungan sekolah karena kesenangan dalam dunia maya yang bisa berakibat pada hubungan sosial anak di sekolah maupun di luar sekolah.

## METODE

Untuk memperoleh data dan informasi yang diperlukan dalam penelitian ini, maka digunakan alat penggal data sebagai berikut:

a. Angket atau kuesioner

Sebelum angket dibuat, terlebih dahulu disusun kisi-kisi angket yang berhubungan

dengan pokok-pokok masalah yang akan diteliti. Kemudian dibuatlah beberapa item pertanyaan sebanyak 20 item pertanyaan untuk menggali data.

b. Dokumentasi

Metode ini digunakan untuk mencari data yang berkaitan dengan siswa yang menjadi subyek dalam penelitian ini mengenai hal-hal tertentu diperoleh dengan melihat nilai akhir, absensi siswa dan photo kegiatan selama melakukan penelitian.

Sebelum angket disebarakan kepada siswa atau responden, maka peneliti terlebih dahulu melakukan uji coba angket kepada siswa kelas V A Sekolah Dasar Negeri 2 Loktabat Utara Kecamatan Loktabat Utara Kabupaten Banjarbaru. Angket diuji cobakan kepada 10 orang siswa kelas V A, untuk di analisis dan dilihat validitas serta reliabilitasnya.

a. Uji validitas

Uji validitas dengan menggunakan rumus korelasi *Product Moment* sebagai berikut

$$r_{xy} = \frac{\sum xy}{\sqrt{(\sum x^2) (\sum y^2)}}$$

(Sugiyono, 2017: 230)

Keterangan:

$r_{xy}$  = Korelasi antara variabel x dengan y

$\sum x^2$  = Jumlah skor x yang dikuadratkan

$\sum y^2$  = Jumlah skor y yang dikuadratkan

Berdasarkan hasil uji coba validitas yang telah dilakukan terlihat pada tabel diatas dengan menggunakan rumus product moment diketahui bahwa  $r_{hitung} > r_{tabel}$  dengan taraf signifikansi 5% atau 1% = 0,632 dengan (N) responden 10 orang siswa. Sehingga dapat dinyatakan bahwa pada variabel X sebanyak 10 item pertanyaan yang digunakan dinyatakan valid. Sedangkan pada variabel Y sebanyak 9 item pertanyaan dikatakan valid dan 1 item pertanyaan dikatakan tidak valid.

b. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas digunakan untuk men-

guji sejauh mana keandalan suatu alat pengukuran untuk dapat digunakan lagi dalam penelitian yang sama. Penguji reliabilitas dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan rumus Alpha pada program SPSS 25 ditunjukkan oleh besarnya nilai alpha.

Hasil uji reliabilitas di atas menunjukkan semua variabel mempunyai koefisien Alpha yang cukup besar dibanding  $r_{tabel}$  dengan taraf signifikan 5% yaitu diatas 0,632 pada variabel X sebesar 0,926 sedangkan pada variabel Y sebesar 0,945. Sehingga dapat dikatakan bahwa semua konsep pengukur masing-masing variabel dari angket dikatakan reliabilitas dan masing-masing

item pada variabel layak untuk digunakan sebagai alat ukur.

Data yang diperoleh dari angket kemudian dimasukkan ke dalam tabel kerja untuk mempermudah pengolahan data dan analisis datanya. Angket yang telah disebarkan kemudian diberikan skor masing-masing alternative jawaban yaitu sebagai berikut:

- a. Untuk jawaban Selalu (SL) diberi skor 3
- b. Untuk jawaban Kadang – kadang (KD) diberi skor 2
- c. Untuk Jawaban Tidak Pernah (TP) diberi skor 1

Tabel 1

Kategori Interpretasi Analisis Data		
No	Skala Persentase	Kriteria Interpretasi
1	1 - 20%	Sebagian terkecil
2	21 - 40%	Sebagian kecil
3	41 - 60%	Cukup besar
4	61 - 80%	Sebagian besar
5	81 - 100%	Sebagian terbesar

(Sudijono, 2014:43)

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Untuk memperoleh data tentang pengaruh *game online*, peneliti menyebarkan angket kepada responden yaitu siswa dari kelas V A, VI A, dan VI B Sekolah Dasar Negeri 2 Loktabat Utara yang setiap kelasnya diambil 10 orang siswa sehingga jumlah respondennya adalah 30 orang.

Dari hasil rekapitulasi angket di atas, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

- a. Sebagian kecil (34,66%) siswa tidak menggunakan *game online*
- b. Sebagian kecil (30,33%) siswa kadang-kadang menggunakan *game online*
- c. Sebagian kecil (35%) siswa selalu menggunakan *game online*

Dari hasil rekapitulasi angket di atas, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

- a. Sebagian kecil (25,6%) siswa tidak menjalin

- hubungan sosial dengan semua teman sekolah
- b. Sebagian kecil (39%) siswa kadang-kadang menjalin hubungan sosial dengan semua teman sekolah
- c. Sebagian kecil (35,33%) siswa selalu menjalin hubungan sosial dengan semua teman sekolah

Dapat diketahui rata-rata (mean) Pengaruh Game Online sebesar 19,93 dan rata-rata Hubungan Sosial Anak sebesar 20,96. Selanjutnya dilakukan perhitungan untuk memperoleh nilai a dan b dengan menggunakan rumus regresi linier sebagai berikut:

$$a = \frac{(\sum y) (\sum x^2) - (\sum x)(\sum xy)}{n (\sum x^2) - (\sum x)^2}$$

$$b = \frac{n (\Sigma xy) - (\Sigma x)(\Sigma y)}{n (\Sigma x^2) - (\Sigma x)^2}$$

(Sugiyono, 2017 : 262)

$$a = \frac{(\Sigma y) (\Sigma x^2) - (\Sigma x)(\Sigma xy)}{n (\Sigma x^2) - (\Sigma x)^2}$$

$$a = \frac{(629) (12103) - (599)(12622)}{30 (12103) - (599)^2}$$

$$= \frac{7612787 - 7560578}{363090 - 358801}$$

$$= \frac{52209}{4289}$$

$$a = 12,17$$

$$b = \frac{n (\Sigma xy) - (\Sigma x)(\Sigma y)}{n (\Sigma x^2) - (\Sigma x)^2}$$

$$b = \frac{30 (12622) - (599)(629)}{30 (12103) - (599)^2}$$

$$= \frac{378660 - 376771}{363090 - 358801}$$

$$= \frac{1889}{4289}$$

$$b = 0,440$$

Jadi persamaan linier dari terhadap Y terhadap X adalah

$$Y = a + bX$$

$$Y = 12,17 + 0,440X$$

Berdasarkan perhitungan di atas diperoleh komponen utama dalam perhitungan persamaan regresi linear, yaitu komponen a (12,17) dan komponen b (0,440).

#### 1. Pengujian Hipotesis

Langkah selanjutnya untuk menentukan adakah pengaruh *game online* terhadap hubungan sosial anak di Sekolah Dasar

Negeri 2 Loktabat Utara pada siswa kelas V A, VI A, dan VI B dilakukan dengan mencari koefisien diterminan, untuk itu dipergunakan perhitungan diterminan sebagai berikut :

$$r = \frac{n (\Sigma XY) - (\Sigma X) (\Sigma Y)}{\sqrt{(n(\Sigma X^2) - (\Sigma X)^2)(n(\Sigma Y^2) - (\Sigma Y)^2)}}$$

$$= \frac{3788660 - 376771}{\sqrt{(30(12103) - (599)^2)(30(12622) - (629)^2)}}$$

$$= \frac{3788660 - 376771}{\sqrt{(363090 - 358801)(396690 - 395641)}}$$

$$= \frac{1889}{\sqrt{4289 \cdot 1049}}$$

$$= \frac{1889}{\sqrt{4499161}}$$

$$= \frac{1889}{2121}$$

$$= 0,890$$

$$r^2 = 0,792 \times 100\% = 79,2\%$$

Setelah melakukan perhitungan diatas, untuk mengetahui nilai  $t_{hitung}$  dengan perhitungan sebagai berikut :

$$t = \frac{r\sqrt{n-2}}{\sqrt{1-r^2}} \quad (\text{Sugiyono,2017 : 230})$$

$$= \frac{0,890\sqrt{30-2}}{\sqrt{1-0,890^2}}$$

$$= \frac{0,890\sqrt{28}}{\sqrt{1-0,792}}$$

$$= \frac{0,890 \cdot 5,291}{\sqrt{0,208}}$$

$$= \frac{4,708}{0,456}$$

$$= 10,32$$



## Pembahasan:

Berdasarkan perhitungan  $a$  dan  $b$  dengan rumus persamaan regresinya, yaitu  $Y = 12,17 + 0,440X$ . Artinya jika tidak ada pengaruh *game online* terhadap hubungan sosial anak maka nilai hubungan sosial anak sebesar 12,17, tetapi jika ada pengaruh *game online* terhadap hubungan sosial anak dan ditingkatkan 1 kali maka nilai hubungan sosial anak akan meningkat sebesar 0,440.

Adapun statistik tabel memperhatikan tingkat signifikan ( $\alpha$ ) 5% dan  $df$  (derajat kebebasan) = jumlah data - 2 atau  $30 - 2 = 28$  sehingga  $t_{tabel}$  sebesar 1,701 pada tingkat taraf signifikan 5% dengan demikian,  $t_{hitung} = 10,32 > 1,701$ . Berarti  $H_0$  yang berbunyi "Terdapat Pengaruh *Game Online* Terhadap Hubungan Sosial Anak di Sekolah Dasar Negeri 2 Loktabat Utara" diterima.

Besarnya Koefisien determinasi ( $R^2$ ) adalah 0,792. Angka ini menunjukkan bahwa *Game Online* mempengaruhi Hubungan Sosial Anak sebesar 79,2% dan sisanya sebesar 20,8% dipengaruhi oleh faktor-faktor lain seperti lingkungan keluarga, lingkungan sekolah dan teman sebaya.

Penelitian ini sejalan dengan pendapat Menurut Jasson, (2009:2) di dalam Yogi Siswanto dan Bambang Eka Purnama, (2013) menyebutkan *game* adalah suatu sistem atau program di mana satu atau lebih pemain mengambil keputusan melalui kendali pada obyek di dalam game untuk suatu tujuan tertentu.

Serta menurut Thibaut dan Kelley Mereka berpendapat bahwa interaksi sosial adalah kejadian yang mempengaruhi satu sama lain saat dua orang hadir bersama. Jadi kesimpulan dari kedua pendapat tersebut ialah, hubungan sosial tidak hanya terjalin pada dunia nyata namun hubungan sosial dapat juga terjadi di dunia virtual, sebagai contohnya *game online* karena *game online* tidak hanya dipakai oleh perorangan melainkan banyak orang yang dapat memakai *game online* tersebut.

Penelitian ini sejalan dengan penelitian Eka Rusnani Fauziah (2013) mengungkapkan terdapat dampak negatif yang muncul

diantaranya adalah pertama, dampak psikis bagi anak/remaja yang suka bermain *Game Online* adalah sulitnya konsentrasi dan susah bersosialisasi. Karena terus-menerus keasyikan main *Game Online* bahkan kecanduan, itu akan membuat seorang anak atau remaja malas belajar dan sulit berkonsentrasi. Banyak pelajar suka membolos, demi permainan ini. Pada siswa kelas VIII SMP N 1 Samboja terdapat 10,2% yang mengalami dampak negatif ini. Dampak sosialnya, *Game Online* membuat anak atau remaja menjadi acuh dan kurang peduli dengan lingkungan. *Game Online* membuat kita menjadi cuek, acuh tak acuh, kurang peduli terhadap hal-hal yang terjadi disekeliling kita. Melakukan apapun demi bisa bermain *Game Online*. Terbiasa hanya berinteraksi satu arah dengan komputer membuat kita menjadi tertutup, sulit mengekspresikan diri ketika berada di lingkungan nyata. Terdapat 40% siswa kelas VIII SMP 1 Samboja yang mengalami dampak negatif ini.

Dengan adanya beberapa pendapat dari para penelitian di atas Menurut peneliti, hubungan sosial dapat menjelaskan secara langsung mengenai efek terlalu seringnya bermain *game online* oleh anak-anak. Peneliti menyimpulkan bahwa anak yang keseringan bermain *game online* memang cenderung anak tersebut mengalami sedikit kendala dalam bersosial dikarenakan siswa tersebut terlalu asik bermain *game online* sehingga dia mengabaikan orang-orang disekitarnya, juga bisa dikatakan lebih membawa pengaruh negatif terhadap siswa karena siswa lebih asik bermain *game online* daripada untuk melakukan aktivitas yang lebih bermanfaat seperti belajar.

## SIMPULAN

Berdasarkan dari hasil analisis data dalam penelitian ini diperoleh kesimpulan nilai rata-rata frekuensi bermain *game online* di Sekolah Dasar Negeri 2 Loktabat Utara adalah sebesar 19,93. Dengan rincian, sebagian kecil (34,66%) siswa tidak menggunakan *game online*, sebagian kecil (30,33%) siswa

kadang-kadang menggunakan game online, dan sebagian kecil (35%) siswa selalu menggunakan game online. Sedangkan rata-rata nilai hubungan sosial anak di Sekolah Dasar Negeri 2 Loktabat Utara adalah sebesar 20,96. Dengan rincian, sebagian kecil (25,6%) siswa tidak menjalin hubungan sosial dengan semua teman sekolah, sebagian kecil (39%) siswa kadang-kadang menjalin hubungan sosial dengan semua teman sekolah, sebagian kecil (35,33%) siswa selalu menjalin hubungan sosial dengan semua teman sekolah

Berdasarkan analisis data yang menunjukkan bahwa nilai  $t_{hitung} = 10,32$  dan  $t_{tabel} = 1,701$  dengan taraf signifikan 5%, maka nilai hasil pengujian hipotesis menunjukkan  $t_{hitung} > t_{tabel}$ . Sehingga dapat di buktikan bahwa  $H_a$  yang berbunyi "Terdapat pengaruh *game online* terhadap hubungan sosial anak di SDN 2 Loktabat Utara", diterima. Sedangkan  $H_o$  ditolak.

Besar koefisien determinasi ( $R^2$ ) adalah 0,792. Angka ini menunjukkan bahwa *game online* mempengaruhi hubungan sosial anak sebesar 79,2% dan sisanya 20,8% dipengaruhi oleh faktor-faktor lain seperti lingkungan keluarga, lingkungan sekolah, dan teman sebaya.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi (2010). *Prosedur Penelitian*. Jakarta : Rineka Cipta
- Fauziah, Eka Rusnani. (2013). *Pengaruh Game Online Terhadap Perubahan Perilaku Anak SMP Negeri 1 Sambaja*.1(3),1-16.
- Fitriani, Dety. (2018). *Hubungan Kebiasaan Bermain Game Online Dengan Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar Negeri 2 Pemangkih Seberang*. (proposal) Banjarmasin : Universitas Achmad Yani Banjarmasin
- Ilham, Muhnifar (2019). *13 Pengertian Hipotesis Menurut Para Ahli dan Definisi Secara Umum*

<https://materibelajar.co.id/pengertian-hipotesis-menurut-para-ahli/>

Musthafa, A.A.(2015). *Pengaruh Intensitas Bermain Game Online dan Pengawasan Orang Tua Terhadap Perilaku Agresif Anak*, <https://ejournal3.undip.ac.id/index.php/in-teraksionline/article/viewFile/8867/8617>, diakses: 18 Oktober 2019

Salamadian, (2018). *Pengertian Hubungan Sosial, Ciri-ciri, Syarat, Pola, dan Faktor*.

<https://salamadian.com/pengertian-interaksi-sosial/>

Salim, A. (2016). *Pengaruh Game Online Terhadap Perilaku Belajar Mahasiswa Jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Alauddin Makassar*, 2n.d.). Retrieved June 17, 2010, from UAE Interact website: <http://www.uaeinteract.com/> → Website

Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa. 1978. *Pedoman Penulisan Laporan Penelitian*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. → Dokumen Pemerintah

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 2 Tahun 1989 tentang Sistem Pendidikan Nasional. 1990. Jakarta: PT Armas Duta Jaya. → Dokumen Pemerintah yang diterbitkan oleh penerbit dan tanpa lembaga

Jawa Pos. 22 April, 1995. Wanita Kelas Bawah Lebih Mandiri, hlm.3. → Tulisan/ berita dalam koran (tanpa nama penulis)