

BAB IV
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Berdasarkan temuan dan hasil penelitian yang diperoleh peneliti yang telah terkumpul secara lengkap mengenai dampak Pengaruh game online Mobile Legend terhadap sikap sosial SMP Islam Nurul Iman, maka langkah selanjutnya yang dilakukan penulis yaitu menyusun laporan dengan menganalisis data untuk memastikan bahwa data yang digunakan dalam penelitian ini bersifat empiris dan teruji keabsahannya. Data penulis susun dalam sebuah laporan yang merupakan segala sesuatu yang dilakukan selama penelitian meliputi tahapan persiapan dan tahapan penelitian. Penyajian data tersebut terdapat langkah-langkah yang harus dilakukan penulis sehingga analisis yang diberikan dapat secara akurat dan konkrit.

Penelitian ini dilakukan dengan objek penelitian siswa SMP Islam Nurul iman kecamatan Torjun Kabupaten Sampang. Untuk mengetahui pengaruh Game online Mobile Legend. Di dalam penelitian ini, penulis menyebarkan 36 kuesioner. Hasil pengolahan data selanjutnya diuraikan mengenai variabel-variabel bebas yang merupakan pengaruh dari variabel terikat diukur menggunakan skala likert. Setelah dilakukan tabulasi data semua kuesioner dinyatakan valid untuk dianalisis. Hasil deskripsi penilaian dari responden dapat tersaji seperti berikut ini:

a. Data Mengenai Variabel pengaruh Game Mobile Legend (X₁)

Dari hasil penyebaran kuesioner tentang Pengaruh Game Online mobile legend, diperoleh jawaban dari responden yang disajikan pada tabel berikut ini:

Tabel 4. 1 Data Mengenai Variabel game online (X₁)

No	Uraian	Jawaban					Persentase				
		STS	TS	CS	S	SS	STS	TS	CS	S	SS
1	X _{1.1}	1	4	8	12	11	2.7%	11.1%	22.2%	33.3%	30.5%
2	X _{1.2}	2	4	10	13	7	5.5%	11.1%	27.7%	36.1%	19.4%
3	X _{1.3}	2	1	14	12	8	5.5%	2.7%	38.8%	33.3%	22.2%
4	X _{1.4}	2	4	20	9	1	5.5%	11.1%	55.5%	25%	2.7%
5	X _{1.5}	2	3	18	8	5	5.5%	8.3%	50.0%	22.2%	13.8%

6	X _{1.6}	1	6	13	13	3	2.7%	16.6%	36.1%	36.1%	8.3%
7	X _{1.7}	0	5	22	6	3	0.0%	13.8%	61.1%	16.6%	8.3%
8	X _{1.8}	0	6	14	11	5	0.0%	16.6%	38.8%	30.5%	13.8%
Mean							3.4%	11.4%	41.2%	29,1%	14,8%

Sumber: Hasil peneliti melalui kuesioner

Berdasarkan tabel diatas menunjukkan bahwa tanggapan responden pada pernyataan X_{1.1} tentang “Saya bermain game mobile legend setiap hari” hal ini menunjukkan bahwa sebanyak 11 responden atau sebesar 30.5% sangat setuju, 12 responden atau 33.3% menyatakan setuju, 8 responden atau 22.2% menyatakan cukup setuju, kemudian 4 responden atau 11,1% menyatakan tidak setuju, 1 responden atau 2.7% menyatakan tdak setuju.

Pada pernyataan X_{1.2} “Game online mobile legend adalah game yang menarik bagi saya” hal ini menunjukkan bahwa sebanyak 7 responden atau sebesar 19.4% sangat setuju, 13 responden atau 36.1% menyatakan setuju, 10 responden atau 27.7% menyatakan cukup setuju, kemudian 4 responden atau 11,1% menyatakan tidak setuju, 2 responden atau 5.5% menyatakan tdak setuju.

Pada pernyataan X_{1.3} “saya bermain game online mobile melalui hp/komputer” hal ini menunjukkan bahwa sebanyak 8 responden atau sebesar 22.2% sangat setuju, 12 responden atau 33.3% menyatakan setuju, 14 responden atau 38.8% menyatakan cukup setuju, kemudian 1 responden atau 2.7% menyatakan tidak setuju, 2 responden atau 5.5% menyatakan tdak setuju.

Pada pernyataan X_{1.4} “saya mengetahui skin dalam game online mobile legend” hal ini menunjukkan bahwa sebanyak 1 responden atau sebesar 2.7% sangat setuju, 9 responden atau 25% menyatakan setuju, 20 responden atau 55.5% menyatakan cukup setuju, kemudian 4 responden atau 11.1% menyatakan tidak setuju, 2 responden atau 5.5% menyatakan tdak setuju.

Pada pernyataan X_{1.5} “Saya mengetahui karakter di dalam game online mobile legend” hal ini menunjukkan bahwa sebanyak 5 responden atau sebesar 13.8% sangat setuju, 8 responden atau 22.2% menyatakan setuju, 18 responden atau 50% menyatakan cukup setuju, kemudian 3 responden atau 8.3% menyatakan tidak setuju, 2 responden atau 5.5% menyatakan tdak setuju.

Pada pernyataan X_{1.6} “Saya lebih memilih bermain game online mobile legend dari pada mengerjakan tugas” hal ini menunjukkan bahwa sebanyak 3 responden atau sebesar 8.3% sangat setuju, 13 responden atau 36.1% menyatakan setuju, 13 responden atau 36.1% menyatakan cukup setuju,

kemudian 6 responden atau 16.6% menyatakan tidak setuju, 1 responden atau 2.7% menyatakan tidak setuju.

Pada pernyataan X_{1.7} “Saya lebih memilih menghabiskan waktu dengan bermain game online mobile legend, dibanding menghabiskan waktu dengan keluarga” hal ini menunjukkan bahwa sebanyak 3 responden atau sebesar 8.3% sangat setuju, 6 responden atau 16.6% menyatakan setuju, 22 responden atau 61.1% menyatakan cukup setuju, kemudian 5 responden atau 13.8% menyatakan tidak setuju dan tidak ada responden yang menyatakan tidak setuju.

Pada pernyataan X_{1.8} “Saya menjadi ketagihan setelah bermain game online mobile legend” hal ini menunjukkan bahwa sebanyak 5 responden atau sebesar 13.8% sangat setuju, 11 responden atau 30.5% menyatakan setuju, 14 responden atau 38.8% menyatakan cukup setuju, kemudian 6 responden atau 16.6% menyatakan tidak setuju dan tidak ada responden yang menyatakan tidak setuju.

b. Data Mengenai Variabel Sikap Sosial (Y)

Dari hasil penyebaran kuesioner tentang sikap sosial, diperoleh jawaban dari responden yang disajikan pada tabel berikut ini:

Tabel 4. 2 Data Mengenai Variabel Sikap Sosial (Y₁)

No	Uraian	Jawaban					Persentase				
		STS	TS	CS	S	SS	STS	TS	CS	S	SS
1	Y _{1.1}	0	4	17	13	2	0.0%	11.1%	47.2%	36.1%	5.5%
2	Y _{1.2}	0	2	18	13	3	0.0%	5.5%	50.0%	36.1%	8.3%
3	Y _{1.3}	0	4	19	11	2	0.0%	11.1%	52.7%	30.5%	5.5%
4	Y _{1.4}	0	6	18	10	2	0.0%	16.6%	50.0%	27.7%	5.5%
5	Y _{1.5}	2	8	23	3	0	5.5%	22.2%	63.8%	8.3%	0.0%
6	Y _{1.6}	3	10	11	12	0	8.3%	27.7%	30.5%	33.3%	0.0%
7	Y _{1.7}	2	9	18	7	0	5.5%	25.0%	50.0%	19.4%	0.0%
Mean							2.7%	17.0%	49.1%	27.3%	3.5%

Sumber: Hasil peneliti melalui kuesioner

Berdasarkan tabel diatas menunjukkan bahwa tanggapan responden pada pernyataan Y_{1.1} tentang “Setelah bermain game online mobile legend, saya lebih suka aktifitas sendiri dari pada bersama teman” hal ini menunjukkan bahwa sebanyak 2 responden atau sebesar 5.5% sangat setuju, 13 responden atau 36.1%

menyatakan setuju, 17 responden atau 47.2% menyatakan cukup setuju, kemudian 4 responden atau 11.1% menyatakan tidak setuju dan tidak ada responden yang menyatakan sangat tidak setuju.

Pada pernyataan Y_{1.2} tentang “Setelah bermain game online mobile legend, saya tanggap dengan pertanyaan orang lain” hal ini menunjukkan bahwa sebanyak 3 responden atau sebesar 8.3% sangat setuju, 13 responden atau 36.1% menyatakan setuju, 18 responden atau 50% menyatakan cukup setuju, kemudian 2 responden atau 5.5% menyatakan tidak setuju dan tidak ada responden yang menyatakan sangat tidak setuju.

Pada pernyataan Y_{1.3} tentang “Setelah bermain game online mobile legend, saya tidak mau memberikan pertolongan bagi orang yang tidak saya kenal” hal ini menunjukkan bahwa sebanyak 2 responden atau sebesar 5.5% sangat setuju, 11 responden atau 30.5% menyatakan setuju, 19 responden atau 52.7% menyatakan cukup setuju, kemudian 4 responden atau 11.1% menyatakan tidak setuju dan tidak ada responden yang menyatakan sangat tidak setuju.

Pada pernyataan Y_{1.4} tentang “Setelah bermain game online mobile legend, saya meluangkan waktu untuk menjenguk teman yang sakit” hal ini menunjukkan bahwa sebanyak 2 responden atau sebesar 5.5% sangat setuju, 10 responden atau 27.7% menyatakan setuju, 18 responden atau 50% menyatakan cukup setuju, kemudian 6 responden atau 16.6% menyatakan tidak setuju dan tidak ada responden yang menyatakan sangat tidak setuju.

Pada pernyataan Y_{1.5} tentang “Setelah bermain game online mobile legend, saya merasa nyaman dengan kehadiran teman-teman di dekat saya” hal ini menunjukkan bahwa tidak ada responden yang menyatakan sangat setuju, sebanyak 3 responden atau sebesar 8.3% sangat setuju, 23 responden atau 63.8% menyatakan setuju, 8 responden atau 22.2% menyatakan cukup setuju, kemudian 2 responden atau 5.5% menyatakan tidak setuju.

Pada pernyataan Y_{1.6} tentang “Setelah bermain game online mobile legend, saya malu memulai percakapan dengan orang lain” hal ini menunjukkan bahwa tidak ada responden yang menyatakan sangat setuju, sebanyak 12 responden atau sebesar 8.3% sangat setuju, 11 responden atau 30.5% menyatakan setuju, 10 responden atau 27.7% menyatakan cukup setuju, kemudian 3 responden atau 8.3% menyatakan tidak setuju.

Pada pernyataan $Y_{1.7}$ tentang “Setelah bermain game online mobile legend, saya lebih suka menyendiri bila ada masalah dari pada berbaur bersama teman yang lain” hal ini menunjukkan bahwa tidak ada responden yang menyatakan sangat setuju, sebanyak 7 responden atau sebesar 19.4% sangat setuju, 18 responden atau 50% menyatakan setuju, 9 responden atau 25% menyatakan cukup setuju, kemudian 2 responden atau 5.5% menyatakan tidak setuju.

B. Uji Asumsi Klasik

Digunakan dalam pengujian hubungan model regresi dengan hasil signifikan dan representatif yang meliputi :

1. Uji Normalitas Data

Uji Kolmogorov Smirnov adalah pengujian normalitas yang banyak dipakai, terutama setelah adanya banyak program statistik yang beredar. Kelebihan dari uji ini adalah sederhana dan tidak menimbulkan perbedaan persepsi antara satu pengamat dengan pengamat lain.¹ Uji normalitas data bertujuan untuk menguji apakah model regresi variabel pengganggu atau residual memiliki distribusi normal. Pengujian normalitas data dilakukan dengan menggunakan uji *Kolmogorov-smirnov* untuk masing-masing variabel. Hipotesis yang digunakan ialah:

(H_0): data terdistribusi secara normal

(H_1): data tidak terdistribusi secara normal

Pengujian normalitas dilakukan dengan melihat nilai *2-tailed significant*. Jika data memiliki perhitungan dengan tingkat signifikan lebih besar dari 0,05 atau ($\text{sig} > 5$ persen). Maka dapat disimpulkan bahwa H_0 diterima, sehingga dapat dikatakan data tersebut berdistribusi normal dan jika signifikan hasil perhitungan lebih kecil dari 0,05 atau ($\text{sig} < 5$ persen) maka H_0 tidak dapat diterima sehingga data dapat diketahui tidak berdistribusi normal. Hasil dari uji normalitas menggunakan bantuan aplikasi SPSS 23 adalah sebagai berikut:

¹ Ali Sabab, "Buku ajar analisis kuantitatif ilmu politik dengan spss" mulyrejo Surabaya 2018. Hal 161

Tabel 4. 3 Hasil Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		
		Unstandardized Residual
N		36
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	3.60356966
Most Extreme Differences	Absolute	.127
	Positive	.107
	Negative	-.127
Test Statistic		.127
Asymp. Sig. (2-tailed)		.152 ^c
a. Test distribution is Normal.		
b. Calculated from data.		
c. Lilliefors Significance Correction.		

Dari tabel diatas dapat diketahui bahwa nilai signifikansi adalah sebesar 0,125 dimana nilai tersebut lebih besar dari koefisien signifikansi 0,05. Sehingga dapat disimpulkan bahwa sebaran data berdistribusi normal.

2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas adalah suatu prosedur uji statistik yang dimaksudkan untuk memperlihatkan bahwa dua atau lebih kelompok data sampel berasal dari populasi yang memiliki varians yang sama.² Uji homogenitas merupakan pengujian yang dilakukan untuk mengetahui dua atau lebih kelompok data sampel berasal dari populasi yang mempunyai varians yang sama (homogen). Pengujian ini menjadi syarat sebelum melakukan pengujian lainnya, misalnya Uji T dan Anova. Uji ini digunakan untuk memastikan bahwa kelompok data memang berasal dari populasi yang mempunyai varian yang sama (homogen). Dasar pengambilan keputusan adalah a). Jika nilai Sig lebih dari 0,05 maka sebaran datanya homogen, b). Jika nilai Sig kurang dari 0,05 maka sebaran datanya tidak homogen³. Dari penghitungan menggunakan bantuan aplikasi SPSS 23 diperoleh hasil sebagai berikut:

² Nurhaswinda, "Statistika Pendidikan" Cetakan pertama (Penerbit cv. Bintang Semesta Media, Yogyakarta 2023). Hal 1

³ Djaali, *Pengukuran Dalam Bidang Pendidikan* (Jakarta: Penerbit PT Gramedia Widiasarana Indonesia, 2008)

Tabel 4. 4 Hasil Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variances

HASIL

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
.764	1	70	.385

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa nilai signifikansi sebesar 0,385. Dimana nilai ini lebih besar daripada 0,05 sehingga sampel yang diuji dinyatakan homogen.

3. Uji Linearitas

Uji Linearitas adalah suatu prosedur yang digunakan untuk mengetahui status linear tidaknya suatu distribusi data penelitian.⁴ Uji linearitas berfungsi untuk mengetahui bentuk hubungan antara variabel bebas dan variabel terikat. Dasar pertimbangan pengambilan keputusan adalah Jika nilainya Sig. penyimpangan linearitas lebih dari 0,05 maka terdapat hubungan linier antara variabel bebas dan variabel terikat. Jika nilainya Sig. penyimpangan linearitas kurang dari 0,05 sehingga tidak ada hubungan linier antara variabel bebas dan variabel terikat. Berdasarkan hasil tabulasi menggunakan bantuan aplikasi SPSS 23 diperoleh hasil sebagai berikut

Tabel 4. 5 Hasil Uji Linearitas

ANOVA Table							
			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Y * X	Between Groups	(Combined)	177.717	14	12.694	1.153	.374
		Linearity	75.115	1	75.115	6.820	.016
		Deviation from Linearity	102.602	13	7.892	.717	.729
	Within Groups	231.283	21	11.013			

⁴ Siti Nurhasanah,” *Statistika Pendidikan teori, Aplikasi dan Kasus*” Penerbit Salemba Humanika, jakarta 2023. Hal 143

	Total	409.000	35			
--	-------	---------	----	--	--	--

Dari tabel diatas dapat diketahui bahwa nilai signifikansi dari koefisien *Deviation from linearity* adalah sebesar 0,729 dimana nilai tersebut lebih besar dari 0,05. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan linier antara variabel bebas dan variabel terikat.

4. Uji Heteroskedastisitas

Uji heterodastisitas bertujuan untuk menguji apakah dalam model regresi terjadi ketidak samaan variance dari residul satu pengamatan ke pengamatan lain tetap, maka disebut homoskedastisitas dan jika berbeda disebut heterokedastisitas. Deteksi adanya heterokedastisitas dapat dilakukan dengan Uji Glejser adalah uji hipotesis untuk mengetahui apakah sebuah model regresi memiliki indikasi heteroskedastisitas dengan cara meregres absolut residul. Dasar pengambilan keputusan dengan uji glejser adalah:

- a) Jika nilai signifikansi $> 0,05$ maka data tidak terjadi heteroskedastisitas.
- b) Jika nilai signifikansi $< 0,05$ maka data terjadi heteroskedastisitas

Berikut ini adalah hasil tabulasi dengan menggunakan bantuan SPSS versi 23.

Tabel 4. 6 Hasil Uji Heteroskedastisitas

Coefficients ^a						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	6.277	2.429		2.584	.014
	X	-.125	.088	-.236	-1.413	.167

a. Dependent Variable: ABS_RES

Berdasarkan tabel diatas, dapat diketahui bahwa nilai signifikansi yang diperoleh adalah sebesar 0,167 dimana nilai tersebut lebih besar dari 0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat indikasi heteroskedastisitas.

C. Uji Hipotesis

Analisis regresi linier sederhana digunakan untuk menguji pengaruh satu variabel independen terhadap variabel dependen. Uji regresi yang digunakan adalah meramalkan variabel dependen Y (Sikap Sosial) berdasarkan variabel independent X (Pengaruh Game Online Mobile Legend) dalam suatu persamaan linear. Berikut ini adalah paparan hasil analisis Regresi.

Tabel 4. 7 Hasil Uji Regresi

Model Summary^b

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.429 ^a	.184	.160	3.13371

a. Predictors: (Constant), X

b. Dependent Variable: Y

Pada tabel Model Summary menunjukkan nilai koefisien korelasi (R) untuk satu model yakni memiliki nilai R = 0,429 dengan R Square yang merupakan koefisien determinasi 0,184, artinya variabel Y (sikap sosial) dapat dijelaskan dari variabel X (Pengaruh game online Mobile Legend). Adjusted R Square sama dengan R Square dengan menyesuaikan numerator dan denominator dengan derajat kebebasan masing-masing. Std. Error of the Estimate mengukur dispersi titik-titik variabel X terhadap variable Y. Sehingga dugaan/ramalan selanjutnya bersifat konstan.

D. Pengujian Hipotesis Uji F (Uji Simultan)

Uji F dilakukan untuk mengetahui apakah variabel bebas (X1-X2) secara bersama-sama berpengaruh secara signifikan atau tidak terhadap variabel terikat (Y).

Dengan kriteria pengambilan keputusan sebagai berikut :

- a. Jika $F \text{ hitung} \leq F \text{ table}$, maka H_0 diterima dan H_1 ditolak.
- b. Jika $F \text{ hitung} \geq F \text{ table}$, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima.

Tabel 4. 8 Hasil Uji F

ANOVA^a

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	75.115	1	75.115	7.649	.009 ^b
	Residual	333.885	34	9.820		
	Total	409.000	35			

Dari tabel diatas diketahui $F \text{ hitung} (7,649) > F \text{ Tabel} (2:50:0,05)$ yaitu 3,259, sehingga H_0 ditolak. Jadi model linear antara variabel X (pengaru game online mobile legend) dengan variabel Y (Sikap sosial) adalah signifikan. Disamping menggunakan perbandingan $F \text{ hitung}$ dan $F \text{ tabel}$, juga dapat menggunakan perbandingan Sig dan α . yakni: $\text{Sig} (0,009) < \alpha$, maka H_0 ditolak. Dengan demikian maka hipotesis yang diterima adalah H_a dimana menyatakan adanya pengaruh variabel X terhadap Y (Game online berpengaruh terhadap sikap sosial siswa di SMP Islam Nurul Iman), secara simultan berpengaruh.

a. Pembahasan

Melalui hasil pengujian validitas yang telah dijalankan, masing-masing soal mendapatkan skor $r \text{ hitung}$ melebihi daripada $r \text{ tabel}$ (0,329) hingga seluruh item pernyataan yang telah disajikan dalam kuesioner adalah valid. Berdasarkan hasil uji reliabilitas variabel X yaitu Pengaruh Game Online Mobile Legends, semua kuisioner didalam penelitian ini dapat dikatakan reliabel/andal karena dua variabelnya mempunyai hasil diatas 0,6.

Dari hasil uji hipotesis dengan uji F, diketahui $F \text{ hitung} (7,649) > F \text{ Tabel} (2:50:0,05)$ yaitu 3,259, sehingga H_0 ditolak. Jadi model linear antara variabel X (pengaru game online mobile legend) dengan variabel Y (Sikap sosial) adalah signifikan. Disamping menggunakan perbandingan $F \text{ hitung}$ dan

F tabel, juga dapat menggunakan perbandingan Sig dan α . yakni: Sig (0,009) < α , maka H_0 ditolak. Dengan demikian maka hipotesis yang diterima adalah H_a dimana menyatakan adanya pengaruh variabel X terhadap Y (Game online berpengaruh terhadap sikap sosial siswa di SMP Islam Nurul Iman), secara simultan berpengaruh.

Dari hasil pengujian tersebut maka dapat disimpulkan bahwa Game online berpengaruh terhadap sikap sosial siswa di SMP Islam Nurul Iman. Hasil penelitian ini selaras dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Mujahid (2023)⁵, yang menyatakan bahwa Dalam penelitian ini mengindikasikan bahwa permainan permainan online bisa memberikan pengaruh pada perubahan perilaku sosial remaja jika digunakan pada intensitas yang tinggi sehingga membuat para penggunanya kecanduan sehingga tanpa disadari berdampak pada perilaku sosialnya, seperti jarang bersosialisasi dengan teman sebaya, merasa emosional kepada lingkungan sekitar, berkurangnya interaksi dengan orang tua, berkurangnya waktu belajar, dan terganggunya hubungan sosial akibat pengaruh game online.

Hasil pada penelitian ini didukung oleh Teori Kultivasi yang dikemukakan George Gerbner,⁶ dimana teori ini memiliki konsep perihel efek yang didapatkan heavy viewers karena melihat siaran TV dalam intensitas waktu yang tinggi yang tanpa mereka sadari dapat memiliki kecenderungan untuk mengikuti arus tayangan televisi yang disaksikannya namun dalam hal ini tidak lagi melalui tayangan televisi tetapi melalui tayangan game mobile legends.. Dalam penelitian ini, pernyataan “Saya bermain game mobile legends setiap hari” yang disajikan kepada responden, 33,3% menghabiskan waktu untuk bermain game mobile legend setiap hari. selain itu responden juga telah familiar dengan game tersebut dibuktikan dari pernyataan “Mobile legend game yang menarik bagi saya” sebanyak 36% atau 13 siswa dari 36 siswa.

Game online mampu mengurangi suatu kegiatan yang sifatnya positif yang dapat dilaksanakan anak-anak didalam umur perkembangannya. Seseorang yang ketergantungan pada permainan online bisa mempengaruhi waktu

⁵ Mujahid, ilham (2023). Boyolali. *Pengaruh Game Online Mobile Legends Terhadap Perubahan Perilaku Sosial Remaja Di Desa Wonosegorokabupaten Boyolali*. <https://eprints.ums.ac.id/108035/3/Naskah%20publikasi%20ilham.pdf>

⁶ Saefudi dan Venus.2005. Cultivation Theory. <file:///C:/Users/ALIF/Downloads/1243-2488-1-PB.pdf>

belajarnya serta kapabilitas didalam melakukan adaptasi dalam lingkup sosialnya (Ali, Dwikurnaningsih, & Setyorini, 2019). Hal tersebut terdapat dalam kuesioner penelitian, pada item pernyataan “saya lebih memilih bermain game daripada mengerjakan tugas” sebanyak 36,1% atau 13 responden menjawab Setuju. Waktu yang digunakan untuk bermain game hingga rela begadang akan berdampak pada waktu belajar mereka. Item pernyataan “Di waktu kosong saya bermain game dari pada bersama keluarga” sebanyak 61% atau 22 responden menjawab Setuju. Perilaku sosial dapat timbul akibat aspek luar yang berpengaruh terhadap hubungan diantara tiap-tiap orang ataupun suatu golongan.

Game online juga berdampak pada perilaku sosial yang bersifat negatif, diantara tiap tiap orang seperti bersikap apatis, merasa cuek atau acuh terhadap sekitar, melakukan aktifitas yang tidak bermanfaat, dan terbiasa berkata kasar dalam kehidupan sehari-hari. Penelitian yang dilakukan oleh Eka Rusnaini Fauziah (2013)⁷ menemukan pengaruh perubahan perilaku sosial seperti membuat siswa menjadi acuh dan kurang peduli terhadap apa yang terjadi di lingkungan sekitarnya. Pemakaian waktu secara berlebihan didalam memainkan permainan online menjadikan kegiatan turun dratis. Kelainan tersebut membuat prioritas remaja secara nyata berubah. Hal tersebut dibuktikan dalam item pernyataan “Saya lebih suka melakukan aktifitas sendiri dari pada bersama teman” dengan presentase 47,2% dan sebanyak 17 responden menjawab Setuju. Selain itu pada item pernyataan “Saya tidak mau memberikan pertolongan pada orang tidak dikenal” dengan presentase 52,8% atau sebanyak 19 responden menjawab Setuju.

Bahkan mereka yang bermain game mobile legends dalam intensitas waktu yang tinggi lebih memilih berinteraksi dengan teman di sekitarnya dengan presentase , dapat dilihat dari item pernyataan “saya nyaman dengan kehadiran teman-teman didekat saya” 63,9% atau sebanyak 14 responden menjawab Setuju. Begitupun juga dengan pernyataan ini “saya lebih suka menyendiri dari pada berbaur dengan teman apabila ada masalah” mendapat respon 50% atau sebanyak 18 siswa.

⁷ ibid

Tabel 4. 9 Pengaruh Game Online terhadap Siswa Smp Islam Nurul Iman

NO	Pengaruh Game Online Mobile Terhadap Sikap Sosial Siswa Berdasarkan Kuesioner
1	Siswa lebih memilih bermain game online dari pada mengerjakan tugas bersama (kelompok), sebanyak 8,3% menjawab sangat setuju dan 36,1% mengatakan setuju hal ini mempengaruhi kurangnya kontribusi masing-masing siswa dalam mengerjakan tugas.
2	siswa lebih banyak menghabiskan waktu bermain game online Mobile legend dari pada berkumpul bersama keluarga, sebanyak 8,3% menjawab sangat setuju dan 16,6% mengatakan setuju.
3	bermain game juga mempengaruhi rasa empati siswa, “setelah bermain game online Mobile legend saya tidak mau memberikan pertolongan bagi orang yang tidak saya kenal” sebanyak 5,5% menjawab sangat setuju dan 30,5% menjawab setuju