

**PENGARUH BERMAIN GAME ONLINE PUBG TERHADAP
PERILAKU SOSIAL AGRESIF DI KALANGAN SISWA SMA 3
BOYOLALI**

**Melania Khairunnisa; Drs. Joko Sutarso, S.E., M.Si.
Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Komunikasi Dan Informatika,
Universitas Muhammadiyah Surakarta**

Abstrak

Game online adalah media populer yang menghibur pengguna dan berpotensi meningkatkan kualitas hidup mereka. Orang-orang sering memainkan game online PUBG, dan ini terus berlanjut. Namun, untuk menghindari kecanduan, pengguna harus mewaspadainya. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menyelidiki bagaimana bermain game online mempengaruhi perilaku siswa ketika terlibat dalam gameplay PUBG. Penelitian ini menggunakan target sampling, atau pengambilan sampel dengan pertimbangan tertentu, bersamaan dengan metode penelitian kuantitatif. Data primer yang dikumpulkan melalui penyebaran kuesioner merupakan jenis data yang digunakan. Sampel penelitian ini adalah 62 siswa SMA 3 Boyolali yang gemar bermain PlayerUnknown's Battlegrounds (PUBG). Temuan penelitian menunjukkan bahwa di kalangan siswa SMA 3 Boyolali, variabel bermain game online PlayerUnknown's Battlegrounds mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap perilaku sosial.

Kata Kunci: game online, PUBG, siswa, perilaku sosial.

Abstract

Online games are a popular medium that entertain users and have the potential to improve their quality of life. People use PUBG a lot, and it keeps getting better. However, to avoid addiction, users must be aware of it. The aim of this study was to investigate how playing online games influences students' behavior when engaging in PUBG gameplay. This research uses target sampling, or sampling with certain considerations, along with quantitative research methods. Primary data collected through distributing questionnaires is the type of data used. The sample for this research was 62 students from SMA 3 Boyolali who liked playing PlayerUnknown's Battlegrounds (PUBG). Research findings show that among SMA 3 Boyolali students, the variable playing the online game PlayerUnknown's Battlegrounds has a significant influence on social behavior.

Keywords: online games, PUBG, students, social behavior.

1. PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Salah satu platform yang paling banyak digunakan untuk kesenangan pengguna yang dapat meningkatkan kualitas hidup pengguna adalah game online (Agag, Khashan, dan Gayaar, 2019). Game online ini tidak hanya sangat populer di negara-negara industri tetapi juga di

negara-negara berkembang seperti Cina, Malaysia, Filipina, Brasil, dan India.

Gamer memiliki opsi untuk memainkan Player Unknown's Battlegrounds (PUBG), di Xbox One, PC, atau perangkat seluler. Game battle royale PUBG adalah game siaran langsung internet multipemain (Chris, 2021). Tencent, perusahaan induk perusahaan multinasional Tiongkok, adalah pengembang game tersebut. Johana Arkiang mengklaim PUBG merupakan singkatan dari Player Unknown's Battlegrounds, sebuah game online yang bisa menampung hingga 100 pemain sekaligus. Kelompok beranggotakan seratus orang ini akan berusaha hidup di sebuah pulau dengan membunuh satu sama lain. Dan pemenangnya adalah orang terakhir yang masih hidup. Saat ini peringkat kedua di AppStore dan Google Play Store dalam hal popularitas di antara game strategi adalah game ini, yang diciptakan oleh orang Irlandia bernama Brendan Greence.

Menurut jajak pendapat Rakuten Insight yang dilakukan pada bulan Maret 2020, mayoritas gamer online berusia antara 16 dan 24 tahun (Statista, 2021). Namun menurut jajak pendapat AARP tahun 2019, rentang usia orang yang bermain game online telah meluas hingga mencakup orang berusia di atas 30 tahun. Berdasarkan penelitian sebelumnya, portal tersebut menunjukkan bahwa perbedaan utama antara pemain generasi muda dan tua adalah berapa lama mereka bermain game online. menghabiskan waktu bermain game streaming langsung online (AARP, 2019).

Statistik menunjukkan bahwa PUBG digunakan secara luas oleh semua pengguna dan hanya akan berkembang di masa depan (Newzoo, 2018). Namun, masalah utama di sini adalah bahwa semakin lama mereka bermain game online, semakin lama mereka tidak menyadarinya (Newzoo, 2018). Ketika seseorang sering bermain game online, mereka berisiko mengalami kecanduan karena meskipun tidak menang, mereka akan terus mencoba hingga berhasil, atau mungkin merasa tidak puas jika tidak menang, bahkan tidak akan bosan dan akan mengulangnya terus menerus.

Berbagai dampak atau pengaruh game online PUBG pasti dapat diamati dari waktu ke waktu, baik positif maupun negatif. Raghvendra, Daideepya, Vivek, dan Alok (2020) mengklaim bahwa PUBG menuai kritik karena dampak buruknya terhadap pengguna, termasuk potensi kecanduan dan waktu bermain game yang berlebihan. Selain itu, PUBG punya banyak sekali elemen kekerasan yang dapat berdampak pada pemain baik secara langsung maupun jangka panjang, terutama pada cara mereka berperilaku unsur kekerasan (Raghvendra dkk., 2020 Menurut Simone, Dimitrij, Katharina dan Jurgen. (2019), pemain yang selalu terkena kekerasan game online cenderung mengungkapkan perilaku agresif atau akan kurang empati.

Artinya oleh agresif adalah bahwa para pemain mungkin memiliki niat untuk menyakiti orang lain (Simone et.al, 2019). Tindakan cepat perlu diambil terkait dengan masalah karena jika para pemain terus melakukan rutinitas yang sama dengan memainkan PUBG untuk waktu yang lama, itu mungkin mengorbankan nyawa pemain (Simone et.al, 2019).

Adapun efek positif dari game ini juga cukup banyak, diantaranya; meningkatkan kinerja otak, mengajarkan sportivitas, mengasah kemampuan multitasking, melatih cara kerja tim, mengajarkan survive, dan masih banyak lagi. Seiring berjalannya waktu, kemajuan-kemajuan dari game ini juga terlihat dengan banyaknya turnamen offline ataupun online yang diadakan secara local, nasional, hingga internasional.

Perilaku sosial adalah kegiatan yang melibatkan orang lain, kegiatan yang melibatkan sosialisasi terhadap perilaku yang dapat diterima oleh orang lain, serta mempelajari peran-peran sosial yang dapat diterima oleh orang lain.

Perilaku sosial terbagi menjadi dua yaitu perilaku positif dan perilaku negatif. Perilaku positif inilah yang diharapkan oleh para orang tua dan masyarakat. Sedangkan perilaku negatif ditunjukkan dengan perilaku siswa yang menyimpang. Penyimpangan bisa didefinisikan perilaku yang tidak berhasil menyesuaikan diri diri dengan kehendak masyarakat.

Dari latar belakang diatas dapat ditarik rumusan masalah yaitu bagaimana dampak bermain game online pada perilaku sosial siswa dalam kasus PUBG?.

Dengan demikian, dalam penelitian ini peneliti bertujuan untuk mempelajari dampak bermain game online dan perilaku agresif siswa saat bermain game dalam kasus PUBG. Penelitian terkait masalah ini dapat membantu semua orang, terutama pemain PUBG untuk mengetahui tentang konsekuensi yang mungkin mereka hadapi jika mereka tidak mengontrol waktu, mereka bermain game online.

Berdasarkan semua data yang peneliti miliki keluar dengan kesimpulan dan alasan mengapa masalah perilaku di antara para pemain game terus meningkat karena game PUBG memang membuat para pemain menjadi kecanduan dan akhirnya membuat mereka bermasalah dengan perilaku mereka. Studi sebelumnya juga mendukung bahwa semakin banyak penggunanya terkena game kekerasan, semakin agresif penggunanya (Shao dan Wang, 2019). Oleh karena itu, peneliti saat ini telah prediksi masalah terkait kecanduan PUBG dan perilaku di kalangan siswa akan terus meningkat di masa depan jika tidak ada tindakan yang diambil untuk mengatasi masalah ini. Selanjutnya, agar memiliki pemahaman yang lebih baik, saat ini peneliti telah mengidentifikasi beberapa alasan mengapa topik penelitian ini masih

mendapat perhatian dari para peneliti. Pertama, topik ini masih populer di kalangan peneliti di Indonesia, terutama pelajar dan siswa masih bermain PUBG dan popularitasnya akan meningkat terus meningkat terutama di tahun 2022. Alasan lain Topik ini masih populer di kalangan peneliti karena kecanduan PUBG dan perilaku adalah isu terkini yang terjadi di kalangan siswa. Dari alasan tersebut dapat dijadikan alasan banyaknya artikel diterbitkan berkaitan dengan topik penelitian terus meningkat hingga tahun 2022. Penelitian ini mengilustrasikan kumpulan ide tentang bagaimana penelitian lebih lanjut tentang tren kecanduan game online di kalangan siswa dan mengidentifikasi faktor yang mengarah pada perilaku positif dan negatif dalam game khususnya melalui PUBG. Penelitian ini juga akan bermanfaat bagi mereka yang tertarik dan ingin tahu lebih banyak tentang topik penelitian ini. Selain itu, masa depan peneliti juga didorong untuk melakukan penelitian lebih lanjut mengenai hal ini.

1.2. Penelitian Relevan

Banyaknya siswa yang bermain game online PUBG sehingga membuat mereka malas belajar dan menyebabkan mereka menunda - nunda tugas yang diberikan guru, merupakan konteks penelitian yang melatarbelakangi penelitian Syafitri (2020), Dampak Game Online PUBG Terhadap Perilaku Prokrastinasi Siswa SDN 01 Wiroditan. Akibatnya hasil belajar siswa kurang mencapai KKM. Medan pertempuran adalah subjek penelitian. Dampak game online PlayerUnknown's Battlegrounds (PUBG) terhadap perilaku prokrastinasi siswa di SDN 01 Wiroditan Bojong Kabupaten Pekalongan menjadi permasalahan yang terungkap dalam penelitian ini . Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana pengaruh game online PlayerUnknown's Battlegrounds (PUBG) terhadap siswa SDN 01 Wiroditan Bojong Kabupaten Pekalongan yang cenderung melakukan prokrastinasi. Siswa dijadikan sampel penelitian , dan metode kualitatif digunakan dalam penelitian ini. Penelitian ini menggunakan metodologi deskriptif kualitatif, yaitu mendeskripsikan informasi yang diperoleh dari sumber data dan fakta. Informasi melalui wawancara dan angket observasi. Temuan penelitian menunjukkan bahwa penundaan siswa dapat dipengaruhi oleh game online PlayerUnknown's Battlegrounds (PUBG).

Dalam penelitian Ismi (2020) yang berjudul Dampak Game Online Terhadap Perilaku Siswa di Lingkungan SMA Negeri 1 Bayang, motivasi belajar bermula dari fakta bahwa bermain game online dapat menimbulkan kecanduan, menurunnya motivasi belajar siswa, dan hilangnya disiplin secara bertahap. Dalam dunia maya game online, siswa tidak memperdulikan apapun kecuali temannya. Penelitian kualitatif dan metode deskriptif merupakan pendekatan

penelitian yang digunakan. Kepala sekolah, guru PPKn, wali kelas, siswa SMA Negeri 1 Bayang, orang tua siswa, dan masyarakat setempat berperan sebagai informan. Yaitu pengumpulan data dilakukan dengan dokumentasi, wawancara, dan observasi. Setelah perolehan data, teori Miles dan Huberman diterapkan pada analisis data. Berdasarkan hasil penelitian, terdapat dua jenis pengaruh game online terhadap perilaku siswa di lingkungan SMA Negeri 1 Bayang, yaitu: dampak positif berupa peningkatan keramahan, dan dampak negatif berupa menurunnya motivasi belajar. Untuk melakukan upaya tersebut, orang tua dan guru melakukan pendampingan terhadap anak dengan memberikan nasehat, melakukan razia telepon seluler, dan memantau akun media sosial bersama orang tua siswa.

1.2.1 Teori Kultivasi

Kerangka komunikasi dan sosiologi yang dikenal sebagai "teori kultivasi" menyatakan bahwa paparan media yang berkepanjangan mengubah pandangan dunia dan perilaku konsumen media. Teori kultivasi dalam media lebih menekankan bagaimana dampak yang dicapai dari seseorang ketika mengkonsumsi media. Hal itu didukung dari pernyataan Morrisson (2013:519) bahwa teori kultivasi adalah teori yang memperkirakan dan menjelaskan dalam pembentukan persepsi, pengertian dan kepercayaan mengenai dunia sebagai hasil dari mengkonsumsi media dalam jangka panjang. Jadi, dalam teori kultivasi ini kebanyakan dari apa yang kita ketahui sebenarnya tidak kita alami sendiri, melainkan dengan adanya cerita-cerita yang kita dapat dari media.

Teori ini juga mengemukakan bahwa paparan yang berlebihan terhadap media massa, terutama melalui program hiburan seperti film, televisi, dan permainan video, dapat membentuk pandangan dunia dan keyakinan individu tentang realitas sosial.

Dalam konteks pengaruh bermain game online PUBG terhadap perilaku sosial di kalangan siswa SMA 3 Boyolali, teori kultivasi dapat memberikan wawasan yang relevan. Game online PUBG telah menjadi salah satu fenomena yang populer di kalangan remaja, dan dengan popularitasnya yang terus meningkat, penting untuk memahami dampaknya terhadap perilaku sosial siswa.

Dalam konteks perilaku sosial, bermain game online PUBG mungkin mempengaruhi cara siswa berinteraksi dengan orang lain di kehidupan nyata. Mereka mungkin lebih cenderung mengadopsi perilaku agresif, kurang empati, dan sulit bekerja dalam tim. Selain itu, bermain game online PUBG juga dapat mempengaruhi kualitas interaksi sosial siswa, seperti kemampuan komunikasi, resolusi konflik, dan pengembangan hubungan yang sehat.

Namun, penting untuk dicatat bahwa pengaruh bermain game online PUBG terhadap perilaku sosial tidak bisa dipandang sebagai satu-satunya faktor penentu. Faktor-faktor lain, seperti lingkungan sosial, pendidikan, nilai-nilai keluarga, dan pengalaman pribadi juga dapat memainkan peran penting dalam membentuk perilaku sosial siswa.

Dalam rangka mengelola pengaruh bermain game online PUBG terhadap perilaku sosial siswa SMA 3 Boyolali, pendekatan yang komprehensif perlu diterapkan. Hal ini termasuk mengintegrasikan pendidikan tentang perilaku sosial yang baik, mempromosikan kesadaran akan dampak bermain game online, mendorong partisipasi dalam kegiatan sosial yang positif, dan melibatkan keluarga dan lembaga pendidikan dalam mendukung perkembangan sosial siswa.

Dimungkinkan untuk mendorong perilaku sosial yang positif dan membantu siswa dalam mengembangkan keterampilan interpersonal yang sehat dengan mengambil tindakan pencegahan dan intervensi yang tepat setelah pemahaman yang lebih baik tentang dampak bermain game online PlayerUnknown's Battlegrounds (PUBG) terhadap perilaku sosial siswa SMA 3 Boyolali berbasis pada teori kultivasi telah ditetapkan.

2. METODE

Untuk menganalisis dan menyajikan hasil data secara teoritis tanpa memerlukan data numerik, penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif. Teknik pengumpulan data, seperti observasi, digunakan, dan literatur dari jurnal penelitian sebelumnya dipelajari. Dalam penelitian ini dilakukan observasi terhadap populasi dan sampel. Sugiyono mengartikan populasi sebagai suatu kategori luas yang terdiri dari benda-benda atau orang-orang dengan atribut dan kualitas tertentu yang dipilih peneliti untuk dipelajari guna menarik kesimpulan (Sugiyono, 2010). Populasi penelitian ini adalah siswa SMA yang mempunyai minat bermain game online. Sugishiro menegaskan bahwa sampel mencerminkan ukuran dan susunan populasi (Sugishiro, 2016). Target sampling atau pengambilan sampel dengan pertimbangan tertentu merupakan teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini. Sampelnya adalah siswa SMA 3 Boyolali yang gemar bermain PlayerUnknown's Battlegrounds.

Metode pengumpulan data: Ada banyak cara untuk mengumpulkan, mengatur, mengambil, dan menyusun data survei (Suwartono, 2014). Untuk mengumpulkan data yang diperlukan untuk penelitian, digunakan instrumen dan metode pengumpulan data yang tepat. Karena penelitian adalah upaya ilmiah, informasi yang dikumpulkan untuk membantu penelitian harus berguna untuk tujuan proyek. Strategi pengumpulan data non-tes yang menggabungkan kuesioner dan observasi digunakan dalam survei ini. Prosedur yang digunakan

untuk memperoleh data dijelaskan di bawah ini.

Selama proses pengumpulan data, observasi digunakan oleh peneliti dan rekan-rekannya untuk mendokumentasikan informasi yang diamati. Dirancang sebagai suatu teknik pengumpulan informasi dengan mengamati secara dekat keadaan atau kejadian di lapangan. Kuesioner: Kuesioner, menurut Sugiyono, adalah suatu teknik pengumpulan data yang pesertanya diberikan daftar pertanyaan dan jawaban tertulis. Sedangkan menurut Sugishirono, Kuesioner adalah metode pengumpulan data yang melibatkan penyediaan daftar pertanyaan tertulis kepada peserta, yang dapat dikirim secara langsung, melalui surat, atau online.

Skala Likert merupakan skala pengukuran yang digunakan untuk mengukur variabel-variabel dalam penelitian ini :

- Angka 1 = Tidak Pernah
- Angka 2 = Jarang
- Angka 3 = Kadang-kadang
- Angka 4 = Sering
- Angka 5 = Selalu

Metode penilaian “Skala Likert” umumnya diterapkan dalam kuesioner penelitian ini. “Skala Likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang terhadap fenomena sosial tertentu,” ungkap Sugiyono (2016:93) tentang penggunaan skala.

Tabel 1. Variabel X (Game Online PUBG)

No	Pertanyaan
1.	Saya bermain game online PUBG
2.	Saya setiap waktu bermain game online PUBG
3.	Saya dalam sehari bermain game online PUBG lebih dari 3 kali
4.	Saya setiap bermain game online PUBG lebih dari 1 jam sehari
5.	Saya bermain game online PUBG sebagai hobi untuk menghilangkan rasa bosan
6.	Saya bermain game online PUBG pada waktu siang atau malam hari
7.	Saya menekuni game online PUBG sudah lebih dari 1 tahun
8.	Saya bermain game online PUBG sampai lupa mengerjakan tugas sekolah

Tabel 2. Variabel Y (Perilaku Sosial Agresif)

No	Pertanyaan
1.	Saya berkelahi dengan teman lain karena permainan game online PUBG
2.	Saya membuli atau dibuli dengan teman lain karena pengaruh permainan game online PUBG
3.	Saya bisa menerapkan pengaruh baik yang ada di game online PUBG di dunia nyata kepada orang lain
4.	Saya bolos jam pelajaran hanya untuk bermain game online PUBG
5.	Konsentrasi saya semakin berkurang dalam segala hal akibat keseringan bermain game online PUBG
6.	Saya terlalu asyik bermain game online PUBG dan menjadi malas belajar
7.	Saya lebih suka bermain game online PUBG daripada bermain dengan teman sebaya

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Hasil Penelitian

3.1.1 Deskripsi Data

Penulis menganalisis data dari kuesioner responden yang telah diisi, yang dikumpulkan menggunakan skala Likert 5 poin. Setelah itu, responden diminta untuk memilih indikator-indikator dalam skala Likert, dengan jawaban mereka diberi nilai sebagai berikut: (1) Tidak Pernah, (2) Jarang, (3) Kadang-kadang, (4) Sering, dan (5) Selalu, yang termasuk dalam kategori berikut :

Tabel 3. Kategori Skor Jawaban

Skor	Kategori
1	Tidak Pernah
2	Jarang
3	Kadang-kadang
4	Sering
5	Selalu

Sumber: Data Primer, 2023

Data yang penulis dapatkan adalah 62 responden dari populasi 972 siswa kelas X sampai XII SMA 3 BOYOLALI. Selain itu, penulis menggunakan target sampling yaitu pengambilan sampel dengan pertimbangan tertentu. Siswa SMA 3 Boyolali penggemar PUBG dijadikan sebagai sampel penelitian.

Tabel 4. Domografi Responden

Demografi	Identifikasi	Frekuensi	Persentase (%)
Jenis Kelamin	Perempuan	29	46,80%
	Laki-laki	33	53,20%
	Total	62	100,00%
Umur	16 Tahun	8	12,90%
	17 Tahun	17	27,40%
	18 Tahun	28	45,20%
	19 Tahun	9	14,50%
	Total	62	100,00%

Sumber: Data Primer, 2023

Profil demografi siswa yang bermain game online PUBG di kalangan siswa SMAN 3 Boyolali diperoleh dari hasil tabel pemetaan demografi responden di atas. Hal ini menunjukkan bahwa, sebesar 53,20%, laki-laki mendominasi sampel. Mayoritas yang menjawab kuesioner (45,20%) berusia 18 tahun ke atas.

3.1.2 Pengujian Persyaratan Validitas

a. Uji Validitas

Tujuan dari uji validitas adalah untuk mengevaluasi seberapa baik suatu kuesioner atau alat ukur menjamin keakuratan alat ukur tersebut. Suatu item pertanyaan dikatakan valid apabila hitungnya lebih besar dari hitung tabel pada taraf signifikan ($\alpha = 0,05$). Apabila r hitung lebih kecil dari r tabel ($\alpha = 0,05$), maka instrumen dianggap tidak valid.

Tabel 5. Uji Validitas Variabel Game Online PUBG

Item Soal	Pearson Corelation (R Hitung)	R Table (5%)	Keterangan
X.1	0,745	0,2108	Valid
X.2	0,783	0,2108	Valid
X.3	0,832	0,2108	Valid
X.4	0,691	0,2108	Valid
X.5	0,529	0,2108	Valid
X.6	0,589	0,2108	Valid
X.7	0,656	0,2108	Valid
X.8	0,494	0,2108	Valid
X.9	0,668	0,2108	Valid
X.10	0,629	0,2108	Valid

Sumber: Data Primer, 2023

Tabel 6. Perilaku Sosial

Item Soal	Pearson Corelation (R Hitung)	R Table (5%)	Keterangan
Y.1	0,658	0,2108	Valid
Y.2	0,487	0,2108	Valid
Y.3	0,341	0,2108	Valid
Y.4	0,318	0,2108	Valid
Y.5	0,420	0,2108	Valid
Y.6	0,533	0,2108	Valid
Y.7	0,558	0,2108	Valid
Y.8	0,481	0,2108	Valid
Y.9	0,432	0,2108	Valid
Y.10	0,626	0,2108	Valid
Y.11	0,669	0,2108	Valid
Y.12	0,564	0,2108	Valid
Y.13	0,590	0,2108	Valid
Y.14	0,558	0,2108	Valid
Y.15	0,494	0,2108	Valid
Y.16	0,458	0,2108	Valid
Y.17	0,364	0,2108	Valid
Y.18	0,304	0,2108	Valid
Y.19	0,320	0,2108	Valid
Y.20	0,285	0,2108	Valid

Sumber: Data Primer, 2023

Apabila terdapat korelasi yang signifikan antara skor item dengan skor keseluruhan yang ditentukan dengan Korelasi Pearson (Perhitungan R) atau jika nilai korelasi masing-masing item dibandingkan dengan nilai korelasi tabel (r tabel), maka instrumen dianggap sah. Instrumen dikatakan valid apabila r hitung lebih besar dari r tabel. Dengan jumlah responden 62 orang, nilai r tabel lebih besar dari 0,2108 menunjukkan bahwa seluruh item pernyataan dapat dianggap valid. Tabel diatas menunjukkan bahwa item pernyataan variabel game online PUBG dan perilaku sosial mempunyai nilai korelasi yang lebih besar dari r tabel pada taraf $\alpha = 0,05\%$.

b. Uji Reliabilitas

Pengujian reliabilitas menggunakan variabel-variabel yang diteliti untuk menilai konsistensi kuesioner dan menentukan tingkat reliabilitasnya. Nilai Cronbach's Alpha akan digunakan untuk mengukur uji reliabilitas penelitian. Suatu variabel dianggap reliabel jika nilai Cronbach alpha-nya lebih besar dari 0,60, dan dianggap tidak reliabel jika kurang dari 0,60.

Tabel 7. Uji Reliabilitas

Variabel	Reliabilitas	Keterangan
Game Online PUBG	0,854	Reliabel
Perilaku Sosial	0,725	Reliabel

Sumber: Data Primer, 2023

Item pernyataan yang reliabel digunakan untuk menguji reliabilitas instrumen. Jika nilai koefisien reliabilitas suatu instrumen lebih besar dari 0,6 maka dianggap reliabel. Setiap nilai koefisien alpha pada hasil uji reliabilitas yang ditampilkan pada tabel di atas lebih besar dari 0,6 menunjukkan instrumen dinyatakan reliabilitas. Item pernyataan yang reliabel digunakan untuk menguji reliabilitas instrumen..

c. Analisis Statistik Deskriptif

Tujuan analisis deskriptif adalah untuk memberikan ringkasan jumlah kuesioner yang dikembalikan dan perbandingannya dengan jumlah kuesioner yang dikirimkan. Untuk itu disajikan tabel yang berisi nilai rata-rata (mean), standar deviasi, varians, maksimum, dan minimum yang diperoleh dari tanggapan yang diterima responden.

Tabel 8. Analisis Statistik Deskriptif

Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
X	62	13,00	47,00	38,2097	7,04584
Y	62	41,00	88,00	70,8387	9,46295
Valid N (listwise)	62				

Sumber: Data Primer, 2023

Tabel diatas mengindikasikan yaitu ada total 62 data responden. Berikut hasil menguji statistik deskriptif:

1. Variabel Game Online PUBG (X) bernilai minimum sebanyak 13,00, nilai maksimumnya sebanyak 47,00, sementara skor rerata (*mean*) sebanyak 38.2097 bernilai standar deviasi sebanyak 7,04584.
2. Variabel Perilaku Sosial (Y) bernilai minimum sebanyak 41,00, nilai maksimumnya sebanyak 88,00, sementara skor rerata (*mean*) sebanyak 70,8387 bernilai standar deviasi sebanyak 9,46295.

d. Uji Asumsi Klasik

1. Uji Normalitas

Mengetahui nilai residu dalam model regresi berdistribusi normal dari nilai residu merupakan tujuan dari uji normalitas. Uji Kolmogorov Smirnov digunakan dalam uji normalitas penelitian ini. Sisa data berdistribusi normal jika nilai probabilitasnya kurang dari atau sama dengan 0,05.

Tabel 9. Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		62
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	,0000000
	Std. Deviation	6,88296992
Most Extreme Differences	Absolute	,066
	Positive	,066
	Negative	-,046
Kolmogorov-Smirnov Z		,520
Asymp. Sig. (2-tailed)		,949

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

Sumber: Data Primer, 2023

Nilai signifikansi Asymp. (2-tailed) sebesar 0,949 yang berarti jika lebih besar dari 0,05 maka data berdistribusi normal sesuai tabel diatas. Dengan demikian, dapat dikatakan sebaran datanya normal.

2. Uji Multikolinearitas

Tujuan dari uji multikolinearitas adalah untuk menunjukkan adanya korelasi atau hubungan yang signifikan antar variabel independen. Model regresi dianggap tidak memiliki multikolinearitas jika nilai toleransinya kurang dari 0,1 dan variance inflasi faktor (VIF) lebih besar dari 10.

Tabel 10. Uji Multikolinearitas

Coefficients^a

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.	Collinearity Statistics		
	B	Std. Error	Beta			Tolerance	VIF	
1	(Constant)	35,622	4,899	,686	7,272	,000	1,000	1,000
	X	,922	,126		7,308	,000		

a. Dependent Variable: Y

Sumber: Data Primer, 2023

Tabel hasil uji multikolinearitas di atas menunjukkan bahwa nilai toleransi $1,000 > 0,10$ dan nilai VIF $1,000 < 10$ untuk Game Online PUBG (X) sama-sama lebih tinggi dari 10. Dengan demikian, dapat dikatakan tidak terdapat multikolinearitas pada penelitian data.

3. Uji Heteroskedastisitas

Tujuan dari uji heteroskedastisitas adalah untuk mengetahui apakah varians dari residu dalam suatu regresi tidak sama antar observasi. Uji Spearman digunakan dalam penelitian ini untuk menguji heteroskedastisitas. Apabila nilai signifikansi $> 0,05$ maka tidak terjadi heteroskedastisitas.

Tabel 11. Uji Heteroskedastisitas

Correlations			X	Unstandardized Residual
Spearman's rho	X	Correlation Coefficient	1,000	-,040
		Sig. (2-tailed)	.	,757
		N	62	62
	Unstandardized Residual	Correlation Coefficient	-,040	1,000
		Sig. (2-tailed)	,757	.
		N	62	62

Sumber: Data Primer, 2023

Variabel Game Online PUBG (X) mempunyai nilai signifikansi sebesar $0,757 > 0,05$ pada persamaan diatas, sesuai dengan hasil uji heteroskedastisitas pada tabel diatas. Dengan demikian, dapat dikatakan gejala heteroskedastisitas tidak ada.

e. Uji Analisis Regresi Linier Berganda

Tabel 12. Regresi Linier Berganda

Variabel	Persamaan		
	Beta	t	Sig
Konstanta	35,622	7,272	0,000
X	0,922	7,308	0,000
R²	0,462		
F	53,410		
Sig	0,000		

Sumber: Data Primer, 2023

Nilai konstanta persamaan di atas adalah sebesar 35,622 yang menunjukkan bahwa Perilaku Sosial (Y) mempunyai nilai sebesar 35,622 jika variabel Game Online PUBG (X) dianggap nol. Koefisien Regresi Variabel (X) Game Online PUBG, Nilai koefisien regresi sebesar 0,922 menunjukkan bahwa Perilaku Sosial (Y) akan naik sebesar 0,922 setiap kenaikan satu satuan pada variabel Game Online PUBG (X).

f. Uji Hipotesis

1. Uji t

Besarnya pengaruh masing-masing variabel independen terhadap variabel dependen ditampilkan dengan menggunakan uji t. Dapat disimpulkan suatu variabel independen berpengaruh signifikan terhadap variabel dependen jika nilai signifikansinya kurang dari 0,05 (5%).

Tabel 13. Uji t

Coefficients^a

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	35,622	4,899		7,272	,000
X	,922	,126	,686	7,308	,000

a. Dependent Variable: Y

Sumber: Data Primer, 2023

Variabel Game Online PUBG (X) menghasilkan nilai signifikan sebesar 0,000 berdasarkan tabel diatas, menunjukkan bahwa nilai signifikansi tersebut kurang dari 0,05. Selain itu diketahui bahwa variabel Game Online PUBG (X) mempunyai nilai t hitung sebesar 1,671. Berdasarkan nilai t hitung sebesar 7,308 > t tabel 1,671 maka hipotesis dianggap dapat diterima. Hal ini menunjukkan bahwa Perilaku Sosial (Y) dipengaruhi secara signifikan oleh Variabel Game Online PUBG (X).

2. Uji F

Untuk mengetahui pengaruh gabungan (simultan) variabel bebas dan variabel terikat digunakan uji statistik F. Hipotesis anova yang menyatakan bahwa semua variabel independen layak menjelaskan variabel dependen yang diteliti, dapat diterima jika signifikansinya kurang dari 0,05.

Tabel 14. Uji F

ANOVA^a

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	2572,495	1	2572,495	53,410	,000 ^b
	Residual	2889,892	60	48,165		
	Total	5462,387	61			

a. Dependent Variable: Y

b. Predictors: (Constant), X

Sumber: Data Primer, 2023

Hasil uji F tabel diatas menunjukkan nilai F sebesar 53,410 dengan tingkat signifikansi 0,000. Oleh karena itu, nilai signifikansi Uji F kurang dari 0,05 yang berarti variabel-variabel dalam model dianggap layak digunakan dalam penelitian ini.

3. Uji R²

Uji untuk mengetahui jarak antara variabel independen dan dependen disebut Koefisien determinasi (R²). Kisaran nilai R² adalah 0 sampai 1 ($0 \leq R^2 \leq 1$). Nilai R² yang rendah menunjukkan terbatasnya kemampuan independen terhadap variasi variabel dependen.

Tabel 15. Uji R²

Model Summary^b

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	,686 ^a	,471	,462	6,94009

a. Predictors: (Constant), X

b. Dependent Variable: Y

Sumber: Data Primer, 2023

Berdasarkan hasil uji adjusted R² menunjukkan besarnya nilai adjusted R² pada persamaan 1 sebesar 0,462 yang berarti variable dependen yang dapat dijelaskan variable dependen sebesar 46,2%. Hal ini

menunjukkan bahwa 46,2% besarnya Perilaku Sosial (Y) dapat dijelaskan oleh Variabel Game Online PUBG (X), sedangkan sisanya 53,8% dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini.

3.2 Pembahasan

Berdasarkan temuan uji statistik, koefisien regresi variabel Game PUBG Online (X) sebesar 0,922 dengan nilai signifikansi sebesar 0,000 menunjukkan bahwa nilai signifikansinya kurang dari 0,05. Selain itu diketahui bahwa variabel game online PUBG (X) mempunyai nilai t hitung sebesar 7,308. Berdasarkan nilai t hitung sebesar $7,308 > t \text{ tabel } 1,671$ maka hipotesis dianggap dapat diterima. Berdasarkan penelitian ini, perilaku sosial SMAN 3 Boyolali (Y) dipengaruhi secara signifikan oleh Game Online PUBG (X).

Beberapa dari siswa bermain saat pembelajaran disekolah dilakukan. Ada yang terpengaruh emosinya sampai dibawa di lingkup sosial hingga ada yang berkelahi. Namun ada juga yang bisa mengontrol dan bisa mengatur sesuai kondisi. Hal ini perlu diperhatikan dan harus dikontrol supaya bisa efektif dan tidak menyebabkan kecanduan yang menimbulkan hal negatif.

Siswa merasa terdorong untuk memainkan game tersebut sepanjang waktu, yang dapat menyebabkan mereka lupa waktu dan melupakan pekerjaan dan tugasnya. Tentu saja, terdapat efek tambahan dari bermain game online secara berlebihan terhadap perilaku, hubungan interpersonal, dan kesehatan (Wahyuni, 2021). Ketika siswa gagal menyelesaikan tugasnya, guru dapat memberikan peringatan, menanyakan mengapa mereka tidak menyelesaikan tugasnya, dan kemudian memberi mereka tenggat waktu tambahan (Safitri, 2020).

PUBG adalah genre game online yang populer dan banyak dimainkan. Selain itu, kompetisi dan e-sports juga sering diadakan. Fakta bahwa PUBG sering melakukan pembaruan untuk mempertahankan tampilan yang menarik adalah alasan lain mengapa PUBG sangat disukai oleh para pemain. Pelajar yang bermain PUBG online pada waktu dan lokasi berbeda menjadi kecanduan terhadap game tersebut. Dampak negatif dari bermain game online antara lain penggunaan yang berlebihan, emosi yang tidak menyenangkan, dan reaksi yang tidak menyenangkan. Namun, game online juga menumbuhkan sifat-sifat positif seperti persaingan, empati, dan kerja sama (Istikomah et al., 2022). Pelajar masa kini dapat menghabiskan waktu berjam-jam tanpa berbicara dengan teman, keluarga, atau orang lain dengan melakukan aktivitas seperti mengakses Instagram, Twitter, streaming film, dan media lainnya. Mereka tidak sebatas bermain game saja. Oleh karena itu, bersosialisasi melalui game online tidak selalu buruk.

Berdasarkan data yang dikumpulkan pada saat penelitian, hasil data menunjukkan bahwa perilaku agresif siswa berdampak pada lingkungan di sekitarnya. Secara khusus, siswa yang mengutamakan game online cenderung bermain game hingga lupa waktu dan malas berinteraksi dengan kehidupan nyata. Dalam hal ini, banyak siswa yang kesulitan dalam belajar dan mencatat tugas sekolah karena sering memainkan game online PlayerUnknown's Battlegrounds (PUBG) hingga lupa waktu dan lupa menyelesaikan tugasnya.

4. PENUTUP

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan pada bab-bab sebelumnya, maka peneliti menarik kesimpulan bahwa game online PUBG berpengaruh terhadap perilaku sosial dengan nilai signifikan 0,000 yang berarti nilai signifikan kurang dari 0,05. Diketahui juga nilai t hitung variabel game online PUBG (X) adalah sebesar 7,308. Karena nilai t hitung $7,308 > t_{table} 1,671$, maka dapat disimpulkan bahwa game online PUBG berpengaruh secara signifikan terhadap perilaku sosial SMAN 3 Boyolali.

Menurut penelitian ini, sebagian besar siswa bermain game online tanpa henti hingga mereka mengalami kecanduan. Dampak negatif dari bermain game online antara lain penggunaan yang berlebihan, emosi yang tidak stabil, dan reaksi yang tidak menyenangkan. Namun, game online juga memiliki efek positif seperti kompetisi, empati, dan kerja tim. Untuk mengoptimalkan pembelajaran di sekolah, siswa harus mampu memanfaatkannya secara bijak dan tidak menyalahgunakannya secara berlebihan.

Peneliti dapat merekomendasikan hal-hal berikut berdasarkan analisis dan temuan penelitian yang dilakukan di SMAN 3 Boyolali: hendaknya orang tua selalu mendampingi anaknya dan sebaiknya memberikan batasan waktu bermain game online agar anak belajar tanggung jawab. Diharapkan para pelajar untuk terus meningkatkan pendidikannya dan membatasi permainannya hanya pada internet. Untuk mencegah siswa menjadi kecanduan game online, sekolah harus melakukan sosialisasi mengenai dampak negatif dari bentuk hiburan tersebut.

PERSANTUNAN

Alhamdulillahirrabbi'lalamin, peneliti panjatkan puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah hadir serta atas rahmat dan karunia-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan publikasi ilmiah ini dengan sukses. Salam dan shalawat kami panjatkan kepada Nabi Muhammad SAW, dengan harapan agar kami termasuk di antara hamba-hamba yang diberi syafaat di *Yaumul Qiyamah*. Agar penulis dapat menyelesaikan penelitian ini, penulis mengucapkan terima kasih kepada orang tua, saudara, Bapak Joko Sutarso, M.Si

selaku dosen pembimbing, informan yang menulis wawancara, teman-teman, dan semua pihak yang tidak mampu menulis secara individu. atas doa, inspirasi, dan dukungan morilnya.

DAFTAR PUSTAKA

- AARP, K. (2019, 16 Desember). Video Game Skor Besar Dengan Lebih Tua Dewasa. Diperoleh dari AARP: <https://www.aarp.org/home-family/personal-technology/info-2019/report-video-games.html>
- Agag, K.G. (2019). Researchgate. Jurnal Perilaku Pelanggan , 101-130. Diambil dari https://www.researchgate.net/publikasi/336092360_Understanding_online_gamers'_niat_untuk_memainkan_permainan_online_dan_efek_pada_kesetiaan_mereka
Sebuah_integrasi_dari_IDT_TAM_dan_TPB
- Andre. (2020, 4 Februari). Apakah Video Game Menimbulkan Kekerasan yang Lebih Besar? Pro Dan Kontra Dari Video Game. Diperoleh dari masalah Anda: <https://youmatter.world/en/violence-pros-cons-video-games/>
- Chris. (2021, 12 April). Apa itu PUBG Mobile dan mengapa semua orang berbicara tentang Battlegrounds PlayerUnknown? Diterima dari Pocket-lint: https://www.pocket-lint.com/games/news/144028-what-is-PUBG-mobile-dan-mengapa-semua-semua-berbicara-tentang-playerunknown-s-medan_pertempuran
- FULLSYNC. (2021). Game online paling populer di tahun 2020. Diakses dari FULLSYNC.
- Juliane, B.K. (2019). Asosiasi Antara Video Gaming dan Fungsi Psikologis. Perbatasan dalam Psikologi.
- Lee, K. (2016). Prediktor kecanduan game online di kalangan orang Korea. Penelitian& Teori Kecanduan, 58-66.
- Marie, A.C. (2019). Video game bermasalah digunakan sebagai emosional strategikoping: Bukti dari sampel gamer MMORPG. Jurnal Kecanduan Perilaku, 25-34.
- Martina. (2017, 16 November). Penduduk asli digital dan imigran digital - bagaimanamereka berbeda. Diperoleh dari Refleksi Digital
- Muhammad, A.R. (2019). Dampak Video Game pada Pemain Perilaku: Survei. Ilmu Komputer Procedia, 575-582.
- Jaringan, L. (2021). KEADAAN GAMING ONLINE – 2019. Diakses dari LimeLightNetworks: <https://www.limelight.com/resources/white-paper/state-of-online-gaming-2019/#:~:text=Video%20gamers%20belanjaan%20an%20rata-rata,daripada%2012%20jam%20a%20minggu>.
- Raunak. (2020, 7 September). Mengapa Game Online Menjadi Sangat terkenal? Diperoleh dari TechnoSports: <https://technosports.co.in/2020/09/07/mengapa-online-gaming-menjadi-begitu-populer/>
- Saklofske, D.H., Yackulic, R.A., & Kelly, I.W. (1986). Kepribadian dan kesendirian. Kepribadian dan Perbedaan Individu, 7, 899-901.

- Shao.R & Wang.Y. (2019) Hubungan Video Game Kekerasan dengan Agresi Remaja: Pemeriksaan Mediasi yang Dimoderasi Memengaruhi. *Perbatasan dalam Psikologi*, 10:384 <https://www.frontiersin.org/artikel/10.3389/fpsyg.2019.00384/lengkap>
- Simone, D.K. (2019). Apakah bermain video game kekerasan menyebabkan agresi? Sebuah memanjang. *Psikiatri Molekuler*, 1220-1234.
- Statista. (2021). Frekuensi bermain game online Singapura 2020 berdasarkan kelompok umur. Diperoleh dari Statista: <https://www.statista.com/stats/1119135/singapore-frequency-of-playing-online-games-oleh-kelompok-usia/>
- Vaishnavi. (2018, 16 September). PUBG — Menjelajahi Game dan Gaya hidup. Diambil dari INDIANFOLK: <https://www.indianfolk.com/PUBG-exploring-gaming-lifestyle-edited/>
- Wang, T.S. (2018). Keluarga yang bermain bersama tetap bersama: Menyelidiki ikatan keluarga melalui video game. *Media Baru dan Masyarakat*, 4074–4094.
- WePC. (2021). Statistik, Tren, dan Data Industri Video Game 2021. Diambil dari wePC: <https://www.wepc.com/news/video-statistik-permainan/>
- Wong, L. (2016). Perilaku dan kecanduan game di antara Hong Kong remaja. *Jurnal Asiatentang Masalah Perjudian dan Kesehatan Masyarakat*.
- Anderson, C. A., Gentile, D. A., & Buckley, K. E. (2017). Violent video game effects on aggression, empathy, and prosocial behavior in eastern and western countries: A meta-analytic review. *Psychological bulletin*, 143(1), 77-107.
- Gentile, D. A., Swing, E. L., Lim, C. G., & Khoo, A. (2019). Video game playing, attention problems, and impulsiveness: Evidence of bidirectional causality. *Psychology of Popular Media Culture*, 8(4), 386-401.
- Elson, M., Breuer, J., van Looy, J., Kneer, J., & Quandt, T. (2018). Comparing apples and oranges? Evidence for pace of action as a confound in research on digital games and aggression. *Journal of Youth and Adolescence*, 47(7), 1465-1482.
- Colder Carras, M., Van Rooij, A. J., Van de Mheen, D., Musci, R., Xuequn, B., & Goldstein, A. L. (2020). Video gaming in a hyperconnected world: A cross-sectional study of heavy gaming, problematic gaming symptoms,
- Nunik Istikomah, M. Yusuf Setya Wardana, dan Henry Januar Saputra (2022). Analisis Dampak Game Online Terhadap Aspek Kehidupan Sosial Pada Siswa Kelas V Sdn 07 Kendaldoyong Kecamatan Petarukan Kabupaten Pematang. *Guru Kita*. 6(2).
- Salsabilla Senja Safitri. (2020). Game Online Dan Pengaruh Interaksi Sosial Di Kalangan Mahasiswa Univeristas Muhammadiyah Surakarta. *Jurnal Edumaspul*. 4 (1).
- Sri Wahyuni. (2021). Pengaruh Permainan Game Online Terhadap Perilaku Menyimpang Anak Sd Inpres Buttatianang II, Rappojawa, Kec. Tallo, Makassar.