

**PENGARUH PENGGUNAAN *GAME ONLINE* TERHADAP
PERILAKU REMAJA DI DESA LAMUNGA KECAMATAN
TALIWANG KABUPATEN SUMBAWA BARAT**

Ida Aulia Mawaddah & Muhammad Parhun

STAI Nahdlatul Wathan Samawa

idaauliamawadah@gmail.com; m.parhun@stainwsamawa.ac.id

Abstract

The widespread use of online games among adolescents has sparked various social debates, highlighting the need for empirical studies on its impact. This study aims to analyze the influence of online game usage on adolescent behavior in Lamunga Village, Taliwang District, West Sumbawa Regency. A quantitative approach was employed using simple linear regression analysis. The results indicate that online game usage does not have a significant influence on adolescent behavior. This is reflected in the coefficient of determination (R Square) value of 0.151, suggesting that only 15.1% of the variation in adolescent behavior can be explained by online game usage, while the remaining 84.9% is influenced by other factors not covered in this study. These findings imply that although online gaming is a prominent phenomenon, its impact on adolescent behavior is not isolated and must be understood within the broader context of social, environmental, and psychological factors.

Keywords: Online Games; Adolescent Behavior; Digital Media Influence; Linear Regression; Rural Youth

Abstrak: Maraknya penggunaan *game online* di kalangan remaja telah menimbulkan berbagai polemik sosial yang mendorong perlunya kajian empiris terhadap dampaknya. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan *game online* terhadap perilaku remaja di Desa Lamunga, Kecamatan Taliwang, Kabupaten Sumbawa Barat. Metode yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif dengan teknik analisis regresi linier sederhana. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *game online* tidak memiliki pengaruh signifikan terhadap perilaku remaja. Hal ini ditunjukkan oleh nilai koefisien determinasi (R Square) sebesar 0,151, yang mengindikasikan bahwa

hanya 15,1% variasi perilaku remaja dapat dijelaskan oleh variabel penggunaan *game online*, sementara 84,9% sisanya dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak dicakup dalam penelitian ini. Temuan ini menunjukkan bahwa meskipun *game online* menjadi fenomena yang menonjol, pengaruhnya terhadap perilaku remaja tidak berdiri sendiri dan perlu dipahami dalam konteks faktor-faktor sosial, lingkungan, dan psikologis lainnya.

Kata Kunci: *Game Online*; Perilaku Remaja; Pengaruh Media Digital; Regresi Linier; Remaja Desa

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi yang sangat pesat telah memengaruhi cara manusia dalam berinteraksi, berkomunikasi, serta memperoleh hiburan. Salah satu bentuk hiburan yang paling diminati, terlebih di lingkungan remaja, yaitu game online. Saat ini, game online telah menjadi bagian dari gaya hidup remaja modern. Fenomena meningkatnya intensitas bermain game online di kalangan remaja menimbulkan berbagai dampak yang kompleks terhadap perilaku mereka. Di satu sisi, game online dapat memberikan manfaat positif, seperti melatih konsentrasi, meningkatkan kemampuan berpikir strategis, hingga membangun kerja sama tim melalui permainan berbasis tim. Tidak sedikit pula remaja yang menemukan komunitas dan teman baru melalui dunia game, yang bagi sebagian dari mereka menjadi bentuk pelarian dari tekanan sosial di dunia nyata. (Wahyuni Dalimunthe, 2023)

Akan tetapi, game online yang berlebihan tanpa pengawasan dan kontrol yang baik dapat menimbulkan konsekuensi negatif. Banyak remaja yang menjadi kecanduan hingga waktu terbuang sia-sia, mengabaikan tugas sekolah, kewajiban di rumah, dan bahkan waktu tidur mereka. Kondisi ini dapat memengaruhi performa akademik, hubungan sosial, dan kesehatan mental. Lebih jauh, muncul kekhawatiran mengenai pengaruh konten dalam game terhadap perkembangan sikap dan perilaku remaja. Beberapa game mengandung unsur kekerasan, kompetisi ekstrem, atau interaksi bebas yang bisa membentuk perilaku agresif, kurang empati, atau kurang kontrol diri. (Hasibuan & Anggreni, 2022)

Masalah ini menjadi semakin relevan karena remaja merupakan usia yang mengarah pada proses menuju pendewasaan diri dan sangat mudah terpengaruh oleh lingkungan sekitarnya, termasuk lingkungan digital. karenanya, perlu dikaji lebih dalam untuk memahami keterkaitan antara pola penggunaan game online dengan perubahan perilaku

remaja, baik dari aspek interaksi sosial, emosional, maupun pola berpikir mereka. Isu ini penting untuk diteliti agar masyarakat, orang tua, pendidik, dan pembuat kebijakan dapat memahami risiko sekaligus potensi dari penggunaan game online, serta menempuh jalan yang tepat untuk mengarahkan remaja agar bisa menggunakan teknologi secara sehat dan seimbang. (Syahrani, 2015)

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Mulyani et al., (2022) game online tidak hanya berdampak negative tetapi memiliki dampak positif juga. Dampak positifnya antara lain membantu melatih kemampuan berpikir, membentuk sikap kerja sama, menumbuhkan kesabaran dalam mencapai tujuan, serta menumbuhkan rasa tanggung jawab dalam menyelesaikan permainan kelompok. Selain itu, ternyata game online mampu meningkatkan daya fokus dan kemampuan berbahasa Inggris remaja. Dampak positif tersebut dapat daya fokus pada pembentukan emosi yang lebih stabil apabila dilakukan secara teratur, namun jika tidak terkontrol, dapat memicu ketidakstabilan emosional pada remaja.

Penelitian yang dilakukan oleh Rahmat Nico Suryanto juga mendukung temuan tersebut. Ia mengemukakan bahwa dampak negatif dari bermain game online terlihat ketika remaja mengalami kekalahan, yang sering kali memicu munculnya rasa marah, perilaku emosional, serta tindakan agresif seperti melempar benda di sekitarnya atau berteriak keras sehingga menimbulkan ketidaknyamanan bagi orang di sekelilingnya. (Rahmat Nico Suryanto, 2015)

Penelitian ini bersandar pada teori *Uses and Gratification Theory*. teori ini buat oleh tiga ilmuwan yaitu Elihu Katz, Jay G. Blumler, dan Michael Gurevitch. Munculnya teori *Uses and Gratifications* berawal dari pandangan tiga ilmuwan yang menilai bahwa penonton memiliki dorongan, baik secara psikologis maupun sosial, untuk menentukan pilihan terhadap media sosial yang mereka gunakan sesuai dengan kebutuhan dan keinginan mereka. Menurut Dainton, audiens tidak berfokus pada jenis media yang digunakan untuk menyampaikan pesan, melainkan pada alasan di balik pemilihan media tersebut. Teori *Uses and Gratifications* menekankan bahwa individu memilih media tertentu berdasarkan kebutuhan dan kepentingan pribadinya. Beragamnya pilihan media yang tersedia menyebabkan setiap individu memiliki preferensi tersendiri dalam memenuhi kebutuhannya. Dengan demikian, teori ini berfokus pada motif audiens dalam menentukan pilihan media serta waktu yang digunakan untuk mengaksesnya. (Karunia H et al., 2021)

Ada tiga pendapat dalam teori uses and gratification dalam (Andrew Egede & Chuks-Nwosu, 2013) yakni Pertama, audiens dihadapkan pada beragam media yang muncul sebagai usaha dalam memenuhi kebutuhan mereka, baik dari aspek psikologis maupun sosial. Kedua, berdasarkan keberagaman kebutuhan audiens tersebut, teori *Uses and Gratifications* berusaha mengidentifikasi jenis kebutuhan yang ingin dipenuhi oleh masing-masing individu melalui penggunaan media. Ketiga, adanya berbagai kebutuhan tersebut menimbulkan persaingan antar media dalam menarik perhatian audiens agar dapat memenuhi kebutuhan mereka secara lebih optimal.

Keterkaitan teori dengan penelitian ini terletak pada pandangan bahwa game online berperan sebagai media yang mendorong remaja untuk memenuhi hasrat atau keinginan terhadap berbagai hal yang ditawarkan di dalam permainan tersebut. Pada dasarnya, permainan dilakukan dengan mengikuti aturan tertentu sehingga menghasilkan pemenang dan pihak yang kalah, biasanya sebagai bentuk hiburan atau sarana penyegaran pikiran. Namun demikian, game online memberikan dampak yang cukup signifikan. Peserta didik yang berlebihan bermain game online berisiko kecanduan terhadap kegiatan bermain, yang berpotensi menurunkan waktu belajar mereka. Kondisi ini dapat memengaruhi hasil belajar, terutama karena sebagian besar remaja sudah terbiasa dan menunjukkan ketertarikan berlebihan terhadap permainan yang dimainkan. (Rizka Amalia, 2023)

Kemudahan dalam mengakses internet menyebabkan munculnya ketergantungan dan kecanduan, khususnya terhadap game online yang menawarkan berbagai fitur permainan yang mudah dijangkau melalui jaringan internet. Game online kini dapat dimainkan oleh berbagai kalangan, terutama remaja awal hingga remaja akhir. Pada tahap usia tersebut, individu kerap kali muncul keinginan terhadap hal-hal baru serta mudah terpengaruh oleh lingkungan sekitarnya. (Lebho et al., 2020a)

Nilai positif dari aktivitas bermain game online dapat memberikan manfaat bagi para penggunanya. Berdasarkan uraian tersebut, dapat dikatakan bahwa game online memiliki berbagai dampak positif, di antaranya sebagai sarana hiburan untuk mengisi waktu luang serta mengurangi kejenuhan akibat padatnya kegiatan akademik. Selain itu, game online juga dapat mengasah kemampuan berpikir strategis dan meningkatkan konsentrasi, karena setiap permainan menuntut perencanaan dan strategi tertentu untuk mencapai kemenangan. Bahkan, beberapa pemain berkesempatan mengikuti turnamen *e-sports* dengan peluang memperoleh hadiah dalam jumlah besar. Meskipun demikian, kecanduan terhadap

game online termasuk satu diantara bentuk-bentuk ketergantungan yang disebabkan oleh perkembangan teknologi internet, yang dikenal dengan istilah *Internet Addictive Disorder*. Salah satu bentuknya ialah *Computer Game Addiction*, yaitu perilaku bermain game secara berlebihan.(Firmansyah Putra et al., 2019)

Dari penjelasan di atas maka game online ialah salah satu komponen internet yang acap kali diakses dan sangat digemari oleh berbagai kalangan. Tingginya intensitas penggunaan game online bahkan dapat menimbulkan kecanduan, sejalan dengan konsep dalam teori *Uses and Gratifications* yang menjelaskan bahwa individu memiliki dorongan atau hasrat tertentu dalam memenuhi kebutuhan melalui media yang digunakan.(Gilbert et al., 2020) ketergantungan game online bisa menyebabkan berbagai dampak tidak baik untuk remaja. Dampak tersebut mencakup lima aspek utama, yaitu aspek kesehatan, psikologis, akademik, sosial, dan keuangan.(Novrialdy, 2019) Bermain *game online* bisa memberikan banyak dampak positif bila dilakukan dengan baik, seperti meningkatkan kemampuan kognitif karena ketika bermain *game online* seringkali melibatkan pemecahan masalah, pengambilan keputusan dan strategi yang dapat melatih otak. *Game online* juga bisa mengurangi stres karena bermain *game online* bisa menjadi cara yang menyenangkan untuk bersantai dan melupakan sejenak masalah di kehidupan sehari-hari. Penting juga untuk menyeimbangkan waktu bermain *game online* dengan aktivitas lainnya, seperti belajar, berolahraga dan saling berinteraksi di dunia nyata. *Game online* berlebihan bisa menimbulkan dampak buruk bagi kesehatan jasmani dan rohani.(Ganda & Hidayat, 2021)

Untuk mengatasi ketergantungan game online, diperlukan peran aktif dari orang tua dalam memberikan bimbingan agar anak dapat menjalani kehidupan yang seimbang tanpa menimbulkan efek negatif. Fenomena kecanduan game online dapat membuat seseorang sulit melepaskan diri dari kebiasaan bermain, sehingga dapat dikategorikan sebagai *game addict*. Menurut Surakarta, keluarga, khususnya orang tua, memiliki peran penting dalam membangun karakter anak. Berbagai permasalahan dapat memengaruhi perilaku remaja, termasuk kecanduan game online yang umumnya dipicu oleh beberapa faktor, seperti kurangnya perhatian dari orang terdekat, stres, lemahnya kontrol orang tua, minimnya aktivitas positif, pengaruh lingkungan, serta pola asuh yang kurang tepat.(Rahmatullah & Diana, 2022)

Membatasi waktu bermain merupakan cara efektif dalam meminimalisir dampak negatif yang ditimbulkan. Penetapan jadwal khusus untuk bermain serta disiplin dalam

mematuhinya dapat membantu mengontrol kebiasaan bermain. Selain itu, individu juga disarankan untuk melibatkan diri dalam berbagai aktivitas positif lainnya, seperti belajar, membaca, atau berolahraga, guna menjaga keseimbangan hidup serta meningkatkan kesehatan fisik dan mental. (Putri & Yunaidi, 2025)

Berbuat baik antar sesama merupakan instrumen terpenting dalam pembangunan peradaban manusia dan pembentukan generasi yang berkualitas. Dalam Al-Qur'an Surat Al-Isra' ayat 7 dikatakan:

Artinya: “Jika berbuat baik, (berarti) kamu telah berbuat baik untuk dirimu sendiri. Jika kamu berbuat jahat, (kerugian dari kejahatan) itu kembali kepada dirimu sendiri. Apabila datang saat (kerusakan) yang kedua, (Kami bangkitkan musuhmu) untuk menyuramkan wajahmu, untuk memasuki masjid (Baitulmaqdis) sebagaimana memasukinya ketika pertama kali, dan untuk membinasakan apa saja yang mereka kuasai.”

Generasi muda sebagai penerus bangsa diharapkan menjadi generasi yang berkualitas dan mampu membawa kemajuan bagi negara. Namun, harapan tersebut kerap terhambat oleh fenomena kecanduan game online yang banyak dialami remaja. Mengisi waktu luang dengan bermain game berpotensi menimbulkan adiksi, dan kelompok remaja menjadi usia yang paling rentan terhadap masalah ini. Saat ini, ketergantungan game online telah menjadi fenomena umum di lingkungan remaja, dan di sinilah peran pendidikan sangat dibutuhkan untuk membantu mengarahkan serta membentuk perilaku remaja ke arah yang lebih positif. (Mustangin et al., 2021)

Dari penjelasan di atas, fenomena ini terjadi di Desa Lamunga, yang dalam hal ini kebanyakan remaja telah memiliki *gadget* yang diberi oleh orang tuanya masing-masing. Dan tidak pernah mengawasi atau memeriksa dalam menggunakan *gadget* tersebut yang mengakibatkan remaja-remaja di Desa Lamunga ini dengan leluasa menggunakan internet, khususnya *game online*. Sehingga bisa melahirkan dampak negatif bagi perilaku remaja di Desa Lamunga.

METODE

Pendekatan dalam penelitian ini ialah kuantitatif dengan uji regresi sederhana, dengan tujuan mengukur dan menjelaskan pengaruh satu variable independent (variable X = pengaruh game online) terhadap satu variable dependen (variable y = perilaku remaja).

Rancangan ini dinilai tepat untuk menguji pengaruh variable X terhadap Y. (Sugiyono, 2020)

Penelitian ini dilaksanakan di Desa Lamunga, Kecamatan Taliwang, Kabupaten Sumbawa Barat pada bulan Maret hingga Mei 2025. Populasi penelitian mencakup seluruh remaja yang berdomisili di Desa Lamunga. Sampel diambil menggunakan teknik purposive sampling, yaitu memilih sampel berdasar pada standar tertentu yang relevan dengan tujuan penelitian (Sahir, 2022). Jumlah sampel ditetapkan berjumlah 21 orang remaja yang memenuhi kriteria aktif menggunakan gadget dalam aktivitas sehari-hari.

Data dikumpulkan melalui angket, observasi, dan dokumentasi. Instrumen angket memuat 20 butir pertanyaan, masing-masing terdiri atas 10 butir pada variabel X dan 10 butir pada variabel Y. Uji validitas dilakukan menggunakan SPSS versi 30, sedangkan reliabilitas diukur melalui koefisien Cronbach's Alpha. Data yang didapatkan selanjutnya diolah dengan uji regresi linier sederhana guna mengetahui pengaruh penggunaan game online terhadap perilaku remaja di Desa Lamunga, Kecamatan Taliwang, Kabupaten Sumbawa Barat. (Rasyid, 2022)

HASIL

Penelitian ini memanfaatkan data yang dikumpulkan dari 21 responden yang aktif menggunakan gadget dalam ranah game online. Seluruh responden dalam penelitian ini 100 % laki-laki. Analisis dilakukan dengan mempertimbangkan metodologi penelitian dengan hasil uji validitas data yang tertera pada table.

Tabel 1. Hasil Uji Validitas Instrumen

Pernyataan	R-Hitung	R-Tabel	Keterangan
Saya bermain <i>game online</i> setiap hari	0,4944	0,4329	Valid
Saya bermain <i>game online</i> 1-3 jam sehari	0,5233	0,4329	Valid
Saya bermain <i>game online</i> 4-6 jam sehari	0,4573	0,4329	Valid
Saya memainkan <i>game online</i> jenis tembak-tembakan/peperangan	0,4625	0,4329	Valid
Saya memainkan <i>game online</i> jenis <i>racing</i> /balapan	0,4574	0,4329	Valid
Saya lebih banyak menghabiskan waktu bermain <i>game online</i> daripada melakukan aktivitas lainnya	0,5675	0,4329	Valid
Saya bermain <i>game online</i> bersama teman-teman	0,5388	0,4329	Valid

Pernyataan	R-Hitung	R-Tabel	Keterangan
Saya bermain <i>game online</i> sendiri	0,5632	0,4329	Valid
Saya lebih mengutamakan <i>game online</i> daripada hal lain	0,4799	0,4329	Valid
Saya merasakan kesepian jika tidak bermain <i>game online</i>	0,6891	0,4329	Valid
Saya sulit mengontrol emosi ketika bermain <i>game online</i>	0,5211	0,4329	Valid
Ketika saya emosi, saya akan melampiaskan kepada orang lain	0,4622	0,4329	Valid
Saya kesal dan marah ketika kalah dalam bermain <i>game online</i>	0,4605	0,4329	Valid
Saya berkata kasar ketika kalah dalam bermain <i>game online</i>	0,4505	0,4329	Valid
Saya mengabaikan orang tua ketika sedang bermain <i>game online</i>	0,5723	0,4329	Valid
Saya mengabaikan teman-teman ketika sedang bermain <i>game online</i>	0,4346	0,4329	Valid
Saya mendahulukan perintah orang tua dibandingkan bermain <i>game online</i>	0,5124	0,4329	Valid
Saya mendahulukan shalat ketika adzan berkumandang dibandingkan bermain <i>game online</i>	0,5294	0,4329	Valid
Saya meniru perilaku yang ada pada <i>gameonline</i>	0,4992	0,4329	Valid
Saya lebih suka menyendiri dibandingkan berinteraksi dengan masyarakat	0,4784	0,4329	Valid

Tabel di atas merupakan table uji validitas instrument yang menampilkan hasil uji validitas terhadap 20 indikator yang diterapkan dalam penelitian ini. Uji validitas dilakukan guna memastikan indikator-indikator yang dipakai secara akurat mengukur variabel yang ditargetkan Dan relevan dengan tujuan penelitian. Hasil yang diperoleh menunjukkan bahwa nilai koefisien korelasi untuk setiap indikator berkisar 0,4329. nilai tersebut menunjukkan tingkat validitas yang sangat baik, dimana Nilai koefisien korelasi yang lebih tinggi menggambarkan adanya hubungan yang semakin kuat antara indikator dan variabel yang diukur.

Tabel 2. Hasil Uji Reliabilitas

Variabel	Cronbach's Alpha	N of Items
<i>Game Online</i>	0,698	0,60
Perilaku Remaja	0,646	0,60

Berdasarkan hasil uji reliabilitas data dengan olah data menggunakan aplikasi SPSS 30, sebagaimana tertera pada gambar, dimana nilai *cronbach's alpha* dari variabel pengaruh penggunaan *game online* (X) adalah $0,698 > 0,60$ maka dikatakan reliabel dan nilai

cronbach's alpha dari variabel perilaku remaja (Y) adalah $0,646 > 0,60$ maka dinyatakan reliabel.

ANOVA^a

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	58.192	1	58.192	3.388	.081 ^b
	Residual	326.380	19	17.178		
	Total	384.571	20			

a. Dependent Variable: y
b. Predictors: (Constant), x

Gambar 1. Uji Linieritas

Berdasarkan hasil uji linieritas data menggunakan output SPSS 30, uji linieritas di atas menunjukkan nilai *sig deviation from linearity* $0,081 > 0,05$. Maka dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat penyimpangan signifikan dari linieritas. maka, pengaruh antara X dan Y bersifat linear.

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
x	.189	21	.049	.910	21	.054
y	.192	21	.042	.939	21	.211

a. Lilliefors Significance Correction

Gambar 2. Uji Normalitas Data

Hasil uji normalitas data dengan output SPSS 30, uji normalitas *one sample Shapiro-wilk* tes diketahui hasil nilai signifikansi variabel X $0,054 > 0,05$ dan nilai signifikansi variabel Y $0,211 > 0,05$ bisa dipastikan bahwa nilai residual berdistribusi normal.

Uji Hipotesis

Hipotesis dianalisis dengan pendekatan kuantitatif guna menemukan pengaruh penggunaan *game online* terhadap perilaku remaja di Desa Lamunga Kecamatan Taliwang Kabupaten Sumbawa Barat.

Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	15.784	5.547		2.846	.010
	x	.383	.208	.389	1.841	.081

a. Dependent Variable: y

Gambar 3. Uji Regresi Linieritas Sederhana

Gambar di atas menunjukkan hasil uji regresi linearitas sederhana. Hasil output SPSS 30, menunjukkan nilai signifikansi $0,081 > 0,05$. Bisa ditarik kesimpulan *game online* tidak memiliki pengaruh terhadap perilaku remaja.

Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	15.784	5.547		2.846	.010
	x	.383	.208	.389	1.841	.081

a. Dependent Variable: y

Gambar 4. Uji T Uji Hipotesis

Berdasarkan hasil uji T uji hipotesis pada gambar di atas menunjukkan nilai T hitung $1,841 >$ dari nilai T tabel $1,729$ dengan nilai signifikan $0,081 > 0,05$ artinya bahwa penggunaan *game online* tidak berpengaruh terhadap perilaku remaja.

ANOVA^a

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	58.192	1	58.192	3.388	.081 ^b
	Residual	326.380	19	17.178		
	Total	384.571	20			

a. Dependent Variable: y

b. Predictors: (Constant), x

Gambar 5. Uji F Uji Anova

Hasil uji Anova diketahui nilai F hitung = $3,388$ dan nilai signifikansi $0,081 > 0,05$ maka model regresi dapat digunakan untuk mengetahui pengaruh dari variabel X (pengaruh *game online*) terhadap variabel Y (perilaku remaja).

Model Summary^a

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.389 ^a	.151	.107	4.14462

a. Predictors: (Constant), x

b. Dependent Variable: y

Gambar 6. Uji Koefisien Diterminasi

Hasil uji koefisien diterminasi menggunakan output SPSS 30 pada gambar di atas menunjukkan nilai korelasi (R) adalah 0,389. Berdasarkan hasil tersebut didapatkan koefisien determinasi (R Square) adalah 0,151 yang artinya variabel bebas (pengaruh penggunaan *game online*) berpengaruh terhadap perilaku remaja sebesar 15,1%.

PEMBAHASAN

Hasil analisis regresi linier sederhana yang telah dilakukan menyatakan bahwa penggunaan *game online* tidak berpengaruh secara signifikan terhadap perilaku remaja. Hal ini ditunjukkan melalui uji regresi pada Gambar 3 yang menghasilkan nilai koefisien regresi sebesar 0,383 dengan nilai signifikansi 0,081, yang lebih besar dari batas probabilitas yaitu 0,05. Dapat disimpulkan bahwa variabel X (*game online*) tidak signifikan terhadap variabel Y (perilaku remaja) secara statistik.

Pengujian lebih lanjut melalui uji T pada Gambar 4 mendukung kesimpulan tersebut, dimana nilai T hitung sebesar 1.841 lebih besar daripada T tabel sebesar 1,729 dan nilai signifikansinya kembali besar 0,081 > 0,05. Artinya, hipotesis nol (H_0) yang menyatakan tidak ada pengaruh penggunaan *game online* terhadap perilaku remaja diterima, dan hipotesis alternative (H_1) ditolak. Ini menegaskan bahwa sebagian *game online* tidak memberikan efek yang berarti pada perilaku remaja. Selanjutnya, uji F pada Gambar 5 menunjukkan nilai F hitung sebesar 3,388 dengan nilai signifikansi sebesar 0,081 kembali lebih besar dari 0,05. Ini berarti bahwa secara simultan, model regresi yang memprediksi pengaruh Penggunaan *game online* terhadap perilaku remaja tidak signifikan secara statistik. Hal ini diperkuat oleh hasil uji koefisien diterminasi pada Gambar 6, dimana nilai R Square sebesar 0,151 menunjukkan bahwa hanya 15,1%

perubahan perilaku remaja dapat dipengaruhi oleh penggunaan *game online*. Sedangkan, 84,9% sisanya dipengaruhi oleh faktor-faktor lain.

Dengan demikian, meskipun secara deskriptif terdapat hubungan negatif antara penggunaan *game online* dan perilaku remaja, namun hubungan tersebut tidak terbukti signifikan secara statistik. Artinya, peningkatan atau penurunan dalam intensitas penggunaan *game online* tidak secara langsung mempengaruhi perilaku remaja secara bermakna.

Dari hasil analisis data yang diperoleh, diketahui nilai signifikansi 0,081 lebih besar dari pada nilai probabilitas 0,05, maka dapat disebutkan penggunaan *game online* tidak berpengaruh secara signifikan terhadap perilaku remaja. Dengan demikian, H_0 diterima dan H_1 ditolak. Artinya, intensitas penggunaan *game online* tidak memberikan dampak yang nyata terhadap perubahan perilaku remaja dalam konteks penelitian ini. Dimana perubahan perilaku remaja disebabkan oleh variabel lain seperti kurangnya perhatian dan pengawasan dari keluarga yang menyebabkan remaja terlibat dalam perilaku menyimpang seperti kenakalan remaja dan penyalahgunaan *smartphone*. (Hardiyansyah Masya, 2016)

Selain masalah keluarga, perubahan perilaku remaja disebabkan oleh lingkungan masyarakat seperti pola interaksi sosial, norma-norma yang berlaku, serta kondisi sosial di lingkungan tempat tinggal remaja dapat memberikan dampak terhadap pembentukan perilaku remaja. (Mohamad Rizal Pautina, 2023) Dan pengaruh negatif dari sesama remaja dapat menjerumuskan untuk melakukan perilaku menyimpang seperti bolos sekolah, merokok hingga terlibat dalam pergaulan bebas tanpa mempertimbangkan konsekuensinya. (Keguruan et al., 2023)

Serta keterbatasan ekonomi dalam keluarga seperti rendahnya pendapatan orang tua dan kurangnya pemenuhan kebutuhan dasar yang dapat menciptakan tekanan emosional yang signifikan bagi remaja dan apabila hal tersebut tidak diimbangi dengan dukungan psikologis yang memadai, maka remaja berisiko mengalami gangguan mental seperti stres, kecemasan hingga depresi yang nantinya bisa mendorong mereka untuk mengerjakan perilaku menyimpang seperti menurunnya motivasi belajar, munculnya perilaku agresif, berbohong serta keterlibatan dalam tindakan-tindakan menyimpang sebagai bentuk pelampiasan tekanan yang dirasakan oleh remaja. (Mulyani & Wahida Fitriani, 2022)

Dari beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan hasil yang beragam terkait dengan pengaruh game online terhadap perilaku remaja. Menurut (Permata Sari & Muhammadiyah Hamka, 2022), berlebihan dalam game online dapat menyebabkan efek negatif seperti penurunan disiplin belajar, munculnya perilaku agresif, dan menurunnya interaksi sosial di lingkungan sekitar. Ini diperkuat oleh (Lestari et al., 2023) yang menemukan bahwa ketergantungan game online berhubungan erat dengan perilaku menyimpang dan rendahnya kontrol diri pada remaja.

Namun, penelitian (Lebho et al., 2020) menunjukkan hasil yang lebih seimbang, di mana game online tidak selalu berdampak negatif. Jika dimainkan dengan durasi yang wajar dan dalam konteks sosial yang positif, game online dapat meningkatkan kemampuan kerja sama, strategi berpikir, dan koordinasi motorik. Sementara itu, (Arafah Julianto et al., 2023) menyoroti bahwa pengaruh game online terhadap perilaku remaja sangat dipengaruhi oleh faktor lingkungan keluarga dan pola asuh. Remaja dengan pengawasan dan komunikasi keluarga yang baik cenderung memiliki perilaku yang tetap positif meskipun aktif bermain game online.

Dari perbandingan tersebut bisa disampaikan pengaruh game online terhadap perilaku remaja bersifat relatif dan dipengaruhi oleh intensitas bermain, jenis permainan, serta faktor lingkungan sosial dan keluarga. karenanya, penelitian tentang topik ini tetap relevan untuk dilaksanakan guna menemukan strategi pendidikan yang efektif dalam membimbing remaja agar mampu memanfaatkan game online secara sehat dan produktif.

Penelitian ini termasuk dalam penelitian yang sangat kompleks sehingga mengalami beberapa keterbatasan peneliti. Diantaranya, Sebagian besar penelitian menggunakan desain *cross-sectional* (potret satu waktu), sehingga peneliti kesulitan dalam menemukan referensi yang sama. Banyak studi mengandalkan *self-report* (kuesioner mandiri) dari remaja mengenai durasi bermain, agresi, atau gejala adiksi. Hal ini rawan bias, misalnya *under-reporting* atau *over-reporting*.

KESIMPULAN

Penelitian ini menyatakan bahwa tidak ditemukan pengaruh yang signifikan dibuktikan dengan hasil Uji T yang dimana diperoleh Thitung 1,841 lebih besar dari Ttabel untuk N = 21 yaitu 1,729 pada taraf signifikansi 0,05 yang berarti H_0 diterima dan H_1

ditolak. Penggunaan *game online* terhadap perilaku remaja di Desa Lamunga Kecamatan Taliwang Kabupaten Sumbawa Barat tidak memiliki dampak. Hal ini ditunjukkan dengan olahan data nilai signifikansi 0,081 lebih besar dari nilai probabilitas 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan *game online* tidak memiliki dampak terhadap perilaku remaja. Perubahan perilaku remaja dipengaruhi oleh faktor- faktor lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini, seperti pengaruh keluarga, lingkungan masyarakat, teman sebaya, ekonomi atau kondisi psikologis remaja itu sendiri.

Penelitian *ini* memberikan kontribusi penting bagi dunia pendidikan dengan memperkaya pemahaman tentang dampak teknologi digital terhadap perilaku peserta didik. Penelitian ini dapat dijadikan rujukan bagi guru, konselor, dan orang tua dalam membimbing remaja agar mampu menggunakan game online secara bijak. Selain itu, temuan penelitian ini juga mendorong sekolah untuk mengembangkan program literasi digital dan pembinaan karakter guna menyeimbangkan antara hiburan digital dan tanggung jawab akademik.

Untuk peneliti selanjutnya, baiknya memperluas objek penelitian dengan melibatkan responden dari berbagai jenjang pendidikan dan latar belakang sosial agar hasil yang diperoleh lebih komprehensif dan dapat digeneralisasi. Peneliti juga dapat menambahkan variabel lain seperti pengaruh lingkungan keluarga, kontrol diri, atau prestasi akademik untuk melihat hubungan yang lebih mendalam. Selain itu, penggunaan metode campuran (kuantitatif dan kualitatif) akan menggambarkan lebih lengkap terkait bentuk-bentuk perubahan perilaku remaja akibat game online. Peneliti berikutnya juga disarankan memanfaatkan perkembangan teknologi terbaru dan memperhatikan jenis game yang sedang tren agar hasil penelitian tetap relevan dengan kondisi remaja masa kini.

DAFTAR PUSTAKA

- Andrew Egede, E., & Chuks-Nwosu, E. (2013). Uses And Gratification Theory And The Optimization Of The Media In The Privatization Of State Owned Enterprises In Nigeria. *Journal of Economics and Sustainable Development* www.iiste.org. 4 (16), 202-212.
- Arafah Julianto, T., Zuhri Abu Nawas, M., & Rahmawati, S. (2023). Pengaruh Bermain Game Online Terhadap Minat Membaca L-Qur'an Anak Di Desa Pattedong Selatan The Influence Of Playing Online Games On Children's Interest In Reading

- The Qur'an In South Pattedong Village. *Jurnal Bimbingan, Penyuluhan dan Konseling Islam*. 6(1), 27–42. <https://doi.org/10.59027/alisyraq.v6i1.257>
- Firmansyah Putra, F., Rozak, A., Gilang,), Perdana, V., & Maesharoh, I. (2019). Dampak Game Online Terhadap Perubahan Perilaku Sosial Mahasiswa Telkom University. *Jurnal Politikom Indonesia*. 4(2), 98–103. <https://doi.org/10.35706/jpi.v4i2.3236>
- Ganda, N., & Hidayat, S. (2021). Dampak Game Online Free Fire pada Siswa Sekolah Dasar. In All rights reserved. *Pedadidaktika: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(4). 840-850 <http://ejournal.upi.edu/index.php/pedadidaktika/index>
- Gilbert, O., Ondang, L., Mokalu, B. J., & Goni, S. Y. V. I. (2020). Dampak Game Online Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa Jurusan Sosiologi Fispol Unsrat. *Holistik: Journal of Social and Culture*. 13(2). 1-15. <https://ejournal.unsrat.ac.id/index.php/holistik/article/view/29290>
- Hardiyansyah Masya, D. A. C. (2016). Faktor-faktor yang Mempengaruhi Perilaku Gangguan Kecanduan Game Online pada Peserta Didik Kelas X di Madrasah Aliyah Al-Furqon Prabumulih Tahun Pelajaran 2015/2016. *KONSELI: Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 03 (2), 103-118 <https://doi.org/10.24042/kons.v3i2.575>
- Hasibuan, J., & Anggreni, A. (2022). *Fenomena Kecanduan Game Online Pada Remaja Di Desa Deli Tua Kecamatan Namorambe*. *Jurnal CSR, Pendidikan, dan Pemberdayaan Masyarakat*, 3(1), 20-28 <https://doi.org/https://doi.org/10.30872/ls.v3i1.1148>
- Karunia H, H., Ashri, N., & Irwansyah, I. (2021). Fenomena Penggunaan Media Sosial : Studi Pada Teori Uses and Gratification. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi Bisnis*, 3(1), 92–104. <https://doi.org/10.47233/jteksis.v3i1.187>
- Satnawati, H. Ulfa, A. Y. (2023). Dampak Game Online Terhadap Pembelajaran. *Jurnal PTI (Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi)*, 10(2), 93-99. <https://doi.org/10.35134/jpti.v10i2.165>
- Lebho, M. A., Dinah, M., Lerik, C., Pasifikus, R., Wijaya, C., & Littik, S. K. A. (2020). Perilaku Kecanduan Game Online Ditinjau dari Kesepian dan Kebutuhan Berafiliasi pada Remaja. *Journal of Health and Behavioral Science*, 2(2). <https://doi.org/https://doi.org/10.35508/jhbs.v2i3.2232>
- Lebho, M. A., Dinah, M., Lerik, C., Pasifikus, R., Wijaya, C., & Littik, S. K. A. (2020). Perilaku Kecanduan Game Online Ditinjau dari Kesepian dan Kebutuhan Berafiliasi pada Remaja. *Journal of Health and Behavioral Science*, 2(2), 202-212. <https://doi.org/https://doi.org/10.35508/jhbs.v2i3.2232>
- Lestari, F. P., Hidayah, N., & Hidayah, Y. (2023). Pengaruh Penggunaan Game Online Mobile Legends Terhadap Emosional Siswa Kelas XI, XII Sma Negeri 1 Plupuh Tahun Pelajaran 2023/2024. *Jurnal Tarbiyah Islamiyah*, 8(2), 816-824 <https://doi.org/10.48094/raudhah.v8i2>
- Mohamad Rizal Pautina, J. M. S. T. I. K. S. (2023). Deskripsi Faktor-faktor yang Mempengaruhi Siswa Kecanduan Game Online. *Superior Education Journal*, 1(1), 1-10. <https://jurnal.dosenkolaborasi.org/index.php/SEJ/article/view/1>
- Mulyani, U., & Wahida Fitriani. (2022). Dampak Emosi Remaja Kecanduan Bermain Game Online Mobile Legends di Kecamatan Mandau. In *Media cetak. JCOSE (Jurnal Bimbingan Dan Konseling)*, 5(1), 29-35. <https://doi.org/DOI:10.24905/jcose.v5i1.114>

- Mustangin, Fauzan Akbar, M., & Sari, W. N. (2021). Analisis Pelaksanaan Program Pendidikan Nonformal Bagi Anak Jalanan. *International Journal Of Community Service Learning*, 5(3), 234–241. <https://doi.org/10.23887/ijcs.v5i3>
- Novrialdy, E. (2019). Kecanduan Game Online pada Remaja: Dampak dan Pencegahannya. *Buletin Psikologi*, 27(2), 148. <https://doi.org/10.22146/buletinpsikologi.47402>
- Permata Sari, I., & Muhammadiyah Hamka, U. (2022). Dampak Game Online Mobile Legends Terhadap Perkembangan Emosi Siswa Kelas V SDI. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(4). <https://doi.org/10.31949/jcp.v8i2.2798>
- Putri, R. N., & Yunaidei, A. (2025). Peningkatan Kesadaran Siswa dalam Menghindari Perilaku Tercela Melalui Pembelajaran PAI yang Interaktif di UPT SDN 10 Ganting. *Jurnal Studi Tindakan Edukatif*, 1(3), 792–797. <https://ojs.jurnalstuditindakan.id/jste/>
- Rahmad Nico Suryanto. (2015). Dampak Positif Dan Negatif Permainan Game Online Dikalangan Pelajar. *Jurnal Online Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik Universitas Riau*, 2(2). <https://jom.unri.ac.id>
- Rahmatullah, A. S., & Diana, W. (2022). Positif Negatif Game Online pada Anak-anak dan Tindakan Pencegahannya. *Jurnal TRIDARMA: Pengabdian Kepada Masyarakat (PkM)*, 5 (1), 164-179. www.iocscience.org/ejournal/index.php/abdimas
- Rasyid, F. (2022). Metodologi Penelitian Kualitatif Dan Kuantitatif Teori, Metode, Dan Praktek. In *Jawa Timur: LAIN Kediri Press* (Issue Oktober). <https://medium.com/@arifwicaksanaa/pengertian-use-case-a7e576e1b6bf>
- Rizka Amalia, A. (2023). Pengaruh Game Online terhadap Perubahan Perilaku Remaja di Kayu Tinggi RT 04/ RW 03 Jakarta Timur. *Jurnal Pendidikan Dan Studi Islam*, 4(2), 93. <http://jurnal.staiddimakassar.ac.id/index.php/aujpsi>
- Sahir, S. H. (2022). Metodologi Penelitian. *KBM Indonesia*. <http://repositori.ac.id>
- Sugiyono. (2020). Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D. *Alfabeta CV*. <https://digi-lib.stekom.ac.id>
- Syahrar, R. (2015). Ketergantungan Online Game Dan Penanganannya. *Jurnal Psikologi Pendidikan & Konseling*, 1(1), 84–92. <https://doi.org/DOI:10.26858/jpkk.v1i1.1537>
- Wahyuni Dalimunthe. (2023). Dampak Game Online Terhadap Perilaku Remaja di Desa Huraba Kecamatan Siabu Kabupaten Mandailing Natal. *UIN Syekh Ali Hasan Addary*. <http://etd.uinsyahada.ac.id/id/eprint/9028>