



Pengaruh Aktifitas *Game Online Free Fire (FF)* Pada Masa Pandemic Covid 19 Terhadap Perilaku Belajar Siswa SMP (Studi Kasus di desa Sea Satu Kec. Pineleng Kab. Minahasa Prov. Sulawesi Utara)

Yuliana Mose^{1*}, Delfans Masela², Dedi Sorongan³, Alex C. Andaria⁴

^{1,2,3,4}Sistem Komputer, Universitas Trinita, Indonesia

E-Mail: ¹yulimose@gmail.com, ²masela_delfans@gmail.com, ³sorongan.dedi@gmail.com,
⁴andaria.alex@gmail.com

Received Nov 30th 2023; Revised Oct 05th 2023; Accepted Sept 15th 2023

Abstract

This type of research is explanatory quantitative using a questionnaire as an instrument in collecting data. The hypothesis proposed is that it is suspected that there is an influence of online gaming activities during the Covid 19 pandemic on the learning behavior of junior high school students in Sea Satu village, Kec. Pineleng District, Minahasa Prop. North Sulawesi. In this study, the population was junior high school students in CHT Sea Satu Village, Pineleng District, Minahasa Regency in 2020 with a total of 553 students. So the sample consists of 55 junior high school students. Data collection for this research used a questionnaire with a Likert scale. There were two research questionnaires used in this study representing two research variables, with a total of 20 questions in each questionnaire.

The correlation coefficient (R) value is 0.375. This value can be interpreted to mean that the relationship between the two research variables is in the weak category. Through this table, the R Square value or coefficient of determination (KD) is also obtained which shows how good the regression model formed by the interaction of the independent variables and the dependent variable is. The KD value obtained is 14.1% which can be interpreted as meaning that the independent variable

Paying attention to the results of research data processing, it can be concluded that H0 is Rejected and H1 is Accepted, which means that, "There is an influence of variable Cht Sea Satu Pineleng District, Minahasa Regency, North Sulawesi Province).

Key Word : *Game online, Free Fire, Learning Behavior, Covid-19*

Abstrak

Jenis penelitian ini adalah kuantitatif eksplanatif dengan menggunakan kuesioner sebagai instrumen dalam mengumpulkan data. Adapun hipotesis yang diajukan yaitu diduga terdapat Pengaruh Aktifitas *Game Online* Pada Masa Pandemic Covid 19 Terhadap Perilaku Belajar Siswa SMP di desa Sea Satu Kec. Pineleng Kab. Minahasa Prop. Sulawesi Utara. Pada penelitian ini populasinya adalah siswa SMP di Desa CHT Sea Satu Kecamatan Pineleng Kabupaten Minahasa tahun 2020 dengan jumlah 553 siswa. Jadi sampel berjumlah 55 siswa SMP. Pengumpulan data penelitian ini menggunakan kuesioner dengan skala likert. Kuesioner penelitian yang digunakan dalam penelitian ini berjumlah dua buah yang mewakili dua variabel penelitian, dengan jumlah pertanyaan pada masing-masing kuesioner sebanyak 20 butir.

Nilai koefisien korelasi (R) sebesar 0,375. Nilai ini dapat diinterpretasikan bahwa hubungan kedua variabel penelitian ada di kategori lemah. Melalui tabel ini juga diperoleh nilai R *Square* atau koefisien determinasi (KD) yang menunjukkan seberapa bagus model regresi yang dibentuk oleh interaksi variabel bebas dan variabel terikat. Nilai KD yang diperoleh adalah 14,1% yang dapat ditafsirkan bahwa variabel bebas X memiliki pengaruh kontribusi sebesar 14,1% terhadap variabel Y dan 85,9% lainnya dipengaruhi oleh faktor-faktor lain diluar variabel X.

Memperhatikan hasil pengolahan data penelitian maka dapat disimpulkan H0 di Tolak dan H1 di Terima, yang berarti bahwa, "Ada pengaruh variable X yaitu Aktifitas *Game Online Free Fire (FF)* Pada Masa Pandemic Covid 19) terhadap variable Y yaitu Perilaku Belajar Siswa SMP Di Desa Cht Sea Satu Kecamatan Pineleng Kabupaten Minahasa Provinsi Sulawesi Utara).

Kata kunci : *Game online, Free Fire, Perilaku Belajar, Covid-19*

1. Pendahuluan

Permasalahan yang terkait dengan penggunaan *game online* telah mendapat banyak perhatian dari masyarakat luas. Masalah-masalah yang timbul dari aktivitas bermain game online yang berlebihan, diantaranya kurang peduli terhadap kegiatan sosial, kehilangan kontrol atas waktu, menurunnya prestasi akademik, relasi sosial, finansial, dan kesehatan (Baggio, 2016). Penggunaan waktu yang berlebihan untuk bermain game online membuat terganggunya kehidupan sehari-hari dan secara nyata dapat mengubah prioritas remaja/siswa yang menghasilkan minat sangat rendah terhadap sesuatu yang tidak terkait *game online*. Remaja yang kecanduan *game online* semakin tidak mampu untuk mengatur waktu bermain, akibatnya remaja/siswa mengabaikan dunia nyata dan peran di dalamnya (King & Delfabbro, 2018).

Berdasarkan survey awal yang di lakukan di Desa CHT Sea Satu Kecamatan Pineleng Kabupaten Minahasa tahun 2020 tentang data jumlah Kepala Keluarga dan Jumlah Anak Sekolah, di dapatkan Jumlah Kepala Keluarga sebanyak 586, sedangkan Jumlah Anak Sekolah sebanyak 553 diantaranya Sekolah Dasar 182 anak sekolah dan Sekolah Menengah Pertama sebanyak 371 anak sekolah.

Berdasarkan observasi awal yang di lakukan oleh peneliti dengan melakukan teknik wawancara secara langsung terhadap 20 siswa Sekolah Dasar dan Sekolah Menengah Pertama, Subjek G, umur 9 tahun kelas V SD GMIM Karunia Sea Satu Kecamatan Pineleng Kabupaten Minahasa mengatakan dalam sehari bermain game 1-2 jam, game yang sering di mainkan yaitu game *Player Unknown's Battlegrounds* (PUBG). Karena bermain game subjek G sering lupa mengerjakan tugas dan menurut orang tua, dari awal sekolah Subjek G selalu mendapat peringkat tetapi ketika mengenal game prestasi menurun. Subjek M, umur 10 tahun kelas VI SD GMIM Karunia Sea Satu Kecamatan Pineleng Kabupaten Minahasa mengatakan dalam sehari bermain game 1-4 jam, game yang sering di mainkan yaitu game *Free Fire* (FF). Subjek M mengatakan ketika sedang bermain game dan sudah waktu untuk belajar mengerjakan tugas sekolah, subjek M lebih memilih bermain game di bandingkan mengerjakan tugas. Sehingga ketika subjek M mengikuti Ulangan Harian, Subjek M merasa sulit untuk menjawab soal karena malas belajar. Subjek R umur 9 tahun, kelas IV SD GMIM Karunia Sea Satu Kecamatan Pineleng Kabupaten Minahasa mengatakan dalam sehari bermain game 1-2 jam, game yang sering dimainkan yaitu game *Free Fire* (FF). Menurut Subjek G malas mengerjakan tugas sekolah dan belajar akibatnya subjek G mengalami kesulitan ketika mengikuti ulangan. Subjek P umur 12 tahun kelas VI SD GMIM Karunia Sea Satu Kecamatan Pineleng Kabupaten Minahasa mengatakan dalam sehari bermain game 1-2 jam, game yang sering dimainkan yaitu game *Free Fire* (FF). Menurut Subjek P mengatakan dari kelas 1 – 4, subjek P mendapat peringkat 1, tetapi ketika bermain game subjek mengalami prestasi yang menurun drastis. Subjek J, umur 10 tahun kelas VI SD GMIM Karunia Sea Satu Kecamatan Pineleng Kabupaten Minahasa mengatakan dalam sehari bermain game 3 jam, game yang sering dimainkan yaitu game *Free Fire* (FF). Menurut Subjek J dari kelas 1-5 Subjek J selalu mendapat peringkat dan ketika mengenal game subjek J menurun prestasinya, karena subjek malas belajar dan malas mengerjakan tugas sekolah. Memperhatikan permasalahan tersebut maka penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk menganalisis pengaruh aktifitas *game online* pada masa pandemic covid 19 terhadap perilaku belajar siswa SMP di desa Sea Satu Kec. Pineleng Kab. Minahasa Prop. Sulawesi Utara Tahun 2020.

2. Metode

Jenis penelitian ini adalah kuantitatif eksplanatif dengan menggunakan kuesioner sebagai instrumen dalam mengumpulkan data. Metode survey yang digunakan adalah metode eksplanatif yang bersifat asosiatif serta menggunakan analisis regresi untuk mencari bentuk hubungan dua variable dalam bentuk fungsi atau persamaan dan analisis kolerasi untuk mencari derajat keeratan hubungan dua variabel. Adapun hipotesis yang diajukan yaitu diduga terdapat Pengaruh Aktifitas *Game Online* Pada Masa Pandemic Covid 19 Terhadap Perilaku Belajar Siswa SMP di desa Sea Satu Kec. Pineleng Kab. Minahasa Prop. Sulawesi Utara.

Pada penelitian ini populasinya adalah siswa SMP di Desa CHT Sea Satu Kecamatan Pineleng Kabupaten Minahasa tahun 2020 dengan jumlah 553 siswa. Sampel dalam penelitian ini yaitu keseluruhan dari populasi di jadikan sampel atau diambil total 10% dari jumlah populasi. Jadi sampel berjumlah 55 siswa SMP.

Pengumpulan data penelitian ini menggunakan kuesioner dengan skala likert sehingga responden hanya perlu memilih pernyataan antara sangat setuju sampai sangat tidak setuju. Kuesioner penelitian yang digunakan dalam penelitian ini berjumlah dua buah yang mewakili dua variabel penelitian (variabel bebas dan variabel terikat), dengan jumlah pertanyaan pada masing-masing kuesioner sebanyak 20 butir.

3. Hasil dan Pembahasan

Data yang sudah terkumpul selanjutnya dianalisa untuk mendapatkan fakta lapangan. Analisa dilakukan untuk mengetahui sejauh mana Pengaruh Aktifitas *Game Online Free Fire* (FF) Pada Masa Pandemic Covid 19 Terhadap Perilaku Belajar Siswa Smp Di Desa Cht Sea Satu Kecamatan Pineleng Kabupaten Minahasa Provinsi Sulawesi Utara Tahun 2020 serta menguji hipotesa penelitian yang telah ditetapkan sebelumnya. Teknik analisa data yang digunakan adalah analisa regresi linear sederhana dengan bantuan program aplikasi SPSS. Tabel 1. memperlihatkan hasil uji validitas untuk masing-masing variabel yang digunakan dalam penelitian. Dari Tabel 1. dapat dilihat bahwa tidak semua nilai pengujian r hitung lebih besar dari r tabel .

Terlihat bahwa pernyataan nomor empat, enam dan delapan mempunyai nilai r hitung $< r$ tabel. Sehingga dapat disimpulkan item pertanyaan nomor empat, enam dan delapan tidak valid dalam kuesioner. Sedangkan item pernyataan yang lainnya di dalam kuesioner dinyatakan valid. Pernyataan yang tidak valid ini kemudian “digugurkan” dan tidak lagi digunakan dalam kuesioner utama untuk pengumpulan data penelitian.

Tabel 1. Hasil Uji Validitas Variabel X dan Y Menggunakan *Pearson Correlation*

	Variabel X : AKTIFITAS GAME ONLINE FREE FIRE (FF) PADA MASA PANDEMIC COVID 19	Keterangan	Variabel Y : PERILAKU BELAJAR SISWA SMP	Keterangan
P1	.300*	Valid	.075	Tidak Valid
P2	.300*	Valid	.310*	Valid
P3	.306*	Valid	.398**	Valid
P4	0.245	Tidak Valid	.415**	Valid
P5	.293*	Valid	.467**	Valid
P6	0.18	Tidak Valid	.369**	Valid
P7	.363**	Valid	.441**	Valid
P8	0.091	Tidak Valid	.286*	Valid
P9	.328*	Valid	.171	Tidak Valid
P10	.522**	Valid	.160	Tidak Valid
P11	.364**	Valid	.338*	Valid
P12	.414**	Valid	.422**	Valid
P13	.318*	Valid	.242	Tidak Valid
P14	.546**	Valid	.357**	Valid
P15	.473**	Valid	.285*	Valid
P16	.366**	Valid	.374**	Valid
P17	.329*	Valid	.297*	Valid
P18	.407**	Valid	.433**	Valid
P19	.392**	Valid	.375**	Valid
P20	.339*	Valid	.268*	Valid

Tabel 2. Uji Normalitas
One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		56
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	0E-7
	Std. Deviation	4.29305273
Most Extreme Differences	Absolute	.093
	Positive	.093
	Negative	-.092
Kolmogorov-Smirnov Z		.695
Asymp. Sig. (2-tailed)		.720
a. Test distribution is Normal.		
b. Calculated from data.		

Tabel 2. memperlihatkan hasil uji normalitas Kolmogorov-Smirnov memiliki nilai Asymp. Sig. sebesar 0.720 $> 0,05$ maka dikatakan data penelitian berdistribusi normal.

**Tabel 3. Uji Linieritas
ANOVA Table**

		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.	
Variabel Y: PERILAKU BELAJAR SISWA SMP * Variabel X : AKTIFITAS GAME ONLINE FREE FIRE (FF)	Between Groups	(Combined)	391.803	14	27.986	1.457	.172
		Linearity	165.887	1	165.887	8.634	.005
		Deviation from Linearity	225.916	13	17.378	.904	.556
	Within Groups	787.751	41	19.213			
Total		1179.554	55				

Dari tabel 3. diatas ditemukan hasil uji Linearitas yang menunjukkan terdapat hubungan yang linier secara signifikan antara variable X dan Y ditunjukkan oleh nilai *Deviation from Linearity* sebesar 0,556 > 0,05.

**Tabel 4. Nilai Korelasi
Model Summary^b**

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.375 ^a	.141	.125	4.333

a. Predictors: (Constant), Variabel X : AKTIFITAS GAME ONLINE FREE FIRE (FF) PADA MASA PANDEMIC COVID 19

b. Dependent Variable: Variabel Y: PERILAKU BELAJAR SISWA SMP DI DESA CHT SEA SATU KECAMATAN PINELANG KABUPATEN MINAHASA PROVINSI SULAWESI UTARA

Tabel 4. menjelaskan tentang nilai koefisien korelasi (R) sebesar 0,375. Nilai ini dapat diinterpretasikan bahwa hubungan kedua variabel penelitian ada di kategori lemah. Melalui tabel ini juga diperoleh nilai *R Square* atau koefisien determinasi (KD) yang menunjukkan seberapa bagus model regresi yang dibentuk oleh interaksi variabel bebas dan variabel terikat. Nilai KD yang diperoleh adalah 14,1% yang dapat ditafsirkan bahwa variabel bebas X memiliki pengaruh kontribusi sebesar 14,1% terhadap variabel Y dan 85,9% lainnya dipengaruhi oleh faktor-faktor lain diluar variabel X.

**Tabel 5. Nilai Signifikansi
ANOVA^a**

Model	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.	
1	Regression	165.887	1	165.887	8.837	.004 ^b
	Residual	1013.667	54	18.772		
	Total	1179.554	55			

a. Dependent Variable: Variabel Y: PERILAKU BELAJAR SISWA SMP

b. Predictors: (Constant), Variabel X : AKTIFITAS GAME ONLINE FREE FIRE (FF)

Tabel 5 digunakan untuk menentukan taraf signifikansi atau linieritas dari regresi. Kriterianya dapat ditentukan berdasarkan uji F atau uji nilai Signifikansi (Sig.). Cara yang paling mudah dengan uji Sig., dengan ketentuan, jika Nilai Sig. < 0,05, maka model regresi adalah linier, dan berlaku sebaliknya. Berdasarkan tabel ketiga, diperoleh nilai Sig. = 0,004 yang berarti < kriteria signifikan (0,05), dengan demikian model persamaan regresi berdasarkan data penelitian adalah signifikan artinya, model regresi linier memenuhi kriteria linieritas.

**Tabel 6. Nilai Persamaan Regresi
Coefficients^a**

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
(Constant)	29.313	7.456		3.932	.000
1 Variabel X : AKTIFITAS GAME ONLINE FREE FIRE (FF)	.389	.131	.375	2.973	.004

a. Dependent Variable: Variabel Y: PERILAKU BELAJAR SISWA SMP

Tabel diatas juga menjelaskan tentang koefisien persamaan regresi linier sederhana yang dihasilkan, yaitu : $Y = a + bx$; Sehingga persamaan regresi linier sederhana yang dihasilkan adalah $Y = 29,313 + 0,389X$.

4. Kesimpulan

Memperhatikan hasil pengolahan data penelitian menggunakan aplikasi SPSS untuk melakukan pengujian hipotesis maka dapat disimpulkan H0 di Tolak dan H1 di Terima, yang berarti bahwa, “Ada pengaruh variable X yaitu Aktifitas Game Online Free Fire (FF) Pada Masa Pandemic Covid 19) terhadap variable Y yaitu Perilaku Belajar Siswa SMP Di Desa Cht Sea Satu Kecamatan Pineleng Kabupaten Minahasa Provinsi Sulawesi Utara).

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian*. PT RINEKA CIPTA, Jakarta.
- [2] Brand, J. E., Todhunter, S., & Jervis, J. (2017). Digital Australia 2018 (DA18). <http://www.igea.net/wp-content/uploads/2017/07/Digital-Australia-2018-DA18-Final-1.pdf>.
- [3] Chen & chang, 2008. Faktor yang mempengaruhi game online addiction diakses tanggal 25 februari 2012 dari <http://www.asia.edu.tw/ajhis/vol%203/03.pdf>
- [4] Christiyaningsih, 2020. <https://republika.co.id/berita/qbhiuc459/pandemi-buat-aktivitas-anak-main-emgame-onlineem-berkurang>
- [5] Eryzal Novrialdy 2019. Kecanduan Game Online pada Remaja Dampak dan Pencegahannya. <https://jurnal.ugm.ac.id/buletinpsikologi/article/view/47402/pdf>.
- [6] Gebrina, A. (2015). *Gambaran Tipe Kepribadian Remaja yang Kecanduan Bermain Game Online di Warnet Queen*. (Skripsi tidak diterbitkan). Bandung: Fakultas Kedokteran Universitas Islam Bandung.
- [7] King, D. L., Delfabbro, P. H., Zwaans, T., & Kaptsis, D. (2014). Sleep interference effects of pathological electronic media use during adolescence. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 12(1), 21–35. doi: 10.1007/s11469-013-9461-2.
- [8] King D. L. & Delfabbro, P.H. (2018). *Internet gaming disorder: Theory, assessment, treatment and prevention*. New York; Academic Press.