

ABSTRAK

PENGARUH BERMAIN *GAME ONLINE* TERHADAP PERILAKU PESERTA DIDIK DI SMPN 26 BANDAR LAMPUNG

Oleh

TITAN CICILIA FRANSISKA

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh bermain *Game Online* terhadap perilaku peserta didik di SMPN 26 Bandar Lampung tahun ajaran 2025/2026. Penelitian ini menggunakan metode korelasional dengan pendekatan kuantitatif. Populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas VIII, dengan jumlah sampel sebanyak 38 responden dengan teknik pengambilan sampel *proportional random sampling*.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui angket dan observasi dengan peserta didik. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah *Game Online* (frekuensi, durasi, jenis permainan dan motif bermain), sedangkan variabel terikatnya adalah perilaku peserta didik (kedisiplinan, tanggung jawab, hubungan sosial dan motivasi belajar).

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh signifikan sebesar 24 % antara intensitas bermain *Game Online* terhadap perilaku peserta didik. Semakin sering peserta didik bermain *Game Online*, maka semakin cenderung mengalami perubahan dalam kedisiplinan, tanggung jawab, hubungan sosial, dan motivasi belajar. Temuan ini menegaskan pentingnya pengawasan, bimbingan, dan pendidikan karakter dalam menghadapi perilaku digital peserta didik.

Kata Kunci: Game Online, Perilaku, Kedisiplinan, Tanggung Jawab, Peserta Didik.

ABSTRACT

THE EFFECT OF ONLINE GAMING IN STUDENT BEHAVIOR OF STUDENTS AT JUNIOR HIGH SCHOOL 26 BANDAR LAMPUNG

By:

TITAN CICILIA FRANSISKA

This research aims to determine the influence of playing Online Games on behavioral changes of students at SMPN 26 Bandar Lampung in the 2025/2026 academic year. This study uses a quantitative approach with a correlational method. The population in this study consists of 8th-grade students, with a sample size of 38 respondents using proportional random sampling. Data collection techniques were conducted through questionnaires and observations with the students. The independent variable in this study is Online Games (frequency, duration, type of game, and motives for playing), while the dependent variable is behavioral changes of students (discipline, responsibility, social relationships, and learning motivation). The results of the study indicate that there is a significant influence of 24% between the intensity of playing Online Games and changes in student behavior. The more frequently students play Online Games, the more likely they are to experience changes in

Keywords: Online Games, Behavioral Changes, Discipline, Responsibility, Students.