

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

(Skripsi)

Oleh

**Titan Cicilia Fransiska
NPM 2213032011**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG**

2026

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.

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

**Oleh:
Titan Cicilia Fransiska**

Skripsi

**Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Mencapai Gelar
SARJANA PENDIDIKAN**

**Pada
Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan
Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2026**

Judul Skripsi

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

Nama Mahasiswa

: Titan Cicilia Fransiska

NPM

: 2213032011

Program Studi

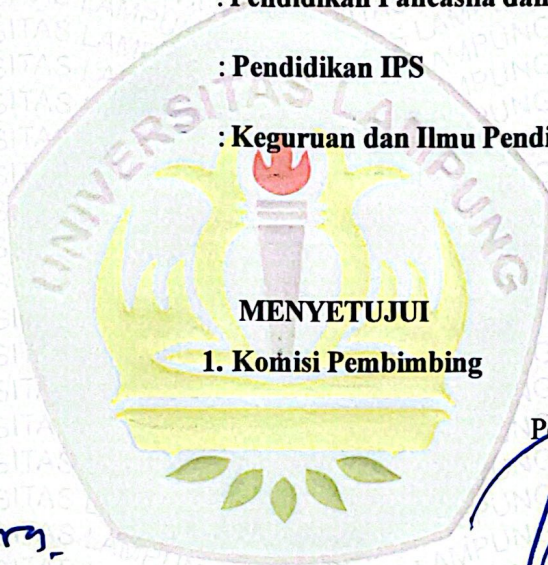
: Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan

Jurusan

: Pendidikan IPS

Fakultas

: Keguruan dan Ilmu Pendidikan



1. Komisi Pembimbing

Pembimbing I,

Drs. Berchah Pitoewas, M.H
NIP 19611214 199303 1 001

Pembimbing II,

Rohman, S.Pd., M.Pd.
NIP 19840603 202421 1 015

2. Mengetahui

Ketua Jurusan Pendidikan
Ilmu Pengetahuan, Sosial

Dr. Dedy Miswar, S.S., M.Pd.
NIP 19741108 200501 1 003

Koordinator Program Studi
Pendidikan PKn

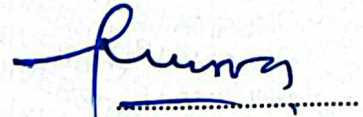
Dr. Yunisca Nurmalisa, M.Pd.
NIP 19870602 200812 2 001

MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

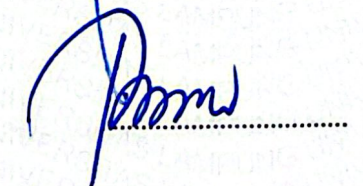
Ketua

: **Drs. Berchah Pitoewas, M.H**



Sekretaris

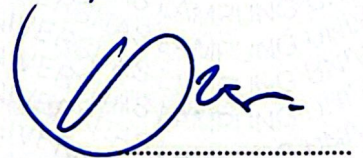
: **Rohman, S.Pd., M.Pd.**



Penguji

Bukan Pembimbing

: **Dr. Yunisca Nurmalisa, M.Pd.**



Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dr. Abet Maydiantoro, M.Pd.

NIP 19870504 201404 1 001

Tanggal Lulus Ujian Skripsi: **20 Januari 2026**

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini, adalah :

Nama : Titan Cicilia Fransiska
NPM : 2213032011
Program Studi : Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan
Jurusan : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Alamat : Jl. M. Yusuf Wahid, Perumnas Sukajadi, Kota Prabumulih,
Sumatera Selatan

Dengan ini menyatakan bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar sarjana disuatu perguruan tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar Pustaka.

Bandar Lampung, 04 Februari 2026



Titan Cicilia Fransiska
NPM 2213032011

RIWAYAT HIDUP



Penulis bernama Titan Cicilia Fransiska, lahir di Palembang pada tanggal 25 Agustus 2004 yang merupakan anak pertama dari 2 (dua) bersaudara dari pasangan Bapak Zazili dan Ibu Rusmiati.

Pendidikan formal yang telah ditempuh penulis antara lain:

1. TK Artha Mulya Palembang yang diselesaikan pada tahun 2010.
2. SD Negeri 204 Palembang yang diselesaikan pada tahun 2016.
3. SMP Negeri 1 Prabumulih yang diselesaikan pada tahun 2019.
4. SMA Negeri 03 Prabumulih yang diselesaikan pada tahun 2022.

Pada tahun 2022, penulis diterima sebagai mahasiswa Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung melalui jalur Seleksi Nasional Masuk Perguruan Tinggi Negeri (SNMPTN). Penulis pernah menjadi anggota Forum Pendidikan Kewarganegaraan (FORDIKA) tahun 2022.

Penulis melaksanakan Kuliah Kerja Lapangan (KKL) dengan tujuan Solo-Jogjakarta-Jakarta Tahun 2024 dan melaksanakan KKN pada bulan Januari-Februari tahun 2025 di desa Mulya Sari, Kecamatan Gunung Agung, Kabupaten Tulang Bawang Barat dan melaksanakan Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) di SD Negeri 10 Gunung Agung, pada bulan Januari-Februari 2025.

MOTTO

“Selalu ada harga dalam sebuah proses. Nikmati saja lelah lelah itu. Lebarkan lagi rasa sabar itu. Semua yang kau investasikan untuk menjadikan dirimu serupa yang kau impikan, mungkin tidak akan selalu berjalan lancar. Tapi gelombang -gelombang itu yang nanti akan bisa kau ceritakan”

(Boy Chandra)

PERSEMBAHAN

Dengan Mengucap Syukur Kepada Tuhan yang Maha Esa,
kupersembahkan karya kecil ini sebagai tanda bukti dan cinta kasih
kepada:

Kedua Orangtuaku, Ayahanda Zazili dan Ibu Rusmiati yang sangat aku cintai
sepenuh hati, yang selalu mendoakan, memberikan kasih sayang yang penuh,
mendidik, memfasilitasi yang terbaik dan memberikan motivasi dan semangat
bahkan melakukan pengorbanan yang tiada ternilai harganya untuk diriku beserta
keberhasilanku.

Serta

Almamaterku tercinta, Universitas Lampung

SANWACANA

Puji syukur atas kehadiran Tuhan Yang Maha Esa yang telah melimpahkan berkat dan anugerahnya kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul **“Pengaruh Bermain *Game Online* Terhadap Perilaku Peserta Didik di SMPN 26 Bandar Lampung”**. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Pendidikan di Universitas Lampung.

Terselesaikan skripsi ini tidak pernah terlepas dari arahan dan bimbingan, saran serta bantuan moral maupun spiritual serta arahan dan motivasi dari berbagai pihak sehingga segala kesulitan yang dialami dapat terlewati dengan baik. Dalam kesempatan ini, penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Bapak Dr. Albet Maydiantoro, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
2. Bapak Dr. Riswandi, M.Pd., selaku Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kerjasama Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung.
3. Bapak Bambang Riadi, S.Pd., M.Pd. selaku Wakil Dekan Bidang Keungan dan Umum Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
4. Bapak Hermi Yanzi, S.Pd. M.Pd., selaku Wakil Dekan Bidang Kemahasiswaan dan Alumni Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung.
5. Bapak Dr. Dedy Miswar, S.Si.,M.Pd. selaku Ketua Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung.
6. Ibu Dr. Yunisca Nuralisa, S.Pd., M.Pd., selaku koordinator program studi PPKn Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung sekaligus selaku Pembahas 1. Terimakasih banyak atas masukan, saran dan bimbingan yang telah banyak membantu penulis untuk menyelesaikan skripsi ini dan terimakasih atas segala motivasi yang telah diberikan.

7. Bapak Susilo S.Pd.,M.Pd, selaku pembimbing akademik (PA).
Terimakasih banyak atas masukan, saran dan bimbingan yang telah banyak membantu penulis untuk menyelesaikan skripsi ini dan terimakasih atas segala motivasi yang telah diberikan.
8. Bapak Drs. Berchah Pitoewas, M.H., selaku pembimbing I. Terimakasih banyak atas masukan, saran dan bimbingan yang telah banyak membantu penulis untuk menyelesaikan skripsi ini dan terimakasih atas segala motivasi dan semangat yang telah diberikan selama ini. Terimakasih telah meluangkan waktu, tenaga dan pikiran dalam membimbing serta memberikan arahan selama proses penyusunan skripsi ini.
9. Bapak Rohman, S. Pd., M. Pd. selaku pembimbing II. Terima Kasih banyak telah membimbing, memberikan motivasi, ilmu, meluangkan waktu dan tenaga atas arahan untuk penyelesaian skripsi ini. Terimakasih telah meluangkan waktu, tenaga , dan pikiran dalam membimbing serta memberikan arahan selama proses penyusunan skripsi ini.
10. Bapak Fitra Endi Fernanda, S.Pd., M.Pd., selaku pembahas II. Terima kasih banyak atas saran dan masukannya serta motivasi dan semangat yang diberikan dalam penyusunan skripsi ini.
11. Bapak dan Ibu dosen Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung terimakasih atas segala ilmu yang telah diberikan, saran, serta segala bantuan yang diberikan.
12. Bapak Sunarto, S.Pd., M.Pd., selaku kepala SMP Negeri 26 Bandar Lampung, yang telah memberikan izin penelitian serta senantiasa memberikan motivasi dan semangat kepada penulis.
13. Ibu Budi, S.Pd.,M.Pd, selaku Waka Kesiswaan di SMP Negeri 26 Bandar Lampung, yang telah membantu peneliti selama melakukan penelitian.
14. Terimakasih kepada diriku sendiri karena telah mampu bertahan sejauh ini. Terimakasih tetap memilih berusaha dan merayakan dirimu sendiri sampai dititik ini, walau sering kali merasa putus asa atas apa yang diusahakan dan belum berhasil, namun terimakasih tetap menjadi manusia yang selalu mau berusaha dan tidak pernah menyerah.

15. Teristimewa untuk Ayahanda Zazili dan Ibunda Rusmiati, Terima kasih atas setiap tetes peluh, keikhlasan, cinta dan kasih sayang serta setiap doa yang terucap dalam sepi, dan pelukan hangat yang selalu membuat saya kuat. Terimakasih atas cinta yang tak pernah menuntut, yang doanya tak pernah putus, semoga Allah membalas setiap lelah dan air mata kalian dengan kebahagiaan dunia dan akhirat. Segala pencapaian ini adalah milik kalian juga.
16. Keluarga besarku, adik, kakek dan nenekku tercinta, Terima kasih atas cinta dan doa yang selalu menguatkan. Kehangatan kalian adalah sumber semangat yang membuat penulis bisa melewati setiap tantangan hingga sampai pada hari ini. Aku di sini bukan hanya karena usaha sendiri, tapi juga karena dukungan dan kasih sayang kalian yang tak pernah berhenti.
17. Kepada pemilik NPM 2213032048, yaitu Ramadhan Hidayattulloh. Terima kasih telah menjadi bagian dari perjalanan hidup penulis, terima kasih telah sabar menemani proses yang penulis lalui, memberikan dukungan, meluangkan waktu, memberi semangat dan menemani penulis dari maba sampai tugas akhir ini selesai. Terima kasih selalu meyakinkan bahwa penulis mampu dan bisa menyelesaikan skripsi, *you have done to much good for me*.
18. Sahabat Seperjalanan, Dina Olimvia, Terimakasih telah menjadi teman cerita, motivasi, dukungan serta arahan yang selalu diberikan, terutama ketika penulis menghadapi kesulitan dan kebimbangan.
19. Sahabat- Sahabat terbaikku, Pebi, Zara, Esti, dan Acipa, yang telah menemani setiap langkah perjalanan perkuliahan. Terimakasih atas dukungan, motivasi, dan kebersamaan yang tak ternilai selama masa kuliah. Walaupun nanti masanya akan habis, semoga kita tetap saling mengingat kebersamaan yang telah terjalin.
20. Semua teman yang telah menemani perjalanan hidup penulis, dari teman SMP hingga kuliah. Terimakasih atas kebersamaan, cerita dan dukungan yang selalu ada disetiap langkah penulis.

21. Teman seperjuanganku di Program Studi PPKn angkatan 2022 serta kakak tingkat dan adik tingkat terima kasih untuk arahan, kebersamaan dan kerja sama selama berjuang di PPKn.
22. Semua Pihak yang secara langsung maupun tidak langsung telah membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini. Semoga segala bantuan, bimbingan dan dorongan yang diberikan kepada penulis mendapatkan rahmat dan pahala dari Allah SWT.
23. Terakhir, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada diri sendiri, Titan Cicilia Fransiska, terimakasih telah bertahan sejauh ini. Terimakasih karena tidak menyerah ketika jalan didepan mata terasa gelap, ketika keraguan datang silih berganti, dan ketika langkah terasa berat untuk dilanjutkan. Terimakasih karena tetap memilih untuk melanjutkan, walau seringkali tidak tahu pasti kemana arah ini akan membawa. Terimakasih karena sudah berani memilih, memilih untuk mencoba, memilih untuk belajar, dan memilih untuk menyelesaikan apa yang telah kamu mulai. Proud of u, Titan Cicilia!

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan penyajiannya. Akhirnya penulis berharap semoga dengan kesederhanaanya skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak.

Bandar Lampung, 18 Oktober 2025
Penulis,

Titan Cicilia Fransiska
2213032011

KATA PENGANTAR

Puji syukur atas kehadiran Tuhan Yang Maha Esa yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan proposal skripsi dengan judul **“Pengaruh Bermain *Game Online* terhadap Perilaku Peserta Didik di SMPN 26 Bandar Lampung”** yang merupakan salah satu syarat untuk menyelesaikan studi penulisan. Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Untuk itu, kritik dan saran yang bersifat membangun sangat penulis harapkan. Semoga Allah SWT selalu memberkahi langkah kita, memberikan kesuksesan dimasa mendatang dan semoga proposal skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua.

Bandar Lampung, 18 Oktober 2025
Penulis,

Titan Cicilia Fransiska
NPM. 2213032011

DAFTAR ISI

Halaman

HALAMAN JUDUL.....	i
ABSTRAK.....	ii
ABSTRACT.....	iii
HALAMAN JUDUL.....	iv
LEMBAR PERSETUJUAN.....	iv
LEMBAR PENGESAHAN.....	v
SURAT PERNYATAAN.....	vii
RIWAYAT HIDUP.....	viii
PERSEMBAHAN.....	x
MOTTO.....	xii
SANWACANA.....	xiii
KATA PENGANTAR.....	xv
DAFTAR ISI.....	xvi
DAFTAR TABEL.....	xix
DAFTAR GAMBAR.....	xx
I. PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	8
1.3 Pembatasan Masalah.....	9
1.4 Rumusan Masalah.....	9
1.5 Tujuan Penelitian	9
1.6 Manfaat Penelitian	9
A. Manfaat Teoritis.....	9
B. Manfaat Praktis.....	10
1.7 Ruang Lingkup	10
A. Ruang Lingkup Ilmu.....	10
B. Ruang Lingkup Objek.....	11
C. Ruang Lingkup Subjek Penelitian	11
D. Ruang Lingkup Tempat Penelitian	11
E. Ruang Lingkup Waktu Penelitian	11
II. TINJAUAN PUSTAKA	12
2.1 Deskripsi Teoris	12
1. Tinjauan Umum Tentang Perilaku.....	12

a.	Definisi Perilaku	12
b.	Jenis Jenis Perilaku	14
c.	Indikator Perilaku	16
d.	Faktor Faktor yang Mempengaruhi Perilaku	18
e.	Perilaku Pada Remaja	20
2.	Tinjauan Umum Tentang <i>Game Online</i>	22
a.	Pengertian <i>Game Online Free Fire</i>	23
b.	Tipe <i>Game Online Free Fire</i>	24
c.	Karakteristik <i>Game Online Free Fire</i>	26
d.	Dampak Negatif Penggunaan <i>Game Online Free Fire</i> ...	28
e.	Faktor Faktor yang Mempengaruhi Bermain <i>Game Online</i> ^{iv} <i>Free Fire</i>	29
f.	Indikator Bermain <i>Game Online</i>	31
2.2	Kajian Penelitian Yang Relevan	32
2.3	Kerangka Berfikir	34
2.4	Hipotesis	36
III.	METODE PENELITIAN	37
3.1	Jenis Penelitian	37
3.2	Populasi dan Sampel	37
A.	Populasi	38
B.	Sampel	38
3.3	Variabel Penelitian	40
A.	Variabel Bebas	40
B.	Variabel Terikat	40
3.4	Definisi Konseptual & Definisi Operasional Variabel	40
3.5	Desain Penelitian	43
3.6	Teknik Pengumpulan Data	43
3.7	Instrumen Penelitian	44
3.8	Uji Validitas dan Reliabilitas	46
3.9	Teknik Analisis Data	48
IV.	HASIL DAN PEMBAHASAN	53
4.1	Gambaran Umum Lokasi Penelitian	53
A.	Sejarah Singkat SMPN 26 Bandar Lampung	53
B.	Visi dan Misi SMPN 26 Bandar Lampung	53
C.	Sarana dan Prasarana	54
4.2	Deskripsi Data Uji Coba Instrumen	55
A.	Uji Coba Validitas Angket	55
B.	Uji Coba Reliabilitas Angket	59
4.3	Deskripsi Data Penelitian	61
A.	Pengumpulan Data	61
B.	Penyajian Data	62
4.4	Uji Prasyarat	74
A.	Uji Normalitas	75
B.	Uji Linearitas	75

4.5 Uji Hipotesis.....	75
A. Uji Korelasi Person.....	75
B. Uji Regresi Linier Sederhana.....	76
C. Uji T (Sigifikansi Parsial).....	79
4.6 Pembahasan Hasil Penelitian.....	80
V. KESIMPULAN DAN SARAN.....	97
5.1 Kesimpulan.....	97
5.2 Saran.....	99
DAFTAR PUSTAKA.....	99
Lampiran.....	103

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 3.1 Distribusi Populasi Penelitian	38
Tabel 3.2 Distribusi Sampel Penelitian.....	39
Tabel 3.3 Kualifikasi Presentase Skor Observasi Keaktifan.....	45
Tabel 3.4 Uji Realibitas.....	48
Tabel 4.1 Hasil Uj Coba Angket Variabel X Kepada 10 Responden Diluar Sampel.....	57
Tabel 4.2 Hasil Uji Coba Angket Variabel Y Kepada 10 Responden Diluar Sampel..	58
Tabel 4.3 Uji Realibilitas (Variabel X) Kepada 10 Responden Diluar Sampel.....	59
Tabel 4.4 Uji Realibilitas (Variabel Y) Kepada 10 Responden Diluar Sampel.....	60
Tabel 4.5 Distribusi Frekuensi Indikator Frekuensi Bermain.....	63
Tabel 4.6 Distribusi Frekuensi Indikator Durasi Bermain.....	64
Tabel 4.7 Distribusi Frekuensi Indikator Jenis Permainan.....	65
Tabel 4.8 Distribusi Frekuensi Indikator Motif Bermain.....	66
Tabel 4.9 Distribusi Frekuensi Indikator Kedisiplinan.....	68
Tabel 4.10 Distribusi Frekuensi Indikator Tanggung Jawab.....	69
Tabel 4.11 Distribusi Frekuensi Indikator Hubungan Sosial.....	71
Tabel 4.12 Distribusi Frekuensi Indikator Motivasi Belajar.....	72
Tabel 4.14 Uji Normalitas Data Menggunakan SPSS Versi 25.....	74
Tabel 4.15 Hasil Uji Linieritas Data Menggunakan SPSS Versi 25.....	75
Tabel 4.16 Hasil Uji Korelasi Person Data Menggunakan SPSS Versi 25.....	75
Tabel 4.17 Hasil Uji Regresi Linier Sederhana Data Menggunakan SPSS Versi 25.....	76
Tabel 4.18 Coefficient Uji Regresi Linier Sederhana Data Penelitian	78
Tabel 4.19 Hasil Perhitungan Rsquare Menggunakan SPSS Versi 25.....	78
Tabel 4.20 Hasil Uji Signifikan Parsial Data Menggunakan SPSS Versi 25.....	79

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Kerangka Berfikir	36
Gambar 4.1 Gedung Sekolah SMPN 26 Bandar Lampung.....	53

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran

1. Surat Izin Penelitian Pendahuluan
2. Surat Balasan Penelitian Pendahuluan
3. Sebar Angket dan Wawancara Saat Penelitian Pendahuluan
4. Surat Izin Penelitian
5. Surat Balasan Penelitian
6. Kisi Kisi Angket Penelitian
7. Angket Penelitian
8. Kisi Kisi Pedoman Observasi
9. Lembar Observasi
10. Hasil Uji Validitas Angket Variabel X (*Game Online*)
11. Hasil Uji Validitas Angket Variabel Y (Perilaku)
12. Hasil Uji Realibilitas Angket Variabel X (*Game Online*)
13. Hasil Uji Realibilitas Angket Variabel Y (Perilaku)
14. Data Hasil Uji Coba Angket Variabel X (*Game Online*)
15. Data Hasil Uji Coba Angket Variabel Y (Perilaku)
16. Data Hasil Angket Variabel X (*Game Online*)
17. Data Hasil Angket Variabel Y (Perilaku)
18. Data Hasil Observasi Variabel X (*Game Online*)
19. Data Hasil Observasi Variabel Y (Perilaku)
20. Uji Coba Angket Penelitian Kepada 10 Responden di Luar Sampel Penelitian
21. Pembagian dan Pengisian Angket Kepada 40 Responden
22. Observasi Saat Penelitian
23. Profil Sekolah

I. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perilaku merupakan bentuk respons individu terhadap stimulus dari lingkungan, baik yang bersifat internal maupun eksternal. Perilaku mencerminkan kepribadian seseorang dan menjadi bagian penting dalam menjalani kehidupan sosial. Perilaku tidak muncul secara tiba-tiba, melainkan dibentuk melalui proses pembelajaran, pengalaman hidup, serta pengaruh lingkungan sekitar seperti keluarga, teman sebaya, dan media. Secara umum, perilaku manusia terbagi menjadi dua, yaitu perilaku positif yang sesuai dengan norma sosial dan perilaku negatif atau menyimpang dari aturan yang berlaku. Dalam kehidupan sehari-hari, perilaku seseorang menentukan cara mereka berinteraksi, menyelesaikan masalah, dan mengambil keputusan.

Seiring berkembangnya zaman, bentuk dan arah perilaku remaja pun mengalami banyak perubahan. Jika pada masa lalu perilaku remaja lebih banyak dibentuk oleh interaksi langsung dengan lingkungan sosialnya, saat ini pengaruh digital dan dunia maya mulai mengambil peran besar. Di Indonesia, remaja tumbuh dalam situasi yang sangat dekat dengan teknologi, khususnya gawai dan internet. Hal ini membuat banyak dari mereka cenderung membentuk pola perilaku yang baru, seperti lebih individualis, mudah teralihkan, dan lebih senang berada di ruang virtual dibandingkan interaksi tatap muka. Tanpa disadari, berbagai aktivitas

digital seperti bermain *Game Online* menjadi bagian dari kebiasaan harian remaja yang ikut membentuk cara berpikir dan bertindak mereka.

Meskipun belum tentu berdampak negatif, fenomena ini menarik untuk diamati karena menunjukkan adanya pergeseran perilaku yang tidak bisa diabaikan.

Perilaku remaja seperti yang terlihat saat ini tentu menjadi hal yang penting untuk diperhatikan, karena remaja merupakan generasi penerus bangsa yang akan menentukan arah masa depan. Ketika pola perilaku mereka cenderung menjauh dari nilai-nilai kedisiplinan, tanggung jawab, dan etika sosial, maka hal tersebut dapat memengaruhi kualitas sumber daya manusia dimasa depan. Ditingkat nasional, banyak pihak mulai mengkhawatirkan menurunnya kepedulian sosial, lemahnya kontrol diri, serta semakin besarnya ketergantungan remaja terhadap dunia digital. Perilaku menyimpang yang muncul, meski belum tentu ekstrem, bisa berkembang lebih jauh bila tidak segera diarahkan. Fenomena seperti isolasi sosial, penurunan motivasi belajar dapat menjadi efek samping dari pola perilaku yang kurang terkontrol. Karena itu, mengkaji dan memahami perilaku remaja dimasa kini menjadi langkah penting untuk merancang solusi preventif dan edukatif yang relevan.

Berdasarkan laporan dari Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kominfo), lebih dari 75% pengguna internet di Indonesia berada pada rentang usia 13 hingga 34 tahun, dan remaja menjadi salah satu kelompok pengguna aktif tertinggi. Survei APJII (2023) juga menunjukkan bahwa mayoritas remaja Indonesia menghabiskan rata-rata 5–7 jam per hari di depan layar, baik untuk bersosialisasi secara daring maupun bermain *Game Online*. Penggunaan internet yang tinggi ini, meskipun memiliki sisi positif, turut membuka peluang munculnya pola perilaku baru yang berbeda dari generasi sebelumnya. Aktivitas digital yang terus meningkat membuat interaksi langsung antarpersonal berkurang, sementara

ketergantungan terhadap hiburan virtual menjadi semakin kuat. Selain itu, beberapa studi menunjukkan bahwa perilaku remaja cenderung lebih impulsif, mudah terdistraksi, dan kurang sabar akibat paparan konten digital yang cepat dan instan. Data-data ini menguatkan pentingnya membahas dampak jangka panjang dari gaya hidup digital terhadap pembentukan perilaku remaja di Indonesia.

Ditingkat yang lebih spesifik, fenomena penggunaan gawai dan *Game Online* dikalangan remaja usia sekolah menunjukkan tren yang terus meningkat dari tahun ke tahun. Berdasarkan survei dari Katadata Insight Center (2022), lebih dari 60% pelajar tingkat SMP dan SMA di Indonesia aktif bermain *Game Online* setiap harinya, dengan durasi rata-rata 3 hingga 5 jam. Salah satu game yang paling populer dikalangan pelajar adalah *Free Fire*, karena dinilai ringan dimainkan di berbagai perangkat dan menawarkan interaksi daring yang kompetitif. Tingginya minat terhadap game ini tidak lepas dari pengaruh lingkungan pertemanan, konten-konten hiburan di media sosial, serta budaya kompetisi digital yang semakin meluas. Meskipun bermain game dapat menjadi sarana hiburan dan relaksasi, namun penggunaan yang berlebihan juga mulai menunjukkan tanda-tanda perilaku, seperti menurunnya konsentrasi belajar dan keengganan untuk berpartisipasi dalam kegiatan sosial secara langsung. Fakta-fakta ini semakin menegaskan bahwa perilaku remaja akibat aktivitas digital tidak lagi bersifat kasuistik, melainkan sudah menjadi gejala yang meluas di berbagai daerah di Indonesia.

Fenomena perilaku akibat penggunaan *Game Online* juga terlihat nyata di SMPN 26 Bandar Lampung. Berdasarkan hasil pra- penelitian yang dilakukan pada peserta didik kelas VIII, ditemukan adanya kecenderungan perilaku seperti menurunnya kedisiplinan, berkurangnya tanggung jawab terhadap tugas sekolah, hingga kurangnya interaksi sosial antar teman. Dari wawancara dengan guru Bimbingan

dan Konseling, diketahui bahwa beberapa siswa terindikasi sering datang terlambat dan menunjukkan gejala kurang disiplin seperti tidak mengenakan atribut sekolah secara lengkap. Guru BK juga menyampaikan bahwa sebagian besar siswa yang memiliki catatan pelanggaran tersebut ternyata menghabiskan banyak waktu untuk bermain *Game Online*, khususnya *Free Fire*. Selain itu, hasil observasi menunjukkan bahwa beberapa siswa terlihat lebih senang membahas permainan daripada mengikuti pelajaran dengan antusias. Temuan-temuan ini menunjukkan bahwa aktivitas bermain *Game Online* mulai memengaruhi perilaku keseharian siswa secara langsung, baik dalam aspek kedisiplinan, tanggung jawab, maupun hubungan sosial.

Selain wawancara dengan guru BK, peneliti juga melakukan observasi langsung ke salah satu kelas VIII untuk menggali informasi secara informal terkait kebiasaan bermain *Game Online* dikalangan siswa. Dari hasil tanya jawab singkat di kelas tersebut, diketahui bahwa sebagian besar siswa, terutama laki-laki, masih aktif bermain *Game Online* setiap hari. Mereka menyebut *Free Fire* sebagai game yang paling sering dimainkan karena dianggap seru, kompetitif, dan mudah diakses melalui ponsel masing-masing. Untuk memperkuat temuan tersebut, peneliti menyebarkan angket pra-penelitian kepada 38 siswa kelas VIII di SMPN 26 Bandar Lampung. Berdasarkan hasil angket tersebut, lebih dari 90% responden memiliki ponsel pribadi yang telah terpasang aplikasi *Game Online*. Sebanyak 92,1% siswa menyatakan masih aktif bermain *Game Online*, dan 56,3% di antaranya bermain setiap hari, dan lebih dari separuh responden menyatakan pernah bermain game secara diam-diam saat jam pelajaran. Fakta-fakta ini menunjukkan bahwa intensitas bermain *Game Online* dikalangan siswa cukup tinggi dan telah memengaruhi perilaku mereka, sehingga layak untuk dikaji lebih lanjut dalam penelitian ini. yang tinggi, sehingga layak dijadikan sampel dalam penelitian ini.

Hasil observasi, angket, dan wawancara yang dilakukan di SMPN 26 Bandar Lampung tersebut sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Wulandari (2021) yang menyatakan bahwa siswa yang memiliki intensitas tinggi dalam bermain *Game Online* cenderung menunjukkan gejala penurunan disiplin, serta kurang memiliki tanggung jawab terhadap tugas-tugas sekolah. Penelitian tersebut juga menemukan bahwa game kompetitif seperti *Free Fire* dapat memengaruhi cara siswa berinteraksi dengan teman sebayanya. Selain itu, dalam penelitian yang dilakukan oleh Saputra dan Dewi (2022), dijelaskan bahwa keterlibatan siswa dalam *Game Online* secara berlebihan berdampak pada terganggunya waktu belajar, rendahnya motivasi akademik, serta munculnya kecenderungan perilaku menyimpang, seperti membolos atau menyontek. Penelitian-penelitian tersebut memperkuat dugaan bahwa aktivitas bermain *Game Online* yang tidak terkontrol dapat memicu perubahan pola perilaku dikalangan peserta didik. Hal ini menjadi relevan dengan hasil angket yang menunjukkan bahwa sebagian besar siswa kelas VIII SMPN 26 Bandar Lampung mengalami kesulitan dalam mengatur waktu bermain game. Oleh karena itu, diperlukan kajian lebih lanjut untuk melihat sejauh mana hubungan antara kebiasaan bermain *Free Fire* dan perilaku siswa secara spesifik di lingkungan sekolah.

Penelitian lain yang mendukung temuan ini dilakukan oleh Nurhaliza (2020), Dalam penelitiannya terhadap siswa SMP di daerah perkotaan, ditemukan bahwa mereka yang intens bermain game cenderung kurang fokus saat belajar. Hasil serupa juga ditemukan oleh Sari dan Gunawan (2021), yang meneliti hubungan antara frekuensi bermain game dan tingkat kedisiplinan siswa.

Mereka menyimpulkan bahwa siswa yang bermain game lebih dari dua jam per hari cenderung melalaikan tugas sekolah dan lebih sering melakukan pelanggaran tata tertib, serta kurangnya berinteraksi sosial dengan temannya. Penelitian-penelitian ini memperkuat indikasi bahwa aktivitas bermain *Game Online*, jika tidak dibarengi dengan kontrol diri yang baik, dapat memberikan dampak nyata terhadap perilaku peserta didik. Oleh sebab itu, temuan-temuan terdahulu ini sangat relevan dijadikan sebagai acuan dalam memahami gejala perilaku yang saat ini muncul dikalangan siswa kelas VIII SMPN 26 Bandar Lampung.

Temuan-temuan tersebut juga diperkuat oleh hasil penelitian lain yang menyoroti dampak kebiasaan bermain *Game Online* terhadap perilaku remaja secara lebih luas. Penelitian Alam et al. (2022) menguatkan bahwa siswa yang terbiasa bermain *Game Online* secara berlebihan cenderung menutup diri, jarang bersosialisasi, dan lebih memilih dunia maya sebagai tempat pelarian dari tuntutan akademik. Temuan-temuan ini selaras dengan kondisi yang ditemukan di SMPN 26 Bandar Lampung, di mana sebagian siswa menunjukkan penurunan motivasi belajar dan rendahnya keaktifan dalam kegiatan sekolah akibat kecenderungan bermain game secara intensif. Kesamaan hasil penelitian tersebut menjadi landasan kuat bahwa permasalahan ini tidak hanya bersifat lokal, tetapi sudah menjadi isu yang meluas dan nyata di berbagai daerah. Dengan demikian, perlu dilakukan penelitian lebih lanjut agar potret perubahan pola perilaku siswa di SMPN 26 Bandar Lampung dapat dipahami secara mendalam dan disesuaikan dengan karakteristik peserta didik ditingkat sekolah menengah pertama..

Berbagai penelitian sebelumnya tersebut semakin memperkuat bahwa perilaku peserta didik saat ini merupakan persoalan yang tidak dapat diabaikan. Terlebih, di era digital saat ini, peserta didik menghadapi berbagai bentuk stimulus eksternal yang berpotensi memengaruhi sikap dan kebiasaan mereka, baik dalam lingkungan sekolah maupun di luar sekolah. Perilaku yang ditandai dengan menurunnya disiplin, tanggung jawab, dan kontrol diri perlu segera dicermati, karena dapat berdampak jangka panjang terhadap perkembangan karakter anak.

Permasalahan ini menjadi penting untuk diteliti karena munculnya kecenderungan perilaku menyimpang tidak hanya dipengaruhi oleh faktor internal, tetapi juga oleh berbagai faktor eksternal. Faktor-faktor tersebut antara lain berasal dari pola asuh keluarga, lingkungan sosial, konten digital yang dikonsumsi, serta aktivitas hiburan seperti media sosial dan *Game Online*. Dengan mengenali berbagai penyebab tersebut secara lebih mendalam, maka penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi dalam memahami akar persoalan serta langkah-langkah penanganan yang tepat untuk mengatasi perilaku peserta didik.

Salah satu faktor eksternal yang menarik untuk dikaji lebih dalam dalam konteks perilaku peserta didik adalah aktivitas bermain *Game Online*. *Game Online* merupakan permainan digital berbasis jaringan internet yang memungkinkan pemain berinteraksi secara real-time melalui perangkat elektronik seperti *smartphone* atau komputer. Salah satu *Game Online* yang cukup populer dikalangan remaja saat ini adalah *Free Fire*, sebuah game bergenre *Battle Royale* yang menuntut kerja sama tim, strategi, dan reaksi cepat dalam permainan. Game ini banyak diminati karena tampilannya yang menarik, ukuran aplikasi yang ringan, serta bisa dimainkan secara gratis. Dalam praktiknya, *Game Online* tidak hanya menjadi sarana hiburan, tetapi juga telah menjadi bagian dari keseharian siswa di luar jam sekolah. Dengan memperhatikan tingginya minat dan intensitas bermain game dikalangan peserta didik, penting untuk mengkaji

lebih lanjut karakteristik dari aktivitas ini dalam kaitannya dengan kehidupan sehari-hari siswa, khususnya di lingkungan sekolah.

Hubungan antara aktivitas bermain *Game Online* dengan perilaku peserta didik juga diperkuat oleh penelitian Damayanti (2021) yang menyatakan bahwa frekuensi bermain *Game Online* yang tinggi berpotensi menurunkan kontrol diri siswa, kurangnya interaksi sosial, serta mengurangi kepatuhan terhadap aturan sekolah. Hal serupa juga ditemukan dalam studi oleh Nugroho dan Lestari (2022), di mana siswa yang terbiasa bermain game *Free Fire* menunjukkan penurunan fokus belajar, dan kurangnya disiplin, serta kurangnya berinteraksi sosial. Penelitian-penelitian ini menunjukkan adanya keterkaitan antara keterlibatan aktif dalam *Game Online* dengan perubahan sikap dan perilaku peserta didik dalam kehidupan sehari-hari.

Oleh karena itu, penting untuk mengkaji hubungan antara dua variabel ini secara lebih mendalam dalam konteks peserta didik di lingkungan sekolah. Berdasarkan uraian tersebut, maka penelitian ini berjudul: **“Pengaruh Bermain *Game Online* terhadap Perilaku Peserta Didik di SMPN 26 Bandar Lampung”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang, maka identifikasi masalah di SMPN 26 Bandar Lampung adalah sebagai berikut:

1. Munculnya perilaku peserta didik yang mengarah pada penurunan disiplin dan tanggung jawab
2. Kurangnya interaksi sosial langsung antar peserta didik.
3. Tingginya intensitas bermain *Game Online*, khususnya game *Free Fire*.

4. Rendahnya kesadaran peserta didik dalam mengatur waktu antara belajar dan hiburan.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan, peneliti membatasi fokus penelitian pada perilaku peserta didik kelas VIII SMPN 26 Bandar Lampung, khususnya pada penurunan disiplin, tanggung jawab, hubungan sosial, dan motivasi belajar yang diduga dipengaruhi oleh tingginya intensitas bermain pada *Game Online Free Fire*.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi dan pembatasan masalah dalam penelitian ini maka dapat dirumuskan masalahnya adalah “Apakah ada Pengaruh Bermain *Game Online* terhadap Perilaku Peserta Didik di SMPN 26 Bandar Lampung?”

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui “Pengaruh Bermain *Game Online* terhadap Perilaku Peserta Didik di SMPN 26 Bandar Lampung”.

1.6 Manfaat Penelitian

A. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memperkaya teori, konsep, dan prinsip terkait pola perilaku peserta didik di era digital, khususnya dalam konteks pembentukan karakter dan sikap moral. Penelitian ini juga bermanfaat untuk mendukung kajian moral dalam Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn), dengan memberikan pemahaman mengenai bagaimana peserta didik mampu mengendalikan diri, bersikap disiplin, serta menggunakan teknologi secara bertanggung jawab dan sesuai nilai-nilai sosial maupun agama.

B. Manfaat Praktis

1. Bagi Peneliti

Sebagai sarana untuk menambah wawasan, pengetahuan, dan pengalaman langsung, khususnya terkait dengan pengaruh bermain *Game Online* terhadap perilaku peserta didik di lingkungan sekolah.

2. Bagi Pendidik

Memberikan informasi tambahan mengenai pengaruh bermain *Game Online* terhadap perilaku peserta sehingga pendidik dapat mengambil langkah-langkah preventif maupun kuratif dalam proses pembelajaran dan pembinaan karakter di sekolah.

3. Bagi Sekolah

Sebagai bahan pertimbangan dalam menyusun kebijakan atau program pembinaan yang berkaitan dengan pengawasan dan pengendalian penggunaan *Game Online* dikalangan siswa guna meminimalisir dampak negatif terhadap perilaku dan prestasi belajar.

1.7 Ruang Lingkup

Ruang lingkup objek dalam penelitian ini mencakup:

A. Ruang Lingkup Ilmu

Ruang lingkup ilmu pada penelitian ini termasuk dalam Pendidikan Kewarganegaraan karena mengkaji tentang Perilaku Sosial dan Pembentukan Karakter Warga Negara. Penelitian ini masuk ke dalam wilayah tersebut karena membahas pengaruh bermain *Game Online* terhadap perubahan pola perilaku siswa, yang merupakan bagian dari pembentukan karakter generasi muda di era digital agar tetap berlandaskan pada nilai-nilai Pancasila.

B. Ruang Lingkup Objek Penelitian

Objek yang dikaji dalam penelitian ini adalah Pengaruh Bermain *Game Online* terhadap Perilaku Peserta Didik di SMPN 26 Bandar Lampung

C. Ruang Lingkup Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah anak kelas VIII SMPN 26 Bandar Lampung yang aktif bermain *Game Online*.

D. Ruang Lingkup Tempat Penelitian

Tempat Penelitian dalam Penelitian ini adalah SMPN 26 Bandar Lampung.

E. Ruang Lingkup Waktu Penelitian

Pelaksanaan Penelitian Pendahuluan ini dilakukan setelah di keluarkannya surat izin penelitian pendahuluan oleh Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung pada tanggal 28 Mei 2025 dengan nomor surat 213/UN26.13/PN.01.00/2025. Dan pelaksanaan penelitian dilakukan setelah dikeluarkannya surat izin penelitian No. 10212/UN26.13/PN.01.00/2025 oleh Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung pada tanggal 16 September 2025 -16 Oktober 2025

II. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Deskripsi Teoris

1. Tinjauan Umum Perilaku

a. Definisi Perilaku

Perilaku merupakan cara individu menanggapi berbagai stimulus yang datang dari lingkungan sekitar. Secara umum, perilaku dapat dipahami sebagai segala bentuk aktivitas yang dilakukan oleh individu sebagai respons terhadap rangsangan, baik yang bersifat internal (dari dalam diri) maupun eksternal (dari lingkungan). Notoatmodjo (2017:25) menyatakan bahwa perilaku adalah segala aktivitas manusia, baik yang dapat diamati secara langsung maupun tidak langsung, yang merupakan respons dari suatu stimulus atau rangsangan yang diterima.

Dalam perspektif psikologi, perilaku bukan hanya sekadar tindakan fisik, tetapi juga mencakup proses mental seperti berpikir, merasa, dan mengingat. Menurut Walgito (2016), perilaku merupakan hasil interaksi antara individu dengan lingkungan, yang di dalamnya terdapat dorongan, kebutuhan, serta persepsi terhadap situasi tertentu. Oleh karena itu, perilaku manusia tidak bisa dilepaskan dari konteks sosial dan budaya tempat individu tersebut berada. Setiap individu dapat menunjukkan perilaku yang berbeda meskipun berada dalam situasi yang sama, tergantung pada pengalaman, kepribadian, dan faktor internal lainnya.

Teori behavioristik yang dikembangkan oleh B.F. Skinner menjelaskan bahwa perilaku adalah respons yang muncul akibat adanya stimulus tertentu dari lingkungan. Skinner menekankan

pentingnya penguatan (*reinforcement*) dalam membentuk perilaku. Ketika seseorang mendapatkan penguatan positif setelah melakukan suatu perilaku, maka kemungkinan besar perilaku tersebut akan diulang Rusman, (2019). Teori ini sangat berpengaruh dalam dunia pendidikan, khususnya dalam pengembangan metode pembelajaran berbasis *reward* and *punishment*. Sementara itu, Albert Bandura dalam teori pembelajaran sosial menyatakan bahwa perilaku dipelajari melalui pengamatan atau modeling terhadap perilaku orang lain. Menurut Bandura, individu tidak hanya meniru secara pasif, tetapi juga memproses informasi dan mempertimbangkan konsekuensi dari perilaku tersebut sebelum menirunya Santrock, (2017). Oleh karena itu, lingkungan sosial seperti teman sebaya, orang tua, dan media digital memiliki peran besar dalam membentuk perilaku seseorang, khususnya pada usia remaja.

Dalam konteks pendidikan, perilaku peserta didik merupakan indikator penting dalam menilai sejauh mana proses pembelajaran dan pembentukan karakter berjalan secara efektif. Perilaku siswa mencerminkan sikap, tanggung jawab, kedisiplinan, etika berkomunikasi, dan kepatuhan terhadap norma yang berlaku di sekolah. Fitriana dan Wulandari (2020) mengemukakan bahwa perilaku siswa yang positif terlihat dari ketaatan terhadap aturan, keaktifan dalam kegiatan belajar, serta kemampuan mengelola emosi dan waktu dengan baik. Sebaliknya, perilaku negatif ditunjukkan melalui tindakan seperti melanggar tata tertib, berkata kasar, kurang menghargai guru dan teman, serta kecenderungan menyendiri atau menunjukkan agresivitas.

Perilaku juga dapat mengalami perubahan, baik ke arah positif maupun negatif, tergantung dari stimulus yang diterima, kebiasaan yang dibentuk, serta kondisi psikososial individu. Oleh karena itu, pemahaman tentang perilaku tidak bisa dilepaskan dari faktor

lingkungan, pengalaman hidup, dan pengaruh media digital seperti *Game Online*, yang saat ini menjadi bagian tidak terpisahkan dari keseharian peserta didik.

Dengan demikian, perilaku merupakan hasil dari proses kompleks yang melibatkan interaksi antara individu dan lingkungannya. Dalam dunia pendidikan, pemahaman terhadap perilaku peserta didik sangat penting sebagai dasar untuk menyusun strategi pembinaan karakter dan menganalisis pengaruh berbagai faktor eksternal terhadap pola sikap dan tindakan siswa. Penelitian tentang perilaku, khususnya yang berkaitan dengan aktivitas bermain *Game Online*, menjadi sangat relevan mengingat fenomena tersebut semakin meluas dan menunjukkan dampak yang signifikan terhadap kehidupan sosial dan akademik peserta didik.

b. Jenis Jenis Perilaku

1. Perilaku Kognitif

Perilaku ini berhubungan dengan proses mental seperti berpikir, mengingat, dan memecahkan masalah. Dalam konteks peserta didik, perilaku kognitif mencerminkan kemampuan siswa dalam memahami materi, menyelesaikan soal, dan menalar informasi secara logis. Menurut Yaisah (2023), perilaku kognitif berperan penting dalam menentukan tingkat keberhasilan belajar siswa, terutama ketika mereka menghadapi tantangan akademik yang kompleks. memecahkan masalah.

2. Perilaku Afeksi

Perilaku ini berkaitan dengan sikap, nilai, dan emosi yang memengaruhi cara siswa menanggapi situasi. Perilaku afektif mencakup perasaan senang atau tidak senang terhadap mata pelajaran, sikap hormat terhadap guru, dan empati terhadap teman. Menurut Aulia (2022), perilaku afektif dapat muncul

sebagai reaksi terhadap rangsangan berulang dari lingkungan, termasuk penggunaan *Game Online* yang berlebihan.

3. Perilaku Psikomotorik

Perilaku psikomotorik berkaitan dengan kemampuan fisik dan keterampilan motorik seperti menulis, menggambar, atau melakukan percobaan laboratorium. Perilaku ini mencerminkan sejauh mana siswa dapat mengaplikasikan pengetahuan ke dalam tindakan nyata. Achmad (2025) menyatakan bahwa psikomotorik yang berkembang dengan baik tercermin dari keaktifan dan keterampilan peserta didik dalam kegiatan praktik, seperti kerja kelompok atau proyek pembelajaran berbasis tugas.

4. Perilaku Sosial

Perilaku sosial menyangkut cara individu berinteraksi dengan lingkungan sosial di rumah, sekolah, maupun masyarakat. Bentuk dari perilaku sosial meliputi kerja sama, empati, toleransi, dan kepedulian terhadap sesama. Menurut Puspita (2023), peserta didik yang terlalu sering bermain *Game Online* cenderung mengalami penurunan interaksi sosial, lebih menyendiri, dan kurang menunjukkan empati terhadap teman-temannya di lingkungan sekolah.

5. Perilaku Devian (Penyimpangan)

Perilaku devian adalah tindakan yang menyimpang dari norma sosial atau nilai yang berlaku dalam lingkungan sekolah maupun masyarakat. Contoh perilaku devian dikalangan peserta didik meliputi berkata kasar, mencontek, membolos, atau melawan guru. Whildania (2025) mengungkapkan bahwa *Game Online* dengan unsur kekerasan dapat memicu meningkatnya perilaku menyimpang, seperti penggunaan bahasa kasar dan kecenderungan untuk bersikap agresif terhadap sesama siswa.

c. Indikator Perilaku

Indikator perilaku adalah acuan untuk mengamati, menilai, dan mengevaluasi ekspresi perilaku peserta didik dalam lingkungan pendidikan. Menurut Hasanah & Maryani (2021), indikator perilaku berfungsi sebagai instrumen untuk mengetahui sejauh mana peserta didik menunjukkan respons yang sesuai dengan norma sosial, nilai pendidikan, dan harapan sekolah. Indikator ini sangat penting dalam proses pembinaan karakter dan pemantauan perilaku, khususnya pada masa remaja yang rawan terhadap pengaruh lingkungan, termasuk media digital dan *Game Online*.

1. Kedisiplinan

Kedisiplinan mencerminkan kepatuhan peserta didik terhadap peraturan sekolah dan kebiasaan akademik yang teratur. Siswa yang disiplin menunjukkan sikap tertib dalam belajar dan konsisten menjalankan kewajiban. Menurut Hasanah dan Maryani (2021), kedisiplinan terlihat dari kehadiran tepat waktu, kepatuhan terhadap tata tertib, ketertiban dalam mengerjakan tugas, dan tidak melakukan pelanggaran seperti membolos atau menyontek.

Indikator:

1. Hadir tepat waktu di sekolah dan kelas.
2. Mengikuti aturan berpakaian dan tata tertib.
3. Mengerjakan tugas tepat waktu.
4. Tidak terlibat pelanggaran seperti membolos atau menyontek.

2. Tanggung Jawab

Tanggung jawab adalah kemampuan peserta didik untuk menyelesaikan tugas tanpa pengawasan langsung serta bersedia menerima konsekuensi dari tindakannya. Widyaningrum (2020) menjelaskan bahwa siswa yang bertanggung jawab akan menyelesaikan tugas secara mandiri, menjaga fasilitas sekolah, serta menunjukkan inisiatif dalam mengikuti kegiatan sekolah.

Indikator:

1. Menyelesaikan tugas secara mandiri.
2. Menjaga kebersihan dan fasilitas sekolah.
3. Mengakui kesalahan dan memperbaikinya.
4. Mengikuti kegiatan sekolah dengan inisiatif pribadi.

3. Hubungan Sosial

Perilaku ini meliputi kemampuan membangun interaksi yang sehat dan saling menghargai dengan teman, guru, maupun warga sekolah lainnya. Siswa yang memiliki hubungan sosial positif mampu bekerja sama, menghargai perbedaan, dan menunjukkan empati. Menurut Zahroh, Asih, dan Putri (2022), hubungan sosial yang baik juga mencegah terjadinya perilaku menyimpang seperti perundungan.

Indikator:

1. Berbicara sopan dan menghargai orang lain.
2. Mampu bekerja sama dalam kelompok.
3. Menunjukkan empati terhadap teman.
4. Tidak melakukan perundungan atau diskriminasi.

4. Motivasi Belajar

Motivasi belajar mencerminkan semangat dan keinginan peserta didik untuk meraih prestasi serta terlibat aktif dalam kegiatan akademik. Menurut Syahputra (2023), siswa yang termotivasi akan aktif mengikuti pelajaran, tertarik mengeksplorasi materi lebih lanjut, dan tidak mudah menyerah dalam menghadapi tantangan akademik.

Indikator:

1. Aktif mengikuti pelajaran.
2. Tertarik mengerjakan tugas tambahan atau eksplorasi.
3. Memiliki target belajar atau cita-cita akademik.
4. Tidak mudah menyerah dalam menghadapi kesulitan belajar.

d. Faktor Faktor yang Mempengaruhi Perilaku

Perilaku peserta didik merupakan hasil dari proses pembelajaran sosial yang kompleks dan berkelanjutan, yang dipengaruhi oleh berbagai faktor baik dari dalam diri individu maupun dari luar dirinya. Menurut Rohman dan Sukmawati (2020), pembentukan perilaku peserta didik sangat dipengaruhi oleh dinamika lingkungan tempat ia tumbuh, seperti keluarga, sekolah, media digital, serta masyarakat sekitar. Setiap faktor ini berinteraksi dan membentuk pola perilaku yang unik pada masing-masing individu.

1. Faktor Keluarga

Putri dan Hidayat (2019) menjelaskan bahwa anak yang dibesarkan dalam lingkungan keluarga yang penuh perhatian, kasih sayang, dan pengawasan yang seimbang cenderung memiliki perilaku positif di sekolah. Sebaliknya, kurangnya perhatian orang tua atau pola asuh yang terlalu otoriter dan permisif dapat menimbulkan perilaku menyimpang seperti ketidakdisiplinan, agresivitas, atau ketidakmampuan bersosialisasi dengan baik.

2. Faktor Sekolah

Menurut Yuliani dan Subarkah (2020), peran guru sebagai figur teladan dan pembimbing moral memiliki pengaruh besar terhadap pembentukan perilaku siswa. Guru yang mampu menciptakan suasana belajar yang kondusif, memberi keteladanan dalam bersikap, serta melakukan pendekatan yang humanis akan membantu siswa membentuk perilaku yang bertanggung jawab, disiplin, dan menghargai orang lain. Selain itu, sistem tata tertib dan budaya sekolah juga menjadi kerangka penting dalam pembinaan perilaku.

3. Faktor Media Sosial dan Teknologi

Arifin (2022) menekankan bahwa peserta didik masa kini sangat rentan terhadap pengaruh media digital yang tidak selalu sesuai dengan nilai-nilai pendidikan.

Konten yang bersifat provokatif, kekerasan, atau hedonistik dapat memengaruhi perilaku mereka baik secara sadar maupun tidak sadar. Ketergantungan terhadap gawai juga dapat menurunkan minat belajar, mengganggu konsentrasi, serta menghambat interaksi sosial secara langsung.

4. Faktor Kepribadian dan Emosi

Menurut Lestari dan Puspitasari (2018), siswa dengan kemampuan regulasi emosi yang baik cenderung mampu menghadapi tekanan akademik maupun sosial dengan cara yang sehat, seperti berdiskusi, meminta bantuan, atau menyelesaikan masalah tanpa konflik. Sementara itu, siswa yang kesulitan mengelola emosinya lebih rentan menunjukkan perilaku impulsif, menarik diri, atau bahkan melakukan pelanggaran aturan sebagai bentuk pelarian dari ketidaknyamanan yang dirasakannya.

5. Faktor Lingkungan Sosial dan Masyarakat

Siregar dan Yusuf (2021) menyatakan bahwa interaksi sosial yang berlangsung di luar sekolah memainkan peran penting dalam memperkuat atau melemahkan nilai-nilai yang diterima anak. Oleh karena itu, penting bagi peserta didik untuk mendapatkan pengalaman sosial yang sehat dan terstruktur baik di lingkungan rumah, sekolah, maupun masyarakat.

e. Perilaku pada Remaja

Perilaku remaja merupakan refleksi dari proses perkembangan biologis, psikologis, dan sosial yang saling memengaruhi. Masa remaja dikenal sebagai periode transisi dari masa kanak-kanak menuju dewasa yang ditandai oleh berbagai perubahan signifikan dalam aspek kognitif, afektif, maupun psikomotorik. Menurut Wulandari dan Subekti (2020), remaja mengalami pergeseran cara berpikir, bertindak, serta menilai diri sendiri dan lingkungannya, yang dapat memicu perilaku yang mencolok, baik ke arah positif maupun negatif.

Perilaku pada remaja sering kali menjadi fokus perhatian dalam dunia pendidikan karena pada tahap ini mereka mulai mencari jati diri, mengalami dorongan emosional yang kuat, serta mulai menunjukkan kemandirian. Hal ini membuat mereka lebih rentan terhadap pengaruh lingkungan, baik dari keluarga, teman sebaya, media sosial, maupun pengalaman belajar di sekolah.

1. Karakteristik Perilaku Remaja

Perilaku pada remaja tidak bersifat statis, melainkan merupakan hasil proses adaptasi terhadap perubahan internal maupun eksternal yang mereka alami. Rahmawati dan Hidayat (2021) mengemukakan bahwa perubahan tersebut dapat berupa peningkatan kepercayaan diri, kecenderungan membantah otoritas, munculnya perilaku eksploratif, serta meningkatnya sensitivitas terhadap penilaian sosial. Remaja juga cenderung lebih ekspresif dalam mengungkapkan opini dan lebih kritis terhadap aturan yang dianggap membatasi kebebasan mereka. Di sisi lain, perilaku yang tidak terkelola dengan baik dapat mengarah pada penyimpangan, seperti tindakan membangkang, kenakalan remaja, kecanduan gawai, serta konflik sosial di lingkungan sekolah. Oleh karena itu, memahami dinamika perilaku ini penting agar pendidik dapat memberikan pembinaan yang sesuai dengan tahap perkembangan siswa.

2. Faktor Pemicu Perilaku Remaja

Perilaku pada remaja tidak terjadi tanpa sebab, melainkan dipengaruhi oleh berbagai faktor yang saling berkaitan. Menurut Sulastri dan Kurniawan (2019), beberapa pemicu utama perilaku pada remaja antara lain: perubahan hormonal dan biologis, pencarian identitas diri, pengaruh kelompok sebaya (*peer group*), tekanan akademik, serta eksposur terhadap media sosial dan teknologi.

Tekanan dari kelompok teman sebaya sering kali memengaruhi pola perilaku siswa di sekolah. Remaja cenderung mengikuti norma kelompok demi diterima dalam lingkungannya, bahkan jika hal tersebut bertentangan dengan nilai-nilai yang diajarkan di rumah atau sekolah. Sementara itu, media sosial berkontribusi dalam pembentukan citra diri dan pola interaksi yang dapat berdampak pada kestabilan emosi dan perilaku sosial remaja.

3. Dampak Perilaku terhadap Lingkungan Pendidikan Perilaku yang terjadi pada remaja memiliki implikasi langsung terhadap dinamika kelas, efektivitas pembelajaran, serta hubungan interpersonal di sekolah. Herman dan Fitria (2020) menjelaskan bahwa peserta didik yang mengalami perilaku cenderung menunjukkan perbedaan dalam minat belajar, disiplin, tanggung jawab, dan cara berinteraksi dengan guru maupun teman sebaya.

Jika perubahan tersebut bersifat positif, seperti peningkatan motivasi belajar, inisiatif, dan kepedulian sosial, maka akan mendukung iklim belajar yang sehat dan produktif. Namun, jika perilaku yang muncul bersifat negatif seperti agresivitas, isolasi sosial, atau penurunan minat akademik maka hal ini dapat menghambat proses pembelajaran dan menimbulkan masalah kedisiplinan.

4. Peran Pendidikan dalam Menyikapi Perilaku Sekolah sebagai lembaga pendidikan formal memiliki tanggung jawab penting dalam membina, mengarahkan, dan mengintervensi perilaku peserta didik secara sistematis. Menurut Nugroho dan Saputra (2022), pendekatan pedagogis yang bersifat partisipatif, empatik, dan berbasis karakter terbukti efektif dalam membantu remaja menyesuaikan diri terhadap perubahan yang mereka alami.

Guru tidak hanya berperan sebagai pengajar, tetapi juga sebagai pembimbing dan model perilaku. Kepekaan guru dalam memahami dinamika psikologis siswa, memberikan ruang untuk berekspresi secara positif, serta membangun komunikasi yang sehat sangat dibutuhkan dalam mengelola perilaku agar tidak mengarah ke penyimpangan.

2. Tinjauan Umum Tentang *Game Online*

Game Online adalah bentuk permainan digital yang dimainkan melalui jaringan internet, memungkinkan interaksi antara pemain dalam waktu nyata. Permainan ini biasanya berbasis komputer, konsol, atau perangkat seluler, dan memiliki fitur sosial yang memungkinkan kerja sama atau kompetisi antarpemain di berbagai lokasi geografis.

Menurut Firmansyah dan Prasetyo (2021), *Game Online* merupakan aplikasi perangkat lunak interaktif berbasis hiburan yang dirancang untuk menstimulasi respons kognitif, motorik, dan emosional pengguna melalui tantangan visual dan strategi permainan. *Game Online* modern seringkali dilengkapi dengan elemen kompetitif, reward system, serta komunikasi virtual antar pemain.

a. Pengertian *Game Online Free Fire*

Free Fire merupakan salah satu jenis *Game Online* bergenre *Battle Royale* yang dimainkan melalui perangkat seluler dan memerlukan koneksi internet. Game ini dikembangkan oleh Garena dan pertama kali dirilis pada tahun 2017. Dalam permainan ini, pemain dijatuhkan ke sebuah pulau bersama 49 pemain lainnya dan dituntut untuk bertahan hidup hingga akhir, dengan memanfaatkan senjata, strategi, dan lingkungan sekitar.

Menurut Putra dan Sari (2021), *Free Fire* adalah *Game Online* kompetitif berbasis survival yang menuntut pemain untuk berstrategi dalam waktu nyata (*real-time multiplayer*).

Permainan ini memiliki tempo cepat, visual dinamis, dan sistem reward yang membuat pemain terus tertarik untuk bermain. Daya tarik utama *Free Fire* terletak pada *gameplay* yang sederhana, aksesibilitas tinggi di berbagai jenis ponsel, serta fitur sosial seperti *voice chat* dan kerja sama tim.

Dalam perspektif psikologi perkembangan, game ini memiliki dampak psikososial yang signifikan terhadap remaja, karena menggabungkan elemen kompetisi, interaksi virtual, dan tantangan kognitif. Wulandari dan Kurniawan (2020) menyatakan bahwa *Free Fire* dapat memengaruhi pola perilaku, emosi, serta hubungan sosial peserta didik jika dimainkan secara berlebihan atau tanpa pengawasan.

Beberapa karakteristik khas *Free Fire* antara lain:

1. Durasi permainan yang relatif singkat (10–15 menit), namun intens.
2. Elemen survival (bertahan hidup) dengan elemen tembak-menembak.
3. Interaksi daring antara pemain dari berbagai lokasi.
4. Sistem skin, karakter, dan item virtual yang dapat dibeli atau diperoleh.
5. Adanya *rank*, turnamen, dan sistem kompetitif yang memotivasi pemain.

Dalam konteks pendidikan, *Free Fire* dapat memicu perilaku peserta didik, baik dari aspek disiplin waktu, pengendalian emosi, hingga interaksi sosial. Penggunaan berlebihan dapat menimbulkan kecanduan (*game addiction*) yang berdampak negatif pada konsentrasi belajar, tanggung jawab akademik, dan hubungan sosial di lingkungan sekolah.

b. Tipe Game Online Free Fire

Permainan *Free Fire* merupakan salah satu *Game Online* paling populer dikalangan remaja, terutama karena kemudahan akses, fitur kompetitif, serta pengalaman bermain yang interaktif. Dari berbagai klasifikasi tipe permainan daring, *Free Fire* paling dominan masuk ke dalam kategori *Battle Royale*, yakni jenis game kompetitif berbasis survival dalam lingkungan terbuka dengan banyak pemain yang berinteraksi secara real-time.

1. *Battle Royale* sebagai Tipe Dominan

Genre *Battle Royale* merupakan inti dari sistem permainan *Free Fire*. Dalam tipe ini, pemain dijatuhkan ke sebuah arena luas bersama 49 pemain lainnya dan dituntut untuk bertahan hidup hingga akhir. Tujuan utamanya bukan sekadar mengalahkan musuh, melainkan menjadi pemain atau tim terakhir yang bertahan hidup. Arena permainan semakin menyempit seiring waktu, memaksa pemain untuk bergerak, berstrategi, dan melakukan konfrontasi secara aktif.

Menurut Kurniawan dan Prasetya (2020), game dengan genre *Battle Royale* menggabungkan elemen eksplorasi, kompetisi, survival, dan adrenalin yang tinggi. Tipe permainan ini cenderung mendorong pemain untuk melakukan pengambilan keputusan cepat, mengatur strategi tim, dan menyesuaikan diri dengan lingkungan permainan yang terus berubah. Hal ini membuat genre *Battle Royale* sangat intensif secara emosional dan mental, terutama bagi remaja yang masih dalam proses perkembangan psikologis.

2. Fitur-Fitur yang Memperkuat Tipe *Battle Royale* di *Free Fire* Beberapa fitur dalam *Free Fire* yang menegaskan bahwa game ini masuk ke dalam genre *Battle Royale* meliputi:

1. Mode *Last Man Standing*: Hanya satu pemain atau tim yang akan menang setelah seluruh lawan dieliminasi.
2. Peta Terbuka (*Open World Map*): Pemain bebas bergerak dan memilih tempat pendaratan, looting, dan bersembunyi.
3. *Looting System*: Pemain harus mengumpulkan senjata, pelindung, amunisi, dan peralatan lainnya selama permainan.
4. Zona Aman yang Mengecil: Membatasi ruang gerak pemain, memaksa pertemuan antarpemain, dan meningkatkan ketegangan permainan.
5. Fitur Multiplayer dan Komunikasi Tim: Pemain bisa membentuk tim (*squad*), melakukan koordinasi taktik, dan berkomunikasi melalui *voice chat*.

3. Implikasi Psikologis dan Perilaku

Tipe *Battle Royale* dalam *Free Fire* berdampak besar pada pola perilaku remaja karena permainan ini:

1. Mengaktifkan respons emosional tinggi: seperti rasa takut, senang, marah, atau frustrasi secara bergantian dalam waktu singkat.
2. Memicu kompetisi ekstrem: karena ada sistem ranking, misi harian, dan penghargaan berbasis pencapaian (kill, win, rank).
3. Mendorong kecanduan: karena sistem reward dan keinginan untuk “balas dendam” saat kalah membuat pemain terus mengulang permainan.
4. Mempengaruhi interaksi sosial: karena adanya fitur komunikasi yang sering kali digunakan untuk memaki, bekerja sama, atau membentuk geng digital.

c. Karakteristik *Game Online Free Fire*

Game Online Free Fire, yang dikembangkan oleh Garena pada tahun 2017, merupakan salah satu permainan daring berjenis *battle royale* yang sangat populer dikalangan remaja. Kepopulerannya tidak lepas dari karakteristik game yang dirancang untuk memberikan pengalaman bermain yang kompetitif, interaktif, dan intens. Pemahaman terhadap karakteristik ini penting untuk mengkaji bagaimana *Free Fire* dapat memengaruhi perilaku peserta didik, terutama di jenjang sekolah menengah pertama (SMP). Menurut Putra & Sari (2021) dan Kurniawan & Prasetya (2020), karakteristik game *Free Fire* dapat dijabarkan sebagai berikut:

1. Bersifat Kompetitif dan Survival

Karakter utama *Free Fire* adalah kompetisi untuk bertahan hidup (*survival*). Pemain harus mengalahkan 49 pemain lain dalam satu ronde permainan agar menjadi satu-satunya yang bertahan hidup. Sistem ini mendorong pemain untuk bersikap agresif, taktis, dan kompetitif dalam setiap sesi permainan.

2. *Gameplay* Singkat namun Intens

Setiap sesi permainan berdurasi sekitar 10–15 menit, dengan tempo permainan yang cepat. Hal ini membuat pemain dapat memainkan game dalam waktu singkat, tetapi tetap merasakan ketegangan dan adrenalin tinggi. Durasi yang singkat juga mendorong kecenderungan untuk mengulang permainan berkali-kali (*repetitive play*), yang menjadi ciri dari potensi adiksi digital.

3. Interaksi Real-Time dengan Pemain Lain

Free Fire memungkinkan interaksi langsung dengan pemain lain dalam satu tim atau lawan melalui fitur voice chat dan sistem squad. Ini menjadikan *Free Fire* sebagai game berbasis sosial, di mana komunikasi, kerja sama, dan kompetisi berjalan secara bersamaan. Namun, interaksi ini juga membuka kemungkinan penggunaan bahasa kasar atau konflik digital.

4. Sistem *Leveling*, *Rank*, dan Hadiah

Game ini memiliki sistem ranked match, level karakter, serta reward berupa item virtual (skin, karakter, senjata, dll.) yang mendorong motivasi bermain terus-menerus. Semakin tinggi peringkat pemain, semakin besar prestise sosial di komunitas gamer, terutama dikalangan remaja.

5. Visual dan Audio yang Stimulan

Meskipun memiliki grafis sederhana dibanding *game* konsol, *Free Fire* didesain dengan warna mencolok, efek suara senjata, dan musik latar yang merangsang respon emosional dan sensorik pemain. Ini menjadi salah satu alasan game ini sangat menarik secara psikologis.

6. Dapat Diakses Melalui Ponsel dengan Spesifikasi Menengah

Salah satu kekuatan *Free Fire* adalah aksesibilitasnya yang tinggi. Game ini dapat dimainkan di hampir semua *smartphone* Android/iOS dengan spesifikasi standar. Hal ini menyebabkan penyebarannya sangat luas dikalangan siswa SMP dan SMA di berbagai daerah.

d. Dampak Negatif Penggunaan *Game Online*

Game *Free Fire* sebagai salah satu game daring populer dikalangan remaja memiliki pengaruh yang signifikan terhadap aspek perilaku peserta didik. Dampak negatif dari penggunaan *Free Fire* secara berlebihan lebih dominan ditemukan dalam banyak studi, khususnya terhadap perilaku peserta didik. Dampak tersebut meliputi:

1. Perilaku Sosial

Bermain secara intensif membuat peserta didik cenderung menarik diri dari interaksi sosial langsung, lebih memilih interaksi daring dengan sesama pemain (Suryani & Azis, 2022).

2. Penurunan Disiplin Belajar

Peserta didik yang kecanduan *Game Online* cenderung mengabaikan tanggung jawab akademik seperti belajar, mengerjakan tugas, dan hadir tepat waktu (Rahmawati & Hidayat, 2022).

3. Ketergantungan atau kecanduan game (game addiction)

Salah satu dampak yang paling dikhawatirkan adalah kecanduan. *Free Fire* dirancang untuk memberikan dorongan psikologis berupa hadiah (*reward*), yang menyebabkan pemain terus-menerus ingin bermain (Syahputra, 2023).

4. Gangguan tidur dan kesehatan fisik

Bermain hingga larut malam atau dalam jangka waktu lama menyebabkan gangguan pada pola tidur dan kelelahan fisik, serta menurunkan performa belajar di sekolah (Mulyani & Fitria, 2021).

a. Faktor Faktor yang Mempengaruhi Bermain *Game Online Free Fire*

1. Faktor Psikologis

Menurut Setyowati & Ramadhana (2021), kecanduan bermain *Free Fire* berkaitan dengan dorongan psikologis seperti ingin meraih kesenangan instan, mengurangi stres, serta pencarian identitas diri. Remaja dalam masa pubertas cenderung mencari bentuk pelarian dari tekanan melalui permainan yang memicu adrenalin.

2. Faktor Sosial

Lingkungan pertemanan sangat memengaruhi kecenderungan bermain game. Teman sebaya yang aktif bermain *Free Fire* dapat menimbulkan dorongan sosial untuk ikut bermain (Rahman, Djaafar & Mozin, 2024).

3. Faktor Lingkungan Keluarga

Kurangnya pengawasan dari orang tua serta relasi keluarga yang tidak harmonis dapat mendorong peserta didik mencari pelarian dalam dunia maya. Dalam studi oleh Harefa (2023), ditemukan bahwa anak-anak dari keluarga dengan pola asuh permisif lebih rentan terhadap kecanduan *Game Online*.

4. Faktor Teknologi dan Aksesibilitas

Kemudahan akses terhadap perangkat dan jaringan internet juga menjadi faktor utama. Gadget murah, koneksi internet stabil, serta fitur menarik dalam game seperti hadiah dan level kompetisi tinggi membuat remaja lebih terlibat (Siregar, 2025).

Menurut Marifatullah (2015), faktor yang mempengaruhi *Game Online* sebagai berikut :

1. Kurang dikontrol orang tua
2. Diajak teman
3. Fitur *Game Online* yang menarik keinginan untuk menjadi pemenang

Menurut Al-Munajjid (2016), faktor yang mempengaruhi *Game Online* sebagai berikut :

1. Grafik yang luar biasa, perusahaan-perusahaan berusaha dengan konstan untuk menghasilkan kemajuan dan inovasi yang lebih besar dalam memproduksi *game-game* ini.
2. Kesenangan *game-game* ini mencapai puncak kesenangan di dalam gambar, warna, imajinasi, petualangan, presisi dari grafik dan imajinasi.

3. Elemen kompetisi, beberapa *game* menampilkan seseorang pahlawan yang menyelamatkan orang-orang, seorang criminal yang kabur dari polisi, atau melawan binatang buas. Sehingga, pemain berada dalam posisi berkompetisi.
4. Realisme atas dasar sugesti, ini terjadi melalui gambar-gambar dari tempat-tempat yang memiliki detil yang sangat tepat
5. Karakter pahlawan, *game* mempersentasikan diri dengan mereka dan mewakili mereka selama permainan bahkan seterusnya.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas, faktor-faktor yang mempengaruhi *Game Online* tersebut. Peneliti dapat menyimpulkan bahwa secara umum ada tiga faktor yang mempengaruhi *Game Online* yaitu gender, kondisi psikologis dan jenis *Game Online*.

Faktor-faktor tersebut saling berkaitan satu sama lain sehingga dapat mempengaruhi seseorang untuk bermain *Game Online*.

b. Indikator Bermain *Game Online*

Indikator bermain *Game Online* menurut Utami (2017), terdiri dari 3 indikator adalah kegemaran bermain *Game Online*, kebiasaan bermain *Game Online*, dan waktu yang digunakan untuk bermain *Game Online*.

Menurut Pangestika (2017), indikator bermain *Game Online* adalah:

1. Tempat bermain *Game Online*

Tempat bermain *Game Online* adalah tempat yang biasa digunakan oleh peserta didik menghabiskan waktunya untuk bermain *Game Online*. Terdapat beberapa tempat bermain *Game Online* seperti warnet (warung internet), rumah, dan kafe.

2. Waktu dalam bermain *Game Online*

Bermain *Game Online* menghabiskan banyak waktu, biasanya peserta didik menggunakan waktu luang seperti setelah pulang sekolah untuk bermain *Game Online*.

3. Jenis *Game Online*

Jenis *Game Online* juga sangat berpengaruh atas kebiasaan peserta didik bermain *Game Online* karena jenis dan tipe permainan tertentu dapat menarik peserta didik untuk terus dimainkan secara berulang-ulang.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa indikator kebiasaan bermain *Game Online* tidak hanya terbatas pada durasi atau frekuensi bermain, tetapi juga mencakup aspek psikologis (seperti dorongan internal untuk terus bermain), aspek sosial (seperti pengaruh lingkungan dan teman), serta aspek perilaku (seperti pengabaian tanggung jawab dan rutinitas harian). Oleh karena itu, dalam konteks penelitian ini, indikator yang digunakan untuk mengukur kebiasaan bermain *Game Online* disederhanakan menjadi tiga aspek utama, yaitu:

1. Frekuensi bermain *Game Online*
2. Durasi bermain *Game Online*
3. Motif bermain *Game Online*
4. Jenis *Game Online*

Ketempat indikator tersebut dipilih karena dinilai mewakili keseluruhan kecenderungan perilaku siswa dalam berinteraksi dengan *Game Online*, sekaligus relevan untuk dikaitkan dengan perilaku peserta didik di lingkungan sekolah.

2.2 Kajian Penelitian Relevan

Hasil penelitian sebelumnya yang relevan dan sejalan dengan penelitian ini adalah penelitian yang dilakukan oleh:

A. Penelitian 1

1. Judul : Pengaruh *Game Online* terhadap Motivasi Belajar Siswa di SMP IT Aziziyyah Pekanbaru
2. Penulis: Dewi, R., Susanti, E., dan Nugraha, D.
3. Tahun: 2024
4. Tujuan Penelitian: Mengetahui pengaruh intensitas bermain *Game Online* terhadap motivasi belajar siswa SMP.
5. Metode: Kuantitatif korelasional menggunakan kuesioner terhadap 100 siswa.
6. Hasil Penelitian: Hasil penelitian menunjukkan adanya pengaruh negatif yang signifikan antara durasi bermain *Game Online* dengan motivasi belajar siswa. Siswa dengan waktu bermain lebih dari 3 jam per hari cenderung memiliki minat belajar yang rendah.
7. Relevansi dengan Penelitian Ini: Penelitian Dewi et al. (2024) sangat relevan karena meneliti siswa tingkat SMP dan menggunakan variabel motivasi belajar sebagai salah satu indikator perilaku. Penelitian ini menguatkan dugaan bahwa *Game Online* memiliki potensi mengganggu pola perilaku akademik siswa, selaras dengan fokus penelitian ini.

B. Penelitian 2

1. Judul: Pengaruh *Game Online* Terhadap Perilaku Prokrastinasi Siswa Kelas 5 Sekolah Dasar Negeri Cemoro
2. Penulis: Baskara, N. F. C.
3. Tahun: 2023
4. Tujuan Penelitian: Mengetahui pengaruh bermain *Game Online* terhadap perilaku prokrastinasi (menunda tugas) siswa.
5. Metode: Kuantitatif deskriptif dengan penyebaran kuesioner kepada 51 siswa. Data dianalisis menggunakan SPSS dan uji Chi-Square.
6. Hasil Penelitian: Ditemukan pengaruh signifikan antara intensitas bermain *Game Online* dan perilaku prokrastinasi. Siswa yang sering bermain game lebih banyak menunjukkan perilaku suka menunda tugas.
7. Relevansi dengan Penelitian Ini: Penelitian ini penting karena menyoroti perilaku belajar siswa akibat *Game Online*, terutama dalam bentuk kebiasaan menunda. Hal ini mendukung fokus skripsi terhadap perilaku peserta didik SMP akibat bermain *Free Fire*.

C. Penelitian 3

1. Judul: Pengaruh Penggunaan *Game Online* terhadap Minat Belajar Siswa SMP Negeri 7 Pontianak
2. Penulis: Yusup, M., dan Widiyanto, B.
3. Tahun: 2021
4. Tujuan Penelitian: Penelitian kuantitatif dengan pendekatan survei menggunakan kuesioner kepada 80 siswa.
5. Metode: Penelitian kuantitatif korelasional dengan teknik angket, melibatkan 95 siswa sebagai responden.
6. Hasil Penelitian: Diperoleh data bahwa siswa yang sering bermain *Game Online* menunjukkan penurunan keaktifan dalam proses pembelajaran dan cenderung lebih sulit berkonsentrasi di kelas.

7. Relevansi dengan Penelitian Ini: Penelitian Yusup dan Widiyanto (2021) sangat relevan karena fokus pada siswa SMP dan membahas efek penggunaan *Game Online* terhadap pola belajar. Perbedaannya, penelitian tersebut hanya menyoroti aspek minat dan keaktifan belajar sebagai indikator tunggal, sementara penelitian ini memperluas ruang lingkup kajian dengan memasukkan indikator lain seperti kedisiplinan dan hubungan sosial. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman yang lebih menyeluruh mengenai perubahan pola perilaku siswa akibat aktivitas bermain *Game Online*.

2.3 Kerangka Berpikir

Penelitian ini berlandaskan pada teori pembelajaran sosial yang dikemukakan oleh Albert Bandura (1986), yang menjelaskan bahwa individu mempelajari perilaku melalui proses observasi, imitasi, dan modeling terhadap stimulus dari lingkungannya. Dalam era digital, salah satu media pembelajaran sosial yang sangat berpengaruh bagi remaja adalah *Game Online*, terutama *Free Fire*, yang merupakan game populer dikalangan peserta didik.

Game Online Free Fire menyuguhkan interaksi kompetitif, narasi kekerasan, komunikasi antar pemain, dan sistem penghargaan yang dapat mendorong internalisasi nilai dan perilaku tertentu. Menurut Khoirunnisa dan Ramadan (2024), paparan berlebihan terhadap game *Free Fire* berdampak pada perilaku impulsif, mudah marah, dan penurunan konsentrasi belajar pada anak. Hal ini menunjukkan adanya potensi perubahan pola perilaku akibat imitasi dari lingkungan virtual permainan.

Setyowati dan Ramadhana (2021) menegaskan bahwa perilaku bermain *Game Online* sangat berkaitan dengan faktor psikologis dan sosial. Game memberikan sensasi kebebasan, dominasi, dan kepuasan instan yang apabila dikonsumsi berlebihan dapat menyebabkan perilaku sosial dan belajar.

Rahman, Djaafar, dan Mozin (2024) juga menemukan bahwa siswa

yang bermain *Free Fire* secara intens menunjukkan penurunan dalam empati sosial, komunikasi langsung, serta kecenderungan perilaku menyendiri. Dalam konteks sekolah, perilaku peserta didik yang diamati dalam penelitian ini mencakup kedisiplinan akademik, tanggung jawab terhadap tugas, motivasi belajar, dan hubungan sosial. Teori Bandura menyatakan bahwa perilaku yang sering diamati dan diberi penguatan misalnya kemenangan dalam game, pengakuan dalam komunitas virtual lebih besar kemungkinannya untuk diinternalisasi sebagai kebiasaan.

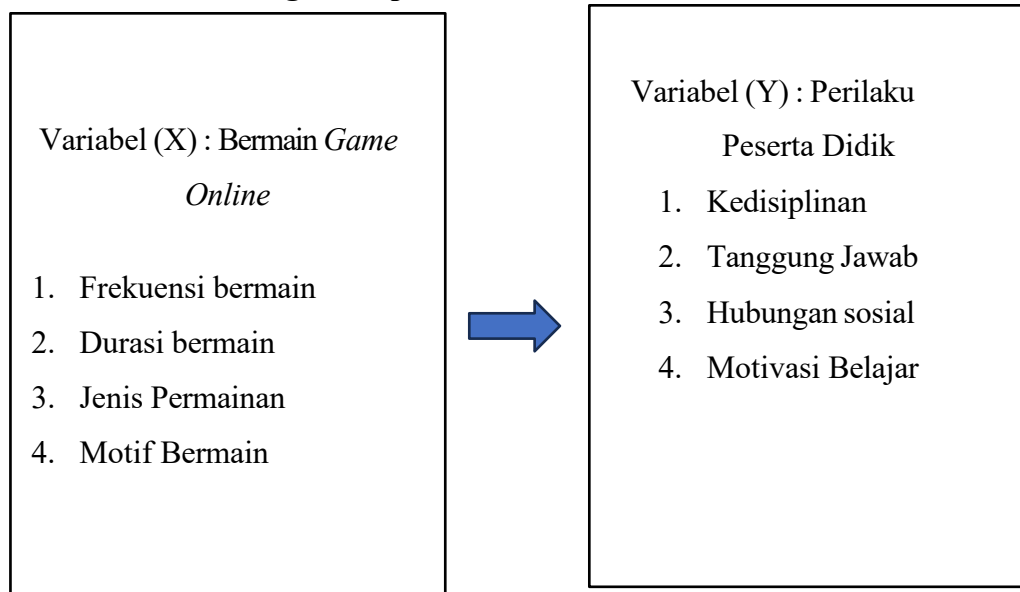
Variabel bebas (X) dalam penelitian ini yaitu bermain *Game Online Free Fire* diukur melalui:

1. Frekuensi bermain,
2. Durasi bermain,
3. Jenis permainan (solo, *squad*, *ranked*), dan
4. Motif bermain (hiburan, tantangan, pelarian, pengakuan sosial).

Sementara itu, variabel terikat (Y) yaitu perilaku peserta didik, mencakup:

1. Kedisiplinan,
2. Tanggung jawab,
3. Motivasi belajar,
4. Hubungan sosial

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir



2.4 Hipotesis

Hipotesis berasal dari bahasa Yunani, yaitu “hypo” yang berarti sementara atau di bawah, dan “thesis” yang berarti kebenaran. Dengan demikian, hipotesis dapat diartikan sebagai dugaan sementara yang diajukan peneliti terhadap suatu hubungan antar variabel yang kebenarannya masih perlu diuji secara empiris melalui proses pengumpulan data (Sugiyono, 2019).

1. $H_0 : \mu = 0$

Tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara intensitas bermain *Game Online Free Fire* terhadap perilaku peserta didik di SMPN 26 Bandar Lampung.

2. $H_a : \mu \neq 0$

Terdapat pengaruh yang signifikan antara intensitas bermain *Game Online Free Fire* terhadap perubahan pola perilaku siswa di SMPN 26 Bandar Lampung.

III. METODE PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode korelasional dengan pendekatan kuantitatif. Menurut Sugiyono (2019), penelitian korelasional bertujuan untuk mengetahui hubungan antara dua atau lebih variabel tanpa memberikan perlakuan tertentu terhadap variabel-variabel tersebut. Dengan demikian, hasil penelitian mencerminkan hubungan yang terjadi secara alami dan objektif, karena tidak terdapat manipulasi terhadap variabel yang diamati.

Adapun pendekatan yang digunakan adalah kuantitatif, karena pengumpulan dan analisis data dilakukan melalui proses numerik dan statistik. Data dikumpulkan menggunakan instrumen angket tertutup, yang telah divalidasi terlebih dahulu, kemudian dianalisis menggunakan aplikasi SPSS versi 25 untuk menguji hubungan dan pengaruh antara variabel X dan Y secara statistik, melalui analisis regresi sederhana.

3.2 Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi merupakan jumlah terbesar objek atau subjek yang akan diteliti secara keseluruhan. Populasi menunjukkan suatu wilayah generalisasi yang mencakup entitas atau subjek yang memiliki atribut dan sifat tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk diselidiki, yang kemudian menghasilkan Kesimpulan (Wulandari dkk., 2023). Populasi dalam penelitian ini adalah Peserta Didik Kelas VIII SMPN 26 Bandar Lampung.

Tabel 3.1 Distribusi Populasi Penelitian

NO	KELAS	JUMLAH SISWA
1	VIII 1	35
2	VIII 2	34
3	VIII 3	36
4	VIII 4	35
5	VIII 5	34
6	VIII 6	36
7	VIII 7	34
8	VIII 8	33
		Total : 277

Sumber : Dokumen Sekolah

2. Sampel

Sampel adalah bagian dari populasi yang dipilih dengan prosedur tertentu dan dianggap mampu mewakili karakteristik populasi secara menyeluruh. Menurut Sugiyono (2019), sampel merupakan sebagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi, yang diambil untuk mewakili keseluruhan populasi dalam penelitian, sehingga data yang diperoleh dapat digeneralisasikan. Pemilihan sampel bertujuan untuk menjadikan proses penelitian lebih efisien dari segi waktu, tenaga, dan biaya, tanpa mengurangi validitas serta reliabilitas data yang dikumpulkan.

Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Proportional Stratified Random Sampling*, yaitu teknik pengambilan sampel secara acak dengan mempertimbangkan proporsi jumlah siswa pada setiap kelas dalam strata tertentu. Teknik ini dipilih agar distribusi sampel tetap seimbang dan representatif terhadap jumlah siswa di masing-masing kelas, sehingga hasil penelitian dapat menggambarkan keadaan populasi secara lebih akurat.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas VIII SMPN 26 Bandar Lampung tahun ajaran 2024/2025 yang berjumlah 277 siswa. Berdasarkan jumlah populasi tersebut, peneliti menetapkan

jumlah sampel menggunakan rumus Taro Yamane dengan tingkat kesalahan (e) sebesar 15%, sehingga diperoleh perhitungan sebagai berikut:

$$n = \frac{N}{N \cdot d^2 + 1}$$

Keterangan :

n = jumlah sampel

N = jumlah populasi

d^2 = presisi (ditetapkan)

Berdasarkan rumus diatas, maka penghitungan sampel untuk penelitian ini adalah sebagai berikut :

$$n = \frac{N}{N \cdot d^2 + 1}$$

$$n = \frac{277}{277 \cdot 0,15^2 + 1}$$

= 38,2 dibulatkan menjadi 38

Tabel 3.2 Distribusi Sampel Penelitian

NO	Kelas	Jumlah Siswa	Perhitungan Proporsional	Jumlah Sampel
1	VIII 1	35	$(38/277) \times 35 = 4,8$	5
2	VIII 2	34	$(38/277) \times 34 = 4,7$	5
3	VIII 3	36	$(38/277) \times 36 = 4,9$	5
4	VIII 4	35	$(38/277) \times 35 = 4,8$	5
5	VIII 5	34	$(38/277) \times 34 = 4,7$	5
6	VIII 6	36	$(38/277) \times 36 = 4,9$	5
7	VIII 7	34	$(38/277) \times 34 = 4,7$	5
8	VIII 8	33	$(38/277) \times 33 = 4,5$	4
Total		277		38

Sumber : Dokumen Sekolah

3.3 Variabel Penelitian

Menurut Sugiyono (2018), dalam bukunya variabel penelitian didefinisikan sebagai karakteristik atau atribut dari individu maupun organisasi yang dapat diukur atau diamati, dan memiliki variasi antar individu atau organisasi yang diteliti. Variabel tersebut dapat dianalisis sehingga menghasilkan data kategori (data diskrit/nominal) maupun data kontinu (ordinal, interval, dan rasio). Dalam penelitian ini, peneliti membedakan dua jenis variabel, yaitu variabel bebas (diberi simbol x) yang berfungsi sebagai faktor penyebab, dan variabel terikat (diberi simbol y) yang merupakan variabel yang dipengaruhi oleh faktor-faktor tersebut, yaitu:

1. Variabel bebas (*independent variable*)

Variabel bebas (X) dalam penelitian ini adalah *Game Online*. Variabel ini berperan sebagai faktor yang diduga mempengaruhi perilaku remaja, sehingga keberadaannya menjadi fokus utama dalam pengujian hubungan antar variabel.

2. Variabel terikat (*dependent variable*)

Variabel terikat (Y) dalam penelitian ini adalah Perilaku. Variabel ini merupakan aspek yang diukur sebagai respons atau dampak dari variabel bebas, yaitu *Game Online*.

3.4 Definisi Konseptual & Definisi Operasional Variabel

1. Definisi Konseptual

Definisi konseptual merupakan penjelasan tentang karakteristik atau makna suatu konsep yang dijadikan fokus dalam penelitian, berdasarkan landasan teori yang relevan sehingga memudahkan pemahaman dan pengoperasian konsep tersebut. Definisi ini berfungsi sebagai acuan untuk menjelaskan variabel-variabel yang diteliti secara abstrak sebelum diukur secara operasional dalam penelitian. Berikut adalah definisi konseptual dari variabel-variabel yang digunakan dalam penelitian ini:

a. *Game Online*

Game Online memiliki realisme atas dasar sugesti, terjadi melalui gambar- gambar dari tempat tempat yang memiliki detail yang sangat tepat. Ada pula yang memiliki karakter pahlawan, *game* mempersentasikan diri dengan mereka dan mewakili mereka selama permainan bahkan seterusnya. Faktor faktor diatas merupakan faktor internal dalam *Game Online* yang membuat *Game Online* sering dimainkan (pragesti, 2017)

b. Perilaku

Perilaku remaja secara konseptual adalah pergeseran atau perbedaan yang terjadi dalam kebiasaan, sikap, atau tindakan remaja dalam berbagai aspek kehidupan, baik di lingkungan keluarga, sekolah, maupun sosial. Perilaku remaja merupakan hasil dari proses pembelajaran dan interaksi dengan lingkungan, sehingga perilaku dapat mencakup perubahan dalam aspek sosial, emosional, maupun kognitif, seperti meningkatnya kecenderungan menarik diri, perubahan sikap belajar, atau perubahan interaksi sosial.

2. Definisi Oprasional

Definisi operasional merupakan penjelasan mengenai variabel atau istilah yang digunakan dalam penelitian dengan memberikan arti, spesifikasi kegiatan, atau operasionalisasi yang diperlukan untuk mengukur variabel tersebut. Definisi ini berkaitan dengan langkah-langkah konkret yang harus dilakukan untuk mengukur atau mengamati suatu konsep, yang melibatkan transformasi konsep abstrak menjadi variabel yang dapat diukur secara empiris. Selain itu, definisi operasional biasanya menggunakan indikator atau skala pengukuran yang memungkinkan pengumpulan data secara objektif. Definisi operasional merujuk pada variabel yang dapat diamati melalui pengoperasian variabel

menggunakan metode pengukuran yang akurat. Definisi operasional dalam penelitian ini adalah:

1. Intensitas Bermain *Game Online*

Intensitas bermain *Game Online* adalah tingkat keterlibatan siswa dalam memainkan permainan berbasis internet melalui perangkat digital, yang mencakup frekuensi, durasi, jenis permainan, serta motif bermain. Aktivitas ini memungkinkan siswa terpapar stimulus perilaku yang kemudian diobservasi dan dapat diinternalisasi dalam kehidupan sehari-hari, sebagaimana dijelaskan oleh Bandura dalam proses pembelajaran sosial. Indikator variabel intensitas bermain *Game Online* dalam penelitian ini adalah:

1. Frekuensi bermain game
2. Durasi bermain game
3. Jenis permainan yang dimainkan
4. Motif atau tujuan bermain game

2. Perilaku

Perilaku adalah pergeseran kebiasaan, sikap, dan tindakan anak di lingkungan keluarga, sekolah, maupun masyarakat sebagai hasil dari proses modeling atau peniruan terhadap perilaku tertentu yang diperoleh, misalnya dari aktivitas bermain *Game Online*. Proses observasi yang terus-menerus terhadap model perilaku dapat membentuk pola perilaku baru, baik yang adaptif maupun maladaptif. Indikator perubahan pola perilaku peserta didik dalam penelitian ini mencakup:

1. Kedisiplinan
2. Tanggung jawab
3. Motivasi belajar
4. Hubungan sosial

3.5 Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan desain penelitian kuantitatif korelasional. Desain ini dipilih untuk mengetahui dan menganalisis pengaruh antara variabel bebas, yaitu intensitas bermain *Game Online*, dengan variabel terikat, yaitu perubahan pola perilaku anak. Pendekatan kuantitatif memungkinkan peneliti untuk mengukur data secara objektif dan melakukan analisis statistik guna menguji sejauh mana intensitas bermain *Game Online* memengaruhi perilaku siswa secara empiris. Dengan pendekatan korelasional ini, hubungan antara kedua variabel tersebut dapat dilihat secara nyata berdasarkan hasil pengolahan data responden yang terukur

3.6 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan tahap krusial dalam suatu penelitian karena tujuan utama penelitian adalah memperoleh data yang valid dan reliabel. Tanpa penerapan teknik pengumpulan data yang tepat, peneliti tidak akan mampu mengumpulkan data yang memenuhi standar kualitas yang diperlukan. Teknik pengumpulan data berfungsi untuk mengumpulkan informasi dan data yang lengkap terkait permasalahan yang diteliti, baik dalam konteks fenomena sosial maupun alam. Adapun Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi:

1. Angket

Menurut Sugiyono (2017), angket atau kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara menyebarkan daftar pertanyaan yang harus diisi langsung oleh responden tanpa adanya interaksi tatap muka secara langsung. Dalam penelitian ini, angket yang digunakan berbentuk angket tertutup dengan pilihan jawaban yang telah disediakan oleh peneliti. Teknik ini digunakan untuk memperoleh data mengenai intensitas bermain *Game Online* dan perilaku. Angket disusun berdasarkan indikator variabel yang diteliti, seperti durasi bermain game, jenis game yang dimainkan, serta aspek perilaku dalam hal perilaku belajar dan interaksi sosial

Penggunaan angket memungkinkan pengumpulan data dari jumlah responden yang relatif besar secara efisien dan terstruktur.

2. Observasi

Observasi adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan melalui pengamatan sistematis terhadap objek atau fenomena yang menjadi fokus penelitian, disertai pencatatan terhadap perilaku atau kondisi yang diamati. Observasi ini dilakukan secara langsung di lingkungan SMPN 26 Bandar Lampung, dengan mengamati perilaku siswa yang sering bermain *Game Online*, seperti tingkat konsentrasi di kelas, interaksi sosial dengan teman sebaya, serta kedisiplinan dan partisipasi dalam kegiatan sekolah. Menurut Hasibuan (2023), observasi merupakan proses pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap gejala-gejala yang terjadi di lapangan. Dengan demikian, observasi menjadi pelengkap data kuantitatif yang diperoleh dari angket.

3.7 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan alat yang digunakan untuk mengumpulkan data dengan tujuan mengukur fenomena sosial maupun alam yang menjadi objek penelitian. Penggunaan instrumen ini bertujuan untuk memperoleh informasi dan data yang komprehensif serta relevan dengan permasalahan yang dikaji. Adapun instrumen yang diterapkan dalam penelitian ini meliputi:

1. Lembar Angket

Angket atau kuesioner adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan memberikan serangkaian pertanyaan tertulis kepada responden untuk dijawab secara mandiri. Kuesioner dapat berupa pertanyaan tertutup maupun terbuka. Dalam penelitian ini, sampel terdiri dari siswa kelas VIII SMPN 26 Bandar Lampung yang dijadikan sampel melalui teknik proportionate stratified random sampling. Angket yang digunakan berbentuk angket tertutup dengan tiga pilihan jawaban, yaitu Sering, Kadang-Kadang, dan Tidak Pernah. Responden memilih salah satu

jawaban dengan memberi tanda centang (checklist), di mana setiap jawaban memiliki bobot nilai berbeda.

1. Jawaban Sering memperoleh nilai tiga (3).
2. Jawaban Kadang-Kadang memperoleh nilai dua (2).
3. Jawaban Tidak Pernah memperoleh nilai satu (1)

Dengan demikian, nilai tertinggi yang dapat diperoleh adalah 3, sedangkan nilai terendah adalah 1. Angket ini disusun berdasarkan indikator variabel bebas yaitu intensitas bermain *Game Online* (durasi, frekuensi, jenis game, dan motif, serta variabel terikat yaitu perubahan pola perilaku anak (perilaku belajar dan perilaku sosial.).

2. Lembar observasi

Lembar observasi yang digunakan dalam penelitian ini berupa observasi langsung terhadap fenomena atau kondisi yang terjadi di lapangan. Fokus pengamatan meliputi perilaku siswa terkait dampak bermain *Game Online*, seperti tingkat konsentrasi di kelas, interaksi sosial dengan teman sebaya, serta kedisiplinan mengikuti aturan sekolah. Peneliti mencatat perilaku atau aktivitas yang ditunjukkan oleh siswa menggunakan pedoman observasi dengan memberikan tanda *checklist* pada aspek yang diamati. Penilaian hasil observasi peserta didik dihitung menggunakan rumus tertentu, dan kualifikasi presentase skor observasi dibagi ke dalam beberapa kategori berikut:

Tabel 3.3 Kualifikasi Presentase Skor Observasi Keaktifan

Interval Presentase	Kriteria
0-49,99	Kurang Baik
50,00-74,99	Cukup Baik
75,00-87,49	Baik
87,50-100	Sangat Baik

Sumber : Sugiyono (2019:144)

3.8 Uji Validitas dan Reliabilitas

Instrumen dikatakan reliabel apabila mampu memberikan hasil pengukuran yang konsisten dan dapat dipercaya. Pelaksanaan uji validitas dan uji reliabilitas bertujuan untuk mengetahui sejauh mana instrumen soal yang akan diuji coba kepada peserta didik memenuhi kriteria valid dan reliabel. Dengan demikian, kedua uji tersebut menjadi langkah penting dalam memastikan kualitas instrumen sebelum digunakan dalam pengumpulan data penelitian. Uji validitas memastikan bahwa instrumen benar-benar mengukur variabel yang dimaksud, sedangkan uji reliabilitas menilai kestabilan hasil pengukuran dari instrumen tersebut. Proses ini penting agar data yang diperoleh dari peserta didik dapat diandalkan untuk analisis lebih lanjut. Oleh karena itu, validitas dan reliabilitas instrumen harus dipastikan sebelum instrumen digunakan secara luas dalam penelitian.

1. Uji Validitas

Uji validitas merupakan salah satu tahap penting dalam penelitian yang bertujuan untuk mengukur tingkat ketepatan instrumen dalam menangkap data yang sesuai dengan variabel yang diteliti. Menurut Sugiyono (2022), validitas adalah derajat ketepatan antara data yang sesungguhnya terjadi pada objek penelitian dengan data yang dapat dilaporkan oleh peneliti. Dengan demikian, instrumen dikatakan valid apabila mampu mengukur apa yang seharusnya diukur secara akurat. Validitas menjadi tolok ukur utama untuk memastikan bahwa data yang diperoleh benar-benar mencerminkan fenomena yang sedang diteliti. Oleh karena itu, uji validitas sangat diperlukan agar hasil penelitian dapat dipercaya dan tidak menimbulkan kesalahan interpretasi. Tanpa validitas yang memadai, data yang diperoleh akan kurang bermakna dan berpotensi menyesatkan analisis.

Lebih lanjut, Sugiyono (2022) menjelaskan bahwa instrumen yang valid merupakan alat ukur yang dapat digunakan untuk memperoleh data yang valid pula. Validitas ini dapat diuji dengan berbagai teknik, salah satunya adalah teknik korelasi Product Moment Pearson yang mengkorelasikan

skor setiap item pernyataan dengan skor total instrumen. Jika hasil korelasi menunjukkan hubungan yang signifikan, maka item tersebut dianggap valid. Sebaliknya, jika korelasi tidak signifikan, item harus diperbaiki atau dihapus. Dengan demikian, uji validitas tidak hanya menilai kualitas instrumen secara keseluruhan, tetapi juga menilai setiap butir pertanyaan secara individual. Hal ini penting untuk memastikan bahwa seluruh bagian instrumen berkontribusi secara positif terhadap pengukuran variabel penelitian. Secara matematis, uji validitas menggunakan rumus *Product Moment Pearson* yang dinyatakan sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{N \sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{[n \sum x^2 - (\sum x)^2][\sum y^2 - (\sum y)^2]}}$$

Keterangan:

r_{xy} = Koefisien korelasi antara variabel X dan variable Y

N = Jumlah Sampel

$\sum X$ = Jumlah skor dalam distribusi X

$\sum Y$ = Jumlah skor dalam distribusi Y

$\sum X^2$ = Jumlah kuadrat distribusi X

$\sum Y^2$ = Jumlah kuadrat distribusi Y

Setelah diperoleh hasil perhitungan korelasi *Product Moment*, peneliti melanjutkan dengan melakukan uji validitas menggunakan uji dua sisi pada taraf signifikansi 0,05. Kriteria pengambilan keputusan yang digunakan adalah apabila nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka instrumen dinyatakan valid. Untuk mempermudah proses pengujian validitas dalam penelitian ini, peneliti menggunakan bantuan perangkat lunak *Statistical Package for the Social Sciences* (SPSS) versi 25. Penggunaan SPSS memungkinkan pengolahan data secara cepat dan akurat sehingga hasil uji validitas dapat diperoleh dengan efisien. Dengan demikian, penerapan uji validitas melalui perangkat lunak ini mendukung keandalan instrumen

yang digunakan dalam penelitian. Langkah ini penting untuk memastikan bahwa instrumen yang digunakan benar-benar valid dan dapat dipercaya dalam mengukur variabel penelitian.

2. Uji Reliabilitas

Instrumen penelitian dikatakan reliabel apabila mampu menghasilkan pengukuran yang konsisten, tepat, dan akurat dalam berbagai kondisi. Menurut Sugiyono (2022), uji reliabilitas digunakan untuk menilai konsistensi kuesioner sebagai indikator dari suatu variabel penelitian. Kuesioner dikatakan reliabel jika jawaban responden terhadap pertanyaan-pertanyaan yang diajukan tetap stabil dari waktu ke waktu. Uji reliabilitas mengukur tingkat kestabilan alat ukur dalam menangkap fenomena atau kejadian yang diteliti. Semakin tinggi nilai reliabilitas suatu instrumen, maka semakin dapat dipercaya kestabilan hasil pengukurannya. Sugiyono (2022) juga menjelaskan bahwa apabila nilai Cronbach's Alpha lebih dari 0,60, maka item-item dalam kuesioner tersebut dinyatakan reliabel; sebaliknya, jika nilai Cronbach's Alpha kurang dari 0,60, item tersebut dianggap tidak reliabel.

Tabel 3.4 Uji Reliabilitas

Interval Koefisien	Tingkat Hubungan
<0,20	Sangat rendah
0,20-0,399	Rendah
0,40-0,599	Sedang
0,60-0,799	Kuat
0,80-1,000	Sangat kuat

Sumber: Sugiyono (2013:231)

3.9 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data merupakan metode yang digunakan untuk mengolah dan menginterpretasikan data dalam rangka menjawab rumusan masalah dan menguji hipotesis yang telah dirumuskan oleh peneliti.

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan beberapa teknik analisis data yang mencakup analisis distribusi frekuensi, uji prasyarat analisis, dan uji hipotesis sebagai berikut

A. Analisis Distribusi Frekuensi

Analisis distribusi frekuensi digunakan untuk mengelompokkan data hasil angket menjadi bentuk yang lebih terstruktur dalam kelas-kelas tertentu, sehingga memudahkan dalam menggambarkan pola data. Data yang dikumpulkan melalui angket mengenai intensitas bermain *Game Online Free Fire* (variabel X) dan pola perilaku peserta didik (variabel Y) akan diolah dalam bentuk distribusi frekuensi agar dapat diketahui kecenderungan jawaban responden.

Distribusi frekuensi ini akan memberikan gambaran awal mengenai bagaimana persebaran data dari masing-masing variabel sebelum dilakukan analisis statistik lebih lanjut. Adapun langkah-langkahnya mencakup:

1. Menentukan nilai terbesar dan terkecil dari data untuk mengetahui jangkauan (R):

$$R = \text{Nilai Terbesar} - \text{Nilai Terkecil}$$

2. Menentukan panjang interval kelas (I) dengan rumus:

$$I = R / K$$

Keterangan: I = Interval, R = Jangkauan, K = Banyaknya kelas

3. Menghitung persentase dengan rumus:

$$P = (F / N) \times 100\%$$

Keterangan: P = Persentase, F = Frekuensi, N = Jumlah total responden

B. Uji Prasyarat

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan instrumen berupa angket atau kuesioner sebagai alat utama untuk mengumpulkan data. Agar hasil penelitian valid dan reliabel, maka data yang diperoleh melalui instrumen tersebut perlu diuji terlebih dahulu melalui serangkaian uji prasyarat.

Uji prasyarat bertujuan untuk memastikan bahwa data memenuhi kriteria statistik parametrik, yang memungkinkan dilakukan analisis lebih lanjut seperti uji korelasi dan uji-t. Adapun uji prasyarat yang dilakukan meliputi:

1. Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah data dari masing-masing variabel berdistribusi normal atau tidak. Dalam penelitian ini, uji normalitas dilakukan terhadap variabel intensitas bermain *Game Online Free Fire* (X) dan variabel perilaku peserta didik (Y). Metode yang digunakan adalah Kolmogorov-Smirnov, melalui bantuan aplikasi SPSS versi 25.

Dasar pengambilan keputusan uji normalitas adalah sebagai berikut (Sihotang, 2023):

1. Jika nilai signifikansi (Sig.) $> 0,05$, maka data dinyatakan berdistribusi normal.
2. Jika nilai signifikansi (Sig.) $< 0,05$, maka data dinyatakan tidak berdistribusi normal.

2. Uji Linearitas

Uji linearitas digunakan untuk mengetahui apakah terdapat hubungan yang linier antara variabel bebas dan variabel terikat. Dalam konteks penelitian ini, uji linearitas dilakukan untuk mengetahui apakah hubungan antara intensitas bermain *Game Online Free Fire* (variabel X) dengan perilaku peserta didik (variabel Y) memiliki pola hubungan linear.

Uji ini dilakukan dengan menggunakan analisis varians (ANOVA) melalui SPSS versi 25 untuk memperoleh nilai signifikansi dari baris "*Deviation from Linearity*".

Dasar pengambilan keputusan uji linearitas adalah sebagai berikut (Sihotang, 2023):

1. Jika nilai signifikansi (Sig.) $> 0,05$, maka hubungan antara X dan Y bersifat linier secara signifikan
2. Jika nilai signifikansi (Sig.) $< 0,05$, maka hubungan antara X dan Y tidak bersifat linier secara signifikan.

Selain itu, analisis statistik deskriptif juga digunakan untuk mendeskripsikan data hasil angket intensitas bermain *Game Online* dan perubahan pola perilaku siswa, dengan penyajian distribusi frekuensi, persentase, rata-rata, dan standar deviasi, agar gambaran umum data penelitian lebih terukur dan sistematis.

C. Uji Hipotesis

Analisis uji hipotesis bertujuan untuk menentukan apakah hipotesis penelitian yang diajukan dapat diterima atau ditolak berdasarkan data yang diperoleh. Perlu dipahami bahwa uji hipotesis tidak membuktikan kebenaran mutlak hipotesis, melainkan menguji keputusan apakah hipotesis tersebut layak diterima atau harus ditolak. Setelah dilakukan uji normalitas, uji linearitas, dan analisis regresi linier sederhana, pengujian hipotesis selanjutnya dilakukan menggunakan perangkat lunak SPSS versi 25, dengan memperhatikan nilai signifikansi dari hasil analisis regresi.

1. Uji Korelasi Person

Uji korelasi Pearson digunakan untuk mengetahui tingkat keeratan dan arah hubungan linear antara variabel bebas dan variabel terikat.

Analisis ini dilakukan apabila data berskala interval atau rasio serta berdistribusi normal. Nilai koefisien korelasi (r) yang dihasilkan berada dalam rentang -1 sampai 1. Nilai positif menunjukkan hubungan searah, sementara nilai negatif menunjukkan hubungan yang berlawanan arah. Interpretasi korelasi dilakukan berdasarkan pedoman Sugiyono (2022), di mana nilai mendekati 1 atau -1 menunjukkan hubungan yang sangat kuat, sedangkan nilai mendekati 0 menunjukkan hubungan yang sangat lemah.

2. Regresi Linier Sederhana

Dalam penelitian ini, analisis data yang digunakan adalah regresi linier sederhana. Regresi linier sederhana merupakan metode analisis statistik yang digunakan untuk mengetahui hubungan linear antara satu variabel bebas (X) dan satu variabel terikat (Y).

Analisis ini bertujuan untuk menguji sejauh mana variabel bebas berpengaruh terhadap variabel terikat serta melihat arah dan besar pengaruh tersebut.

Pada penelitian ini, regresi linier sederhana digunakan untuk menguji pengaruh intensitas bermain *Game Online* (variabel X) terhadap perilaku anak (variabel Y) di SMPN 26 Bandar Lampung. Pengujian hipotesis dilakukan pada taraf signifikansi 5% (0,05), di mana kriteria pengambilan keputusan adalah sebagai berikut:

1. Jika nilai signifikansi (Sig) $< 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima, artinya terdapat pengaruh yang signifikan antara variabel X terhadap variabel Y.
2. Jika nilai signifikansi (Sig) $\geq 0,05$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak, artinya tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara variabel X terhadap variabel Y.

3. Uji T (Uji Signifikansi Parsial)

Uji T atau disebut juga uji signifikansi parsial merupakan salah satu teknik dalam analisis regresi linear yang digunakan untuk mengetahui apakah variabel bebas (X) memiliki pengaruh secara signifikan terhadap variabel terikat (Y), dengan cara menguji nilai koefisien regresi secara parsial. Uji T dilakukan setelah analisis regresi linear sederhana atau berganda, dan berfungsi untuk menguji kebenaran hipotesis secara statistik berdasarkan data yang diperoleh dari sampel penelitian.

Pengujian dilakukan dengan membandingkan nilai t-hitung dengan t-tabel pada taraf signifikansi tertentu (biasanya $\alpha = 0,05$). Jika nilai t-hitung $>$ t-tabel, maka hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima, yang berarti terdapat pengaruh yang signifikan antara variabel X terhadap variabel Y. Sebaliknya, jika nilai t-hitung $\leq$ t-tabel, maka H_0 diterima dan H_a ditolak, yang berarti tidak terdapat pengaruh yang signifikan.

V. KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan mengenai “Pengaruh Bermain *Game Online* terhadap Perilaku Peserta Didik di SMPN 26 Bandar Lampung”, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara aktivitas bermain *Game Online* terhadap perilaku peserta didik. Hasil pengolahan data menunjukkan bahwa intensitas bermain *Game Online* terhadap perilaku peserta didik sebesar 24%. Hal ini menunjukkan bahwa peserta didik dengan intensitas bermain *Game Online* tinggi cenderung memperlihatkan gejala perilaku negatif, seperti penurunan disiplin, tanggung jawab, hubungan sosial dan motivasi belajar peserta didik.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian mengenai pengaruh bermain *Game Online* terhadap perilaku peserta didik di SMPN 26 Bandar Lampung, peneliti memberikan beberapa saran kepada pihak-pihak terkait sebagai berikut:

1. Untuk Kepala Sekolah

Kepala sekolah diharapkan dapat mengambil langkah strategis dalam memperkuat pembinaan karakter dan perilaku peserta didik melalui penerapan kebijakan yang berkelanjutan dan berorientasi pada nilai-nilai positif. Kepala sekolah dapat mendorong pemanfaatan teknologi secara bijak dengan menyelenggarakan kegiatan digital yang bersifat edukatif dan konstruktif. Kerja sama yang harmonis antara pihak sekolah dan orang tua juga perlu terus dijalin agar pengawasan terhadap perilaku peserta didik, baik di lingkungan sekolah maupun di luar sekolah, dapat berjalan lebih efektif.

2. Untuk Pendidik (Guru)

Guru diharapkan dapat meningkatkan peran pengawasan terhadap perilaku peserta didik, terutama yang berkaitan dengan penggunaan gadget dan intensitas bermain *Game Online*. Dalam proses pembelajaran, guru juga perlu menanamkan nilai-nilai karakter seperti disiplin, tanggung jawab, dan pengendalian diri, serta menjadi teladan bagi peserta didik dalam menerapkannya. Selain itu, guru disarankan memberikan pendampingan dan bimbingan kepada siswa yang menunjukkan perilaku negatif akibat kebiasaan bermain *Game Online* secara berlebihan, agar mereka dapat diarahkan untuk membentuk perilaku yang lebih positif dan produktif.

3. Untuk Peserta Didik

Peserta didik diharapkan mampu mengatur waktu dengan baik dan menggunakan teknologi secara proporsional, khususnya dalam bermain *Game Online*, agar tidak mengganggu proses belajar dan hubungan sosial mereka. Peserta didik perlu menanamkan kesadaran untuk berperilaku positif, seperti menjaga kedisiplinan, menumbuhkan rasa tanggung jawab, serta mengendalikan diri dalam setiap tindakan. Selain itu, siswa juga diharapkan berpartisipasi aktif dalam berbagai kegiatan sekolah yang bersifat positif dan membangun, sebagai upaya untuk menyeimbangkan antara aktivitas hiburan digital dan pengembangan perilaku serta karakter yang baik dalam kehidupan sehari-hari.

DAFTAR PUSTAKA

- Achmad, F. 2025. *Pengembangan Keterampilan Psikomotorik dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Adha, M. M., & Ulpa, E. P. 2021. Peran Orang Tua Dan Guru Dalam Mengembangkan Karakter Anak/Peserta Didik Di Era Modern. *Jurnal Global Citizen*, 10(2), 90-100.
- Adha, M. M., Perdana, D. R., & Ulpa, E. P. 2021. Kepribadian Guru PPKn Sebagai Role Model Untuk Memperkuat Moral Siswa Dan Penguatan Program Pendidikan Karakter.
- Alam, M., Rahman, A., & Yusuf, N. 2022. *Dampak Game Online terhadap Interaksi Sosial Siswa SMP*. Jurnal Pendidikan dan Perilaku Remaja, 14(2), 115–127.
- Al-Munajjid, M. 2016. *Bahaya Game Online terhadap Perilaku Anak*. Jakarta: Gema Insani Press.
- Arifin, M. 2022. *Pengaruh Media Digital terhadap Pembentukan Karakter Remaja*. Yogyakarta: Deepublish.
- Aulia, N. 2022. “Perilaku Afektif Remaja Akibat Paparan Media Digital.” *Jurnal Psikologi Pendidikan Remaja*, 8(1), 44–56.
- Baskara, N. F. C. 2023. *Pengaruh Game Online terhadap Perilaku Prokrastinasi Siswa SD Negeri Cemoro*. Jurnal Pendidikan Dasar, 12(1), 1–8.
- Bandura, A. 2017. *Social Learning Theory*. New Jersey: Prentice Hall.
- Damayanti, A. 2021. *Dampak Intensitas Bermain Game Online terhadap Kontrol Diri Siswa SMP*. Jurnal Ilmiah Pendidikan Karakter, 10(2), 87–96.
- Devi, S., Adha, M. M., Putri, D. S., & Pitoewas, B. 2026. FAKTOR-FAKTOR YANG MEMENGARUHI MORAL DISENGAGEMENT MAHASISWA PPKN FKIP UNIVERSITAS LAMPUNG. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 11(01), 146-159.
- Dewi, R., Susanti, E., & Nugraha, D. 2024. *Pengaruh Game Online terhadap Motivasi Belajar Siswa di SMP IT Aziziyyah Pekanbaru*. Jurnal Edukasi Digital, 6(1), 22–31.

- Firmansyah, R., & Prasetyo, A. 2021. *Psikologi Game Online dan Dampaknya terhadap Remaja*. Malang: Universitas Negeri Malang Press.
- Fitriana, D., & Wulandari, S. 2020. *Perilaku Siswa dan Pembentukan Karakter di Sekolah Menengah*. Bandung: Alfabeta.
- Hasanah, N., & Maryani, R. 2021. *Indikator Perilaku Peserta Didik dalam Pendidikan Karakter*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Harefa, M. 2023. *Pola Asuh Orang Tua dan Kecanduan Game Online pada Remaja*. *Jurnal Pendidikan Anak*, 5(2), 122–133.
- Herman, S., & Fitria, W. 2020. *Perilaku Remaja di Lingkungan Sekolah*. Palembang: Universitas Sriwijaya Press.
- Katadata Insight Center. 2022. *Survei Penggunaan Game Online di Kalangan Pelajar Indonesia*. Jakarta: Katadata Indonesia.
- Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kominfo). 2023. *Statistik Pengguna Internet di Indonesia*. Jakarta: Kominfo RI.
- Kurniawan, D., & Prasetya, A. 2020. *Psikologi Permainan Battle Royale: Studi Kasus Free Fire*. Surabaya: Universitas Airlangga Press.
- Lestari, N., & Puspitasari, D. 2018. *Kecerdasan Emosional dan Perilaku Sosial Remaja*. Yogyakarta: Deepublish.
- Lioni, T., Holilulloh, H., & Nurmalisa, Y. 2014. Pengaruh penggunaan gadget pada peserta didik terhadap interaksi sosial. *Jurnal Kultur Demokrasi (JKD)*, 2(2).
- Marifatullah, A. 2015. *Faktor-faktor yang Mempengaruhi Kecanduan Game Online*. Bandung: Refika Aditama.
- Mentari, A., Yanzi, H., & Putri, D. S. 2021. Implementasi pendidikan karakter di perguruan tinggi. *Jurnal Kultur Demokrasi*, 10(1), 1-8.
- Mulyani, S., & Fitria, H. 2021. *Gangguan Tidur dan Dampak Fisik Akibat Game Online*. *Jurnal Kesehatan Pendidikan*, 7(2), 95–103.
- Notoatmodjo, S. 2017. *Ilmu Perilaku*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Nugroho, D., & Lestari, M. 2022. *Hubungan Intensitas Bermain Free Fire terhadap Disiplin dan Fokus Belajar Siswa SMP*. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 9(3), 201–210.
- Nugroho, R., & Saputra, D. 2022. *Pendidikan Karakter dan Perilaku Remaja di Era Digital*. Jakarta: Prenadamedia.

- Nurhaliza, A. 2020. *Pengaruh Bermain Game terhadap Konsentrasi Belajar Siswa SMP*. Jurnal Psikologi Pendidikan, 6(2), 101–112.
- Pangestika, E. 2017. *Analisis Kebiasaan Bermain Game Online pada Remaja*. Jurnal Media Edukasi, 4(1), 55–63.
- Puspita, R. 2023. *Pengaruh Intensitas Game Online terhadap Empati Sosial Remaja*. Jurnal Pendidikan Sosial, 11(2), 77–85.
- Putra, A., & Sari, M. 2021. *Free Fire dan Pembentukan Karakter Remaja Digital*. Jurnal Teknologi dan Pendidikan, 9(1), 61–72.
- Putri, H., & Hidayat, A. 2019. *Peran Keluarga dalam Pembentukan Perilaku Anak di Era Teknologi*. Bandung: Alfabeta.
- Rahman, T., Djaafar, Z., & Mozin, I. 2024. *Pengaruh Teman Sebaya terhadap Kebiasaan Bermain Game Free Fire*. Jurnal Interaksi Sosial Remaja, 8(2), 132–144.
- Rahmawati, D., & Hidayat, R. 2021. *Karakteristik Perilaku Remaja di Era Digital*. Jurnal Psikologi Sosial, 9(1), 28–40.
- Rohman, S., & Sukmawati, D. 2020. *Faktor-faktor Pembentukan Perilaku Peserta Didik*. Malang: UIN Maliki Press.
- Rusman. 2019. *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Teori Behavioristik*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Santrock, J. W. 2017. *Educational Psychology*. New York: McGraw-Hill Education.
- Setyowati, L., & Ramadhana, D. 2021. *Faktor Psikologis Kecanduan Game Online pada Remaja*. Jurnal Psikologi Terapan, 10(2), 99–109.
- Sihotang, M. 2023. *Peran Guru dalam Mengontrol Kecanduan Game Online di Sekolah*. Jurnal Pendidikan Karakter, 12(1), 45–55.
- Simamora, A. S. M. T., Suntoro, I., & Nurmalisa, Y. 2016. *Persepsi orangtua terhadap dampak penggunaan gadget pada anak usia pendidikan dasar* (Doctoral dissertation, Lampung University).q
- Siregar, F., & Yusuf, R. 2021. *Lingkungan Sosial dan Pembentukan Perilaku Anak Sekolah*. Medan: Universitas Negeri Medan Press.
- Siregar, W. 2025. *Kemudahan Akses Teknologi dan Dampak Game Online pada Remaja*. Jurnal Media Sosial dan Pendidikan, 13(1), 88–97.
- Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

- Sugiyono. 2022. *Statistika untuk Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sulastrri, N., & Kurniawan, T. 2019. *Faktor Pemicu Perilaku Remaja di Sekolah*. Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran, 11(3), 211–223.
- Suryani, E., & Azis, R. 2022. *Interaksi Sosial Remaja dan Dampak Game Online*. Jurnal Psikologi Digital, 10(2), 55–64.
- Syahputra, I. 2023. *Game Addiction dan Motivasi Belajar Siswa SMP*. Jurnal Pendidikan Modern, 7(1), 22–34.
- Taro Yamane. 1973. *Statistics: An Introductory Analysis*. New York: Harper & Row.
- Utami, R. 2017. *Indikator Bermain Game Online dan Dampaknya terhadap Siswa*. Jurnal Teknologi Pendidikan, 5(1), 73–81.
- Whildania, F. 2025. *Game Kekerasan dan Perilaku Agresif pada Peserta Didik*. Jurnal Psikologi dan Pendidikan, 15(2), 102–115.
- Walgito, B. 2016. *Psikologi Sosial: Suatu Pengantar*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Widyaningrum, A. 2020. *Tanggung Jawab dan Pembinaan Karakter Siswa di Sekolah*. Bandung: Refika Aditama.
- Wulandari, R. 2021. *Hubungan Intensitas Bermain Game Online dengan Disiplin Siswa SMP*. Jurnal Pendidikan dan Karakter, 8(2), 66–75.
- Wulandari, T., & Kurniawan, H. 2020. *Dampak Psikososial Free Fire terhadap Peserta Didik SMP*. Jurnal Pendidikan Digital, 6(1), 21–30.
- Yaisah, A. 2023. *Perilaku Kognitif Peserta Didik dalam Konteks Pembelajaran Digital*. Jakarta: Deepublish.
- Yuliani, E., & Subarkah, R. 2020. *Peran Guru dalam Pembentukan Perilaku Positif Siswa*. Bandung: Alfabeta.
- Zahroh, N., Asih, M., & Putri, D. 2022. *Hubungan Sosial dan Pencegahan Perundungan di Sekolah*. Jurnal Pendidikan Karakter, 10(3), 188–199.
- Yusup, M., & Widiyanto, B. 2021. *Pengaruh Penggunaan Game Online terhadap Minat Belajar Siswa SMP Negeri 7 Pontianak*. Jurnal Edukasi Remaja, 5(1), 12–20.