



## Hubungan antara Konformitas dengan Perilaku Bermain Game Online pada Pelajar SMP Negeri Alok Maumere

Maria Anggreiny Tmanek<sup>1</sup>, Abdi Keraf<sup>2</sup>, Mernon Yerlinda Carlista Mage<sup>3</sup>

Universitas Nusa Cendana Kupang, Nusa Tenggara Timur, Indonesia

Email: mariaanggreiny4@gmail.com, mernon.mage@staf.undana.ac.id

### ABSTRAK

**Kata kunci:**  
Konformitas,  
Perilaku Game  
Online, Pelajar

**Latar Belakang:** Perilaku *game online* merupakan perilaku yang terbentuk sebagai hasil dari kegiatan bermain *game online* melalui jaringan internet. Akibat dari bermain *game online* bisa mempengaruhi perilaku seseorang, dimana siswa dalam tahap proses belajar, bertumbuh, dan berkembang.

**Tujuan:** Penelitian ini bertujuan untuk menggali hubungan antara konformitas (kecenderungan untuk menyesuaikan diri dengan norma-norma yang ada dalam kelompok sosial) dengan perilaku bermain game online pada pelajar SMP Negeri Alok Maumere.

**Metode:** Jenis penelitian adalah penelitian kuantitatif korelasional. Populasi berjumlah 741 siswa dengan sampel berjumlah 255 siswa yang diambil menggunakan *proportionate stratified random sampling*. Teknik pengumpulan data dilakukan menggunakan skala konformitas teman sebaya dan skala perilaku bermain *game online* dengan mode skala likert. Data yang terkumpul dianalisis dengan menggunakan bantuan program *Statistical Package for Social Sciences (SPSS) 23.0 for Windows*. Analisis data menggunakan uji korelasi product moment.

**Hasil:** Hasil penelitian menunjukkan terdapat hubungan antara konformitas dengan perilaku bermain *game online* dimana nilai signifikansi sebesar  $0,037 < 0,05$ , yang artinya terdapat hubungan antara konformitas dengan perilaku bermain *game online*. Diharapkan untuk mengurangi perilaku bermain *game online* dalam lingkungan rumah, sekolah, dan sosialnya. Sehingga tidak lupa akan tanggung jawab sebagai siswa terpelajar.

**Kesimpulan:** Berdasarkan penelitian kuantitatif korelasional yang dilakukan pada pelajar SMP Negeri Alok Maumere, ditemukan bahwa terdapat hubungan antara konformitas dan perilaku bermain *game online*.

### ABSTRACT

**Background:** Online gaming behavior is behavior that is formed as a result of playing online games through the internet network. The result of playing online games can affect a person's behavior, where students are in the stage of learning, growing, and developing.

**Keywords:** *Conformity, Online Gaming Behavior, Students* **Purpose:** *This study aims to explore the relationship between conformity (the tendency to conform to the norms that exist in social groups) with online gaming behavior in students of SMP Negeri Alok Maumere.*

**Method:** *The type of research is correlational quantitative research. The population amounted to 741 students with a sample of 255 students taken using proportionate stratified random sampling. Data collection techniques were carried out using a peer conformity scale and an online gaming behavior scale with Likert scale mode. The collected data were analyzed using the help of the Statistical Package for Social Sciences (SPSS) 23.0 for Windows program. Data analysis using product moment correlation test.*

**Results:** *The results showed that there is a relationship between conformity and online gaming behavior where the significance value is  $0.037 < 0.05$ , which means that there is a relationship between conformity and online gaming behavior. It is expected to reduce the behavior of playing online games in their home, school, and social environment. So as not to forget the responsibility as an educated student.*

**Conclusion:** *Based on correlational quantitative research conducted on students of SMP Negeri Alok Maumere, it was found that there is a relationship between conformity and online gaming behavior.*

## PENDAHULUAN

Internet sudah menjadi bagian dari kehidupan manusia, dengan pertumbuhan jumlah penggunaan internet semakin meningkat dari tahun ke tahun. Berdasarkan hal tersebut, menurut informasi yang dilansir dari data *We Are Social* tahun 2022, ditemukan bahwa jumlah penggunaan internet semakin meningkat terdapat 204,7 juta penggunaan internet di Tanah Air per Januari 2022. Jumlah ini naik 1,03% dibandingkan tahun 2021 dengan jumlah penggunaan internet di Indonesia mencapai 202,6 juta artinya tingkat penerobosan internet sudah cukup pesat. Salah satu manfaat internet adalah sebagai saran hiburan, misalnya untuk bermain *game online*. *Game online* sudah tidak asing lagi di telinga masyarakat dan banyak diminati oleh berbagai usia, baik anak-anak, remaja, bahkan orang dewasa. Setiap orang bisa mengakses bermain *game online* dengan berbagai macam cara melalui *smartphone*/tablet maupun komputer/laptop. Banyak sekali permainan *game online* yang dapat diunduh secara gratis, sehingga siapapun dapat memainkannya (Anggraeni, Agustiani, Novianti, & Ninin, 2021).

Sehubungan dengan peminat *game online* dari berbagai usia, penelitian yang dilakukan oleh para peneliti menyatakan bahwa sebagian besar berasal dari anak SMP bahkan anak SD sekarang ini bisa menggunakan alat seperti komputer atau *smartphone* yang memiliki kapasitas jaringan internet (WINDI TRIKANTI UTAMI, 2019). Kapasitas internet juga merupakan benda asing bagi anak dibawah umur 12 tahun, dan sekarang anak usia 5 tahun sudah mengenal benda elektronik.

*Game online* merupakan bentuk permainan yang dihubungkan melalui jaringan internet. *Game* ini dapat dimainkan di *smartphone*, laptop, komputer serta bersifat *multiplayer* atau dapat dimainkan oleh banyak pengguna di waktu yang sama (Surbakti, 2017). *Game online* merupakan permainan berbasis elektronik dan visual, *game online*

dimainkan dengan memanfaatkan media visual elektronik yang biasanya menyebabkan radiasi pada mata, sehingga mata menjadi gampang lelah dan terasa kering (Khoiriyati, 2020).

Bermain *game online* sendiri mempunyai dampak negatif dan positif. Penelitian sebelumnya menyatakan bahwa dampak negatif lain dari *game online* bagi remaja terpelajar adalah siswa akan malas belajar dan sering menggunakan waktu luang untuk bermain *game online*, mencuri-curi waktu dari jadwal belajar untuk bermain *game online*, waktu untuk belajar dan membantu orang tua sehabis pulang sekolah akan hilang karena main *game*, lupa waktu, pola makan akan terganggu, jadwal beribadah atau berdoa pun kadang akan diabaikan oleh siswa (Masya & Candra, 2016). Adapun salah satu dampak positif dari *game online* adalah membantu siswa untuk bersosialisasi. Beberapa professor di Layola University, Chicago telah mengadakan penelitian dan ditemukan bahwa *game online* dapat menumbuhkan interaksi sosial yang menentang stereotip yang terisolasi (Surbakti, 2017).

Menurut Griffiths menuliskan bahwa remaja menghabiskan waktu lebih banyak dalam bermain *game online* dibanding orang dewasa, dikarenakan remaja memiliki lebih banyak waktu luang dan tanggung jawab lebih rendah daripada orang dewasa, serta remaja memiliki jadwal kegiatan mingguan yang fleksibel daripada orang dewasa (Nirwanda & Ediati, 2016). Dengan demikian, usia remaja dianggap lebih rentan terhadap penggunaan permainan *game online* dari pada orang dewasa. Berdasarkan data laporan We Are Social tahun 2022, Indonesia menjadi negara dengan jumlah pemain video *game* terbanyak ketiga di dunia. Laporan tersebut mencatat ada 94,5% pengguna internet berusia 16-64 tahun di Indonesia yang memainkan video *game*. *We are Social* mencatat mayoritas atau 83,6% pengguna internet usia 16-64 tahun di dunia bermain video *game* menggunakan gawai apapun. Sementara sebanyak 68,1% pengguna internet menggunakan telepon pintar (smartphone) untuk bermain video *game*.

Akibat dari bermain *game online* bisa mempengaruhi perilaku seseorang, dimana saat ini siswa dalam tahap proses belajar, bertumbuh dan berkembang. Menurut Sprinthall & Collins tugas perkembangan usia 12-15 tahun yaitu memiliki karakteristik lebih dekat dengan teman sebaya, merasa ingin bebas, dan lebih banyak memperhatikan keadaan tubuhnya, serta mulai berpikir abstrak (Maheswari, 2014). Menurut informasi yang dilansir dari *Hello Sehat* yang ditulis oleh Annisa Hapsari (2021) menyatakan bahwa usia 12-15 tahun anak menjadi lebih senang menghabiskan waktu bersama teman sebaya, dimana salah satu perkembangan sosial yang dialami, yaitu ingin menjadi orang yang disukai dan diterima oleh teman sebaya (RIZKI ARTI UTAMI, 2022). Menurut Baron dan Byrne mengemukakan bahwa konformitas merupakan suatu jenis pengaruh sosial dimana individu mengubah sikap dan tingkah laku mereka agar sesuai dengan norma sosial yang ada (Alfaini & Daulay, 2022). Peneliti terdahulu mengemukakan pendapatnya bahwa konformitas merupakan perubahan perilaku pada individu karena adanya tekanan dari kelompok (Isnaeni, 2021). Konformitas bukan sekedar berperilaku seperti orang lain, namun juga dipengaruhi oleh bagaimana orang lain berperilaku terhadap individu atau kelompok. Selanjutnya, Zebua dan Nurdjayadi menyatakan bahwa konformitas merupakan suatu tuntutan yang tidak tertulis dari kelompok teman sebaya terhadap anggotanya, tetapi memiliki pengaruh yang kuat dan dapat menyebabkan munculnya perilaku-perilaku tertentu pada anggota kelompok (Maghvira, 2019).

Penelitian terdahulu menyatakan bahwa teman sebaya sangat berpengaruh dalam kehidupan sosial individu, khususnya remaja karena menjadi tempat untuk belajar kecakapan sosial serta mengambil berbagai peran (Alviyan, 2020). Teman sebaya adalah sekelompok teman yang memiliki ikatan emosional yang kuat dan individu dapat berinteraksi, bertukar pikiran, pengalaman, perubahan dan pengembangan dalam kehidupan sosial dan pribadi (Trisnani & Wardani, 2018). Seorang individu akan berusaha melakukan berbagai cara, agar dirinya bisa diterima baik oleh kelompok pertemanannya. Hal ini umumnya terjadi karena individu tidak ingin dipandang berbeda dari teman-temannya.

Penelitian yang dilakukan oleh Asch menyatakan bahwa adanya kecenderungan konformitas pada seseorang, sehingga keputusan yang dibuat secara individu dapat berubah ketika dipengaruhi oleh kelompok (Maghvira, 2019). Remaja lebih banyak berada di luar rumah bersama teman-temannya sebagai kelompok, sehingga dapat dimengerti bahwa pengaruh teman-teman pada sikap, pembicaraan, minat, penampilan, dan perilaku lebih besar daripada pengaruh keluarga. Konformitas dapat bersifat positif ataupun negatif pada seorang remaja, bersifat negatif biasanya berupa, memukul, penyerangan, melakukan pencurian, merusak fasilitas umum, dan bermasalah dengan orang tua atau guru. Seorang remaja seringkali mendapat ajakan dari teman sebayanya untuk bersama-sama melakukan suatu aktivitas termasuk untuk bermain *game online*. Penelitian dilakukan di SMP Negeri Alok Maumere, yang merupakan wilayah yang belum banyak diteliti sebelumnya terkait fenomena kecanduan game online di kalangan remaja dan penelitian ini berfokus pada hubungan antara konformitas dengan perilaku bermain game online pada pelajar SMP. Meskipun hubungan antara konformitas dan perilaku remaja telah banyak diteliti, namun fokus pada perilaku bermain game online merupakan sesuatu yang relatif baru dan menarik untuk dikaji.

Berikut ini perilaku dari bermain *game online* yang ditunjukkan pada siswa SMP Negeri Alok berdasarkan wawancara bersama Guru BK, yaitu kecenderungan untuk mengerjakan tugas menurun, biasanya wali kelas akan komplain ke Guru BK sehingga ditindaklanjuti untuk dipanggil orangtua ke sekolah. Ada keluhan dari orangtua mengenai perubahan signifikan dari anak ketika diberikan *smartphone*, biasanya jam 7 atau 8 malam yang harusnya anak berada dirumah, anak akhirnya meninggalkan rumah untuk mencari tempat yang dapat dijangkau jaringan internet bersama teman sebaya, kurangnya komunikasi dengan orangtua karena keasikan bermain *game online*.

Berdasarkan hasil wawancara pra penelitian yang dilakukan terhadap salah satu siswa SMP berinisial AF, ditemukan bahwa pembahasan tentang permainan *game online* adalah topik yang paling sering di bagi pada pagi hari setelah sampai di sekolah. Menurut AF dan teman-temannya, bermain *game online* adalah salah satu cara mereka untuk menjalin keakraban dalam pertemanan. AF dan teman-temannya menganggap bahwa dengan bermain *game online* mereka terlihat lebih gaul. Begitupun sebaliknya, ketika tidak bermain *game online* mereka dianggap tidak gaul. Sehingga seseorang dianggap patuh terhadap sebuah hubungan pertemanan hanya karena bermain *game online*.

SMP Negeri Alok Maumere merupakan salah satu Sekolah Menengah Pertama Negeri yang ada di Kabupaten Sikka, Nusa Tenggara Timur. SMP Negeri Alok maumere memiliki siswa sebanyak 741. Peneliti juga melakukan wawancara pra penelitian terhadap guru BK SMP Negeri Alok berinisial O, ditemukan bahwa topik *game online* ini sudah sering

ditemukan di lingkungan sekolah dimana sekolah mengizinkan siswa untuk membawa *smartphone* ke sekolah dengan catatan bahwa *smartphone* tersebut dikumpulkan kepada guru piket dan akan dikembalikan saat akhir kegiatan belajar mengajar. Alasan sekolah mengizinkan siswa membawa *smartphone* karena banyak anak yang tempat tinggalnya jauh, sehingga setelah selesai pembelajaran siswa bisa menghubungi orangtua untuk menjemputnya. Tetapi masih ada siswa yang tidak menitipkan *smartphonena* dan langsung membawa masuk kedalam kelas sehingga hal ini yang membuat siswa menyalagunakaan penggunaan *smartphone* tersebut dengan bermain *game online* atau bermain tiktok dalam lingkungan sekolah.

Memperhatikan fenomena *game online* beserta dampaknya yang saat ini sangat diminati awam Indonesia termasuk Kota Maumere, Nusa Tenggara Timur terkhususnya pada SMP Negeri Alok, maka peneliti ingin mengetahui lebih dalam mengenai “Hubungan Antara Konformitas Dengan Perilaku Bermain *Game Online* Pada Pelajar SMP Negeri Alok Maumere”

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui apakah ada hubungan antara konformitas dengan perilaku bermain *game online* pada pelajar SMP Negeri Alok Maumere, dan Untuk menganalisis hubungan antara konformitas dengan perilaku bermain *game online* pada pelajar SMP Negeri Alok Maumere. Dengan mengetahui keterkaitan antara kedua variabel tersebut, diharapkan dapat diperoleh pemahaman yang lebih komprehensif mengenai faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku remaja dalam bermain *game online*.

Manfaat penelitian ini dapat memperkaya kajian mengenai perilaku remaja dalam konteks penggunaan teknologi, khususnya *game online*, hhasil penelitian dapat memberikan masukan bagi orang tua, guru, dan pembuat kebijakan dalam merancang strategi dan program yang bertujuan untuk mengurangi dampak negatif dari kecanduan *game online* di kalangan remaja. Penelitian ini juga dapat menjadi referensi bagi penelitian-penelitian selanjutnya yang tertarik untuk mengkaji lebih dalam mengenai faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku remaja dalam bermain *game online*. Hasil penelitian ini memiliki implikasi penting terkait perilaku remaja dalam penggunaan *game online*. Temuan mengenai hubungan antara konformitas dan perilaku bermain *game online* dapat memberikan wawasan bagi orang tua, guru, dan pembuat kebijakan untuk memahami faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku remaja dalam bermain *game online*. Hal ini dapat menjadi dasar bagi pengembangan program-program intervensi dan edukasi yang bertujuan untuk mengurangi dampak negatif dari kecanduan *game online* di kalangan remaja.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini merupakan jenis penelitian kuantitatif. Jenis penelitian yang digunakan dalam pendekatan kuantitatif ialah penelitian korelasional, penelitian jenis ini bertujuan untuk melihat apakah terdapat hubungan antara dua variabel atau lebih (Creswell, 2014). Dalam penelitian ini peneliti mengambil lokasi di SMP Negeri Alok Maumere. Lama waktu penelitian di mulai tanggal 23 Januari 2024 – 12 Februari 2024. Populasi pada penelitian ini adalah seluruh siswa SMP Negeri Alok Maumere. Penelitian ini menggunakan teknik *proportionate stratified random sampling*. Pengambilan sampel ini memperhatikan strata/tingkatan kelas maka disebut *stratified sampling* memperhatikan proporsi individu dalam tiap-tiap strata/kelas. Variabel dalam penelitian ini adalah:

Variabel Bebas (X): Konformitas dan Variabel Terikat (Y): Perilaku Bermain *Game Online*. Kuesioner yang digunakan dalam penelitian ini untuk menggali informasi yang berkaitan dengan konformitas dan perilaku bermain game online. Adapun instrumen pengumpulan data dalam penelitian ini dengan menggunakan skala. Skala dalam penelitian ini terdiri dari dua macam skala yaitu skala perilaku bermain *game online* dan konformitas teman sebaya. Model skala yang digunakan untuk penelitian ini adalah skala *likert*. Data yang telah terkumpul akan menjalani proses pengolahan melalui tahapan *Editing, Coding, Entry, dan Cleaning*. Data dianalisis melalui Uji Instrumen, Uji asumsi, dan uji hipotesis.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Uji Asumsi

#### Uji Normalitas

Hasil uji normalitas untuk variabel konformitas dan perilaku bermain *game online* dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 1 Hasil Uji Normalitas  
One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test**

		Unstandardized Residual
N		255
Normal Parameters <sup>a,b</sup>	Mean	.0000000
	Std. Deviation	22.01708996
Most Extreme Differences	Absolute	.047
	Positive	.047
	Negative	-.029
Test Statistic		.047
Asymp. Sig. (2-tailed)		.200 <sup>c,d</sup>

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

c. Lilliefors Significance Correction.

d. This is a lower bound of the true significance.

Berdasarkan tabel 1, diketahui bahwa sebaran variabel konformitas dan perilaku bermain *game online* berdasarkan *unstandardized residual* memiliki nilai signifikan sebesar 0,200. Nilai ini lebih besar dari  $0,200 > 0,05$  yang berarti variabel konformitas dan perilaku bermain *game online* berdistribusi normal.

### Uji Hipotesis

Hipotesis dalam penelitian ini adalah adanya hubungan antara konformitas dengan perilaku bermain *game online* pada pelajar. Hasil uji hipotesis menggunakan uji korelasi *Product Moment* dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 2 Hasil Uji Hipotesis  
Correlations**

		Konformitas Teman Sebaya	Perilaku Bermain Game Online
Konformitas Teman Sebaya	Pearson Correlation	1	.131*
	Sig. (2-tailed)		.037
	N	255	255
Perilaku Bermain Game Online	Pearson Correlation	.131*	1

Sig. (2-tailed)	.037
N	255

\*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

\*) dicopy langsung dari IBM SPSS for windows versi 23.0

Dari tabel 2, menunjukkan bahwa koefisien korelasi antara variabel konformitas dan perilaku bermain *game online* adalah sebesar 0,131. Berdasarkan kriteria diatas maka dapat diketahui bahwa korelasi dari kedua variabel tersebut adalah signifikan karena angka signifikan sebesar  $0,037 < 0,05$  ( $p < 0,05$ ), yang berarti adanya hubungan antara konformitas dengan perilaku bermain *game online* pada pelajar SMP Negeri Alok Maumere.

## Pembahasan

Menurut penelitian, konformitas ialah bahwa seseorang melakukan perilaku tertentu karena disebabkan orang lain (Mardison, 2016). Zebua dan Nurdjayadi juga berpendapat bahwa konformitas merupakan suatu tuntutan yang tidak tertulis dari kelompok teman sebaya terhadap anggotanya, tetapi memiliki pengaruh yang kuat dan dapat menyebabkan munculnya perilaku-perilaku tertentu pada anggota kelompok (Pratama, 2018). Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis hubungan antara konformitas dengan perilaku bermain *game online* pada pelajar SMP Negeri Alok Maumere.

Pengujian hipotesis menggunakan uji korelasi *Pearson Product Moment* menunjukkan bahwa ada hubungan yang signifikan antara variabel konformitas dan variabel perilaku bermain *game online*. Hal ini dibuktikan dengan angka nilai negatif pada koefisien korelasi atau  $r$  yang diperoleh sebesar 0,131 dan nilai signifikan  $p = 0,037$  ( $p < 0,05$ ), yang berarti ada hubungan signifikan antara konformitas dengan perilaku bermain *game online*.

Hasil analisis deskriptif menunjukkan konformitas teman sebaya dalam kategori sedang dengan presentase 96,1%. Konformitas dalam kategori sedang menunjukkan bahwa sebagian besar siswa SMP Negeri Alok Maumere cukup memiliki nilai kekompakan, kesepakatan dan ketaatan untuk menyesuaikan persepsi, opini serta perilaku agar sama dengan kelompoknya. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa di lapangan dapat dilihat tidak ada pengelompokan atau *genk* pada siswa, sehingga siswa dapat membaaur dan menjadi dirinya sendiri meskipun terkadang masih bergantung pada teman sebaya. Hal ini sesuai dengan teori yang dikemukakan oleh peneliti mengenai jenis perilaku konformitas yaitu bentuk pemenuhan dan penerimaan diartikan bahwa dimana individu berperilaku sesuai tekanan kelompok tetapi secara pribadi mereka tidak setuju dengan perilaku tersebut tetapi individu berusaha untuk diterima di kelompok karena kelompok menyediakan informasi penting yang tidak dimiliki oleh individu (Alvianti & Dwityanto, 2022). Berdasarkan aspek konformitas menunjukkan tingkat persentase berada pada kategori sedang. Aspek kekompakan sebesar 71.8% sebanyak 183 siswa, aspek kesepakatan sebesar 72.9% sebanyak 186 siswa, dan aspek keataan sebesar 73.7% sebanyak 188 siswa. Hal ini ditunjukkan dengan penyesuaian diri siswa SMP Negeri Alok semakin besar memiliki keinginan yang kuat untuk menjadi anggota kelompok, rasa takut terhadap penolakan dalam kelompok, adanya kepercayaan dalam kelompok, persamaan pendapat, dan ketaatan karena takutnya ancaman atau hukuman, dan harapan dalam kelompok yang bersifat implisit (disampaikan melalui kata-kata atau tindakan yang terlihat). Hal ini dikuatkan dengan penelitian yang dilakukan oleh para peneliti yang menuliskan bahwa "Perilaku

sosial yang terbentuk tidak terlepas dari faktor eksternal yang mempengaruhi interaksi antara sesama individu maupun kelompok (Nasution, Januri, & Shodikin, 2022). Termasuk dalam hal bermain *game online* dapat mempengaruhi perilaku sosial yang bersifat negatif seperti penggunaan waktu dengan hal yang kurang bermanfaat, bersikap acuh tak acuh, dan mengeluarkan kata kasar”.

Sementara itu, berdasarkan faktor yang mempengaruhi konformitas ada tiga yaitu budaya, kepribadian, dan peran sosial. Budaya dan peran sosial yang terjadi dilingkungan tempat tinggal terkhususnya Kota Maumere secara turun temurun cenderung hidup berkelompok atau berorientasi untuk menyesuaikan sikap dan perilaku sesuai dengan kelompok yang dianut dalam masyarakat sebagai bentuk komitmen. Hal ini dikuatkan dengan artikel penelitian yang mengungkapkan bahwa “*Kula babong* merupakan realitas proses demi sebuah dinamika pendidikan dan politik yang bermuara pada warga masyarakat untuk memungkinkan setiap individu memperoleh informasi mengenai semua urusan dan masalah di masyarakat” (Mitan & Nuwa, 2022). Selanjutnya, faktor kepribadian hal ini juga dipengaruhi oleh suasana hati individu.

Hasil penelitian ini disimpulkan bahwa teman bagi siswa SMP Negeri Alok Maumere memiliki pengaruh untuk melakukan konformitas. Konformitas yang dilakukan siswa memiliki aspek kekompakan, kesepakatan, dan ketaatan. Konformitas akan semakin besar ketika siswa SMP Negeri Alok Maumere merasa tidak mahir dalam suatu hal, ketika siswa dianggap oleh kelompoknya. Siswa SMP Negeri Alok cenderung mengubah perilaku mereka dan mencocokkan dengan pendapat orang lain. Hal ini dibuktikan dengan wawancara pada salah satu siswa yang menyatakan dengan bermain *game online* mereka dapat menjalin keakraban dalam pertemanan dan menganggap mereka terlihat lebih gaul.

Hasil analisis deskriptif menunjukkan perilaku bermain *game online* dalam kategori sedang dengan presentase 74,9%. Perilaku bermain *game online* dalam kategori sedang menunjukkan sebagian besar siswa SMP Negeri Alok Maumere cukup mampu bersosialisasi sehingga menumbuhkan interaksi sosial dengan teman sebaya selain itu siswa masih teledor sehingga melupakan tugas mereka sebagai pelajar seperti sering menggunakan waktu luang untuk bermain *game online*, tidak mengerjakan tugas yang diberikan oleh Guru. Hal ini sesuai dengan teori yang dirumuskan oleh Tu’u bahwa perilaku sebagai hasil dari proses belajar (Sari & Bermuli, 2021). Dalam proses belajar terjadi interaksi antara individu dengan dunia sekitarnya, sebagai hasil dari interaksi maka yang terlihat dari seorang individu akan dipengaruhi oleh hal-hal atau kejadian yang dialami individu.

Berdasarkan aspek perilaku bermain *game online* menunjukkan tingkat persentase berada pada kategori sedang. Hal ini ditunjukkan dalam aspek sosial hubungan antara keluarga menjadi renggang, perilaku menjadi lebih kasar terpengaruh dari apa yang dilihat dan mainkan dalam *game*. Secara psikis, menjadi sulit berkonsentrasi karena terus memikirkan *game* yang dimainkan, kurang peduli terhadap hal-hal yang terjadi di lingkungan sekitar, terbiasa berinteraksi satu arah dengan *smartphone*. Dan secara fisik, terkena paparan cahaya yang dapat merusak mata, lupa makan, mudah Lelah, dan kesehatan tubuh menurun. Sementara itu, ada dampak positif dan negatif dalam bermain *game online*. Dampak positif dapat membantu siswa bersosialisasi, dapat menumbuhkan interaksi sosial antara teman sebaya. Adapula dampak negatif yaitu siswa akan malas belajar, sulit berkonsentrasi saat jam pelajaran berlangsung, lupa waktu, pola makan

terganggu. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti, menunjukkan bahwa dampak sosial *game online* menjadi kurang peduli dengan lingkungannya, acuh tak acuh, kurang peduli pada hal-hal yang terjadi disekeliling, melakukan apapun demi bermain *game*. Terbiasa satu arah berinteraksi dengan komputer (Azmi & Rohman, 2022).

Hal ini juga dibuktikan dengan hasil wawancara dengan Guru BK yang menyatakan bahwa kecenderungan siswa dalam mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru menurun, adanya keluhan dari orang tua mengenai perubahan anak ketika diberikan *smartphone*, meninggalkan rumah sehingga mencari tempat yang dapat dijangkau jaringan internet bersama teman sebaya, dan kurangnya komunikasi dengan orang tua karena keasikan bermain *game*.

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis hubungan antara konformitas dengan perilaku bermain *game online*. Hasil dari penelitian terdapat hubungan yang negatif dan signifikan antara konformitas terhadap perilaku bermain *game online* pada pelajar SMP Negeri Alok Maumere. Hal ini berarti hipotesis (H1) diterima dan hipotesis (H0) ditolak, yang berarti bahwa semakin tinggi perilaku bermain *game online* maka semakin rendah konformitas. Dengan demikian dapat disimpulkan jika perilaku bermain *game online* meningkat maka hubungan konformitas akan menurun, begitu juga sebaliknya.

Artikel penelitian yang dilakukan oleh para peneliti dengan tujuan untuk melihat gambaran remaja pemain *game online* dengan melihat pandangan dan sikap remaja terhadap perilaku bermain *game online* menggunakan kerangka kerja konseptual, menggunakan metode analisis kualitatif yang bertujuan untuk menjelaskan secara luas mengenai perilaku dan sikap (Anggraeni et al., 2021). Hasil dalam penelitian ini, menunjukkan bahwa fungsi rekreatif yang menjadi alasan yang paling umum dari mayoritas subjek untuk bermain *game online*, yang dilakukan diwaktu kosong dari kegiatan utamanya, yaitu seperti liburan sekolah, setelah pulang sekolah, dan sedang menunggu sesuatu. Respon orangtua terhadap perilaku bermain *game online* yaitu mayoritas orangtua mengizinkan anak mereka untuk bermain *game online*, namun dengan beberapa syarat seperti tidak terlalu sering, tidak terlalu lama, dan tidak meninggalkan kewajiban (seperti, ibadah dan mengerjakan pekerjaan rumah) jika ingin bermain *game online*.

Dalam penelitian ini menunjukkan bahwa siswa terus menerus memikirkan *game* yang sedang dimainkan dan menjadi sulit berkonsentrasi pada saat jam pelajaran, suasana hati yang kadang berubah sehingga segera bermain *game*, keluhan orangtua kepada guru disekolah karena ketika diberikan *smartphone* anak akan langsung meninggalkan rumah dan mencari tempat yang dapat dijangkau jaringan internet Bersama teman sebaya. Saat penelitian berlangsung juga ditemukan ada siswa yang membawa *smartphone* ke sekolah dan sedang bermain *game* lalu dikelilingi oleh beberapa temannya.

Sementara itu, penelitian yang dilakukan oleh Ganjar Suargani mengenai hubungan antara konformitas teman sebaya dan manajemen waktu dengan kecanduan *game online* pada siswa kelas IX SMA Negeri 3 Kota Tegal. Tujuan penelitian untuk mengetahui gambaran konformitas teman sebaya, manajemen waktu, dan siswa mengalami kecanduan *game online* dan juga untuk mengetahui hubungan antara konformitas teman sebaya dan kecanduan *game online*. Hasil penelitiannya menunjukkan adanya hubungan signifikan antara konformitas teman sebaya dan manajemen waktu siswa dengan kecanduan *game online* siswa kelas XI SMA Negeri Kota Tegal. Konformitas teman sebaya yang terjadi di lingkungan siswa kelas XI SMA Negeri 3 Kota Tegal tinggi hal ini

terjadi karena tingkat konformitas teman sebaya memiliki sumbangan sebesar 24,3% dengan tingkat kecanduan *game online* yang dialami oleh siswa.

Dalam penelitian ini menunjukkan bahwa pelajar SMP Negeri Alok Maumere memiliki hubungan yang signifikan antara konformitas teman sebaya dengan perilaku bermain *game online* yang menunjukkan presentase 96,1%.

### **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diuraikan sebelumnya, maka dapat diambil kesimpulan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara konformitas dengan perilaku bermain *game online* pada pelajar SMP Negeri Alok Maumere. Konformitas pada pelajar SMP Negeri Alok Maumere tergolong sedang yaitu sebanyak 245 siswa (96,1%). Perilaku bermain *game online* pada pelajar SMP Negeri Alok Maumere tergolong sedang yaitu sebanyak 191 siswa (74,9%). Hasil penelitian ini memiliki implikasi penting terkait perilaku remaja dalam penggunaan *game online*. Temuan mengenai hubungan antara konformitas dan perilaku bermain *game online* dapat memberikan wawasan bagi orang tua, guru, dan pembuat kebijakan untuk memahami faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku remaja dalam bermain *game online*. Hal ini dapat menjadi dasar bagi pengembangan program-program intervensi dan edukasi yang bertujuan untuk mengurangi dampak negatif dari kecanduan *game online* di kalangan remaja.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Alfaini, Nurussanatil, & Daulay, Nurussakinah. (2022). The Effect of Self-Efficacy and Well-Being on Smartphone Addiction. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(5), 6561–6570.
- Alvianti, Vizzy Puspa, & Dwityanto, Achmad. (2022). *Hubungan Antara Konformitas Dengan Perilaku Konsumtif Melalui Media Online Pada Remaja Di Masa Pandemi Covid-19*. Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Alviyan, Artha. (2020). Peran kelompok teman sebaya dalam upaya pembentukan moral siswa di Kabupaten Ponorogo. *Civic-Culture: Jurnal Ilmu Pendidikan PKN Dan Sosial Budaya*, 4(2).
- Anggraeni, Novilia, Agustiani, Hendriati, Novianti, Langgersari Elsari, & Ninin, Retno Hanggarani. (2021). The Description of Internet Game Online Addiction Among Teenagers. *Jurnal Penelitian Dan Pengukuran Psikologi: JPPP*, 10(1), 5–17.
- Azmi, Muhammad Bagus, & Rohman, Abdul. (2022). Analisis Permainan Mobile Legends Terhadap Kecerdasan Emosional di Tinjau Dari Mata Pelajaran Agama Islam (Kesabaran) Siswa Kelas VI Sekolah Dasar. *Intiqad: Jurnal Agama Dan Pendidikan Islam*, 14(2), 302–311.
- Isnaeni, Peni. (2021). Konformitas terhadap perilaku agresif pada remaja. *Psikoborneo: Jurnal Ilmiah Psikologi*, 9(1), 121–128.
- Khoiriyati, Nur. (2020). pengaruh game online terhadap prestasi belajar siswa smk muhammadiyah 1 palembang. *Kompasiana. Com*.
- Maghvirah, Nurul. (2019). *Kontribusi Konformitas Kelompok Teman Sebaya terhadap Keputusan Pembelian Geprek Bensu Pada Remaja di Kota Bukittinggi*. Universitas Negeri Padang.
- Maheswari, Bidari Madya. (2014). *Hubungan Antara Secure Attachment Dengan Orang Tua Dan Regulasi Emosi Dengan Romantic Attachment Pada Remaja Penyandang Tuna Rungu Di SLB-B Kabupaten Wonosobo*.
- Mardison, Safri. (2016). Konformitas teman sebaya sebagai pembentuk perilaku individu. *Jurnal Al-Taujih: Bingkai Bimbingan Dan Konseling Islami*, 2(1), 78–90.
- Masya, Hardiyansyah, & Candra, Dian Adi. (2016). Faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku gangguan kecanduan game online pada peserta didik kelas x di madrasah aliyah al furqon prabumulih tahun pelajaran 2015/2016. *Konseli: Jurnal Bimbingan Dan Konseling (e-Journal)*, 3(2), 103–118.
- Mitan, Kresensia Asfiani, & Nuwa, Gisela. (2022). Eksistensi Du'a Mo'an Watu Pitu dalam Melestarikan Budaya Kula Babong pada Masyarakat Etnis Krowe di Kabupaten Sikka. *AL MA'ARIEF: Jurnal Pendidikan Sosial Dan Budaya*, 4(1), 29–40.
- Nasution, Muhammad Amin, Januri, Muhammad Rizal, & Shodikin, Marwan Ali. (2022). Dampak Game Online Terhadap Perilaku Sosial Siswa Smpn 1 Puncak Sorik Marapi: Sebuah Analisis Fenomenologis [Impact Of Online Games On Social Behavior Of Smpn 1 Puncak Sorik Marapi Students: A Phenomenological Analysis]. *Acta Islamica Counsenesia: Counselling Research and Applications*, 2(2), 71–86.
- Nirwanda, Cesaria Septa, & Ediati, Annastasia. (2016). Adiksi game online dan ketrampilan penyesuaian sosial pada remaja. *Jurnal Empati*, 5(1), 19–23.
- Pratama, Henky S. (2018). Hubungan konformitas dengan perilaku konsumtif terhadap

- merchandise liverpool pada anggota supporter klub sepakbola liverpool di Bekasi. *Jurnal Psikologi*, 10(2).
- Sari, Sioratna Puspita, & Bermuli, Jessica Elfani. (2021). Pembentukan Karakter Tanggung Jawab Siswa pada Pembelajaran Daring Melalui Implementasi Pendidikan Karakter. *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian Dan Kajian Kepustakaan Di Bidang Pendidikan, Pengajaran Dan Pembelajaran*, 7(1), 110–121.
- Surbakti, Krista. (2017). Pengaruh game online terhadap remaja. *Jurnal Curere*, 1(1).
- Trisnani, Rischia Pramudia, & Wardani, Silvia Yula. (2018). *STOP KECANDUAN GAME ONLINE Mengenal Dampak Ketergantungan pada Game Online serta Cara Mengurangnya*. Unipma Press.
- Utami, Rizki Arti. (2022). *Fenomena Penggunaan Aplikasi Tinder Untuk Mencari Teman Atau Pasangan Pada Kalangan Mahasiswa (Studi Kasus pada Mahasiswa Universitas Lampung)*.
- Utami, Windi Trikanti. (2019). *Hubungan kebiasaan bermain game online dengan perilaku belajar siswa kelas V SD Al-Kautsar Bandar Lampung*.



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).