

PENGARUH MEDIA ONLINE DAN PERUBAHAN SIKAP ANAK USIA SMP (REMAJA)

Muchammad Abdul Ghofur & Dinar Primasti

Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik

Universitas Tribhuwana Tungadewi

Email : abdul30ghofur@gmail.com

Abstract: *The game online is one game that is contained in the online media. In Indonesian society is not new phenomenon. Children were not spared from the 'attack' the effect of this online game play. In the middle school work pretty solid as well as a new curriculum in 2013 that made Junior High School students have an activity that is quite heavy at school, this makes the game online elementary school students are a little comforted. For this reason the researchers wanted a study that suggests the extent of exposure to the influence of online games is the changes in attitudes that occur in junior high school age children (grades 7-9) which is also known as the age of the golden age. In the implementation of this research using quantitative research methods that are supported by the questionnaire data capture technique as well as several interviews to several parties of school teachers, to seek data on how much the level of students' understanding of a given subject. Impact of online game play wish to further wants to be known by researchers as see activity at the cafe (internet cafes) in some areas in Malang there are many junior high school students.*

Keywords: *influence of online game, online media, teens attitude change*

Abstrak: Permainan *game online* merupakan salah satu permainan yang terdapat di media *online*. Pada masyarakat Indonesia sudah bukanlah hal yang baru. Anak-anak pun tidak luput dari 'serangan' pengaruh permainan *game online* ini. Di tengah tugas sekolah yang cukup padat serta kurikulum baru tahun 2013 yang membuat siswa Sekolah Menengah Pertama memiliki aktivitas yang cukup berat di sekolah, *game online* ini membuat para siswa SMP tersebut sedikit terhibur. Untuk itulah peneliti menginginkan adanya sebuah penelitian yang mengemukakan sejauh mana pengaruh terpaan permainan *game online* ini terhadap perubahan sikap yang terjadi pada anak usia SMP (kelas 7-9), dimana disebut juga sebagai *the golden age* yaitu usia emas. Dalam pelaksanaan penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif yang didukung dengan teknik pengambilan data kuesioner serta beberapa wawancara kepada beberapa pihak dari guru sekolah, untuk mencari data seberapa jauh tingkat pemahaman siswa terhadap mata pelajaran yang diberikan. Dampak permainan *game online* lebih jauh ingin diketahui oleh peneliti karena melihat aktivitas pada warnet (warung internet) di beberapa wilayah di Kota Malang banyak terdapat siswa SMP.

Kata Kunci: pengaruh *game online*, media online, perubahan sikap remaja

PENDAHULUAN

Anak-anak merupakan masa depan bangsa yang wajib dilindungi. Perkembangan perilaku anak menjadi salah satu hal yang cukup penting untuk dipahami oleh para orang tua. Perilaku menyimpang pada anak ternyata tidak hanya dipengaruhi oleh kepribadian anak sendiri yang masih labil tetapi juga oleh apa yang mereka lakukan terutama pola bermain. Dunia anak merupakan dunia yang penuh dinamika serta menyenangkan untuk banyak permainan-permainan anak yang bermunculan untuk mempengaruhi anak. Salah satunya adalah *game online* yang banyak disewakan pada warnet-warnet di seluruh kota Malang.

Sejak manusia kali pertama berada di muka bumi ini, sudah mengenal komunikasi, yaitu komunikasi intrapersonal. Sejalan dengan berkembangnya, telah terjadi interaksi antar sesama, atau dikenal dengan komunikasi interpersonal. Manusia tidak akan bisa lepas dari komunikasi dan manusia tidak akan berkembang tanpa komunikasi. Pemahaman media bukan hanya sebatas itu saja. Tetapi merupakan perantara yang menyampaikan pesan atau informasi. Sedangkan media menurut Cangara (2008), merupakan alat yang digunakan untuk memindahkan pesan dari sumber kepada penerima. Seperti media televisi, radio, koran, internet dan lain sebagainya.

Pada abad 21 ini merupakan perkembangan teknologi tingkat tinggi, mulai industri modern, internet, *cyber*, *handphone*, dan lain sebagainya. Guna memenuhi kebutuhan informasi dan teknologi manusia. Globalisasi dan modernisasi dalam bidang teknologi dan komunikasi semakin

memudahkan arus informasi dan komunikasi. Hal itu menimbulkan perubahan pada bentuk nilai-nilai kehidupan secara bebas, perubahan bentuk pada nilai-nilai kehidupan ini tidak bisa dihindari lagi, karena merupakan muatan global dari informasi dan komunikasi itu sendiri.

Keberadaan permainan ini kerap disangkut pautkan dengan perilaku menyimpang anak, cenderung anak menjadi malas beradaptasi dengan lingkungan, anak juga malas melakukan aktifitas rutin dan kewajibannya sehari-hari, seperti belajar dan mengerjakan pekerjaan rumah. Kecanduan bermain game online ini membuat anak menjadi sibuk dengan dirinya sendiri. Bermain memang menjadi salah satu kebutuhan anak. Benda apa pun yang ditemukan, di tangan anak-anak bisa menjadi sebuah permainan mengasyikkan. Namun, tidak semua permainan memiliki dampak positif bagi perkembangan mental dan membantu proses sosialisasi anak dengan lingkungan..

EFEK KOMUNIKASI

Menurut De Fleur (dalam Cangara, 2008), pengaruh atau dampak adalah perbedaan antara apa yang difikirkan, dirasakan, dan dilakukan oleh penerima sebelum dan sesudah menerima pesan. Pengaruh atau dampak ini bisa terjadi pada pengetahuan, sikap dan tingkah laku seseorang.

Effendy (2003) lebih lanjut menjelaskan klasifikasi efek sebagai berikut:

a. Efek kognitif

Efek ini menyangkut pikiran atau penalaran, misalnya dari tidak tau menjadi tahu.

b. Efek afektif

Efek ini erat kaitannya dengan perasaan manusia, misalnya dari tidak senang menjadi senang. Efek afektif terjadi akibat dari membaca surat kabar atau majalah, mendengarkan radio, menonton acara televisi atau film bioskop. Perasaan akibat terpaan media massa itu bermacam-macam, dari senang sampai mencururkan air mata, takut sampai merinding dan sebagainya.

c. Efek konatif

Berkaitan dengan niat, tekad, upaya, usaha, yang cenderung menjadi suatu kegiatan atau tindakan, misalnya dari pemalas menjadi penurut.

Efek komunikasi dapat didefinisikan sebagai "segala perubahan yang terjadi dipihak komunikan sebagai akibat diterimanya suatu pesan oleh komunikan. Perusahaan yang dimaksud antara lain: 1) Perubahan pandangan, 2) Perubahan sikap, 3) Perubahan pendapat, 4) Perubahan tingkah laku, 5) Perubahan prestise. 6) Perubahan prestasi, dan 7) Perubahan harga diri, dll.

PERILAKU SOSIAL ANAK

Perilaku adalah segala hal (perbuatan) yang ada pada diri anak yang erat kaitannya dengan tingkah laku anak dalam beraktifitas. Perilaku manusia berasal dari dorongan yang ada dalam diri manusia, sedangkan dorongan merupakan usaha untuk memenuhi kebutuhan yang ada dalam diri manusia. Perilaku mempunyai arti konkrit daripada jiwa dan melalui perilaku dapat dikenal jiwa seseorang.

Lingkungan sering disebut sebagai suatu hal yang cukup mempengaruhi perilaku. Untuk itulah diperlukan penjagaan yang baik terhadap lingkungan agar anak-anak menjadi aman beraktifitas. (www.psikologianak.com)

GAME ONLINE

Sebuah *game online* adalah permainan video yang dimainkan selama beberapa bentuk jaringan komputer, menggunakan komputer pribadi atau konsol video game. Jaringan ini biasanya internet atau teknologi setara, tetapi *game* selalu digunakan apa pun teknologi yang saat ini: modem sebelum Internet, dan keras kabel terminal sebelum modem. Perluasan *game online* telah mencerminkan keseluruhan perluasan jaringan komputer dari jaringan lokal kecil ke internet dan pertumbuhan akses internet itu sendiri. "*Game online*" adalah teknologi daripada *genre*, sebuah mekanisme untuk menghubungkan pemain bersama daripada pola tertentu *gameplay*". *Game online* yang dimainkan selama beberapa bentuk jaringan komputer, biasanya pada internet. Salah satu keuntungan dari *game online* adalah kemampuan untuk terhubung ke permainan *multiplayer*, meskipun *single-player game online* yang cukup umum juga. Keuntungan kedua dari *game online* adalah bahwa persentase besar dari permainan tidak memerlukan pembayaran. Juga ketiga yang perlu diperhatikan adalah ketersediaan berbagai jenis permainan untuk semua jenis pemain *game*.

Pertama, permainan penembak orang, selama 1990-an, *game online* mulai bergerak dari berbagai LAN protokol (seperti IPX) dan ke Internet menggunakan TCP/IP protokol. *Doom* mempopulerkan konsep *deathmatch*, dimana beberapa pemain pertempuran satu sama lain *head-to-head*, sebagai bentuk baru dari *game online*. Sejak *Doom*, banyak orang pertama *game shooter* mengandung komponen *online* untuk memungkinkan *deathmatch* atau arena bermain gaya. Kompetisi orang yang lebih jujur pertama yang dibentuk untuk memberikan pemain kesempatan untuk menampilkan bakat mereka secara individu atau tim. Jenis permainan yang dimainkan di kompetisi yang lebih populer adalah *Halo*, *Borderlands*, *Modern Warfare 3* dan *Unreal Tournament*. Kompetisi memiliki berbagai kemenangan dari uang untuk *hardware*. *Cross-platform online* bermain, sebagai konsol menjadi lebih seperti komputer, *game online* berkembang. Setelah *game online* mulai berkerumun pasar, jaringan *open source*, seperti *Dreamcast*, *PlayStation 2*, *Nintendo GameCubed* dan *Xbox* mengambil keuntungan dari fungsionalitas *online* dengan mitra *game*-nya PC. Permainan seperti *online Phantasy Star* memiliki server pribadi yang berfungsi pada beberapa konsol. *Dreamcast*, *PC*, *Macintosh* dan *GameCube* pemain bisa berbagi satu server. Permainan sebelumnya, seperti *Evolution 4x4*, *Quake III* dan *Need for Speed: Underground* juga memiliki fungsi yang sama dengan konsol dapat berinteraksi dengan pengguna *PC* menggunakan server yang sama. Biasanya, perusahaan seperti *Electronic Arts* atau *Sega* menjalankan server sampai menjadi tidak aktif, dimana server pribadi dengan mereka sendiri DNS nomor dapat berfungsi. Bentuk jaringan *open source* memiliki keunggulan kecil di atas generasi baru dari Sony dan konsol Microsoft yang menyesuaikan server mereka kepada konsumen.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif, yaitu penelitian tentang data yang dikumpulkan dan dinyatakan dalam bentuk angka-angka (Sugiyono, 2011:16). Dengan pendekatan deskriptif, yaitu gambaran secara sistematis, faktual, akurat mengenai fakta-fakta, sifat-sifat serta fenomena yang diselidiki dan kata-kata atau kalimat yang tersusun dalam angket sebagai pendukung (Sugiyono, 2011:29). Penelitian ini dilakukan pada beberapa SMP di Malang. Populasi pada penelitian ini adalah siswa kelas 7 sampai dengan 9 SMP di Malang. Pengambilan sampel terdiri dari Kelas 7 berjumlah 10 orang, kelas 8 berjumlah 10 orang, dan kelas 9 berjumlah 10 orang, serta beberapa guru sejumlah 10 orang. Sehingga total jumlahnya adalah 120 orang dari 3 lokasi sekolah yang diambil sebagai sampel. Sampel yang di pilih atau digunakan berdasarkan kriteria sebagai berikut: siswa SMP di Kota Malang dan sering bermain permainan 'Game Online', guru kelas dan pengajar. Variabel bebas adalah variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen (terikat). Variabel bebas dalam penelitian ini yaitu terpaan permainan 'Game Online'. Variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah perubahan sikap anak usia SMP (remaja).

Kuesioner atau angket yang digunakan adalah tertutup. Kuesioner tertutup adalah responden diberikan kebebasan dalam memilih alternatif jawaban yang telah di sediakan. Untuk mengukur kuesioner, digunakan skala likert. Skala likert digunakan untuk mengukur sikap seseorang terhadap suatu objek. Skoring jawaban reponden menggunakan Sekala Likert dengan nilai sebagai berikut:

- a. Ya : Y = 4 c. Kadang-kadang : KK = 2
b. Sering : S = 3 d. Tidak : T = 1

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Analisis Deskriptif Variabel Penelitian

Pada bagian ini akan diketahui distribusi item-item dari kolom 1, kolom 2, dan kolom 3 secara keseluruhan yang diperoleh dari jawaban responden melalui kuesioner.

1. Kolom 1

Tabel 1. Deskripsi Jawaban Responden untuk Kolom 1

Item	SS		S		B		TS		Total	Rata-rata
	f	%	F	%	f	%	f	%		
A1	29	35.37	26	31.71	18	21.95	9	10.98	82	2.91
A2	4	4.88	11	13.41	31	37.80	36	43.90	82	1.79
A3	9	10.98	19	23.17	24	29.27	30	36.59	82	2.09
A4	21	25.61	26	31.71	23	28.05	12	14.63	82	2.68
A5	31	37.80	14	17.07	20	24.39	17	20.73	82	2.72

Dari tabel 1 tersebut diperoleh dari jawaban 82 orang responden, pada item A1 responden paling banyak menyatakan sangat suka sebanyak 29 responden dengan rata-rata jawaban sebesar 2.91, sehingga dapat dikatakan bahwa responden cenderung menjawab suka. Pada item A2 responden paling banyak menyatakan tidak suka sebanyak 36 responden dengan rata-rata jawaban sebesar 1.79, sehingga dapat dikatakan bahwa responden cenderung menjawab biasa. Pada item A3 responden paling banyak menyatakan tidak suka sebanyak 30 responden dengan rata-rata jawaban sebesar 2.09, sehingga dapat dikatakan bahwa responden cenderung menjawab biasa. Pada item A4 responden paling banyak menyatakan suka sebanyak 26 responden dengan rata-rata jawaban sebesar 2.68, sehingga dapat dikatakan bahwa responden cenderung menjawab suka. Dan pada item A5 responden paling banyak menyatakan sangat suka sebanyak 31 responden dengan rata-rata jawaban sebesar 2.72, sehingga dapat dikatakan bahwa responden cenderung menjawab suka.

2. Kolom 2

Tabel 2. Deskripsi Jawaban Responden untuk Kolom 2

Item	Y		S		KK		T		Total	Rata-rata
	f	%	F	%	f	%	f	%		
B1	29	35.37	6	7.32	35	42.68	12	14.63	82	2.63
B2	1	1.22	4	4.88	22	26.83	55	67.07	82	1.40
B3	8	9.76	5	6.10	27	32.93	42	51.22	82	1.74
B4	18	21.95	8	9.76	34	41.46	22	26.83	82	2.27
B5	14	17.07	14	17.07	31	37.80	23	28.05	82	2.23

Dari tabel 2 tersebut diperoleh dari jawaban 82 orang responden, pada item B1 responden paling banyak menyatakan kadang-kadang sebanyak 35 responden dengan rata-rata jawaban sebesar 2.63, sehingga dapat dikatakan bahwa responden cenderung menjawab sering. Pada item B2 responden paling banyak menyatakan tidak sebanyak 55 responden dengan rata-rata jawaban sebesar 1.40, sehingga dapat dikatakan bahwa responden cenderung menjawab tidak. Pada item B3 responden paling banyak menyatakan tidak sebanyak 42 responden dengan rata-rata jawaban sebesar 1.74, sehingga dapat dikatakan bahwa responden cenderung menjawab kadang-kadang. Pada item B4 responden paling banyak menyatakan kadang-kadang sebanyak 34 responden dengan rata-rata jawaban sebesar 2.27, sehingga dapat dikatakan bahwa responden cenderung menjawab kadang-kadang. Dan pada item B5 responden paling banyak menyatakan kadang-kadang sebanyak 31 responden dengan rata-rata jawaban sebesar 2.23, sehingga dapat dikatakan bahwa responden cenderung menjawab kadang-kadang.

3. Kolom 3

Tabel 3. Deskripsi Jawaban Responden untuk Kolom 3

Item	Y		S		KK		T		Total	Rata-rata
	f	%	f	%	f	%	f	%		
C1	1	1.22	8	9.76	52	63.41	21	25.61	82	1.87
C2	0	0.00	5	6.10	38	46.34	39	47.56	82	1.59
C3	3	3.66	3	3.66	19	23.17	57	69.51	82	1.41
C4	2	2.44	8	9.76	26	31.71	46	56.10	82	1.59
C5	2	2.44	11	13.41	29	35.37	40	48.78	82	1.70
C6	0	0.00	3	3.66	20	24.39	59	71.95	82	1.32
C7	1	1.22	11	13.41	46	56.10	24	29.27	82	1.87
C8	0	0.00	3	3.66	3	3.66	76	92.68	82	1.11
C9	1	1.22	1	1.22	10	12.20	70	85.37	82	1.18
C10	2	2.44	9	10.98	53	64.63	18	21.95	82	1.94
C11	1	1.22	6	7.32	27	32.93	48	58.54	82	1.51
C12	6	7.32	7	8.54	47	57.32	22	26.83	82	1.96
C13	1	1.22	12	14.63	53	64.63	16	19.51	82	1.98
C14	0	0.00	2	2.44	9	10.98	71	86.59	82	1.16
C15	3	3.66	3	3.66	23	28.05	53	64.63	82	1.46
C16	1	1.22	1	1.22	19	23.17	61	74.39	82	1.29
C17	5	6.10	9	10.98	50	60.98	18	21.95	82	2.01

Dari tabel 3 tersebut diperoleh dari jawaban 82 orang responden, pada item C1 responden paling banyak menyatakan kadang-kadang sebanyak 52 responden dengan rata-rata jawaban sebesar 1.87, sehingga dapat dikatakan bahwa responden cenderung menjawab kadang-kadang. Pada item C2 responden paling banyak menyatakan tidak sebanyak 39 responden dengan rata-rata jawaban sebesar 1.59, sehingga dapat dikatakan bahwa responden cenderung menjawab kadang-kadang. Pada item C3 responden paling banyak menyatakan tidak sebanyak 57 responden dengan rata-rata jawaban sebesar 1.41, sehingga dapat dikatakan bahwa responden cenderung menjawab tidak. Pada item C4 responden paling banyak menyatakan tidak sebanyak 46 responden dengan rata-rata jawaban sebesar 1.59, sehingga dapat dikatakan bahwa responden cenderung menjawab kadang-kadang. Pada item C5 responden paling banyak menyatakan tidak sebanyak 40 responden dengan rata-rata jawaban sebesar 1.70, sehingga dapat dikatakan bahwa responden cenderung menjawab kadang-kadang. Pada item C6 responden paling banyak menyatakan tidak sebanyak 59 responden dengan rata-rata jawaban sebesar 1.32, sehingga dapat dikatakan bahwa responden cenderung menjawab tidak. Pada item C7 responden paling banyak menyatakan kadang-kadang sebanyak 46 responden dengan rata-rata jawaban sebesar 1.87, sehingga dapat dikatakan bahwa responden cenderung menjawab kadang-kadang. Pada item C8 responden paling banyak menyatakan tidak sebanyak 76 responden dengan rata-rata jawaban sebesar 1.11, sehingga dapat dikatakan bahwa responden cenderung menjawab tidak. Pada item C9 responden paling banyak menyatakan tidak sebanyak 70 responden dengan rata-rata jawaban sebesar 1.18, sehingga dapat dikatakan bahwa responden cenderung menjawab tidak. Pada item C10 responden paling banyak menyatakan kadang-kadang sebanyak 53 responden dengan rata-rata jawaban sebesar 1.94, sehingga dapat dikatakan bahwa responden cenderung menjawab kadang-kadang. Pada item C11 responden paling banyak menyatakan tidak sebanyak 48 responden dengan rata-rata jawaban sebesar 1.51, sehingga dapat dikatakan bahwa responden cenderung menjawab kadang-kadang.

Pada item C12 responden paling banyak menyatakan kadang-kadang sebanyak 47 responden dengan rata-rata jawaban sebesar 1.96, sehingga dapat dikatakan bahwa responden cenderung menjawab kadang-kadang. Pada item C13 responden paling banyak menyatakan kadang-kadang sebanyak 53 responden dengan rata-rata jawaban sebesar 1.98, sehingga dapat dikatakan bahwa responden cenderung menjawab kadang-kadang. Pada item C14 responden paling banyak menyatakan tidak sebanyak 71 responden dengan rata-rata jawaban sebesar 1.16, sehingga dapat dikatakan bahwa responden cenderung menjawab tidak. Pada item C15 responden paling banyak menyatakan tidak sebanyak 53 responden dengan rata-rata jawaban sebesar 1.46, sehingga dapat dikatakan bahwa responden cenderung menjawab tidak. Pada item C16 responden paling banyak menyatakan tidak sebanyak 61 responden dengan rata-rata jawaban sebesar 1.29, sehingga dapat dikatakan bahwa responden cenderung menjawab tidak. Dan pada item C17 responden paling banyak menyatakan kadang-kadang sebanyak 50 responden dengan rata-rata jawaban sebesar 2.01, sehingga dapat dikatakan bahwa responden cenderung menjawab kadang-kadang.

B. Analisis Regresi Linier Sederhana

Untuk selanjutnya dilakukan analisis regresi yang berguna untuk mendapatkan pengaruh variabel X (terpaan permainan 'game online') terhadap variabel Y (perubahan sikap anak usia SMP (remaja)).

Dalam pengolahan data dengan menggunakan analisis regresi linier sederhana, dilakukan beberapa tahapan untuk mencari hubungan antara variabel independen dan dependen. Berdasarkan hasil pengolahan data dengan menggunakan *software* SPSS 18 didapatkan ringkasan seperti berikut:

Tabel 4. Ringkasan uji Regresi Linier Sederhana

Variabel	<i>B</i>	t_{hitung}	<i>Signifikan</i>	Keterangan
Konstanta	28.614			
X (terpaan permainan 'game online')	-0.075	-0.713	0.478	Tidak Signifikan
A		= 0.050		
Koefisien Determinasi (R^2)		= 0.006		
t-tabel ($t_{80,0.05}$)		= 1.990		

Dari tabel 4 di atas, diperoleh model regresi sebagai berikut :

$$Y = 28.614 - 0.075 X + e_i$$

Interpretasi model regresi tersebut adalah sebagai berikut :

- $\beta_0 = 28.614$. Koefisien regresi ini menunjukkan bahwa tanpa adanya pengaruh dari variabel-variabel bebas terhadap variabel Y, maka skor total dari variabel Y sudah meningkat (variabel perubahan sikap anak usia SMP (remaja) sudah meningkat sebelumnya).
- $\beta_2 = -0.075$. Koefisien yang bernilai negatif memiliki arti hubungan berbalik arah antara variabel X (terpaan permainan 'game online') terhadap variabel Y (perubahan sikap anak usia SMP (remaja)), yang artinya apabila terjadi peningkatan pada variabel X, maka variabel Y akan menurun, dan sebaliknya bila terjadi penurunan pada variabel X, maka variabel Y akan meningkat.

1. Koefisien Determinasi (R^2)

Koefisien determinasi (R^2) adalah ukuran ketepatan atau kecocokan garis regresi yang diperoleh dari hasil pendugaan parameter berdasarkan contoh. Selain itu, koefisien determinasi juga dapat digunakan untuk mengukur besar proporsi keragaman total di sekitar nilai tengah yang dapat dijelaskan oleh garis regresi.

Besarnya kontribusi dari variabel independen terhadap variabel dependen, berdasarkan hasil perhitungan pada tabel 4 dengan nilai koefisien determinasi (R Square) sebesar 0.006. Hasil tersebut menjelaskan sumbangan atau kontribusi dari variabel X (terpaan permainan 'game online') yang disertakan dalam persamaan regresi terhadap variabel Y (ubah sikap anak usia SMP (remaja)) adalah sebesar 0.6%, sedangkan 99.4% lainnya disumbangkan oleh variabel lainnya yang tidak dimasukkan ke dalam persamaan ini.

2. Uji hipotesis (uji-t)

Pengujian model regresi ini digunakan untuk mengetahui apakah variabel independen memiliki pengaruh yang signifikan terhadap variabel dependen.

Hipotesis:

H_0 : tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara variabel independen terhadap variabel dependen;

H_1 : terdapat pengaruh yang signifikan antara variabel independen terhadap variabel dependen.

Pengambilan keputusan:

H_0 ditolak jika $|t_{hitung}| > t_{tabel}$, atau nilai Signifikansi $< \alpha$

H_0 diterima jika $|t_{hitung}| < t_{tabel}$, atau nilai Signifikansi $> \alpha$

Dari tabel 4 didapatkan bahwa variabel X (terpaan permainan 'game online') memiliki statistik uji t sebesar -0.713 dengan signifikansi sebesar 0.478. Nilai statistik uji $|t_{hitung}|$ tersebut lebih kecil daripada t_{tabel} ($0.713 < 1.990$) dan nilai *signifikan* t lebih besar dari α (0.05). Pengujian ini menunjukkan bahwa **H_0 diterima** sehingga dapat disimpulkan bahwa variabel X (terpaan permainan 'game online') berpengaruh secara tidak signifikan terhadap variabel Y (ubahan sikap anak usia SMP (remaja)).

KESIMPULAN

Dari dua sekolah SMP yang menjadi sampel diatas, peneliti mendapat sampel sebagai berikut,

Kesimpulan dari hasil pembahasan diatas adalah:

Pengujian model regresi ini digunakan untuk mengetahui apakah variabel independen memiliki pengaruh yang signifikan terhadap variabel dependen.

Hipotesis:

H_0 : tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara variabel independen terhadap variabel dependen;

H_1 : terdapat pengaruh yang signifikan antara variabel independen terhadap variabel dependen.

Pengambilan keputusan:

H_0 ditolak jika $|t_{hitung}| > t_{tabel}$, atau nilai Signifikansi $< \alpha$

H_0 diterima jika $|t_{hitung}| < t_{tabel}$, atau nilai Signifikansi $> \alpha$

Dari tabel 4 didapatkan bahwa variabel X (terpaan permainan 'game online') memiliki statistik uji t sebesar -0.713 dengan signifikansi sebesar 0.478. Nilai statistik uji $|t_{hitung}|$ tersebut lebih kecil daripada t_{tabel} ($0.713 < 1.990$) dan nilai *signifikan* t lebih besar dari α (0.05). Pengujian ini menunjukkan bahwa **H_0 diterima** sehingga dapat disimpulkan bahwa variabel X (terpaan permainan 'game online') berpengaruh secara tidak signifikan terhadap variabel Y (perubahan sikap anak usia SMP (remaja)).

DAFTAR PUSTAKA

- Bungin, Burhan. 2005. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
Cangara, Hafied. 2008. *Pengantar Ilmu Komunikasi*. Jakarta: Rajawali Pers
Effendy, Onong Uchana. 2003. *Dinamika Komunikasi*. Bandung: Remaja Rosdakarya
Sugiyono. 2011. *Statistik Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta
Styawan, Ahmad. 2006. *Psikologi Belajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya
Wiryanto. 2003. *Teori Komunikasi Massa*. Jakarta: Grasindo

Sumber Lain:

www.psikologianak.com

Eric. 2012. *Pengertian Game Online*, Eric's blog, 16 Oktober, dilihat 18 Oktober, <http://eric.blogspot.com/2012/12/11/pengertian-game-online>