

PENGARUH INTENSITAS BERMAIN GAME ONLINE TERHADAP MORAL PADA SISWA SMP NEGERI 15 YOGYAKARTA

Nira Syifa Hanifah
Yanies Novira Soedarmadi

Program Studi Psikologi
Fakultas Bisnis & Humaniora
Universitas Teknologi Yogyakarta
Email: nirasyifa94@gmail.com

ABSTRAK

Intensitas bermain game online yang dilakukan individu berpengaruh pada berbagai aspek kehidupan, diantaranya pengaruh positif dan negatif. Pengaruh positif dari game salah satunya dapat menjadi media hiburan dan mendapatkan uang dari turnamen games. Pengaruh negatif yang ditimbulkan dari game diantaranya menjadi impulsif, agresif, anti sosial bahkan dapat berdampak pada kesehatan fisik maupun psikis. Moral merupakan kemampuan individu dalam mengambil tindakan berdasarkan hati nurani. Moral juga di kembangkan dari unsur penalaran, perasaan dan tindakan moral. Penurunan moral di pengaruhi oleh berbagai faktor, salah satunya internet. Internet sebagai media untuk mengakses game online secara luas. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh intensitas bermain game online terhadap moral pada siswa SMP Negeri 15 Yogyakarta. Metode penelitian yang digunakan adalah kuantitatif. Populasi pada penelitian ini adalah siswa kelas VIII dan IX di SMP Negeri 15 Yogyakarta sebanyak 664 siswa. Jumlah subjek yang digunakan sebanyak 166 siswa sesuai karakteristik. Teknik sampling yang digunakan yaitu Purposive Sampling. Data dikumpulkan menggunakan kuesioner dan di analisis. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis regresi sederhana dengan bantuan program SPSS Statistics 25.0 For Windows. Pengambilan data menggunakan skala intensitas bermain game online berdasarkan teori Horrigan (2002) dan skala moral yang berdasarkan teori Kohlberg (1995). Hasil penelitian menggambarkan nilai t hitung $>$ t tabel yaitu $0,742 > 0,681$ dengan ketentuan apabila nilai sig $(0,05)$ artinya H_a diterima. Hasil tersebut menunjukkan bahwa intensitas bermain game online berpengaruh negatif terhadap moral. Intensitas bermain game online berpengaruh terhadap moral siswa siswa SMP Negeri 15 Yogyakarta sebesar 21,7%. Sumbangan kontribusi pada aspek intensitas bermain game online berdasarkan yang paling berkontribusi adalah aspek frekuensi sebesar 61,4%, dan pada aspek moral yang paling berkontribusi adalah aspek moral afektif sebesar 67,5%.

Kata Kunci: Game Online, Intensitas Bermain Game Online, Moral, Siswa

THE EFFECT OF INTENSITY OF PLAYING ONLINE GAMES ON MORAL IN STUDENTS OF SMP NEGERI 15 YOGYAKARTA

Nira Syifa Hanifah
Yanies Novira Soedarmadi

Department of Psychology
Faculty of Business & Humanities
University of Technology Yogyakarta
Email: nirasyifa94@gmail.com

ABSTRACT

The intensity of playing online games by individuals affects various aspects of life, including positive and negative influences. One of the positive influences of games can be a medium of entertainment and earn money from game tournaments. The negative influences caused by games include being impulsive, aggressive, anti-social and can even have an impact on physical and psychological health. Morals are the ability of individuals to take actions based on conscience. Morals are also developed from elements of reasoning, feelings and moral actions. Moral decline is influenced by various factors, one of which is the internet. The internet as a medium to access online games widely. This study aims to determine the effect of the intensity of playing online games on morale in students of SMP Negeri 15 Yogyakarta. The research method used is quantitative. The population in this study was grade VIII and IX students at SMP Negeri 15 Yogyakarta as many as 664 students. The number of subjects used was 166 students according to characteristics. The sampling technique used is Purposive Sampling. Data was collected using questionnaires and analyzed. The data analysis technique used is simple regression analysis with the help of the SPSS Statistics for Windows program. Data collection using an online game playing intensity scale based on Horrigan's theory (2002) and a moral scale based on Kohlberg's theory (1995). The results of the research illustrate that the t value $>$ t table is $0.742 > 0.681$ with the condition that if the sig value (0.05) means H_a is accepted. These results show that the intensity of playing online games has a negative effect on morale. The intensity of playing online games has an effect on the morale of state junior high school students 15 Yogyakarta amounted to 21.7%. The contribution to the aspect of intensity of playing online games based on the most contributing is the frequency aspect of 61.4%, and the moral aspect that contributed the most was the affective moral aspect by 67.5%.

Keywords: Online Games, Intensity of Playing Online Games, Moral, Students