

**Pengaruh Intensitas Bermain Game Mobile Legends Terhadap  
Perilaku Konsumtif Siswa Kelas VIII  
SMPN 163 JAKARTA**

**Yori Endiowati  
Institut Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Jakarta  
Jl. Pejaten Timur RT.009/RW.007  
No.36. Kel, Pejaten Timur  
Kec. Pasar Minggu, Jakarta Selatan 12510  
E-mail: [yoriendio22@gmail.com](mailto:yoriendio22@gmail.com), No. HP: 081905457107**

**ABSTRAK**

**Tujuan Penelitian** : untuk mengetahui pengaruh intensitas bermain game mobile legends dengan perilaku konsumtif siswa kelas VIII SMPN 163 JAKARTA dan untuk mengetahui dampak dari game online terhadap perilaku konsumtif. **Metode Penelitian** : Metode Survei dengan pendekatan kuantitatif. **Hasil Penelitian** : Hasil uji validitas dan uji realibilitas vaeiabel intensitas bermain dan perilaku konsumtif telah memenuhi syarat diatas 0,30. Nilai mean variabel intensitas bermain 2,91 dan nilai mean variabel perilaku konsumtif 2,98. Hasil *output* regresi sederhana pada tabel *Model Summary* menunjukkan koefisien regresi sebesar 0,948 atau 94,8%. Hasil dari uji F memperoleh F hitung sebesar 460,170 dengan tingkat signifikansi 0,000 lebih kecil dari 0,05, maka  $H_a$  dapat di terima antara variabel intensitas bermain terhadap perilaku konsumtif siswa kelas VIII SMPN 163 Jakarta. **Kesimpulan** : ada pengaruh antara intensitas bermain game Mobile Legends terhadap perilaku konsumtif siswa kelas VIII SMPN 163 Jakarta. **Saran** : Jika dilihat dari intensitas bermain pada siswa kelas VIII SMPN 163 Jakarta lebih dari separuh responden cenderung dapat dikatakan addiction. Untuk itu pihak sekolah diharapkan untuk dapat lebih mengarahkan siswanya dengan cara memberikan penyuluhan dan pemahaman oleh guru BK mengenai dampak negatif dari bermain game online. Sementara untuk pihak orangtua diharapkan dapat memberikan pengawasan kepada anak dalam menggunakan media dengan memberikan batasan waktu dalam menggunakan handphone dan mengakses game online.