

Madani: Jurnal Ilmiah Multidisiplin
Volume 3, Nomor 1, January 2025, P. 739-748
Licensed By Cc By-Sa 4.0
E-ISSN: [2986-6340](https://doi.org/10.5281/zenodo.14712599)
Doi: <https://doi.org/10.5281/zenodo.14712599>

Hubungan Interaksi Sosial Dengan Kecanduan *Game Online* Pada Remaja

Ayeshia Adilla Putri¹, Tugimin Supriyadi¹, Rijal Abdillah¹

¹Universitas Bhayangkara Jakarta Raya

Email: ayeshiaadillaputri@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara interaksi sosial dengan kecanduan game online pada remaja di Kecamatan Tambun Selatan. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan studi korelasional. Subjek dalam penelitian ini adalah remaja tambun selatan dan teknik pengambilan data yang digunakan ialah *purposive sampling*. Sampel dalam penelitian ini berjumlah 112 remaja. Alat ukur yang digunakan ialah skala likert. Berdasarkan hasil korelasi *Pearson*, terdapat hubungan yang positif antara interaksi sosial dengan kecanduan *game online* dengan nilai signifikansi 0,000 ($p < 0.05$) yang artinya (H_a) diterima dan (H_o) ditolak. Hubungan antara interaksi sosial dengan kecanduan game online memiliki nilai korelasi sebesar 0,477. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa terdapat hubungan positif antara interaksi sosial dengan kecanduan *game online* pada remaja di Kecamatan Tambun Selatan. Untuk mendapatkan hasil penelitian yang lebih baik, peneliti selanjutnya dapat menggunakan ruang lingkup penelitian yang lebih luas dan menambahkan atau menggunakan variabel lain.

Kata kunci: Interaksi sosial, *Kecanduan Game Online*, Remaja

Article Info

Received date: 1 Januari 2025

Revised date: 17 January 2025

Accepted date: 21 January 2025

PENDAHULUAN

Masa remaja merupakan fase kehidupan yang memiliki tugas perkembangan, salah satu dalam proses itu adalah masa remaja. Perkembangan pada masa remaja seharusnya mendapatkan perhatian dari berbagai pihak, terutama dari lingkungan sosialnya (Andangjati et al., 2021). Remaja dalam kehidupan sehari – hari biasanya remaja berusaha mencari pengakuan atas keberadaan di lingkungan sosialnya. Penerimaan keberadaan remaja dalam hubungan teman sebaya atau orang dewasa memiliki dampak yang signifikan terhadap kemampuan remaja untuk berhubungan dengan orang lain yang memiliki tugas perkembangan yang harus dikuasai dalam perkembangan sosialnya, agar semuanya berjalan dengan baik di kemudian hari. Salah satunya agar membangun hubungan sosial dengan teman sebaya, guru, dan orang tua (Nuryani & Paramata, 2018).

Kelompok usia remaja dan dewasa awal adalah kelompok usia yang paling rentan terhadap adiksi *game online*. studi telah menunjukkan bahwa adiksi *game online* berdampak negatif pada kesehatan psikososial remaja dan dewasa awal. Hal ini berkaitan dengan kecanduan *game online* karena remaja adalah sekelompok usia yang paling sensitif terhadap kemajuan teknologi, salah satunya adalah pengembangan *game online*. orang- orang yang terpapar *game online* mungkin bermain *game online* dan memiliki kemungkinan terbesar untuk menjadi kecanduan *game online* (Mubarok, 2021).

Gadget di era digital saat ini sangat berperan penting dalam kehidupan manusia untuk berkomunikasi, meningkatkan hubungan antar manusia, meningkatkan pemahaman dan pengetahuan, pendidikan dan bisnis. Khususnya bagi remaja saat ini, sebelum teknologi berkembang, remaja memilih berkumpul dengan teman secara langsung. Namun, dengan

perkembangan teknologi saat ini, remaja beralih ke permainan elektronik seperti *game online*. Berdasarkan data statistik dari Google Analytic (2012-2013) membuktikan bahwa sebesar 80% penggunaan *game online* adalah remaja dengan usia 15 - 19 tahun. Bahkan data yang lain mengatakan bahwa sebanyak 66,7% remaja perempuan dan 47,7% remaja laki – laki usia 12 - 17 tahun yang bermain *game online* telah mencoba untuk berhenti bermain namun tidak berhasil (Yee, 2002).

Salah satu fitur yang cukup berkembang dan memiliki manfaat hiburan dalam internet adalah *game online*. permainan secara online telah menjadi hobby yang menyenangkan dalam beberapa tahun terakhir, terutama karena pesatnya perkembangan internet dan banyak orang yang berpartisipasi dalam permainan *game online* yang melibatkan kerja sama, *game online* juga dapat memberikan efek positif, termasuk meningkatkan sistem motorik remaja yang bermain *game online*, misalnya dapat meningkatkan kemampuan berkonsentrasi saat bermain *game online*, sedangkan dampak negatif bagi remaja adalah remaja akan mudah lupa pada skala prioritas dalam aktivitas sehari – hari, misalnya dapat menimbulkan rasa malas dan kecanduan. Kecanduan adalah salah satu bentuk perilaku yang tinggi terhadap hal yang disukainya, sehingga seseorang dapat dikatakan kecanduan jika melakukan hal yang sama secara berulang – ulang.

Menurut (Wong & Hodgins, 2014) seseorang yang mengalami kecanduan *game online* akan mengalami peningkatan jumlah waktu dalam bermain *game online* dan emosional yang tidak stabil pada saat adanya pengurangan waktu bermain *game online*, menghindari masalah dengan bermain *game online*, merasa gelisah apabila tidak bermain *game online* namun tidak berhasil. Individu yang mengalami kecenderungan dalam bermain *game online* akan selalu memikirkan untuk bermain setiap hari nya, karena dalam menggunakan *game online* sebagai alasan untuk menghindari masalah yang ada, lebih tertarik berkomunikasi dan beraktivitas di dalam dunia online dari pada berinteraksi sosial secara langsung.

Interaksi sosial itu sendiri merupakan hubungan dinamis, dimana hubungan tersebut melibatkan hubungan antara individu dan kelompok. Tidak jarang dikatakan bahwa sulit bagi seseorang untuk bertahan hidup jika tidak berkomunikasi dengan orang lain. Hal tersebut menjadi dasar terjadi nya proses sosial, yaitu interaksi sosial (Xiao, 2018) sebagai makhluk sosial, seseorang tidak dapat lepas dari orang lain. Untuk mencapai kebutuhannya, seseorang perlu berinteraksi dengan orang lain. Interaksi sosial diperlukan dalam masyarakat. Interaksi sosial memungkinkan berkembangnya pola tatanan dan dinamika dalam kehidupan bersosialisasi. Interaksi sosial adalah hubungan sosial yang dinamis dan menyangkut hubungan antara per orang, antar kelompok maupun antar per orang dengan kelompok manusia (Soekanto, 2010). Kecanduan *game online* sangat berpengaruh pada interaksi sosial, karena ketika seseorang memiliki interaksi sosial yang rendah maka intensitas bermain *game online* akan semakin tinggi, sebaliknya, jika kecanduan bermain game sangat rendah maka interaksi sosial nya akan semakin tinggi.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh (ANJASARI SRINADI et al., 2020) yang berjudul “Hubungan Kecanduan Bermain *Game Online* Terhadap Interaksi Sosial Pada Remaja”, Subjek penelitian ini adalah 150 responden remaja di wilayah Denpasar yang bermain *game online* lebih dari 4 jam dari sehari. hasil analisis menyatakan dimana remaja yang semakin kecanduan bermain game online akan mengalami penurunan terhadap interaksi sosialnya. Indikator interaksi sosial yang paling berpengaruh yaitu akomodasi, artinya jika intensitas bermain *game online* pada remaja tinggi akan membuat remaja mengalami kesulitan untuk menyesuaikan diri di kehidupannya.

Menurut (Solikhah, 2018) kecanduan game online adalah sebagai gangguan kontrol diri terhadap hasrat atau keinginan bermain game online secara berlebihan sehingga menimbulkan ketidakberdayaan atau ketidakmampuan untuk menghentikan aktivitas bermain game online yang pada akhirnya mengganggu aktivitas keseharian individu. Faktor yang mempengaruhi kecanduan

game online adalah kehilangan kontrol diri, rasa cemas dan minimnya dalam beradaptasi dalam lingkungan. Oleh karena itu dukungan sosial sangat dibutuhkan untuk mengurangi kecemasan, depresi, dan kehilangan kontrol pada seorang individu yang mengalami kecanduan.

Pernyataan tersebut dapat diperkuat dari hasil penelitian terdahulu yang berkaitan dengan kecanduan game online. hal tersebut menunjukkan bahwa adanya proses dukungan sosial dari individu terhadap individu lainnya.

Aspek Kecanduan Game Online

Menurut (Wong & Hodgins, 2014) menjelaskan bahwa ada beberapa aspek yang mempengaruhi kecanduan game online, yaitu :

- a. **Saliance (arti)**
aspek bermain game online yang menjadi bagian dari kehidupan seseorang yang paling penting dan mendominasi dalam pemikiran, perasaan dan perilaku.
- b. **Tolerance (toleransi)**
proses di mana seseorang mulai bermain game lebih sering, yang menyebabkan lebih banyak waktu yang dihabiskan untuk bermain game online.
- c. **Withdrawl (penarikan)**
emosi atau dampak fisik yang tidak menyenangkan yang terjadi saat permainan tiba tiba di kurangi atau di hentikan. Penarikan sebagai besar terdiri dari murung dan amarah. Tetapi mungkin juga memiliki gejala fisiologis seperti gemetar dan kecenderungan untuk berulang kali kembali ke dalam pola permainan sebelumnya.
- d. **Relapse (pengulangan)**
sifat yang menunjukkan kecenderungan untuk berulang kali kembali ke pola permainan sebelumnya, pada pola ini dengan cepat diperbaiki setelah periode pantang atau kontrol.
- e. **Conflict (konflik)**
ini lebih mengacu pada semua konflik antar pribadi yang di sebabkan oleh permainan yang berlebihan. Pemain terlibat dalam konflik dengan orang – orang di sekitar mereka. Argumen dan pengabaian serta kebohongan dan penipuan adalah beberapa contoh konflik.
- f. **Euphoria (euforia)**
ini lebih mencakup dalam semua konflik yang terjadi karena bermain terlalu banyak. Konflik adalah ketidak nyamanan atau kegembiraan yang terlalu berlebihan. Hal ini menyebabkan perasaan yang terus menerus menyebabkan kecanduan dalam bermain game online bagi mereka yang terlalu terlibat.

Faktor – Faktor Kecanduan *Game Online*

Menurut (Wong & Hodgins, 2014) mengemukakan beberapa faktor yang mempengaruhi kecanduan game online, yaitu :

- a. **Loss of Control and Consequences (Kehilangan Kontrol dan Kosekuensi)**, yaitu kehilangan kontrol dirinya saat bermain game online, seperti mendahulukan bermain game online, menghabiskan lebih banyak waktu bermain game sejak pertama kali, mencoba mengurangi jumlah waktu yang di habiskan untuk bermain game, mengalami konflik dengan institusi pendidikan nya atau perkuliahan nya, dan konflik dengan orang lain.
- b. **Agiated Withdrawl (Penarikan Agitasi)**, yaitu munculnya perasaan tidak menyenangkan, seperti marah atau cemas karena aktivitas bermain game online berkurang atau di hentikan, dan munculnya konflik ketika tidak dapat bermain game online.
- c. **Engagement (Keterikatan)**, yaitu munculnya keterikatan antara permainan vidio dan dirinya sendiri, yang menyebabkan kecanduan game online.
- d. **Coping (Mengatasi)**, yaitu pengalaman subjektif seseorang yang bermain game online untuk mengubah perasaan atau melarikan diri dari masalah.
- e. **Mournful Withdrawl (Penarikan yang Menyedihkan)**, yaitu perasaan duka, menderita atau kehilangan yang dialami seseorang ketika tidak dapat bermain game online.
- f. **Shame (Perasaan Malu)**, yaitu munculnya rasa penyesalan atas efek negatif akibat dari

kurangnya interaksi sosial untuk bermain game online.

Interaksi sosial merupakan dasar proses yang terjadi karena adanya hubungan sosial yang dinamis mencakup hubungan antar individu, antar kelompok atau antara individu dan kelompok (Soekanto, 2010). Interaksi sosial adalah suatu hubungan antara dua orang atau lebih yang dimana melakukan suatu individu yang satu mempengaruhi, mengubah, atau memperbaiki kelakuan individu yang lain, atau sebaliknya. Rumusan ini dengan tepat menggambarkan kelangsungan timbal-baliknya suatu interaksi sosial dua individu atau lebih. Dengan demikian, hubungan antara individu yang saling berinteraksi senantiasa merupakan hubungan pengaruh yang saling timbal-balik (W.A Gerungan, 1978).

Aspek – Aspek Interaksi Sosial

a. Kontak sosial

Ketika melakukan interaksi, tahap pertama adalah kontak sosial. Dua jenis kontak sosial dikenal sebagai kontak sosial primer dan sekunder. Kontak sosial primer terdiri dari pergaulan tatap muka dengan hubungan visual dan perasaan yang berkaitan dengan pendengaran yang terus-menerus didengarkan, dan kontak sosial sekunder terdiri dari interaksi yang memerlukan.

b. Komunikasi

Seseorang yang menafsirkan perilaku orang lain (dalam bentuk sikap, gerak badan, atau percakapan) perasaan yang ingin disampaikan kepada orang tersebut, dan orang yang bersangkutan kemudian memberikan reaksi terhadap perasaan tersebut. Oleh karena itu, komunikasi memungkinkan kerja sama antara individu atau kelompok manusia, dan komunikasi adalah syarat kerja sama (Soekanto, 2010).

Faktor – Faktor Interaksi Sosial

Menurut (Soekanto, 2010), ada beberapa faktor yang mempengaruhi interaksi sosial antara lain sebagai berikut :

1. Faktor imitasi

Faktor imitasi mempunyai peran yang sangat penting dalam proses interaksi sosial. Salah satu keuntungan dari faktor imitasi adalah bahwa mereka dapat mendorong seseorang untuk mengikuti norma dan prinsip yang berlaku.

2. Faktor sugesti

Faktor sugesti terjadi ketika seseorang memberi pandangan atau sikap yang berasal dari dirinya sendiri dan diterima oleh orang lain. proses sugesti terjadi di mana orang yang memberikan pandangan adalah orang yang berwibawa, proses sugesti terjadi.

3. Faktor identifikasi

Identifikasi adalah kecenderungan atau keinginan seseorang untuk menjadi seperti orang lain. Ini lebih mendalam daripada imitasi karena proses identifikasi dapat membentuk kepribadian seseorang.

4. Faktor simpati

Simpati adalah suatu proses di mana seseorang merasa tertarik pada orang lain. Perasaan sangat penting dalam proses ini, tetapi dorongan utama untuk simpati adalah keinginan untuk memahami dan bekerja sama dengan orang lain (Soekanto, 2010).

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa menurut (Soekanto, 2010) ada beberapa faktor yang mempengaruhi interaksi sosial yaitu faktor imitasi, sugesti, identifikasi, dan simpati.

Hubungan Antara Interaksi Sosial dengan Kecanduan Game Online

Kecanduan game online merupakan salah satu bentuk kecanduan yang disebabkan oleh teknologi internet atau yang lebih dikenal dengan internet addictive disorder. Hal serupa yang diungkapkan (Masya & Candra, 2016) yaitu faktor yang mempengaruhi kecanduan *game online* adalah kurangnya interaksi sosial yang baik, sehingga individu tidak bisa mengantisipasi efek negatif dari kecanduan game online. Salah satu yang menjadi perhatian dalam kecanduan *game online* adalah interaksi sosial. Adapun menurut (Soekanto, 2010) ada beberapa faktor yang mempengaruhi interaksi sosial yaitu faktor imitasi, sugesti, identifikasi, dan simpati.

Berdasarkan beberapa penjelasan ahli di atas dapat disimpulkan bahwa kecanduan *game online* berhubungan dengan interaksi sosial. Kecenderungan interaksi yang rendah bagi

kelangsungan hidup sosial seseorang dengan kecenderungan yang rendah untuk kelangsungan hidup sosial seseorang dengan kecenderungan yang rendah untuk berinteraksi, termasuk pada gamers, yaitu anak-anak dan remaja. Dalam situasi di mana berinteraksi dengan dunia maya secara berlebihan hanya akan membawa Anda jauh dari realitas. Sebenarnya, dunia maya adalah sesuatu yang berbeda dari dunia nyata. Ironisnya, kita tidak hidup di dunia maya yang semu, tetapi kita hidup di dunia nyata.

Interaksi sosial bagi remaja dapat berkembang menjadi individu yang sehat, interaksi sosial sangat penting dalam proses penyesuaian diri mereka. Ini perlu diperhatikan karena remaja adalah masa yang paling sulit dan rawan dalam tugas perkembangan manusia. Ini karena masa remaja adalah masa transisi dari anak-anak ke dewasa. Karena itu, orang tua harus memberikan perhatian yang serius untuk mencegah hal ini terjadi. Sebagai orang tua, mereka diharapkan membatasi akses internet anak-anak mereka dan melarang mereka bermain game yang dapat berakibat fatal, serta mengawasi anak-anak mereka saat mereka tidak berada di rumah dan mengarahkan mereka ke hal-hal positif. Guru diharapkan dapat memberikan pemahaman negatif tentang efek negatif dari permainan online kepada anak-anak mereka.

METODE

Tipe Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif. Menurut (Periantalo, 2016) penelitian kuantitatif merupakan metode penelitian yang memiliki cara pandang deduktif, penelitian kuantitatif menjelaskan sesuatu dari yang umum ke yang khusus dengan tujuan membuktikan hipotesis, dengan jumlah subjek banyak.

Penelitian kuantitatif dianalisis melalui metode statistika yang melibatkan berbagai pengolahan data berbentuk skor atau numerical (angka), sehingga jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini menggunakan metode korelasi, yang bertujuan untuk melihat hubungan antar variabel dan metode korelasi juga digunakan untuk dapat mengetahui kuat atau tidaknya kedua variabel yang akan digunakan.

Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan teknik purposive sampling. Menurut (Sugiyono, 2021) *purposive sampling* adalah teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu. Pada hal ini pertimbangan peneliti memilih sampel adalah sebagaimana yang disebutkan pada kriteria responden yaitu remaja berusia 18 – 22 tahun, aktif bermain *game online* dalam 4-6 jam sehari, berdomisili di wilayah Tambun Selatan.

Definisi Operasional

Variabel Dependen : Kecanduan Game Online

Kecanduan *game online* adalah ketika seseorang menggunakan *game online* secara kompulsif dan terus menerus sehingga mereka menghindari dunia luar dan hanya fokus pada game serta tidak dapat mengendalikannya. Pada Penelitian ini akan menggunakan skala kecanduan *game online* yang dibuat sendiri oleh peneliti dengan menggunakan aspek dari (Wong & Hodgins, 2014) yaitu *Salience, Tolerance, Withdrawal, Relapse, Conflict* dan *Euphoria*.

Variabel Independen : Interaksi Sosial

Interaksi sosial yang dimaksud dalam penelitian ini adalah hubungan timbal balik antara hubungan baik individu dengan individu, individu dengan kelompok, dan kelompok dengan kelompok. Pada penelitian ini akan menggunakan skala interaksi sosial yang dibuat sendiri oleh peneliti dengan menggunakan aspek dari (Soekanto, 2010) yaitu faktor imitasi, sugesti, identifikasi, dan simpati.

Populasi

(Sugiyono, 2021) mengemukakan bahwa dalam penelitian kuantitatif, populasi penelitian diartikan sebagai wilayah generalisasi atau umum yang terdiri atas subjek yang mempunyai kualitas dan ciri-ciri tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Populasi pada penelitian ini merupakan remaja berusia 18 sampai 22 tahun yang

menggunakan dan memainkan *game online* di wilayah kecamatan Tambun Selatan berdasarkan data yang dilansir dari databoks.katadata.co.id (Kusnandar, 2021) terdapat 431.547 ribu jiwa penduduk di wilayah kecamatan Tambun Selatan.

Sampel Penelitian

Adapun kriteria teknik dalam pengambilan sampel dalam penelitian ini, yaitu:

1. Laki-laki dan perempuan berusia 18-22 tahun
2. Aktif bermain *game online mobile legends* dalam 4-6 jam sehari
3. Berdomisili di wilayah Kecamatan Tambun Selatan

Menurut (Sugiyono, 2021) Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi. Sampel penelitian ini sangat dibutuhkan oleh peneliti, karena untuk menentukan seberapa banyak peneliti akan menarik kesimpulan dalam penelitian ini. Oleh karena itu, pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan GPower. Dalam penelitian ini, peneliti mengambil sampel sebanyak 110 responden pada remaja yang memiliki kriteria yang sudah di jelaskan diatas.

Instrumen Penelitian

Menurut (Periantalo, 2016) instrumen merupakan alat yang digunakan untuk melakukan pengumpulan data demi tujuan tertentu. Instrumen yang digunakan pada penelitian ini menggunakan skala psikologi. Pada penelitian ini, teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah skala likert. Skala likert merupakan skala yang paling banyak digunakan dalam penelitian sosial dan perilaku (Periantalo, 2016) Pada skala likert terdapat dua jenis item, yaitu favorable dan unfavorable. Menurut (Periantalo, 2016) item favorable yang mendukung konstrak yang hendak diungkap dan item unfavorable merupakan negasi dari konstrak yang hendak diungkap.

Penelitian ini menggunakan dua variabel yang akan diungkap, yakni variabel interaksi sosial dan variabel kecanduan *game online*. Adapun kedua variabel tersebut sama-sama menggunakan skala likert.

Tabel 3. 1 Penilaian Pertanyaan Favorable dan Unfavorable

Respons	Favorable	Unfavorable
<i>Sangat Setuju (SS)</i>	4	1
<i>Setuju (S)</i>	3	2
<i>Tidak Setuju (TS)</i>	2	3
<i>Sangat Tidak Setuju (STS)</i>	1	4

Validitas dan Reliabilitas

Validitas instrumen penelitian diartikan sebagai sejauh mana alat ukur mampu mengungkap apa yang hendak diungkapkan (Periantalo, 2016). Alat ukur pada penelitian ini menggunakan taraf korelasi Pearson yang dinyatakan valid apabila R hitung > r tabel, validitas juga dapat dilihat apabila nilai signifikansi $p < 0.05$.

Uji coba skala memiliki tujuan untuk melihat apakah aitem tersebut merupakan aitem yang baik secara kuantitatif Periantalo, (2016). Untuk menganalisis item secara kuantitatif yaitu dengan melihat indeks diskriminasi item (daya beda). Cara uji validitas dalam penelitian ini dengan menggunakan aplikasi SPSS (*statistical package for social sciences*) versi 24.

Reliabilitas

Realibilitas dapat diartikan sebagai konsistensi atau alat keakuratan hasil dari alat ukur dalam penelitian Periantalo, (2016) Reliabilitas bersifat kuantitatif yang berbeda validitas yang bersifat kualitatif maupun kuantitatif. Reliabilitas memiliki skor yang bergerak dari 0 sampai dengan 1. Skor 0 menunjukkan 0% konsistensi hasil ukur, sementara skor 1 menunjukkan 100% konsistensi hasil ukur. Reliabilitas yang baik adalah mendekati satu (1), tidaklah mudah untuk mencapai hal tersebut. Secara umum, reliabilitas yang dianggap memuaskan sebesar 0,8. Hal tersebut menunjukkan bahwa 80% hasil pengukuran merupakan skor murni subjek dan 20% merupakan kesalahan pengukuran yang termasuk pengukuran. Dalam penelitian, skor reliabilitas sebesar 0,8 dinilai sudah memuaskan (Periantalo, 2016). Untuk mengkaji reliabilitas alat ukur yang digunakan dalam penelitian ini yaitu teknik estimasi *Alpha Cronbach* dengan menggunakan aplikasi SPSS (*statistical package for social sciences*) versi 24).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan terhadap remaja di Tambun Selatan, yang diambil pada berapa umur 18-22 Tahun, dengan lokasi penelitian yang dilakukan berada di suatu daerah yang berada di tambun selatan. Dalam proses pengambilan data penelitian, responden yang diperoleh sebanyak 110 orang yang merupakan remaja, dimana jumlah ini telah melebihi batasan minimal responden dalam ketentuan kuantitatif (Periantalo, 2016). Responden sebanyak 110 orang yang merupakan remaja. Dari skala penelitian ini mendapatkan data dari jenis kelamin dan umur. Merujuk pada hal tersebut data digambarkan melalui table berikut :

Tabel Responden penelitian

	Profil	Profil	Presentase
Jenis Kelamin	Laki Laki	70	62,5%
	Perempuan	42	37,5%
Usia	18-19 Tahun	65	65,9%
	20-22 Tahun	47	46,0%
Total		112	100%

Berdasarkan tabel diatas responden yang merupakan remaja berusia 18-19 tahun sebanyak 41 remaja dengan presentase 62% dan remaja berusia 20-21 tahun sebanyak 58 remaja dengan presentase 58%. Data responden laki laki terdapat 62 dan wanita 37, dengan masing masing presentase 63% dan 57%.

Profil Demografis

Jumlah responden yang telah berpartisipasi dalam penelitian ini terdapat 112 orang yang terdiri dari 70 laki-laki dan 42 perempuan. Berikut hasil perhitungan mean, median, serta standar deviasi pada masing-masing variabel demografis.

Pada penelitian ini uji asumsi yang digunakan oleh peneliti yaitu uji normalitas dan uji linearitas. Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah data penelitian terdistribusi normal atau tidak normal. Data dinyatakan normal jika nilai signifikansinya ≥ 0.05 (Periantalo, 2016). Berdasarkan hasil uji normalitas yang diperoleh nilai signifikansi *Kolmogorv-Smirnov* skala kecanduan *game online* sebesar 0.007. hal tersebut membuktikan bahwa nilai signifikansi dari kedua variabel adalah ≤ 0.05 sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa kedua variabel tersebut dinyatakan tidak normal, selanjutnya uji linearitas digunakan bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat hubungan signifikan yang bersifat linear antara kedua variabel atau tidak. Hubungan antar variabel dapat dinyatakan linear jika nilai deviation from linearity menunjukkan nilai signifikansi $\geq$

0.05. pada penelitian ini hasil uji linearitas dari penelitian ini menunjukkan nilai signifikansi kedua variabel sebesar 0.000 yang menunjukkan $\leq 0,05$, sehingga ditarik kesimpulan bahwa pada penelitian ini tidak terdapat hubungan yang linear pada kedua variabel dalam penelitian ini.

Uji Hipotesis

Uji hipotesis yang digunakan pada penelitian ini yaitu menggunakan uji korelasi Pearson dengan bantuan SPSS (*Statistics Package for Social Science*) versi 25. Uji korelasi dengan Pearson yang bertujuan untuk mengetahui uji parametrik yang digunakan untuk mengukur hubungan antara variabel, yaitu kecanduan *game online* dengan interaksi sosial. Berikut kriteria koefisien korelasi yang akan disajikan dalam bentuk tabel sebagai berikut :

Tabel 4. 1 Kriteria Korelasi

Skor	Tingkat hubungan
0,00-0,20	Sangat Lemah
0,21-0,40	Lemah
0,41-0,60	Sedang
0,61-0,80	Kuat
0,81-1.00	Sangat Kuat

Diskusi dan Pembahasan

Berdasarkan penelitian yang dilakukan kepada remaja di daerah Tambun Selatan, bahwa hasil penelitian ini menunjukkan adanya hubungan yang signifikan antara interaksi sosial dan kecanduan *game online*. dapat dilihat dari hasil analisis data menggunakan teknik korelasi Pearson dapat disimpulkan bahwa nilai signifikansi untuk hubungan kecanduan *game online* dengan interaksi sosial yaitu sebesar 0,000 maka terdapat hubungan antara kecanduan *game online* dengan interaksi sosial ($P < 0,005$). Dengan hasil nilai korelasi koefisien sebesar 0,477, dengan demikian lingkup hubungan antara kecanduan *game online* dengan interaksi sosial secara positif terhadap interaksi sosial dengan derajat hubungan korelasi sedang. Hal tersebut berarti bahwa apabila tingkat kecanduan *game online* semakin tinggi pada remaja maka tingkat interaksi sosial semakin rendah. Begitu pula sebaliknya. Apabila tingkat kecanduan *game online* semakin rendah pada remaja maka tingkat interaksi sosial semakin tinggi.

Dalam penelitian ini menunjukkan adanya hubungan antara interaksi sosial dengan kecanduan *game online* pada remaja di Kecamatan Tambun Selatan. Dalam penelitian ini diperoleh hubungan yang positif pada kedua variabel. Menurut (Periantalo, 2016) hubungan yang positif adalah hubungan antar variabel yang satu arah. Hal ini menandakan apabila interaksi sosial tinggi maka kecanduan *game online*, sebaliknya semakin rendah interaksi sosial maka kecanduan *game online*. hal ini di dukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Hidayati & Indriana, (2022) yang menjelaskan bahwa terdapat hubungan yang positif dan signifikan antara interaksi sosial dengan kecanduan *game online*.

Hal ini sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh (Adyani et al., 2021) yang menunjukkan bahwa berdasarkan hasil uji statistik Pvalue yang didapatkan nilai 0,004, yang menunjukkan bahwa nilai Pvalue $< 0,005$ yang berarti H_0 ditolak dan H_a diterima yaitu terdapat pengaruh yang bermakna dari kecanduan *game online* dengan interaksi sosial pada remaja di kelurahan cipedak jagakarsa jakarta selatan.

Hasil penulis juga sejalan dengan penelitian (ANJASARI et al., 2020) dimana terdapat hubungan yang signifikan antara kecanduan bermain *game online* terhadap interaksi sosial pada remaja, dengan nilai korelasi sebesar 0,806 dan Pvalue sebesar 0,0002. Dimana remaja yang semakin kecanduan bermain *game online* akan mengalami penurunan terhadap interaksi sosialnya.

Hasil dari penelitian dilakukan oleh (Anggraeni et al., 2024) dimana hasil dari penelitian didapatkan bahwa tidak adanya hubungan yang signifikan antara kecanduan *game online* dengan interaksi sosial remaja, (Pvalue=0,520). Dimana remaja yang semakin tinggi kecanduan *game online* maka semakin rendah interaksi sosial seseorang, dan sebaliknya apabila semakin tinggi interaksi sosial seseorang maka semakin rendah tingkat kecanduan *game online*. Dalam penelitian ini memiliki beberapa kekurangan, seperti peneliti kurang memiliki kemampuan untuk menggali

fenomena penelitian. Sehingga fenomena yang diangkat kurang dapat digali lebih dalam lagi. Kemudian peneliti juga tidak menggunakan survey pra-penelitian tambahan seperti google form ke sebagian kecil responden penelitian sehingga kurang mendapatkan sumber data tambahan ketika menggali fenomena penelitian yang ada di lokasi target penelitian.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil uji korelasi *Pearson* yang menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara interaksi sosial dan *kecanduan game online* dimana hubungan tersebut bersifat positif. Hasil tersebut menunjukkan bahwa remaja yang mengalami kecanduan berat belum tentu memiliki resiko interaksi sosial yang baik dari pada yang kecanduan ringan.

Kemudian pada hasil uji kategorisasi yang dilakukan pada penelitian ini pada variabel kecanduan game online yang tinggi dan interaksi sosial yang rendah artinya semakin rendah interaksi sosial yang dimiliki remaja maka akan semakin tinggi tingkat kecanduan game online. dan sebaliknya jika semakin tinggi tingkat interaksi sosial maka semakin rendah kecanduan *game online*.

DAFTAR PUSTAKA

- Adyani, S. A. M., Novianti, E., & Oktavianti, A. (2021). Hubungan Kecanduan Game Online Terhadap Interaksi. *Jurnal Profesi Keperawatan*, 8(2), 155–162. <http://jurnal.akperkridahusada.ac.id/index.php/jpk/article/view/103>
- Andangjati, M. W., Danny Soesilo, T., & Windrawanto, Y. (2021). Hubungan Antara Interaksi Sosial Teman Sebaya dengan Penerimaan Sosial Siswa Kelas XI. *Mimbar Ilmu*, 26(1), 167. <https://doi.org/10.23887/mi.v26i1.33360>
- Anggraeni, L. D., Supardi, S., & Wijayanti, S. (2024). HUBUNGAN ANTARA KECANDUAN GAME ONLINE DAN INTERAKSI SOSIAL PADA SISWA SMK BARUNAWATI JAKARTA. *Carolus Journal of Nursing*, 6(1), 67–74.
- ANJASARI, E. A., SRINADI, I. G. A. M., & NILAKUSMAWATI, D. P. E. (2020). Hubungan Kecanduan Bermain Game Online Terhadap Interaksi Sosial Pada Remaja. *E-Jurnal Matematika*, 9(3), 177. <https://doi.org/10.24843/mtk.2020.v09.i03.p296>
- ANJASARI SRINADI, ARISTA, E., NILAKUSMAWATI, & I GUSTI AYU MADE EKA, D. P. (2020). Hubungan Kecanduan Bermain Game Online Terhadap Interaksi Sosial Pada Remaja. *E-Jurnal Matematika*, 9(3), 177. <https://doi.org/10.24843/mtk.2020.v09.i03.p296>
- Hidayati, N., & Indriana, Y. (2022). *Hubungan antara fanatisme dengan perilaku konsumtif pada remaja penggemar kpop di semarang*. 11(2017), 56–60.
- Kusnandar, V. B. (2021). Penduduk Tambun Selatan Terbanyak di Kabupaten Bekasi pada 2020. In *Databoks* (Issue Sp 2020). <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2021/09/16/penduduk-tambun-selatan-terbanyak-di-kabupaten-bekasi-pada-2020#:~:text=Kabupaten Bekasi merupakan salah satu kabupaten%2Fkota di Jawa,yang terdiri dari 180 desa dan 8 kelurahan.>
- Masya, H., & Candra, D. A. (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 Hardiyansyah Masya, Dian Adi Candra*. 03(2), 103–118.
- Mubarak, F. H. (2021). Hubungan antara Intensi Kecanduan Game Online dengan Pembelian Impulsif Perangkat Game Pada Mahasiswa. *Acta Psychologia*, 3(1), 69–80. <https://doi.org/10.21831/ap.v3i1.40025>
- Nuryani, N., & Paramata, Y. (2018). Intervensi Pendidik Sebaya Meningkatkan Pengetahuan, Sikap, dan Perilaku Gizi Seimbang pada Remaja di MTsN Model Limboto. *Indonesian Journal of Human Nutrition*, 5(2), 96–112. <https://doi.org/10.21776/ub.ijhn.2018.005.02.4>
- Periantalo. (2016). *Penelitian kuantitatif untuk psikologi*. Pustaka Belajar.
- Soekanto, S. (2010). *Sosiologi suatu pengantar* (Edisi revi). Rajawali Pers.

- Solikhah, B. A. (2018). *Asas Kebebasan Berkontrak Dalam Perjanjian Kerja Antara Tanamas Industry Community Dengan Karyawan Di Kota Cirebon*. 11, 194–211.
- Sugiyono. (2021). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. ALFABETA.
- W.A Gerungan. (1978). *Psikologi Sosial*. Eresco.
http://library.unisri.ac.id/opac/index.php?p=show_detail&id=4506
- Wong, U., & Hodgins, D. C. (2014). *Development of the Game Addiction Inventory for adults (GAIA)* Development of the game addiction inventory for adults (GAIA). June.
<https://doi.org/10.3109/16066359.2013.824565>
- Xiao, A. (2018). Konsep Interaksi Sosial Dalam Komunikasi, Teknologi, Masyarakat. *Jurnal Komunika : Jurnal Komunikasi, Media Dan Informatika*, 7(2).
<https://doi.org/10.31504/komunika.v7i2.1486>
- Yee, N. (2002). Ariadne-Understanding MMORPG Addiction. *Unpublished Manuscript*, 15, 1–16.