

Hubungan Intensitas Bermain Game Online Dengan Keterampilan Sosial Remaja Di Sidoarjo

Oleh:

Mochamad Rizal Alfianto,

Hazim

Progam Studi Psikologi

Universitas Muhammadiyah Sidoarjo

Januari, 2024

Pendahuluan

- Komunitas Mobile Legends Sidoarjo merupakan komunitas *gaming* yang berkembang di platform facebook, dimana anggota komunitas tersebut memiliki intensitas bermain game online yang cukup tinggi.
- Dari hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti pada remaja anggota komunitas tersebut menunjukkan beberapa permasalahan yang berkaitan dengan keterampilan sosial antara lainnya adalah merasa kesulitan dalam berinteraksi sosial secara langsung, muncul perasaan tidak nyaman ketika berinteraksi dengan teman sebaya di lingkungan kelas, sering lupa mengerjakan tugas sekolah karna terlalu lama bermain game, serta kesulitan dalam mengontrol diri untuk enggan bermain game online dalam sehari. Yang dimana permasalahan tersebut bertentangan dengan aspek keterampilan sosial menurut Caldarella & Merrel (1997).

Pertanyaan Penelitian (Rumusan Masalah)

1. Apakah terdapat hubungan antara intensitas bermain game online dengan keterampilan sosial remaja pada komunitas Mobile Legends Sidoarjo?
2. Berapa besar pengaruh intensitas bermain game online pada keterampilan sosial remaja di komunitas Mobile Legends Sidoarjo?

Metode

Metode Penelitian

- Kuantitatif Korelasional

Subyek

- Anggota Komunitas Game Mobile Legends Sidoarjo Di Platform Facebook

Teknik Pengumpulan Data

- Kuesioner berdasarkan aspek-aspek keterampilan sosial menurut Caldarella & Merrel (1997), dan intensitas bermain game online menurut Cowie (1994)

Teknik Analisis Data

- Uji Normalitas, Uji Linearitas, Dan Uji Hipotesis

Hasil

Hasil Uji Hipotesis

ANOVA ^a						
Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	7349.672	1	7349.672	10.859	.001 ^b
	Residual	138070.876	204	676.818		
	Total	145420.549	205			

a. Dependent Variable: Keterampilan Sosial

b. Predictors: (Constant), Intensitas Bermain Game Online

Hasil

Hubungan Intensitas Bermain Game Online Dengan Keterampilan Sosial Remaja

- Terdapat Hubungan Negatif antara Intensitas Bermain Game Online Dengan Keterampilan Sosial Remaja Di Komunitas Mobile Legends Sidoarjo

Hasil

Hasil Uji Determinasi

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.225 ^a	0.051	0.046	26.016

a. Predictors: (Constant), Intensitas Bermain Game Online

Hasil

Tingkat Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Pada Keterampilan Sosial remaja

- Menunjukkan angka 0,051 yang dimana dapat diartikan bahwa pengaruh variabel x (intensitas bermain game online) terhadap variabel y (keterampilan sosial) adalah sebesar 5,1% sedangkan sisanya 94,9% dipengaruhi oleh variabel atau faktor lain yang dapat mempengaruhi keterampilan sosial remaja.

Pembahasan

- Terdapat kesesuaian dengan penelitian Terdahulu yang menunjukkan bahwa terdapat hubungan negatif antara intensitas bermain game online dengan keterampilan sosial.
- Kontribusi nilai pengaruh Intensitas bermain game online pada keterampilan sosial remaja sebesar 5,1%.

Temuan Penting Penelitian

- Dapat diketahui bahwa pengaruh intensitas bermain game online pada keterampilan sosial remaja di Sidoarjo sebesar 5,1%. Dan terdapat 94,4% sisanya dipengaruhi oleh faktor atau variabel lain

Manfaat Penelitian

▪ Manfaat Teoritis

Memberikan kontribusi teoritis mengenai gambaran hubungan serta tingkat pengaruh intensitas bermain game online pada keterampilan sosial remaja di Sidoarjo

▪ Manfaat Praktis

Memberikan wawasan serta bahan evaluasi diri bagi anggota komunitas game Mobile Legends Sidoarjo agar lebih waspada dengan dampak negatif dari tingginya intensitas bermain game online.

Referensi

- G. L. Rizal and P. A. Pratiwi, "Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Keterampilan Sosial Remaja Di Kota Padang," *Attadib J. Elem. Educ.*, vol. 6, no. 1, pp. 126–134, 2022.
- S. A. S. Lubis, "Hubungan Antara Kecanduan Game Online Dengan Keterampilan Sosial Pada Remaja Di Sekolah Menengah Pertama Rahmat Islamiyah," Universitas Medan Area, 2022.
- M. Irvansyah, "Analisis Penyebab Hikikomori Melalui Pendekatan Fenomenologi," *JAPANOLOGY*, vol. 2, no. 2, pp. 28–39, 2014.
- M. Grattia, "Mengenal Hikikomori, Fenomena 'Mengasingkan Diri' Pada Remaja Di Jepang," *detikEdu*, 2023. <https://www.detik.com/edu/detikpedia/d-6713036/mengenal-hikikomori-fenomena-mengasingkan-diri-pada-remaja-di-jepang> (accessed Sep. 09, 2023).
- R. Fadli, "Dampak Pandemi Terhadap Kemampuan Sosial Anak," *Halodoc.com*, 2022. <https://www.halodoc.com/artikel/dampak-pandemi-terhadap-kemampuan-sosial-anak>

Referensi

- CNN Indonesia, "Survei: 19,3 Persen Anak Indonesia Kecanduan Game Online," Cnnindonesia.Com, 2021. <https://www.cnnindonesia.com/gaya-hidup/20211002135419-255-702502/survei-193-persen-anak-indonesia-kecanduan-internet> (accessed Feb. 16, 2023).
- D. E. Kurniawan, "Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Perilaku Prokrastinasi Akademik Pada Mahasiswa Bimbingan Dan Konseling Universitas PGRI Yogyakarta," J. Koseling Gusjigang, vol. 3, no. 1, pp. 97–103, 2017, [Online]. Available: <http://jurnal.umk.ac.id/index.php/gusjigang/article/download/1120/1071>
- A. Rahmat, "Hubungan kecanduan game online dengan keterampilan sosial remaja di 4 game centre di kecamatan klojen kota malang," Universitas Islam Negeri (UIN) Maulana Malik Ibrahim Malang, 2014. [Online]. Available: <http://etheses.uin-malang.ac.id/5993/1/08410004.pdf>
- S. Virlia and S. Setiadji, "Hubungan Kecanduan Game Online Dan Keterampilan Sosial Pada Pemain Game Dewasa Awal Di Jakarta Barat," Psibernetika, vol. 9, no. 2, pp. 93–101, 2016, doi: 10.30813/psibernetika.v9i2.460.

Referensi

- P. Hadi, A. Sinring, and F. Aryani, "Pengaruh Permainan Tradisional Dalam Meningkatkan Keterampilan Sosial Siswa SMP," *J. Psikol. Pendidik. dan Konseling J. Kaji. Psikol. Pendidik. dan Bimbing. Konseling*, vol. 4, no. 1, p. 32, 2018, doi: 10.26858/jpkk.v4i1.4474.
- Erizka, Martunis, and A. Bakar, "Korelasi Intensitas Bermain Game Online Mobile Legend Dengan Keterampilan sosial Siswa MAN 3 Banda Aceh," *J. Ilm. Mhs. Bimbing. dan Konseling*, vol. 4, no. 3, pp. 60–66, 2019.
- N. P. Dewi, "Hubungan Antara Intensitas Game Online Dengan Interaksi Sosial Pada Remaja," Surakarta, 2014.
- G. Fernando R, "Hubungan antara Bermain Game Online dengan Perilaku Sosial dan Prestasi Belajar," Universitas Lampung, 2018. [Online]. Available: <http://digilib.unila.ac.id/30458/3/SKRIPSI TANPA BAB PEMBAHASAN.pdf>
- H. Kartini, "Hubungan Antara Konformitas Teman Sebaya dan Intensitas Bermain Game Online dengan Intensi Berperilaku Agresif Pada Siswa," *Psikoborneo J. Ilm. Psikol.*, vol. 4, no. 4, pp. 482–489, 2016, doi: 10.30872/psikoborneo.v4i4.4232.

Referensi

- S. M. Efastri, L. Lhaura, and C. C. Islami, "Perbedaan Kemampuan Bersosialisasi Anak yang Mengalami Kecanduan Gadget dengan yang Tidak," *J. Obs. J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 6, no. 5, pp. 4461–4470, 2022, doi: 10.31004/obsesi.v6i5.2296.
- A. Y. Pinasti and R. N. Khourunnisa, "Hubungan Antara Kontrol Diri Dengan Perilaku Kecenderungan Kecanduan Game Online Selama Pandemi Covid-19 pada Remaja di Kota Surabaya," *Character J. Penelit. Psikol.*, vol. 9, no. 5, pp. 125–133, 2022.
- D. Rahmawati, "Hubungan Antara Kepribadian Neurotik Dan Kontrol Diri Dengan Kecanduan Game Online Mobile Legends Pada Gamers Di Pekanbaru," UIN Suska Riau, 2020.
- Sugiyono, *Metode Penelitian dan Pengembangan (Research and Development/R&D)*, Ke-4. Bandung: Alfabeta, 2019.
- Sugiyono, *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*, 19th ed. Bandung: Alfabeta, 2013.
- A. Hidayat, "Uji Normalitas dan Metode Perhitungan (Penjelasan Lengkap)," *statistikian.com*, 2013.
<https://www.statistikian.com/2013/01/uji-normalitas.html>

