

**HUBUNGAN KECANDUAN *GAME ONLINE* TERHADAP INTERAKSI
SOSIAL PADA MAHASISWA FKIP UNIVERSITAS ISLAM RIAU**

SKRIPSI

*Diajukan untuk memenuhi persyaratan akademis guna menyelesaikan sarjana
sastra I (S1) pada fakultas psikologi
universitas islam riau*



OLEH:

ELY ERMAWATI

NPM 178110011

FAKULTAS PSIKOLOGI

UNIVERSITAS ISLAM RIAU

PEKANBARU

2022

HALAMAN PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Ely Ermawati

NPM : 178110011

Judul Skripsi : Hubungan Kecanduan *Game Online* Terhadap Interaksi Sosial
Pada Mahasiwa FKIP Universitas Islam Riau.

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi ini hasil karya saya sendiri dan belum pernah diajukan untuk memperoleh gelar sarjana disuatu perguruan tinggi, dan sepengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis untuk diterbitkan oleh orang lain kecuali yang secara tertulis didalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka, jika terdapat hal yang tidak sesuai dengan isi pernyataan ini, maka saya bersedia gelar sarjana saya dicabut.

Pekanbaru, 30 November 2021

Yang menyatakan

Ely Ermawati

178110011

HALAMAN PERSEMBAHAN

Segala puji bagi tuhan atas karunia-Nya sehingga saya bisa seperti ini untuk yang pertama saya persembahkan kepada kedua orang tua yang paling berharga untuk

hidup saya Bapak dan Mamak

Terima kasih atas support serta dukungannya sehingga saya menjadi seperti sekarang ini

“Tetap menjadi pribadi yang lebih baik untuk kedepannya”

Terima kasih kepada teman-teman serta sahabat saya waktu serta kebaikan selama di kampus



MOTTO

“Dapatkah mereka menolong kamu atau menolong diri mereka sendiri?”

(Qs Asy-Syu'ara':93)

“....Jika kamu merasa lelah berhentilah sejenak, Tidurlah, rehatkan pikiran mu, badanmu, kerjakan lagi sesuatu yang buat mu lelah itu ketika kamu merasa sudah mampu mengerjakannya....”



KATA PENGANTAR

Assalamualaikum wr.wb

Tidak lupa mengucap syukur, segala puji atas kehadiran Allah SWT, yang senantiasa memberikan rahmat serta karunia-Nya kepada penulis dan atas izin-Nya lah sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi yang berjudul **“HUBUNGAN KECANDUAN GAME ONLINE TERHADAP INTERAKSI SOSIAL PADA MAHASISWA FKIP UNIVERSITAS ISLAM RIAU”**. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat guna memperoleh gelar sarjana program studi strata satu (S1) pada fakultas Ilmu Psikologi Universitas Islam Riau.

Dalam pelaksanaan penyusunan skripsi ini penulis menyadari bahwa skripsi ini tidak terlepas dari bantuan pihak baik secara langsung maupun tidak langsung. Pada kesempatan kali ini penulis dengan segala kerendahan hati ingin mengucapkan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. Syafrinaldi, SH., MCL. selaku Rektor Universitas Islam Riau.
2. Bapak Yanwar Arief, M. Psi., Psikolog selaku Dekan Fakultas Psikologi Universitas Islam Riau.
3. Bapak Dr. Fikri, M. Si selaku Wakil Dekan I Fakultas Psikologi Universitas Islam Riau dan Dosen Pembimbing.
4. Ibu Lisfarika Napitupulu, M. Si., Psikolog selaku Wakil Dekan II Fakultas Psikologi Universitas Islam Riau.

5. Ibu Yulia Herawati, S. Psi., MA selaku Wakil Dekan III Fakultas Psikologi Universitas Islam Riau.
6. Ibu Juliarni Siregar, M. Psi., Psikolog selaku Ketua Program Studi Fakultas Psikologi Universitas Islam Riau.
7. Bapak Didik Widianoro, M. Psi., Psikolog selaku Sekretaris Program Studi Fakultas Psikologi Universitas Islam Riau.
8. Ibu Tengku Nila Fadhliha S.Psi., M.Psi., Psikolog, Ibu Irma Kusuma Salim, M.Psi., Psikolog, bapak Ahmad Hidayat, S.Ti, M.Psi., Psikolog, Ibu dr.Raihanatu Bin Qolbin Ruzain, M. Kes, Ibu Syarifah Farradonna, M.A., Ph.D, Ibu Icha Herawati, M. Soc., Sc, Ibu Irfani Rizal, S. Psi., M. Psi, Bapak Sigit Nugroho, M. Psi., Psikolog, Ibu Leni Armayati, S.Psi., M. Si, Bapak Bahril Hidayat, M.Psi., Psikolog, dan Ibu Wina Diana Sari, S.Psi., MBA. Terima kasih atas ilmu dan dukungan yang diberikan sangat bermanfaat bagi penulis.
9. Kepada Staf Kepengurusan Fakultas Psikologi Universitas Islam Riau, Bapak Zulkifli Nur, S.H selaku Kepala Tata Usaha. Ibu Masrifah, S.Ikom, Ibu Hj.Sovia Endang, Bapak Riki Hamdani, S.E selaku Kepala Subbagian. Bapak Wan Rahmad Maulana, S.E, Ibu Liza Farhani, S.Psi, Bapak Ridho Lesmana, S.T, Ibu Kasmiwati, Ibu Dewi Novita Sari, Bapak M.Soif, dan Bapak Bambang Kamajaya Barus, S.P yang telah membantu dalam pengurusan administrasi perkuliahan dari semester awal hingga akhir proses perkuliahan. Terima kasih atas bantuan dan dukungan yang diberikan sangat bermanfaat bagi penulis.

10. Terima kasih kepada Kedua Orang Tua saya (Bapak Sumarwan & Ibu Sri Mulyani) yang selalu memberikan dukungan kepada saya
11. Terima kasih kepada adik saya Asrofi Septiawan yang turut membantu saya ketika saya di pekanbaru butuh bantuan yang berhubungan dengan masalah di kampung
12. Terima kasih kepada teman kuliah saya Rika wulandari, Mega apriliani, Norma sandra, Merdawati, Tresiya veronika yang selalu ada disaat kapanpun selama kuliah memberi support kepada saya
13. Terima kasih kepada Rika wulandari dan Tresiya veronika yang ikut membantu memberikan dorongan serta motivasi dalam pembuatan skripsi ini
14. Terima kasih kepada teman kos saya Sisi permatasari, Lily arisanti, Putri intan cahyani, Alda alawiyah yang sudah menambah keceriaan hari-hari saya.
15. Terima kasih kepada Sultan yang sudah direpotkan selama saya di pekanbaru dan memberi semangat buat saya mengerjakan skripsi
16. Terima kasih kepada teman-teman se-angkatan dan adik tingkat fakultas psikologi yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu dan semua pihak, penulis mengucapkan terimakasih banyak atas bantuannya selama proses pengerjaan skripsi

HUBUNGAN KECANDUAN *GAME ONLINE* TERHADAP INTERAKSI SOSIAL PADA MAHASISWA FKIP UNIVERSITAS ISLAM RIAU

Ely Ermawati

178110011

FAKULTAS PSIKOLOGI

UNIVERSITAS ISLAM RIAU

Abstrak

Penelitian ini dilakukan bertujuan untuk mengetahui hubungan kecanduan *game online* terhadap interaksi sosial pada mahasiswa FKIP Universitas Islam Riau. Metode yang digunakan adalah kuantitatif dengan metode pengumpulan data menggunakan skala kecanduan *game online* dan interaksi sosial. Populasi pada penelitian ini adalah mahasiswa FKIP Universitas Islam Riau yang berjumlah 2.936 dengan sampel 352 mahasiswa. Teknik pengambilan sampel menggunakan teknik *non probability sampling* dengan metode sampling insidental untuk menentukan sampel penelitian. Analisis *Spearman's Rank Correlations*. Hasil analisis statistik memperoleh nilai korelasi sebesar ($r = -0,339$) dengan nilai $sig = 0,000$ ($p < 0,05$). Hal ini menunjukkan bahwa terdapat hubungan negatif yang signifikan antara kecanduan *game online* terhadap interaksi sosial. Semakin tinggi kecanduan *game online* maka semakin rendah pula interaksi sosial mahasiswa FKIP Universitas Islam Riau, begitupun sebaliknya. Sumbangan efektif variabel *game online* menyumbang sebesar 22,3% terhadap interaksi sosial, sisanya dipengaruhi oleh faktor-faktor lain.

Kata Kunci: Kecanduan *Game Online*, Interaksi Sosial

THE RELATIONSHIP BETWEEN ONLINE GAME ADDICTION AND SOCIAL INTERACTION IN FKIP STUDENS AT THE ISLAMIC UNIVERSITY OF RIAU

Ely Ermawati

178110011

*Faculty Of Psychology
Islamic University Of Riau*

Abstract

*This study was conducted to determine the relationship between online game addiction and social interaction among FKIP students at the Islamic University of Riau. The method used is quantitative with data collection methods using online game addiction scale and social interaction. The population in this study were 2.936 students from the Islamic University of Riau, with a sampel of 352 students. Sampling technique with incidental sampling method to determine the reseach sampel. Spearmen's Rank Correlations analysis. The result of statistical analysis obtained a corellations value of ($r=-0,339$) with a value of $sig=0,000$ ($p<0,05$). This shows that there is a significant **negative** relationship between online game addiction and social interaction. The higher the addiction to online games, the lower the social interaction of FKIP students at the Islamic University of Riau, and vice versa, the effective contribution of the online game variable contributes 22,3% to social interaction, the rest is influenced by other factors.*

Key words: Online game addiction, social interaction

العلاقة بين إدمان الألعاب عبر الإنترنت والتفاعل الاجتماعي لدى طلبة كلية علم التربية والتعليم بالجامعة الإسلامية الرياوية

إيلي إرماواتي

١٧٨١١٠٠١١

كلية علم النفس
الجامعة الإسلامية الرياوية

الملخص

أجري هذا البحث لتحديد العلاقة بين إدمان الألعاب عبر الإنترنت والتفاعل الاجتماعي لدى طلبة كلية علم التربية والتعليم بالجامعة الإسلامية الرياوية. الطريقة المستخدمة هي طريقة كمية مع طريقة جمع البيانات باستخدام الألعاب عبر الإنترنت والتفاعل الاجتماعي. بلغ عدد المجتمع في هذا البحث 2936 طالبًا من كلية علم التربية والتعليم بالجامعة الإسلامية الرياوية وعينة من 352 طالبًا. استخدمت تقنية أخذ العينات أسلوب أخذ العينات غير الاحتمالي مع طريقة أخذ العينات العرضية لتحديد عينة البحث. تحليل سيبرمان رتبة ارتباطات. حصلت نتائج التحليل الإحصائي على قيمة ارتباط (ر = -0,339) بقيمة سح = 0,000 (ب > 0,05). هذا يدل على وجود علاقة سلبية كبيرة بين الألعاب عبر الإنترنت والتفاعل الاجتماعي. كلما زاد إدمان الألعاب عبر الإنترنت، انخفض التفاعل الاجتماعي لطلبة كلية علم التربية والتعليم بالجامعة الإسلامية الرياوية، والعكس صحيح. تساهم المساهمة الفعالة للعبة عبر الإنترنت بنسبة 22,3٪ في التفاعل الاجتماعي، ويتأثر الباقي بعوامل أخرى.

الكلمات المفتاحية: إدمان الألعاب عبر الإنترنت، التفاعل الاجتماعي

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	
HALAMAN PENGESAHAN	
HALAMAN PERNYATAAN	i
HALAMAN PERSEMBAHAN	ii
HALAMAN MOTTO	iii
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	7
1.3 Tujuan Penelitian	7
1.4.1 Manfaat Teoritis	8
1.4.2 Manfaat Praktis	8
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	9
2.1 Interaksi Sosial	9

2.1.1 Definisi Interaksi Sosial	9
2.1.2 Aspek-Aspek Interaksi Sosial	11
2.1.3 Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Interaksi Sosial.....	12
2.1.4 Bentuk-Bentuk Interaksi Sosial	13
2.2 Kecanduan <i>Game Online</i>	14
2.2.1 Definisi Kecanduan <i>Game Online</i>	14
2.2.2 Aspek-Aspek Kecanduan <i>Game Online</i>	15
2.2.3 Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Kecanduan <i>Game Online</i>	18
2.3 Hubungan Kecanduan <i>Game Online</i> terhadap Interaksi Sosial	19
2.4 Hipotesis	20
BAB III METODE PENELITIAN	22
3.1 Identifikasi Variabel Penelitian	22
3.2 Definisi Operasional Variabel	22
3.2.1 Definisi Operasional Interaksi Sosial	22
3.2.2 Definisi Operasional Kecanduan <i>Game Online</i>	22
3.3 Subjek Penelitian	23
3.3.1 Populasi Penelitian	23

3.3.2 Sampel Penelitian	24
3.3.2.1 Jumlah Sampel.....	24
3.3.2.2 Teknik Pengambilan Sampel.....	25
3.4 Metode Pengumpulan Data	26
3.4.1 Skala Interaksi Sosial	26
3.4.2 Skala Kecanduan <i>Game Online</i>	27
3.5 Hasil Uji Coba Alat Ukur.....	28
3.6 Uji Validitas & Reliabilitas	30
3.6.1 Uji Reliabilitas.....	31
3.6.2 Uji Validitas	31
3.7 Metode Analisis Data	32
3.7.1 Uji Normalitas	32
3.7.2 Uji Linieritas	32
3.7.3 Uji Hipotesis.....	32
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	34
4.1 Persiapan Penelitian	34
4.2 Pelaksanaan Penelitian	34

4.3 Deskripsi Data Penelitian	35
4/3/1 Data Demografi	35
4.3.2 Deskripsi Data	36
4.4 Hasil Analisis Data	39
4.4.1 Uji Asumsi.....	39
4.4.2 Uji Normalitas	39
4.4.3 Uji Linieritas	40
4.5 Uji Hipotesis	41
4.6 Pengujian Korelasi Kecanduan <i>Game Online</i> dengan Interaksi Sosial.....	42
4.7 Pembahasan	42
BAB V PENUTUP	45
A. Kesimpulan	45
B. Saran	45

DAFTAR PUSTAKA `

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Mahasiswa Angkatan 16, 17, 18 FKIP	24
Tabel 3.2 Blue Print Skala Interaksi Sosial Sebelum Try Out	27
Tabel 3.3 Blue Print Skala Kecanduan <i>Game Online</i> Sebelum Try Out	28
Tabel 3.4 Blue Print Skala Kecanduan <i>Game Online</i> Setelah Try Out.....	29
Tabel 3.5 Blue Print Skala Interaksi Sosial Setelah Try Out	30
Tabel 4.1 Data Demografi.....	35
Tabel 4.2 Deskripsi Data Penelitian	37
Tabel 4.3 Rumus Kategorisasi	38
Tabel 4.4 Kategorisasi Skor Kecanduan <i>Game Online</i>	38
Tabel 4.5 Kategorisasi Skor Interaksi Sosial	39
Tabel 4.6 Hasil Uji Normalitas	40
Tabel 4.7 Hasil Uji Asumsi Linieritas	40
Tabel 4.8 Hasil Analisis Korelasi <i>Sperman's Rank Correlations</i>	41
Tabel 4.10 Hasil Determinasi	42

DAFTAR LAMPIRAN

- LAMPIRAN I Skala Tryout dan Skala Penelitian
- LAMPIRAN II Uji Validitas dan Uji Reliabilitas
- LAMPIRAN III Deskriptif Data
- LAMPIRAN IV Hasil Analisis Data



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Manusia memiliki naluri untuk saling berhubungan dengan sesamanya, sehingga menghasilkan sebuah pola pergaulan yang dinamakan pola interaksi sosial (Kusnadi dan Iskandar, 2017). Interaksi sosial merupakan suatu hubungan sosial yang bersifat dinamis, menyangkut antar individu, antar kelompok manusia, maupun antar individu dengan kelompok manusia (Soekanto, 2012).

Pada hakikatnya manusia adalah makhluk sosial yang tidak dapat lepas dengan manusia lainya dan mempunyai hasrat untuk berinteraksi atau bergaul dengan orang lain. Interaksi sosial adalah hubungan sosial yang dinamis dan menyangkut hubungan antara orang-orang perorangan, antar kelompok manusia, maupun antar orang perorangan dengan kelompok manusia (Soekanto, 2005).

Setiap individu memerlukan interaksi dengan lingkungan sosialnya apalagi kebanyakan mahasiswa berjauhan dengan orang tua untuk kuliah yang akan jelas membutuhkan sarana bagi individu untuk mengembangkan diri dengan cara berinteraksi dengan sekitarnya, saling menukar pengalaman, bertukarr pikiran, dan saling mengenal satu sama lain. Dengan kemampuan berinteraksi yang baik dengan lingkungan, maka akan mencerminkan bahwa individu tersebut dianggap sebagai pendorong untuk selalu aktif dan positif,

sebaliknya apabila individu kurang memiliki interaksi yang baik dengan lingkungan, maka hal tersebut akan berdampak negatif pada lingkungannya. (Wahjosumidjo, 2011). Menurut Mubarak (2009), interaksi sosial memiliki syarat yaitu adanya hubungan individu dengan individu maupun antar individu dengan kelompok, adanya individu yang melaksanakan hubungan dan adanya tujuan tertentu seperti mempengaruhi individu lain.

Penelitian sebelumnya oleh Dewi (2014), ditinjau dari sudut perkembangan manusia, kebutuhan untuk berinteraksi sosial paling menonjol terjadi pada masa remaja. Interaksi sosial bagi remaja penting untuk proses penyesuaian diri dalam kehidupan sehari-hari remaja, agar memperoleh hubungan timbal balik antar remaja maupun manusia lainnya.

Menurut (Gunarsa, 2006) interaksi sosial bagi remaja merupakan hal yang sangat penting dalam proses penyesuaian diri, agar bisa berkembang menjadi individu dengan pribadi yang sehat. Hal ini perlu diperhatikan mengingat masa remaja dapat dikatakan sebagai masa yang paling sulit dan masa yang rawan dalam tugas perkembangan manusia ini karena masa remaja masa percobaan atau masa transisi, dan masa kanak-kanak menuju dewasa. Remaja yang sulit berinteraksi dalam lingkungan sosial cenderung sulit bergaul, memiliki sedikit teman, merasa rendah diri. Pada masa sekarang interaksi sosial negatif pada remaja dilakukan dalam beberapa perilaku misalnya bermain *game online* dan sebagainya

Di era sekarang ini, yakni bermunculan berbagai macam media dengan sarananya yang kemudian tiap individu sudah mulai bergantung pada media-media yang banyak tersebut. Akhirnya banyak dari mereka yang mulai memiliki sifat ketergantungan terhadap media tersebut baik secara positif maupun negatif. Misalnya, bermain *game online* hingga kecanduan. *Game* saat ini semakin berkembang dan menarik untuk dimainkan selain menjadi sarana komunikasi sesama pengguna, *game* juga berguna menghilangkan rasa lelah dan jenuh setelah kita melakukan aktivitas. Fitur serta grafis permainan yang semakin bagus dan nyata menjadi alasan banyak orang untuk memainkannya. Apalagi *game* sekarang tidak lagi hanya dimainkan dengan pilihan *single player*, tetapi sekarang *game* bisa dimainkan secara *online* (*multiplayer*).

Menurut penelitian oleh Hong dan Liu (2003) *game online* dapat meningkatkan daya konsentrasi, kemampuan analisis, dan perencanaan strategi pemainnya. Selain memberikan dampak positif, *game online* juga memberikan dampak yang negatif bagi pemainnya, *game online* juga menghabiskan waktu pemainnya untuk bermain, selain itu *game online* juga bisa membuat pemain itu tidak bisa berhenti atau menimbulkan kecanduan dan tidak memiliki batas akhir permainan atau pun diberhentikan sementara yang menyebabkan pemain tidak akan pernah bisa menyelesaikan permainan nya sampai tuntas.

Fenomena *game online* yang sampai saat ini sudah banyak dibahas di indonesia, mahasiswa yang umumnya bertempat tinggal di daerah ini lebih

rentan terhadap *game*. Ditambah lagi mahasiswa tersebut kebanyakan jauh dari keberadaan keluarga terdekatnya, yang seharusnya lebih banyak berinteraksi dengan orang sekitar dan menambah wawasan satu sama lain, namun dengan adanya *game online* interaksi antar sesama sangat terbatas.

Interaksi sosial dapat dipengaruhi oleh perkembangan teknologi internet, salah satunya yaitu permainan dalam *game online*. Frekuensi bermain *game online* yang terlalu sering akan mengacaukan kehidupan sehari-hari. Masalah ini bisa menjadi sesuatu yang mengkhawatirkan jika tidak ada kontrol diri untuk bisa membatasi dari *game* tersebut. Kebiasaan bermain *game* juga membuat individu akan terasing dari lingkungannya (Danforth, 2007).

Menurut Kuss (2012), bahwa dalam beberapa tahun terakhir, penelitian tentang *game online* telah meningkat baik dalam kuantitas maupun kualitas, penelitian pertama mengungkapkan bahwa *game online* merupakan masalah bagi pelajar. Dari survey pendahuluan yang diberikan peneliti pada 5 subjek, mereka menyatakan sangat sering memainkan *game online*, seperti *game Mobile Legends*, *PUBG*, *Domino*, *Free Fire*, dan lain-lain. Mereka bisa menghabiskan waktu untuk bermain *game* 4-8 jam setiap harinya.

Berdasarkan hasil observasi oleh peneliti sebelum adanya peraturan kuliah daring akibat pandemi covid-19, banyak mahasiswa Universitas Islam Riau terkhususnya FKIP bermain *game online* saat berkumpul dengan teman-temannya. Observasi yang sering diperhatikan oleh peneliti adalah saat mahasiswa sedang berada di taman universitas, terlihat beberapa kelompok mahasiswa berkumpul untuk mengerjakan tugas, namun ada saja dua atau

tiga orang didalam kelompok sedang bermain *game online* disaat adanya pembahasaan mengenai tugas mereka. Seseorang yang bermain *game online* cenderung akan memakan waktu lama untuk menyelesaikan *game* tersebut.

Hasil wawancara peneliti dengan salah satu mahasiswa FKIP pengguna *game online* bernama AT pada maret 2021, mengatakan bahwa ia memiliki kecanduan bermain *game online* yang cukup tinggi dan ia menyadari hal tersebut cenderung mempengaruhi interaksi sosialnya. Ia lebih memilih untuk seharian menuntaskan level *game online* nya, dari pada berinteraksi dengan teman sekitarnya. Hal tersebut juga mempengaruhi kehidupan AT didalam proses belajar mengajar di kampus. Ia selalu memilih untuk duduk di kursi belakang untuk bermain *game*.

Menurut penelitian Nita (2014) menyatakan bahwa interaksi sosial dengan *game online* memiliki keterkaitan yang negatif. Dimana kecanduan bermain *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 online* sangat rendah maka interaksi sosialnya akan semakin tinggi.

Menurut penelitian yang dilakukan oleh Dewi (2014) yang berjudul “hubungan antara intensitas bermain *game online* dengan interaksi sosial pada remaja” memiliki hubungan yang sangat signifikan. Dengan nilai koefisien korelasi (r) sebesar -0,519; $p = 0,000 (<0,05)$, sumbangan efektif sebesar 27%.

Penelitian sebelumnya oleh Anjasari, dkk (2020) yang melakukan penelitian pada remaja dengan rentang usia 13 sampai 21 tahun, menyatakan ada nya hubungan yang signifikan pada intensitas bermain *game online* dengan interaksi sosial pada remaja. Selain itu, menurut Maulida, dkk (2019), menyatakan adanya pengaruh intensitas bermain *game online* terhadap interaksi sosial remaja.

Menurut peneliti Young (dalam Safitri 2020) menyatakan bahwa “*game online*” bisa menjadi pengganti interaksi sosial melalui dunia maya dan menjadi pelarian dari realita bagi penggunannya. Namun banyak sekali hal negatif yang didapatkan dalam permainan *game online*, seperti mengakibatkan pengisolasian sosial sehingga hubungan antar teman menjadi kurang baik, kurangnya interaksi sosial secara langsung, kurang mampu mengontrol waktu dan hidupnya, bermain *game* secara berlebihan adalah kegiatan yang sia-sia dan tidak dapat dijadikan cara sehat dalam mengatasi stress selain itu akan membuat ketajaman mata rabun jauh berkurang. Realitanya banyak pengguna *game online* lupa waktu sehingga hal tersebut menjadi kebiasaanya.

Berangkat dari pemikiran yang sudah ada, menurut penelitian Fauziah (2013) apabila individu tidak bisa mengontrol diri mereka akibat tingginya intensitas bermain *game online*, hal tersebut bisa menimbulkan dampak negatif yang muncul diantaranya sulit berkonsentrasi dan susah bersosialisasi, bahkan memiliki keinginan untuk membolos dalam proses belajar mengajar

demi permainan ini. Dampak sosialnya, *game online* membuat individu menjadi acuh dan kurang peduli dengan lingkungan.

Hubungan dengan teman, keluarga jadi renggang karena waktu bersama mereka menjadi jauh berkurang pergaulannya hanya di *game online* saja. Sehingga membuat para pemain *game online* jadi terisolir dari teman-teman dan lingkungan pergaulan nyata keterampilan sosial berkurang, sehingga semakin merasa sulit berhubungan dengan orang lain. Oleh karena itu, menjadi penting bagi peneliti untuk melihat hubungan kecanduan *game online* terhadap interaksi sosial dengan memfokuskan penelitian ini pada FKIP Universitas Islam Riau.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut. Apakah dari seseorang yang candu bermain *game* ada hubungannya dengan interaksi sosial pada orang sekitarnya?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui hubungan kecanduan *game online* terhadap interaksi sosial pada mahasiswa FKIP Universitas Islam Riau.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini dapat menambah khasanah keilmuan psikologi, khususnya psikologi sosial. Menambah wawasan dan memperkaya ilmu pengetahuan serta memberikan informasi kepada para pembaca.

1.4.2 Manfaat praktis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan yang positif dan sebagai masukan kepada masyarakat pada umumnya khususnya kepada mahasiswa, orang tua dan kampus, ataupun instansi terkait.



BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Interaksi Sosial

2.1.1 Definisi Interaksi Sosial

Interaksi sosial adalah suatu hubungan antara dua individu atau lebih, di mana kelakuan individu yang satu mempengaruhi, mengubah atau memperbaiki kelakuan individu yang lain atau sebaliknya. Sarwono (2009) mengatakan interaksi sosial adalah hubungan manusia dengan manusia lain, atau hubungan manusia dengan kelompok atau hubungan kelompok dengan kelompok. Koenjaraningrat (2009) mengatakan bahwa interaksi sosial akan terjadi ketika seorang individu lainnya melakukan perbuatan sedemikian rupa sehingga menimbulkan suatu respon atau reaksi dari individu lainnya melakukan suatu kegiatan dan direspon oleh individu lainnya dengan cara membantu kegiatan tersebut .

Menurut Homans (dalam Nisriyana, 2007) mendefinisikan interaksi sebagai suatu kejadian ketika suatu aktivitas yang dilakukan oleh seseorang terhadap individu lain diberi ganjaran atau hukuman dengan menggunakan suatu tindakan oleh individu lain yang menjadi pasangannya.

Menurut Hormans (dalam Ali 2004) mendefinisikan interaksi sebagai suatu kejadian ketika suatu aktivitas yang dilakukan oleh seseorang terhadap individu dari diberi ganjaran atau hukuman suatu tindakan lain yang menjadi pasangannya oleh individu. Interaksi sosial adalah suatu

pertukaran antar pribadi yang masing-masing orang menunjukkan perilakunya satu sama lain dalam kehadiran mereka masing-masing orang menunjukkan perilaku satu sama lain. Pengertian interaksi sosial merupakan suatu hubungan antara dua orang atau lebih individu, di mana kelakuan individu mempengaruhi mengubah atau mempengaruhi individu lain atau sebaliknya.

Gerungan (2004) interaksi sosial adalah suatu hubungan antara dua atau lebih individu manusia, dimana kelakuan individu yang satu mempengaruhi, mengubah, atau memperbaiki kelakuan individu yang lain atau sebaliknya. Bonner (dalam Ahmadi 2009) mengatakan interaksi sosial, yaitu adanya ikatan antara dua orang atau lebih yang mana adanya memiliki ketergantungan lalu memberi pengaruh satu sama lainnya. Interaksi sosial terjadi saat individu melakukan suatu kegiatan dan kemudian mendapatkan respon perilaku dari individu lainnya yang biasanya berupa hal yang membantu kegiatan individu tersebut (Eandra, 2019).

Dapat disimpulkan bahwa interaksi adalah hubungan individu yang satu dengan yang lain yang disitu terjadi pertukaran antar pribadi yang masing-masing orang menunjukkan perilakunya satu sama lain dalam kehadiran mereka, dan masing-masing perilaku mempengaruhi satu sama lain.

2.1.2 Aspek Aspek Interaksi Sosial

Aspek – aspek interaksi sosial menurut Sarwono (2009) adalah :

1. Komunikasi

Merupakan proses pengiriman berita dari seorang kepada orang lainnya. Dalam kehidupan sehari-hari kita melihat komunikasi ini dalam berbagai bentuk misalnya, percakapan antar dua orang, pidato dari ketua ke anggota rapat, berita yang disiarkan oleh penyiar televisi atau radio, buku cerita, dan Koran.

2. Sikap

Merupakan mencerminkan rasa senang, tidak senang atau perasaan yang biasa – biasa saja dari seseorang terhadap sesuatu, sesuatu itu bisa benda, kejadian, situasi, orang – orang atau kelompok. Kalau yang timbul terhadap sesuatu itu adalah perasaan yang senang, maka disebut sikap positif, sedangkan perasaan tidak senang disebut sikap negatif, kalau tidak timbul perasaan apa – apa berarti bersikap netral.

3. Tingkah laku kelompok

Merupakan kumpulan individu secara bersama – sama atau dua orang atau lebih berkumpul di suatu tempat tertentu mereka akan menampilkan perilaku individu yang sama sekali berbeda dari pada ciri – ciri tingkah laku individu itu masing – masing.

4. Norma sosial

Merupakan nilai – nilai yang berlaku dalam satu kelompok yang membatasi tingkah laku individu dalam kelompok itu, yang membedakan

norma sosial dengan produk sosial dan budaya, serta konsep – konsep psikologi lainnya ialah bahwa norma sosial terkandung sanksi sosial.

Dari penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa Sarwono (2009), aspek aspek yang mempengaruhi adalah komunikasi, sikap, tingkah laku kelompok, norma sosial.

2.1.3 Faktor Faktor Yang Mempengaruhi Interaksi Sosial

Menurut Gerungan (dalam Nisriyana, 2007) faktor-faktor yang mempengaruhi interaksi sosial yaitu:

1. Faktor imitasi

Merupakan dorongan untuk meniru orang lain, contohnya tingkah laku, model pakaian dan lain-lain

2. Faktor sugesti

Merupakan pengaruh psikis, baik yang datang dari dirinya sendiri maupun dari orang lain, yang pada umumnya diterima tanpa adanya kritik dari orang lain

3. Faktor identifikasi

Merupakan suatu dorongan untuk menjadi indentik (sama) dengan orang lain.

4. Faktor simpati

Merupakan suatu prasaan tertarik kepada orang lain. Interaksi sosial yang mendasarkan atas rasa simpati akan jauh lebih mendalam bila dibandingkan hanya berdasarkan sugesti atau imitasi saja

Dari penjelasan faktor di atas dapat disimpulkan ada beberapa faktor yang saling berkaitan dan dapat mempengaruhi interaksi sosial, imitasi suatu tingkah laku meniru untuk melakukan suatu tindakan, sugesti pemberian pengaruh pada satu pihak ke pihak lain, identifikasi kegiatan mencari mengumpulkan data dari lapangan, simpati lebih menggambarkan prasaan belas kasihan terhadap orang lain.

2.1.4 Bentuk-Bentuk Interaksi Sosial

Bentuk interaksi sosial menurut Park dan Burgess (dalam Santoso, 2004) dibagi menjadi empat yaitu:

1) Kerjasama (Cooperation)

Kerjasama adalah bentuk interaksi sosial dimana orang-orang atau kelompok-kelompok bekerjasama untuk mencapai tujuan tersebut.

2) Persaingan (Competition)

Persaingan adalah suatu bentuk interaksi sosial ketika seorang individu dapat mencapai tujuan sehingga individu lain akan terpengaruh dalam mencapai tujuan tersebut.

3) Pertentangan (Conflict)

Konflik yaitu suatu bentuk interaksi sosial ketika individu atau kelompok dapat mencapai tujuan sehingga individu atau kelompok lain akan hancur.

4) Persesuaian (Accommodation)

Persesuaian adalah usaha-usaha individu untuk meredakan suatu pertentangan, yaitu usaha-usaha untuk mencapai kestabilan.

5) Perpaduan atau asimilasi

Perpaduan adalah suatu proses sosial dalam taraf kelanjutan yang ditandai dengan adanya usaha-usaha mengurangi perbedaan yang terdapat di antara individu atau kelompok.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa bentuk interaksi sosial menurut park dan Burgess (dalam Santoso, 2004) bentuk dari interaksi sosial itu sendiri adalah kerjasama,persaingan,pertentangan,persesuaian dan perpaduan atau asimilasi.

2.2 Kecanduan *Game Online*

2.2.1 Definisi Kecanduan *Game Online*

Game online adalah permainan yang dapat diakses dengan sangat mudah melalui jaringan internet. Young (2009) mendefinisikan bahwa yang disebut *game online* adalah sebuah permainan yang berbasis jaringan dan memungkinkan para pemainnya untuk dapat berkomunikasi atau berinteraksi dengan pemain lainnya untuk mencapai tujuan, melaksanakan misi dalam *game* tersebut.

Pande dan Marheni (2015) mengatakan bahwa bermain *game online* cenderung membuat pemainnya tertarik untuk berlama lama di depan *gadget*, sehingga melupakan segala aktivitas seperti belajar, makan, tidur, dan berinteraksi dengan lingkungan luar. Seseorang yang bermain *game online* semakin lama akan semakin sedikit menggunakan waktu untuk berkomunikasi dan berinteraksi dengan orang lain di lingkungnya.

Menurut Valkenburg dan Peter (2009) pengertian dari *game online* sebagai pengguna komputer atau *smartphone* secara berlebihan dan berulang kali yang menghasilkan munculnya permasalahan pada aspek sosial dan pemain juga tidak mampu mengendalikan bermain *game* yang berlebihan.

Berdasarkan penjabaran diatas, dapat disimpulkan bahwa kecanduan *game online* adalah sebuah perilaku yang apabila dimainkan secara berlebihan sangat membuat individu lupa dengan lingkungan sekitar terutama untuk berinteraksi dengan orang sekitar dan cenderung mengabaikan, karena bermain *game* itu sendiri lebih membuat suasana yang membutuhkan konsentrasi yang lebih terhadap *game* tersebut.

2.2.2 Aspek Aspek Kecanduan *Game Online*

Menurut Valkenburg dan Peter (2009). Aspek-aspek yang digunakan untuk menjelaskan kecanduan *game online* yang terdiri dari:

a. *Salience*/(Arti)

Aspek dimana bermain *game* menjadi kegiatan yang paling penting dalam kehidupan seseorang dan mendominasi pikirannya keasikan, perasaan, dan perilaku (penggunaan yang berlebihan). Pemain *game* akan selalu berfikir dengan *game online* yang sedang dimainkan karena telah menjadi salah satu hal yang penting baginya, sehingga sebagian besar waktu luangnya akan digunakan untuk bermain *game online*.

b. *Tolerance* (Toleransi)

Tolerance adalah sikap menerima keadaan diri kita ketika melakukan suatu hal. Biasanya toleransi ini berkenaan dengan pelebaran batas jumlah waktu yang digunakan atau dihabiskan untuk melakukan kegiatan yang dalam hal ini adalah bermain *game online*, kebanyakan pemain *game online* tidak akan berhenti bermain hingga merasa puas dalam memainkan *game online*.

c. *Mood modification* (Modifikasi Mood)

Dimensi isi sebelumnya diberi label *euphoria*, mengacau pada “buzz” atau “tinggi” yang berasal dari suatu kegiatan. Namun, modifikasi suasana hati juga dapat mencakup penenang dan perasaan santai yang terkait dengan pelarian dari permasalahan dan stres, yang menjadi pengalaman subjektif seorang akibat bermain game, pemain *game online* akan merasakan suatu perubahan mood yang meningkat dan membaik ketika ia mulai bermain *game online*.

d. *Relapse* (Pengulangan)

Aspek ini berkaitan dengan kecenderungan pemain untuk berulang kali kembali ke pola awal dari bermain game. Pola bermain yang berlebihan dengan cepat dipulihkan setelah periode pantang atau kontrol. Ketika pemain *game online* berusaha untuk mengurangi waktu bermainnya, pada tahap kecanduan pemain akan selalu kembali ke pola awal dan gagal dalam usahannya untuk mengurangi waktu maupun intensitas bermainnya.

e. *Withdrawal*(Penarikan)

Aspek ini berkaitan dengan adanya emosi tidak menyenangkan dan efek fisik yang terjadi ketika bermain game tiba-tiba berkurang atau dihentikan. Oleh karena itu pemain *game online* akan semakin kesulitan dalam menarik dirinya dari kebiasaan bermain *game online* yang berlebihan.

f. *Conflict*(Konflik)

Aspek ini mengacu pada semua konflik antar pribadi dihasilkan dari bermain game yang berlebihan. Konflik terjadi antara pemain dan orang-orang di sekitarnya. Konflik dapat mencangkup argumen dan pengabaian atau juga kebohongan. Ketika pemain dalam tahap kecanduan, mereka akan menghabiskan kehidupan sosialnya demi fokus pada aktivitas gamingnya. Hal tersebut tentu saja membuatnya memiliki konflik dengan orang-orang disekitarnya.

g. *Problem* (Masalah)

Aspek ini mengacu pada masalah yang disebabkan karena bermain *game* berlebihan. Masalah dengan lingkungan sosial, maupun yang timbul dalam diri individu, seperti konflik intrapsikis dan perasaan subjektif dari hilangnya kontrol. Masalah-masalah yang dapat di hadapi oleh pecandu *game online* dapat bersifat fisik maupun sosial. Secara fisik pemain yang berlebihan dalam bermain *game online* akan mengganggu tidur dan kebutuhan lainnya, sehingga akan mengganggu kerja tubuh yang membutuhkan istirahat dan pemenuhan kebutuhan yang cukup. Pecandu

juga akan mengalami masalah dengan sosial seperti yang dilakukan dalam aspek konflik sebelumnya. Selain itu juga permasalahan dalam kegiatan lainnya misalnya masalah pekerjaan atau perkuliahan bagi mahasiswa.

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa aspek menurut Menurut *Valkenburk* dan *Petter* (2009) yaitu terdapat beberapa aspek yang berkaitan dengan kecanduan *game online*.

2.2.3 Faktor Faktor Yang Mempengaruhi Kecanduan *Game Online*

Faktor aktraksi dan faktor motivasi *Yee* (2002) mengemukakan dua faktor yang mempengaruhi kecanduan *game online* yaitu:

1). *Attraction factor* (faktor aktraksi)

Ada 2 faktor aktraksi utama dari *game online* yang mendorong penggunaan waktu dan ketertarikan terhadap *game online*. Hal tersebut adalah lingkaran reword yang terelaborasi di dalam *game online*, jaringan relasi pemain yang makin bertambah seiring *game online*. Dimainkan dilingkaran vitual yang memuat pemain tenggelam didalamnya kemenarikan tiga faktor aktraksi ini tidak sama antara pemain satu dengan pemain lainnya.

2). *Motivationfactor* (faktor motivasi)

Faktor motivasi adalah tekanan-tekanan atau masalah dalam kehidupan nyata yang dapat menggunakan faktor aktraksi sebagai jalan keluarnya, masalah yang makin dihadapi misalnya, masalah *self-esteem*, *self-image*, kurang mampu mengontrol hidup, merasa tidak berguna, tidak mampu membentuk atau mempertahankan relasi serta berbagai tekanan

perbedaan antar diri pemain dapat mempengaruhi perbedaan derajat dalam kecanduan yang alaminya (Yee, 2002).

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa terdapat 2 faktor yang mempengaruhi kecanduan *game online* yaitu faktor aktraksi dan faktor motivasi menurut Yee (2002).

2.3 Hubungan Kecanduan *Game Online* terhadap Interaksi Sosial

Hubungan antara kedua variabel yang memiliki hubungan yang negatif antara kecanduan *game online* dan interaksi sosial. karena Semakin tinggi kecanduan *game online* maka akan semakin rendah interaksi sosial, dan sebaliknya semakin rendah kecanduan *game online* maka akan semakin tinggi interaksi sosial. Danforth (2003) mengatakan bahwa frekuensi bermain *game online* yang terlalu sering akan mengacaukan kehidupan sehari-hari. Masalah ini bisa menjadi sesuatu yang mengkhawatirkan jika tidak ada kontrol diri untuk bisa membatasi dari *game online* tersebut. Kebiasaan bermain *game online* juga membuat individu akan terasing dari lingkungannya.

Bermain *game online* pada umumnya dilakukan sendirian, dalam waktu cukup lama. Semakin seseorang kecanduan terhadap *game online* maka semakin sedikit pula waktu yang tersedia untuk berinteraksi dengan teman-teman sosialnya dan jelas sekali dampak negatif yang ditimbulkan oleh *game online* tersebut. Mereka akan kehilangan kemampuan untuk bersosialisasi dengan lingkungan sekitar.

Sebagai sebuah alat rekreasi *game online* dapat bersifat positif maupun negatif, namun lebih sering mendapatkan sorotan ke sisi negatifnya , karena

para pemain *game* mempunyai kecenderungan menghabiskan banyak waktu mereka untuk bermain dan sebagai akibatnya kebanyakan prestasi akademis cenderung turun. Meskipun demikian, sisi positifnya juga ada bahwa dengan bermain *game* itu sendiri sang pemain memperoleh kesempatan untuk melakukan eksplorasi diri dan juga memenuhi beberapa kebutuhan seperti penggunaan waktu untuk kegiatan santai atau *leisure*. Sementara penelitian Fauziah (2013) menyatakan ada pengaruh *game online* pada perubahan perilaku pada remaja. Dampak sosialnya *game online* membuat remaja menjadi acuh dan kurang peduli dengan teman dan tempat tinggal di lingkungannya .

Kebiasaan bermain *game* juga membuat mereka sulit berinteraksi sosial dengan orang-orang sekitarnya karena sering menutup diri dengan menghabiskan waktu untuk bermain *game* dari pada harus berinteraksi dengan lingkungannya. Partowisastro (2003) interaksi sosial adalah relasi sosial yang berfungsi menjalin berbagai jenis relasi sosial yang dinamis, baik relasi itu berbentuk antar individu, kelompok dengan kelompok, atau individu dengan kelompok.

2.4 Hipotesis

Hipotesis adalah dugaan sementara yang diajukan seorang peneliti berupa pernyataan yang diuji kebenarannya dan dibuktikan lebih lanjut. Berdasarkan uraian diatas, hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah, sebagai berikut.

Ho: Tidak adanya hubungan kecanduan *game online* terhadap interaksi sosial pada mahasiswa FKIP Universitas Islam Riau

Ha: Adanya hubungan kecanduan *game online* dengan interaksi sosial Pada mahasiswa FKIP Universitas Islam Riau.



BAB III METODE PENELITIAN

3.1 Identifikasi Variabel Penelitian

Identifikasi terhadap variabel penelitian bertujuan untuk memperjelas dan membatasi masalah serta menghindari pengumpulan data yang tidak diperlukan, yang menjadi variabel penelitian ini adalah

1. Variabel bebas : Kecanduan *Game online* (X)
2. Variabel terikat : Interaksi sosial (Y)

3.2 Devinisi Oprasional Variabel

3.2.1 Definisi Operasional Interaksi Sosial

Interaksi sosial adalah hubungan interpersonal antara dua orang atau lebih dengan menggunakan tindakan verbal maupun non verbal. Skala yang digunakan untuk mengukur interaksi sosial adalah skala interaksi sosial oleh Gerungan (2004) yang telah diadaptasi oleh Henny (2020).

3.2.2 Definisi Oprasional Kecanduan *Game Online*

Game online adalah sebuah permainan yang berbasis jaringan dan memungkinkan para pemainnya untuk dapat berkomunikasi atau berinteraksi dengan pemain lainnya untuk mencapai tujuan, melaksanakan misi dalam game tersebut. Seseorang yang memiliki kecanduan bermain *game online* semakin lama akan semakin sedikit menggunakan waktu untuk berkomunikasi dan berinteraksi dengan orang lain di lingkungannya. Skala yang digunakan untuk mengukur *Game online* adalah Skala kecanduan *game online* dengan skala *Valkenburk* (2009) yang telah di adaptasi oleh Fransisca (2015) kedalam Bahasa Indonesia.

Aspek-aspek kecanduan *game online*, yaitu: *Salience*, *Tolerance*, *Mood Modification*, *Withdrawal*, *Relapse*, *Konflik*, dan *Problem*. Semakin tinggi skor, maka semakin tinggi pula tingkat *game online* seseorang. Sebaliknya, semakin rendah skor, maka semakin rendah pula tingkat *game online* seseorang.

3.3 Subjek Penelitian

3.3.1 Populasi Penelitian

Menurut Sugiyono (2010) populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.

Menurut Azwar (2012) keseluruhan individu yang akan diselidiki dan mempunyai minimal satu sifat yang sama atau ciri-ciri yang sama dan untuk siapa kenyataan yang diperoleh dari subjek penelitian hendak digeneralisasikan. Populasi dalam penelitian ini adalah mahasiswa FKIP Universitas Islam Riau (UIR). Dengan menggunakan rumus tersebut, maka didapatkan rincian jumlah sampel tiap mahasiswa FKIP pada tabel berikut:

Tabel 3.1
Mahasiswa Angkatan 16, 17, 18 Aktif FKIP
Universitas Islam Riau

Program Studi	Jumlah
S1 Pendidikan Islam	381
S1 Pendidikan Islam Anak Usia Dini	39
S1 Pendidikan Bahasa Arab	39
S1 Pendidikan Kimia	19
S1 Pendidikan dan Sastra Bahasa Indonesia	330
S1 Pendidikan Bahasa Inggris	382
S1 Pendidikan Matematika	249
S1 Pendidikan Biologi	228
S1 Pendidikan Jasmani, Kesehatan dan Rekreasi	515
S1 Pendidikan Seni Drama, Tari & Musik	326
S1 Pendidikan Akutansi	121
S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar	307
Total	2.936

3.3.2 Sampel Penelitian

Sampel adalah bagian dari populasi yang ingin diteliti oleh peneliti (Sugiyono,2011). Teknik pengambilan sampel yang baik adalah sejauh mana karakteristik sampel sama dengan karakteristik populasi yang didasari oleh waktu, tenaga, dan biaya (Sugiyono,2019).

3.3.2.1 Jumlah Sampel

Sampel adalah bagian dari populasi (Bungin, 2005). Sempel merupakan bagian dari jumlah dan karakteristik yang di miliki populasi.Dalam menentukan jumlah sampel dari populasi ditentukan berdasarkan tabel jumlah sampel.Untuk mencari jumlah sampel yang dibutuhkan,peneliti menggunakan rumus Slovin,yaitu:

$$n = \frac{N}{1 + Ne^2}$$

$$= \frac{2936}{1 + 2936 (0,05)^2}$$

$$= \frac{2936}{1 + 2936 \times 0,0025}$$

$$= \frac{2936}{1 + 7,34}$$

$$= \frac{2936}{8,34}$$

$$= 352,03 \text{ atau } 352 \text{ Mahasiswa}$$

Keterangan:

n_i = jumlah anggota sampel menurut stratum

N_i = jumlah anggota populasi menurut stratum

N = jumlah anggota populasi seluruhnya

n = jumlah anggota sampel seluruhnya

3.3.2.2 Teknik Pengambilan Sampel

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan teknik non probability sampling dengan metode sampling insidental untuk menentukan sampel penelitian. Menurut sugiyono (2018) non probability sampling adalah teknik pengambilan sampel yang tidak memberikan peluang atau kesempatan yang sama bagi setiap unsur atau anggota populasi untuk dipilih menjadi sampel. Sedangkan sampling insidental adalah teknik penentuan sampel berdasarkan kebetulan, yaitu siapa saja secara kebetulan

atau insidental bertemu dengan peneliti dapat digunakan sebagai sampel, bila dipandang orang yang kebetulan ditemui itu cocok dengan sumber data. (Sugiono, 2018) dengan cara pemilihannya berdasarkan kriteria-kriteria subjektif tertentu. Namun kriterianya harus tetap jelas sehingga tidak menimbulkan bias, yang perlu diperhatikan teknik ini hanya digunakan bila tujuan penelitian sekedar mendeskripsikan sebuah objek penelitian tanpa melakukan generalisasi terhadap populasi.

3.4 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data adalah suatu proses mengumpulkan data dengan menggunakan data primer dan sekunder di dalam suatu penelitian. Alat ukur yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini adalah Skala Kecanduan *Game Online* dan Skala Interaksi Sosial.

3.4.1 Skala Interaksi Sosial

Penelitian ini menggunakan alat ukur skala yang diadaptasi dari penelitian yang sebelumnya telah dilakukan oleh henny (2020) Faktor Faktor Interaksi Sosial Pada Mahasiswa Fakultas Teknik Di Universitas Medan Area yang disusun berdasarkan teori yang dikemukakan oleh Gerungan (2004) yaitu:4 faktor-faktor yang mempengaruhi 1) imitasi, 2)sugesti, 3)identifikasi, 4)simpati. berdasarkan hasil didapat dari uji coba alat ukur Skala interaksi sosial menunjukkan bahwa daya diskriminasi aitem dan rehabilitas 0,859.

Tabel 3.2
Blue Print Skala Interaksi Sosial
sebelum TryOut

Faktor	Favorable	Unfavorable	Jumlah
Imitasi	1,2,3,5,12,19,23,29,30	9,18,25	12
Sugesti	4,13,15	6	3
Identifikasi	6,7,10,14,26,27,32	16,21,22	10
Simpati	8,11,24	17,20,28,31	7
Total	22	10	32 Aitem

Tabel di atas terdiri dari 32 aitem Interaksi Sosial yaitu dari 12 aitem Imitasi, 3 dari aitem Sugesti, 10 aitem Identifikasi dan 7 dari aitem Simpati.

3.4.2 Skala Kecanduan *Game Online*

Penelitian ini menggunakan alat ukur skala yang diadaptasi dari penelitian yang sebelumnya telah dilakukan oleh Fransisca (2015) *Online Game Addiction Level Difference In Adolescent Between Parenting Styles* yang disusun berdasarkan teori yang dikemukakan oleh Valkenburk (2009) berdasarkan 7 aspek-aspek kecanduan *game online*, yaitu: 1) *Salience*, 2) *Tolerance*, 3) Perubahan mood, 4) *Withdrawal*, 5) *Relapse*, 6) *Konflik*, 7) *Permasalahan* berdasarkan hasil didapat dari uji coba alat ukur Skala kecanduan *game online* menunjukkan bahwa daya diskriminasi aitem dan nilai rehabilitas 0,964.

Tabel 3.3
Blueprint Skala Kecanduan *Game*
Online* sebelum *TryOut

Aspek	Item		Jumlah
	Awal	Tambahan	
Saliance	2,13,16	22,23,24	6
Toleransi	7,8,18	25,26,27	6
Perubahan Mood	3,14,20	28,29,30	6
Withdrawal	9,17,21	31,32,33	6
Relapse	1,6,12	34,35,36	6
Konflik	4,10,15	37,38,39	6
Permasalahan	5,11,19	40,42	4
	Total		40 Aitem

Pada skala ini terdiri 40 aitem yang terdiri dari pilihan jawaban berdasarkan model skala yang akan di pilih oleh subjek tersebut. Skala *game online* menggunakan kategorisasi pilihan jawaban 1-5.

3.5 Uji Coba Alat Ukur

Dari hasil uji coba alat ukur yang diuji peneliti adalah Skala Kecanduan *Game Online* dan Interksi Sosial yang diuji cobakan pada mahasiwa FKIP Universitas Islam Riau. Skala diberikan kepada 40 mahasiswa angkatan 2016-2018. Uji coba dilakukan pada tanggal 1 september 2021 sampai 11 september 2021. Uji coba alat ukur yang dilakukan peneliti bertujuan untuk mendapatkan aitem-aitem yang layak digunakan sebagai alat ukur yang sesuai dengan situasi subjek tersebut. Analisis aitem menggunakan program *SPSS* versi 2.0. Untuk meningkatkan nilai reliabilitas peneliti melakukan

analisis daya diskriminasi aitem (r_{ix}) dimana peneliti akan mengurakan aitem yang memiliki nilai daya diskriminasi aitem (r_{ix}) $< 0,3$.

3.5.1 Hasil Uji Coba Skala Kecanduan *Game Online*

Berdasarkan dari hasil uji coba pada 40 subjek, maka dari 40 aitem yang telah diuji cobakan, terdapat 10 aitem yang gugur yaitu aitem nomor 31,32,33,34,35,36,37,38,39,40 dari 10 aitem yang gugur tersebut memiliki daya diskriminasi aitem $< 0,3$. Dan sisanya 30 aitem yang memiliki daya diskriminasi aitem (r_{ix}) $> 0,3$. Adapun realibilitas skala setelah pengguguran aitem sebesar 0,811. Berikut gambaran jumlah aitem skala kecanduan *game online* setelah dilakukan penguguran aitem, dapat dilihat table 3.4 dibawah ini:

Tabel 3.4
Bluprint Skala Kecanduan *Game Online* setelah *TryOut*

Aspek	Aitem Favorable
Saliance	2,12,15,21,22,23
Toleransi	6,7,17,24,25,26
Perubahan Mood	3,13,19,27,28,29
Withdrawal	8,16,20,30
Relapse	1,5,11
Konflik	4,9,14
Permasalahan	10,18
Total	30 Aitem

3.5.2 Hasil Uji Coba Skala Interaksi Sosial

Berdasarkan dari hasil uji coba pada 40 subjek maka dari 32 aitem yang telah diuji cobakan, terdapat 3 aitem yang gugur yaitu aitem 2, 6, dan 15 dari 3 aitem yang gugur tersebut memiliki daya diskriminasi aitem $< 0,3$. Dan

sisanya 29 aitem yang memiliki daya diskriminasi aitem (r_{ix})>0,3. Adapun realibilitas skala setelah penguguran aitem sebesar 0,647. Berikut gambaran jumlah aitem skala interaksi sosial setelah dilakukan penguguran aitem, dapat dilihat tabel 3.5 di bawah ini:

Tabel 3.5
Blueprint Skala Interaksi Sosial setelah TryOut

Faktor	Favorable	Unfavorable	Jumlah
Imitasi	1,3,5,12,19,23,29,30	9,18,25	11
Sugesti	4,13	-	2
Identifikasi	7,10,14,26,27,32	16,21,22	9
Simpati	8,11,24	17,20,28,31	7
Total	19	10	29

3.6 Uji Validitas & Uji Reliabilitas

3.6.1 Uji Validitas

Validitas isi merupakan validitas yang diestimasi lewat pengujian terhadap isi tes dengan analisis rasional professional judgment (Azwar, 2012). Dengan kata lain, validitas adalah sejauh mana akurasi suatu tes atau skala dalam menjalankan fungsi pengukuran (Azwar, 2013). Validitas yang digunakan adalah validitas isi dimana validitas di uji berdasarkan penelitian para ahli yang sudah di nilai dan relevan. Peneliti tidak melakukan uji validitas isi karena pengujian validitas isi dalam skala kecanduan *game online* oleh Fransisca (2015) dan interaksi sosial oleh henny (2020) telah dilakukan oleh peneliti sebelumnya yang mengembangkan alat ukur tersebut, keduanya menunjukkan validitas yang baik sehingga dapat digunakan untuk alat pengukuran data dalam penelitian ini.

3.6.2 Uji Reliabilitas

Menurut Azwar (2012), uji reliabilitas mengacu kepada kepercayaan atau konsistensi hasil ukur yang mengandung makna seberapa tinggi kecermatan pengukuran. Uji reliabilitas data dilakukan dengan melihat nilai *Alphacronbach's*. Data yang dianggap reliabel dapat ditunjukkan konsistensi responden dalam menjawab hal yang berkaitan dengan susunan pernyataan yang merupakan dimensi suatu variabel dan disusun dalam bentuk skala. Koefisien reliabilitas berada dalam rentang angka 0 sampai dengan 1,00, sekalipun bila koefisien reliabilitas semakin tinggi mendekati 1,00 berarti pengukuran semakin reliabel. Dalam penelitian ini, uji reliabilitas dilakukan dengan menggunakan *alpa crobach* dan dengan menggunakan program *SPSS* versi 2.0.

Setelah dilakukan uji coba penelitian, didapatkan hasil uji reliabilitas menunjukkan bahwa skala Interaksi sosial memiliki reliabilitas sebesar 0,942 dan Kecanduan *game online* memiliki reliabilitas sebesar 0,811. Dari hasil yang telah dilakukan dapat di simpulkan bahwa reliabilitas kedua skala dari masing masing skala cukup tinggi karena mendekati 1,00.

3.7 Metode Analisis Data

Sebelum dilakukan uji hipotesis, terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat untuk menentukan apakah data memenuhi syarat sebagai dua parametrik. Langkah-langkah dalam analisis data penelitian ini yaitu:

3.7.1 Uji normalitas

Menurut Umar (2011) menyatakan bahwa uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah variabel dependen, independen, atau keduanya berdistribusi secara normal, mendekati normal. Menurut Sugiyono dan Susanto (2015) pelaksanaan uji normalitas dapat menggunakan uji Kolmogorov-Smirnov, dengan kriteria yang berlaku yaitu apabila hasil signifikansi $> 0,05$ yang berarti residual berdistribusi normal.

3.7.2 Uji linearitas

Menurut Sugiyono dan Susanto (2015) uji linearitas dapat dipakai untuk mengetahui apakah variabel terikat dengan variabel bebas memiliki hubungan linear atau tidak secara signifikan. Uji linearitas dapat dilakukan melalui test of linearity. kriteria yang berlaku adalah jika nilai signifikansi pada linearity $\leq 0,05$, maka dapat diartikan bahwa antara variabel bebas dan variabel terikat terdapat hubungan yang linear.

3.7.3 Uji hipotesis

Uji Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pernyataan (Sugiyono, 2010). Sedangkan menurut Buchari Alma hipotesis adalah jawaban sementaramerhadap rumusan masalah atau sub masalah yang diajukan oleh peneliti, yang dijabarkan dari landasan teori atau kajian teori dan masih harus di uji kebenarannya (Buchari Alma, 2008).

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1. Persiapan Penelitian

Langkah awal penelitian yang dilakukan peneliti adalah mencari info dan data tentang Kecanduan *Game Online* dan Interaksi Sosial, setelah itu menentukan subjek serta menentukan populasi yang sesuai dengan penelitian yang dilakukan. Adapun peneliti mempersiapkan hal serta segala keperluan dalam penelitian, seperti meminta izin dalam penggunaan skala dan mempersiapkan skala penelitian yang akan dianalisis. Kemudian peneliti menentukan subjek yang sesuai dengan karakteristik penelitian yaitu Mahasiswa FKIP Universitas Islam Riau dan subjek yang bermain *Game Online* hal ini sudah disesuaikan berdasarkan fenomena yang ada.

4.2. Pelaksanaan Penelitian

Pelaksanaan penelitian yang dilakukan oleh peneliti dilakukan pada tanggal 20 September 2021 dengan sampel sebanyak 352 orang dengan karakteristik mahasiswa aktif FKIP Universitas Islam Riau yang dimulai dari semester ganjil yaitu angkatan 2016-2018 dengan 12 program studi. Proses pengambilan data penelitian dilakukan secara *online*, hal tersebut dilakukan karena mengingat sedang adanya sebuah pandemi yang sedang melanda satu dunia yakni Pandemi Covid-19 dan juga pihak fakultas yang membuat peraturan untuk melakukan semua proses perkuliahan secara daring. Oleh sebab itu, pengambilan data penelitian dilakukan secara *online* dengan

membagikan link web menggunakan *Google Form* kepada sampel penelitian. Pada *Google Form* disediakan skala Kecanduan *game online* dan skala interaksi sosial yang sebelumnya diberikan petunjuk pengisian dan tata cara pengisian skala tersebut. Link *Google Form*:

<https://forms.gle/jJx5yKy9aFYfwwu5>

4.3 Deskripsi Data Penelitian

4.3.1 Data Demografi

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti, maka dapat didapatkan jumlah respon identitas subjek seperti yang tertera di dalam tabel dibawah ini:

Tabel 4.1
Data Demografi

Identitas diri	F	Persentase	Jumlah
Jenis Kelamin			
laki-Laki	147	41,8%	100%
Perempuan	205	58,2%	
Program Studi			
Pendidikan islam	11	3,1%	100%
Pendidikan islam anak usia dini	2	0,6%	
Pendidikan bahasa arab	2	0,6%	
Pendidikan kimia	3	0,9%	
Pendidikan dan sastra bahasa indonesia	40	11,4%	
Pendidikan bahasa inggris	11	3,1%	
Pendidikan matematika	32	9,1%	
Pendidikan biologi	20	5,7%	
Pendidikan jasmani,kesehatan dan rekreasi	120	34,1%	
Pendidikan seni drama,tari&musik	37	10,5%	
Pendidikan akutansi	26	7,4%	
Pendidikan guru sekolah dasar	48	13,6%	
Angkatan			
2016	36	10,2%	100%

2017	164	46,6%	
2018	152	43,2%	
Usia			
18 tahun	2	0,5%	100%
20 tahun	15	4,3%	
21 tahun	116	32,9%	
22 tahun	128	36,4%	
23 tahun	60	17%	
24 tahun	24	6,8%	
25 tahun	7	2,1%	

Berdasarkan hasil tabel diatas dari data demografi menunjukkan terdapat 352 subjek, diantaranya paling tertinggi 205 perempuan atau sebesar 58,2%, dengan program studi terbanyak Pendidikan jasmani,kesehatan dan rekreasi berjumlah 120 atau sebesar 34,1%, serta angkatan 2017 berjumlah 164 atau sebesar 46,6%, dengan usia terbanyak 22 tahun 128 atau sebesar 36,4%.

4.3.2 Deskripsi data

Peneliti membuat deskripsi data penelitian mengenai Hubungan Kecanduan *Game Online* terhadap Interaksi Sosial pada mahasiswa FKIP Universitas Islam Riau. Setelah dilakukan nya penelitian tentang Kecanduan *Game Online* dan Interaksi Sosial, serta memasukkan data tersebut ke dalam tabel *Mc Exel*, peneliti mengolah data menggunakan program *SPSS versi 2.0* sehingga diperoleh pada gambar tabel 4.2 dibawah ini:

Tabel 4.2
Deskripsi Data Penelitian

Variabel Penelitian	Skor X yang diperoleh (Empirik)				Skor X yang diperoleh (Hipotetik)			
	X max	X Min	Mean	SD	X max	X Min	Mean	SD
Kecanduan <i>Game Online</i>	150	30	63,34	25,438	150	30	90	20
Interaksi Sosial	145	62	88,01	10,138	145	29	87	19,33

Berdasarkan dari tabel diatas dapat dilihat bahwa data Hipotetik nilai *Mean* (rata-rata) untuk skala Kecanduan *Game Online* adalah 90 dengan standar deviasi sebesar 20, sedangkan nilai *Mean* (rata-rata) untuk skala Interaksi Sosial adalah 87 dengan standar deviasi 19,33. Apabila dilihat dari data empirik menggunakan program SPSS 2.0 diperoleh *Mean* (rata-rata) untuk skala Kecanduan *Game Online* adalah 62,34 dengan standar deviasi 25,438. Sedangkan *Mean* (rata-rata) untuk skala Interaksi Sosial adalah 88,01 dengan standar deviasi 10,138.

Adapun berdasarkan tabel diatas, maka skor kecanduan *Game Online* dan Interaksi Sosial di buat dengan kategorisasi, yaitu bertujuan untuk mengelompokkan kelompok-kelompok secara berjenjangan menggunakan aspek-aspek yang akan di ukur. Pengelompokkan dilakukan berdasarkan data empirik dari tabel 4.2 dengan rumus kategorisasi pada peneliti ini dapat dilihat pada tabel 4.3 di bawah ini:

Tabel 4.3
Rumus Kategorisasi

Kategori	Rumus
Sangat Tinggi	$X \geq M + 1,5SD$
Tinggi	$M + 0,5 SD \leq X < M + 1,5 SD$
Sedang	$M - 0,5 SD \leq X < M + 0,5 SD$
Rendah	$M - 1,5 SD \leq X < M - 0,5 SD$
Sangat Rendah	$X < M - 1,5 SD$

Keterangan:

M: Mean Empirik

SD: Standar Deviasi

Dapat dilihat dari tabel diatas, untuk variabel skala kecanduan *Game Online* dalam penelitian ini terbagi 5 bagian yaitu: sangat tinggi, tinggi, sedang, rendah, sangat rendah. Kategorisasi dapat dilihat pada tabel 4.4 dibawah ini:

Tabel 4.4
Rentang Kategorisasi Subjek Skala Kecanduan *Game Online*

Kategori	Skor	F	%
Sangat Tinggi	$X \geq 127$	23	6,5%
Tinggi	$76 \leq X < 101$	80	22,7%
Sedang	$51 \leq X < 76$	117	33,2%
Rendah	$25 \leq X < 51$	132	37,5%
Sangat Rendah	$X < 0,2$	0	0

Berdasarkan kategorisasi variabel kecanduan *game online* pada tabel 4.4 menunjukkan sebagian besar subjek memiliki skor kategori rendah, sebanyak 132 dari 352 mahasiswa dengan persentasi 37,5% dan selanjutnya, kategorisasi skor interaksi sosial pada tabel dibawah ini:

Tabel 4.5
Rentang Kategorisasi Subjek Skala Interaksi Sosial

Kategori	Skor	F	%
Sangat Tinggi	$X \geq 113$	19	5,4%
Tinggi	$93 \leq X < 103$	36	10,2%
Sedang	$83 \leq X < 93$	194	55,1%
Rendah	$73 \leq X < 83$	96	27,3%
Sangat Rendah	$X < 63$	7	2,0%

Berdasarkan kategorisasi variabel Interaksi Sosial pada tabel 4.5 menunjukkan sebagian besar subjek memiliki skor kategori sedang, sebanyak 194 dari 352 mahasiswa dengan persentase 55,1%.

4.4 Hasil Analisis Data

4.4.1 Uji Asumsi

Sebelum dilakukan uji hipotesis maka data dapat dahulu dilakukan uji asumsi yang terdiri dari uji normalitas dan uji lineieritas.

4.4.2 Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan bertujuan untuk meneliti apakah data yang sudah diteliti berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas juga dilakukan pada kedua variabel yakni variabel Kecanduan *Game Online* dan Interaksi Sosial dengan menggunakan *SPSS* versi 2.0. Apabila p dari nilai $Z(\text{Kolmogorov-Smirnov}) > 0,05$, maka variabel berdistribusi normal, begitu pun sebaliknya jika p dari nilai $Z(\text{Kolmogorov-Smirnov}) < 0,05$, maka variabel berdistribusi tidak normal (Hadi 2000).

Berdasarkan hasil data yang telah dilakukan didapatkan hasil seperti pada tabel 4.6 di bawah ini:

Tabel 4.6
Hasil Uji Normalitas

Variabel	Signifikan	Keterangan
Kecanduan <i>Game Online</i>	0,003($p < 0,05$)	Tidak Normal
Interaksi Sosial	0,000($p < 0,05$)	Tidak Normal

Berdasarkan dari hasil uji normalitas menunjukkan bahwa variabel Kecanduan *Game Online* memiliki nilai sebesar 0,003 ($p < 0,05$) yang dapat disimpulkan bahwa variabel memiliki nilai yang tidak berdistribusi normal dan variabel Interaksi Sosial memiliki nilai signifikan sebesar 0,000 ($p < 0,05$), yang dapat dilihat bahwa variabel memiliki nilai yang tidak berdistribusi normal. Sehingga uji statistik yang digunakan adalah non parametrik.

4.4.3 Uji Linieritas

Uji linieritas dilakukan bertujuan untuk melihat bentuk hubungan dua variabel penelitian. Uji linieritas menggunakan signifikan (p) dari nilai F (*linierity*) $< 0,05$, maka hubungan antara variabel bebas dan variabel terikat adalah linier. Sebaliknya jika signifikan (p) dari nilai F (*linierity*) $> 0,05$, maka hubungan antara variabel bebas dan variabel terikat

Tabel 4.7
Hasil Uji Asumsi Linieritas

Variabel	Linierity(F)	P	Keterangan
Kecanduan <i>Game Online</i>	142,069	0,000	Linier
Interaksi Sosial			

Berdasarkan dari hasil linieritas, menunjukkan bahwa hasil uji linieritas yang telah dilakukan nilai $F(\text{linierity})$ sebesar 142,069 dengan nilai p 0,000 ($p < 0,05$). Hasil uji linieritas dapat membuktikan bahwa hubungan kedua variabel adalah berpola linier.

4.5 Uji Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban dugaan sementara yang harus diuji kebenarannya (Siregar, 2015). Uji hipotesis yaitu dilakukan untuk mengetahui apakah Hubungan Kecanduan *Game Online* terhadap Interaksi Sosial serta analisis yang digunakan menggunakan teknik *Sperman's Rank Correlations*. Untuk menguji apakah hipotesis diterima atau ditolak, maka perlu dilakukan analisis data seperti pada tabel 4.8 di bawah ini:

Tabel 4.8
Analisis *Sperman's Rank Correlations*

		Interaksi	<i>Game Online</i>
Interaksi	<i>Sperman's</i>	1000	-0,339
	Rho		
	Sig(2-tailed)		0,000
	N	352	
<i>Game Online</i>	<i>Sperman's</i>	-0,339	1000
	Rho		
	Sig(2-tailed)	0,000	
	N	352	

Berdasarkan dari hasil uji korelasi antara Kecanduann *Game Online* dan Interaksi Sosial pada tabel 4.8 dapat disimpulkan pada dasar pengambilan keputusan antara kedua variabel yang memiliki hubungan dengan nilai 0,000 $p < 0,005$ dan nilai koefisien $r = -0,339$ yang artinya berkorelasi ke arah negatif

(variabel yang bergerak berlawanan arah) yang signifikan antara kecanduan *game online* dengan interaksi sosial pada mahasiswa FKIP Universitas Islam Riau. Sehingga semakin tinggi tingkat kecanduan *game online* maka semakin rendah interaksi sosial, sebaliknya semakin tinggi interaksi sosial seseorang maka semakin rendah kecanduan *game online*, dengan demikian hasil uji analisis data dan menyatakan bahwa hipotesis dalam penelitian ini diterima. Terlihat dari nilai koefisien korelasi sebesar $r=0,339$, hal ini menunjukkan jika korelasi jika tingkat hubungannya memiliki korelasi yang cukup kuat.

4.6 Pengujian Korelasi Kecanduan *Game Online* dengan Interaksi Sosial

Tabel 4.9
Hasil Determinasi

Model	R	R Square	Adusted R	Std. Error of the Estimasi
kecanduan <i>game online</i> * interaksi sosial	0,473	0,223	0,764	0,584

Semakin tinggi kecanduan *game online* maka semakin rendah interaksi sosial, semakin rendah interaksi sosial maka kecanduan bermain *game online* akan semakin tinggi. Berdasarkan tabel 4.10 dapat dilihat bahwa uji determinasi memiliki nilai R Square sebesar 0,223 dapat disimpulkan bahwa variabel kecanduan *game online* menyumbang sebesar 22,3%. terhadap interaksi sosial.

4.7 Pembahasan

Hasil penelitian analisis data yang telah dilakukan dengan menggunakan program *SPSS 20.0 for windows*, dapat disimpulkan bahwa terdapat

hubungan yang negatif yang signifikan antara kecanduan *game online* terhadap interaksi sosial pada mahasiswa FKIP Universitas Islam Riau dapat dilihat dengan melihat korelasi *Spearman's Rank Correlations* yang memperoleh koefisien korelasi ($r = -0,339$) dengan nilai $p = 0,000$ ($p < 0,05$).

Hal ini sejalan dengan penelitian Ah Yusuf, dkk (2019) yang menyatakan hubungan *game online* dengan komunikasi interpersonal dan interaksi sosial. Hasil penelitian ini menunjukkan adanya hasil negatif antara *game online* terhadap interaksi sosial, semakin tinggi *game online* maka semakin rendah komunikasi interpersonal yang dihasilkan dengan hasil korelasi $r = 0,152$ dengan nilai signifikan $0,027$ ($p < 0,05$).

Penelitian Nita (2014) Menyatakan bahwa interaksi sosial dengan *game online* memiliki keterkaitan yang negatif. Dimana *game online* sangat berpengaruh untuk pada interaksi sosial, karena ketika seseorang memiliki interaksi sosial yang rendah maka kecanduan bermain *game online* akan semakin tinggi, sebaliknya jika intensitas bermain *game online* sangat rendah maka interaksi sosialnya akan semakin tinggi.

Soeleman (dalam Ayu & Saragih 2016) berpendapat interaksi sosial akan memburuk akibat bermain *game online*. Hal ini sama pada hasil riset yang dilakukan Dewi (dalam Ayu & Saragih 2016) terdapat hubungan negatif yang signifikan terhadap kecanduan bermain *game online* dengan interaksi sosial, semakin tinggi *game online* maka semakin rendah interaksi sosial, sebaliknya semakin tinggi interaksi sosial seseorang maka semakin rendah *game online*.

Berdasarkan uraian diatas, dapat di simpulkan bahwa ada aspek yang berpengaruh pada kecanduan *game online* yaitu aspek *Salience*/Arti aspek dimana bermain *game* menjadi kegiatan yang paling penting dalam kehidupan seseorang dan mendominasi pikirannya keasikan, perasaan, dan perilaku (penggunaan yang berlebihan). Pemain *game* akan selalu berfikir dengan *game online* yang sedang dimainkan, menjadi salah satu hal yang penting baginya, sehingga sebagian besar waktu luangnya akan digunakan untuk bermain *game online*.

Dalam penelitian ini, penulis menyadari terdapat kelemahan dalam penulisan pada penelitian ini di antaranya populasi subjek yang kurang luas mengingat *game online* dimainkan di kalangan remaja maupun dewasa khusus nya di Provisi Riau. Keterbatasan penelitian ini terletak pada metode pengumpulan data juga hanya menggunakan *google form* sehingga mungkin ada unsur yang kurang objektif dalam proses pengisian seperti subjek tidak mengisi sesuai keadaan sebenarnya. Penelitian ini juga menyadari kurangnya jurnal-jurnal hasil penelitian terkait dengan dua variabel tersebut juga sangat terbatas. Meskipun demikian, penelitian ini dianggap penting untuk dapat memahami fenomena kurangnya interaksi sosial pada seseorang yang kecanduan *game online*.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan dari hasil penelitian yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa ada hubungan antara kecanduan *game online* terhadap interaksi sosial pada mahasiswa FKIP Universitas Islam Riau, selain itu adapun arahan yang terdapat di penelitian ini adalah kecanduan *game online* memiliki arah negatif terhadap interaksi sosial itu sendiri. Dimana kecanduan *game online* mempunyai hubungan pada interaksi sosial, karena ketika seseorang memiliki interaksi sosial yang rendah maka kecanduan bermain *game online* akan semakin tinggi sebaliknya jika kecanduan bermain *game online* sangat rendah maka interaksinya akan semakin tinggi.

B. Saran

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan, ada beberapa saran yang di sampaikan oleh peneliti yaitu:

- a. Untuk peneliti selanjutnya yang ingin melakukan penelitian yang lebih luas, dan memikirkan variabel lain yang mempunyai hubungan terhadap interaksi sosial selain *game online*.
- b. Kepada mahasiswa untuk mengurangi kecanduan bermain game saat bersama dengan orang sekitar, dan lebih bisa meningkatkan rasa menghargai satu sama lain.

DAFTAR PUSTAKA

- A Gerungan. (2004). Psikologi Sosial. Bandung: Rafika Aditama
- Ah Yusuf,Ilya Krisnana,Achmad Ibrahim.(2019). *Psychiatry Nursing Journal*. Jurnal Keperawatan Jiwa,1 (2),71-77.
- Anhar, Rahmat. (2014). Hubungan Kecanduan Game Online dengan Keterampilan Sosial Remaja di 4 Game Centre di Kecamatan Klojen Kota Malang. Skripsi. UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.
- Anjasari, dkk (2020). Hubungan Kecanduan Bermain Game Online Terhadap Interaksi Sosial Pada Remaja. E-Jurnal Matematika. Vol, 9(3), Agustus 2020.
- Azwar, S. (2012). Reliabilitas dan Validitas. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Azwar S. (2013). *Sikap Manusia: Teori dan Pengukurannya* . Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Azwar. (2010). *Metode Penelitian*, cetakan ke-X. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Bimo, Walgito.(2007), Psikologi Kelompok, Andi Offset, Yogyakarta
- Buchari, Alma. (2008). Manajemen Corporate dan Strategi Pemasaran Jasa Pendidikan. Bandung: Alfabeta.
- Bungin, Burhan. (2005). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Jakarta: Prenadamedia.
- Charlton, J. P., & Danforth, I. D. W. (2007). Distinguishing addiction and high engagement in the context of online game playing. *Computers in Human Behavior*, 23, 1531-1548.
- Dewi, Nita Puspita. (2014). Hubungan Antara Intensitas Bermain Game Online dengan Interaksi Sosial Pada Remaja. *Jurnal Psikologi*. <http://eprints.ums.ac.id/31789/13/naskahpublikasi.pdf>
- Fauziah, Utin. Hairida. dan Melati, H.A. (2013). “Peningkatan Efektifitas dan Hasil Belajar Siswa Melalui Strategi True Or False Berbantuan Media Flash.” Diakses tanggal 25 April 2016 (<http://jurnal.untan.ac.id/index.php/jpdpb/article/download/6409/6615>).

- Eandra, Ono Shoky. (2019). "Interaksi Sosial Pecandu Game Online Mahasiswi UNRI Kelurahan Tuah Karya Kecamatan Tampan Kota Pekanbaru". *Jom Fisip* 8(2):113.DOI:
<https://jom.unri.acid/index.php/JOMFSIP/article/download/25227/24441>
- Forth, H.D. (2003). *Dasar-Dasar Ilmu Tanah*. Gadjah Mada University Press. Yogyakarta. Hal. 9
- Gerungan, W.A. (2006). *Psikologi Sosial*. Bandung: Eresco.
- Homans,G.C.(1961). *Social Behaviour:its Elementary Form*. New York:Harcourt, Brace & world
- Homans. (dalam jurnal Ali 2004:87). *Interaksi Siswa Rintisan Sekolah Bertaraf Internasional (RSBI) Dalam Memaknai Simbilitasnya: Universitas Sumatra Utara*
- Hong, J-C. & Liu, M-C. (2003). A study on thinking strategy between experts and novices of computer games. *Computer in Human Behavior*, 19, 245-58.
<http://www.nickyee.com/hub/addiction/home/html>.
- Hurlock. (2008). *Psikologi Perkembangan*. Jakarta : Erlangga Press
- Husein, Umar. (2011). *Metode Penelitian Untuk Skripsi dan Tesis Bisnis Edisi 11*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Koentjaraningrat. (2009). *Pengantar Ilmu Antropologi*. Jakarta:RinekaCipta.
- Kuss, D.J and Griffiths, M.D. (2012)."Adolescent Online Gaming Addiction". *Jurnal of Education and Health*.**30** (1)
- Lemmens, J. S., Valkenburg, P. M., & Peter, J. (2009). Development and validation of a game addiction scale for adolescents. *Media Psychology*, 12(1), 77–95.
<https://doi.org/10.1080/15213260802669458>
- Nisriyana, Ela. (2007). *Hubungan Interaksi Sosial dalam Kelompok Teman Sebaya dengan Motivasi Belajar Siswa Kelas IX di SMP Negeri I Pegandon Tahun Pelajaran 2006/2007*. Skripsi. Universitas Negeri Semarang.
- Pande, NP,AM & Marheni. (2015). *Hubungan kecanduan game online dengan prestasi belajar siswa smp negeri 1 kuta*. Vol2 No2: 163-171

- Park, E.J., Kim, E.Y., Forney, J.C. (2005) . A structural model of fashion-oriented impulse buying behavior. *Journal of Fashion Marketing and Management*, Vol. 10 No. 4, pp. 433-446 and *Behavior*. Vol 1. No. 3 : 237-244.
- Partowisastro, R.(2003). Perbandingan konsep diri dan Interaksi Sosial anak-anak remaja WNI asli dengan keturunan Tionghoa. Laporan Penelitian. Yogyakarta : Fakultas Psikologi UGM.
- Santoso, G.(2004). *Ergonomi Manusia, Peralatan dan Lingkungan*. Cetakan I. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Saputra, Dwi Ardian.(2020). Interaksi Sosial Remaja Kecanduan Game online di Desa Singosaren. Skripsi. Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Ponorogo: Fakultas Ushuluddin, Adab, dan Dakwah.
- Sargent, J.R., L.A. McEvoy, D. Tocher, and A. Estevez. (1999). Recent developments in the essential fatty acid nutrition of fish. *Aquaculture*, 177: 191-199.
- Sari, Purnama Dewi.(2021). Hubungan Antara Kecanduan *Game Online* dengan Interaksi Sosial pada Mahasiswa yang Bermain *Game Online X* di Kota Padang dalam *Journal Socio Humanus* Vol. 3 No.1 (halaman 33-42):Universitas Negeri Padang.
- Sarwono. (2009). *Buku Acuan Nasional pelayanan kesehatan meternal dan neonatal*, Jakarta.YBP-SP
- Setiaji. (2016). Hubungan Kecanduan *Game Online* dan Keterampilan Sosial pada Pemain *Game Dewasa Awal* di Jakarta Barat. *Jurnal Psikologi Psibernetika*. Vol.9No2, <https://journal.ubm.ac.id/index.php/psibernetika/article/download/460/442>
- Simorangkir. (2020). Faktor Faktor Interaksi Sosial pada Mahasiswa Fakultas Teknik di Universitas Medan Area. *Skripsi*. Fakultas Psikologi Universitas Medan Area.
- Siregar. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Soerjono, Soekanto. (2005). *Sosiologi Suatu Pengantar*, Rajawali, Rajawali Press, Jakarta
- Sugiono. (2011). *Metode kualitatif kuantatif R&D* Alfabeta
- Sugiyono & Agus Susanto.(2015). *Cara Mudah Belajar SPSS & Lisrel*. CV. Alfabeta: Bandung

Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta

Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kualitatif*: Bandung:Alfabeta.

Wijayanti, T. W. (2013). *Motif dan Adiksi Pemain Game Online: Studi Deskripsif Tentang Motif dan Adiksi Pemain Game Online Dragon Nest di Surabaya*. Media Commonline. Surabaya: Universitas Airlangga. Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik. 2 (1), 1-11.

Yee, N. (2002). *Ariadne-Understanding MMORPG Addiction*.

Young, K. S.(2009). *Internet Addiction: The Emergence Of A New Clinical Disorder*. Cyber Psychology

