Pubmedia Journal of Islamic Psychology: Volume 1, Number 2, 2024, *Page*: 1-13

Intensitas Bermain Game Online dan Keterampilan Sosial Remaja di Sidoarjo

Mochamad Rizal Alfianto, Hazim*

Program Studi Psikologi, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia; hazim@umsida.ac.id

Abstrak: Penelitian ini menyelidiki hubungan antara intensitas bermain game online dan keterampilan sosial di kalangan remaja di Sidoarjo, dengan menggunakan metode korelasional kuantitatif. Data dikumpulkan dengan menggunakan skala yang mengukur intensitas bermain game dan dimensi keterampilan sosial. Sampel terdiri dari 206 anggota dari komunitas Mobile Legends Sidoarjo di Facebook. Hasil dari analisis regresi linier sederhana menunjukkan hubungan negatif yang signifikan ($F = 10.869$, $p < 0.001$) antara intensitas bermain game online dan keterampilan sosial remaja. Intensitas bermain game online menjelaskan 5,1% dari varians dalam keterampilan sosial, menunjukkan bahwa faktor-faktor lain berkontribusi secara signifikan terhadap kompetensi sosial remaja. Temuan ini menggarisbawahi perlunya pendekatan yang seimbang dalam memahami dan mempromosikan perkembangan sosial yang positif di tengah meningkatnya aktivitas bermain game online di kalangan remaja.

Kata Kunci: game online, remaja, keterampilan sosial, studi korelasional kuantitatif, Mobile Legends

*Correspondence: Hazim
Email: hazim@umsida.ac.id

Received: 17-07-2024
Accepted: 24-07-2024
Published: 31-07-2024

Copyright: © 2024 by the authors. Submitted for open access publication under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution (CC BY) license (http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).

Abstract: *This study investigates the relationship between online gaming intensity and social skills among teenagers in Sidoarjo, employing a quantitative correlational method. Data was collected using scales measuring gaming intensity and social skills dimensions. The sample consisted of 206 members from the Mobile Legends Sidoarjo community on Facebook. Results from simple linear regression analysis indicate a significant negative relationship ($F = 10.869$, $p < 0.001$) between online gaming intensity and teenagers' social skills. The intensity of online gaming explains 5.1% of the variance in social skills, suggesting that other factors contribute significantly to adolescents' social competence. These findings underscore the need for balanced approaches in understanding and promoting positive social development amidst increasing online gaming activities among youth.*

Keywords: *online gaming, teenagers, social skills, quantitative correlational study, Mobile Legends*

Pendahuluan

Social skills merupakan dasar dari intelegensi interpersonal. Intelegensi interpersonal sendiri adalah suatu kemampuan yang dimana seseorang mampu memahami atau peka terhadap perasaan orang lain. Menurut Caldarella & Merrel (1997) *social skills* atau keterampilan sosial adalah kemampuan yang penting untuk dimiliki oleh setiap orang. Kita sebagai manusia tak luput dari kehidupan bermasyarakat dengan lingkungan sekitar kita, maka dari itu kemampuan kita dalam berinteraksi dengan lingkungan sosial menjadi suatu tuntutan yang sangat penting agar kita mampu beradaptasi serta mampu menjalin suatu hubungan sosial dengan orang lain. Selain itu Lynch & Simpson (2010) menjelaskan bahwa kemampuan seseorang dalam menunjukkan perilaku yang sesuai dengan lingkungan

sosialnya dan mampu beradaptasi serta berinteraksi dengan lingkungan sosialnya tersebut merupakan apa yang disebut sebagai keterampilan social (Rizal & Pratiwi, 2022). Dalam penjelasan tersebut yang dimaksud dengan keterampilan sosial yang sangat penting antara lainnya seperti halnya kesanggupan seseorang dalam berkomunikasi, membangun koneksi dengan lingkungan sosialnya, mampu menghargai pendapat orang lain, tidak memaksakan kehendak dan mau menerima masukan dan kritik dari orang lain, serta sanggup untuk berperilaku sesuai dengan norma dan aturan yang berlaku (Lubis, 2022).

Di Negara Jepang terdapat fenomena social withdrawal atau yang biasa disebut dengan istilah *Hikikomori* yang dimana *hikikomori* merupakan suatu perilaku atau kondisi mengasingkan diri tanpa mengikuti kegiatan atau interaksi sosial di lingkungan sekitarnya selama berbulan-bulan. Sehingga dapat dikatakan seorang *hikkikomori* tidak memiliki keinginan untuk sekolah, bekerja serta melakukan interaksi sosial dengan orang lain diluar anggota keluarganya (Irvansyah, 2014). Adapun beberapa faktor yang mempengaruhi seseorang menjadi hikikomori antara lainnya adalah : 1) faktor keluarga, kurangnya kasih sayang, tuntutan dari orang tua serta kurangnya kasih sayang dapat memicu seseorang menjadi hikikomori; 2) faktor lingkungan sekolah, terjadinya bullying di lingkungan sekolah dapat memicu seseorang menjadi menutup diri dan enggan untuk pergi ke sekolah; 3) faktor individu, dimana ketika seseorang terbiasa mengurung diri dalam kamar dengan menonton televisi atau bermain *game* dan dilakukan secara terus menerus akan membuat seseorang untuk sulit mejalin hubungan sosial dan menjadi terbiasa menyendiri (Grattia, 2023). Selain itu, di Indonesia terdapat fenomena dimana anak – anak mengalami kesulitan dalam berinteraksi selama kegiatan diluar rumah. Ahli Psikososial dan perilaku menyebutkan bahwa munculnya permasalahan yang terjadi pada anak dan remaja ini seringkali terjadi karena kurangnya perhatian, menjadi ketergantungan dengan orang lain, mudah terdistraksi dan ketergantungan dengan gadget (Fadli, 2022).

Seperti yang telah dijelaskan sebelumnya bahwa penggunaan gadget yang berlebihan dapat memicu seseorang menjadi kecanduan serta dapat mempengaruhi kemampuan sosial seseorang. Dalam survei yang dilakukan kepada anak-anak dari 34 provinsi di Indonesia oleh ahli adiksi perilaku dr. Kristiana Seste menunjukkan bahwa 19,3% remaja dan 14,4% dewasa muda mengalami peningkatan durasi online dari 7,27 jam menjadi 11,6 jam per hari. Dr. Seste mengatakan sebagian besar waktu yang digunakan adalah untuk bermain *game online* serta media social (CNN Indonesia, 2021). Tingginya intensitas bermain *game online* akan dapat menimbulkan efek kecanduan pada remaja serta memberikan dampak yang tidak baik, adapun dampak negatif akibat intensitas bermain *game online* yang tinggi hingga menjadi kecanduan antara lainnya adalah remaja akan kesulitan dalam menentukan skala prioritas dalam kehidupan sehari-harinya, munculnya perilaku asocial atau menutup diri dari aktivitas sosial, serta menurunnya kemampuan akademik remaja tersebut (Kurniawan, 2017).

Subyek dalam penelitian ini adalah anggota grup komuitas *gaming* pada *platform facebook* yang bernama *Mobile Legends* Sidoarjo. Game yang dimainkan merupakan jenis *game MOBA (Multiplayer Online Battle Arena).* Yang dimana dalam *game* multiplayer ini pengguna akan bermain secara berkelompok yang bejumlahkan 5 orang dan akan melawan kelompok musuh dengan jumlah yang sama. Rerata usia yang menjadi anggota komunitas tersebut sangatlah beragam mulai dari remaja berusia 12 tahun sampai dengan dewasa

berusia diatas 25 tahun. Akan tetapi dalam penelitian ini peneliti hanya mengambil subyek remaja dengan usia 12-20 tahun.

Dalam wawancara yang dilakukan oleh peneliti secara online pada 10 anggota komunitas *Mobile Legends* Sidoarjo di *platform* social media Facebook tersebut yang dimana peneliti mengambil sampel yakni remaja berusia 12-20 tahun yang tinggal di Sidoarjo. wawancara tersebut dilakukan oleh peneliti berdasarkan 5 dimensi paling umum yang terdapat dalam keterampilan sosial menurut Caldarella & Merrell (1997), kemampuan dalam membangun hubungan positif antara teman sebaya (*peer relations*), Kemampuan dalam manajemen diri (*self-management*), Kemampuan akademik (*Academic*), Sikap patuh (*Compliance*), Perilaku asertif (*Assertion*). Dari hasil wawancara yang dilakukan peneliti menunjukkan anggota komunitas tersebut sering kali merasa kesulitan dalam berinteraksi sosial secara langsung, muncul perasaan tidak nyaman ketika berinteraksi dengan teman sebaya di lingkungan kelas, sering lupa mengerjakan tugas sekolah karena terlalu lama bermain *game*, serta kesulitan dalam mengontrol diri untuk enggan bermain *game online* dalam sehari. Pernyataan tersebut tentu bertentangan dengan kelima aspek keterampilan sosial menurut Caldarella & Merrell (1997).

Dalam penjelasan Sunarto dan Hartono (2002) menyatakan bahwa kemampuan atau keterampilan sosial remaja ditentukan dari beberapa hal yang menentukan kepribadian dalam diri remaja tersebut baik secara internal yakni dari dalam diri remaja itu sendiri maupun secara eksternal yakni dari lingkungan hidup remaja tersebut. Faktor internal antara lain adalah kondisi jasmani dan rohani yang baik dan sehat, kemampuan akademik yang baik, pengalaman positif, dan kemampuan remaja dalam menanggapi dan menyelesaikan suatu masalah atau konflik agar terciptanya kemampuan atau keterampilan sosial yang baik di lingkungan sekitarnya. Sedangkan faktor eksternal, yaitu bentuk pola asuh orang tua, keharmonisan antar anggota keluarga sehingga terciptanya lingkungan atau suasana yang penuh cinta dan kasih sayang, selain itu peran masyarakat sekitar, lingkungan belajar seperti sekolah, budaya serta agama apabila berjalan selaras maka dapat menjadi indikasi keterampilan sosial yang baik bagi remaja tersebut (Rahmat, 2014).

Penjelasan tersebut sejalan dengan pendapat Samanci yang dimana samanci mejelaskan bahwa adapun beberapa faktor yang mempengaruhi keterampilan sosial remaja antara lain sebagai berikut, 1) Keluarga, Lingkungan keluarga yang baik akan membawa pengaruh positif bagi perkembangan kemampuan sosial remaja antara lain seperti dukungan positif dari keluarga, quality time bersama keluarga, komunikasi positif antara orang tua dan anak, serta terbentuknya lingkungan yang aman dan nyaman dalam lingkup keluarga tersebut; 2) Sekolah, Selain lingkungan keluarga lingkungan sekolah menjadi salah satu faktor penting serta sangat berpengaruh dalam perkembangan kemampuan sosial remaja yang meliputi aktivitas belajar di dalam kelas, komunikasi positif antara guru dengan siswa, lingkungan kelas yang demokratis, pemaparan materi atau teknik pembelajaran yang baik dan nyaman serta adanya upaya untuk mengurangi stress pada siswa ketika dalam masa ujian; 3) Lingkungan dan masyarakat, Selain itu lingkungan dan masyarakat sekitar juga berpengaruh terhadap perkembangan kemampuan sosial remaja yang meliputi banyaknya waktu yang digunakan dalam bersosialisasi dengan teman, keikutsertaan individu dalam kegiatan sosial di lingkungan sekitarnya dan lain sebagainya (Virlia & Setiadji, 2016).

Menurut Caldarella & Merrel (1997) keterampilan sosial merupakan kemampuan yang amat penting untuk dimiliki oleh setiap orang. Dalam lingkup masyararakat atau sosial, kemampuan seseorang dalam berinteraksi dengan lingkungan sosial menjadi suatu tuntutan yang sangat penting agar mampu beradaptasi serta mampu menjalin suatu hubungan sosial yang baik dengan orang lain. Kemampuan atau keterampilan sosial adalah suatu bentuk kemampuan sesorang dalam mengekspresikan perilaku yang sesuai dengan norma sosial serta mampu dalam beradaptasi dengan mudah di lingkungan sosialnya (Rizal & Pratiwi, 2022). Caldarella & Merrel menyebutkan terdapat 5 aspek umum dalam kemampuan atau keterampilan sosial antara lain : (a) hubungan positif antara teman sebaya (*Peer relation*), hal ini ditunjukkan pada hubungan positif serta perilaku positif pada teman sebaya seperti kemauan untuk memberikan pendapat dan nasehat pada orang lain, serta kemauan untuk menawarkan dan menerima bantuan dari orang lain; (b) Kemampuan dalam manajemen diri (*Self-management*), kondisi emosional remaja yang baik ditunjukkan pada kemampuan seorang remaja tersebut dalam mengelola emosinya, mampu menerima dan mengikuti peraturan serta batasan – batasan yang ada, serta menerima kritikan dan nasehat dari orang lain; (c) Kemampuan akademik (*Akademic*), hal ini ditunjukkan pada kemampuan seseorang dalam menyelesaikan atau memenuhi tugas mandiri, serta mengikuti arahan dan menghormati para tenaga pendidik dengan baik dan sopan; (d) Sikap patuh (*Compliance*), hal ini ditunjukkan pada kemampuan seseorang dalam mengikuti pelajaran dan harapan, serta menggunakan waktu dengan baik; (e) Perilaku assertive (*Assertion*), kemampuan seseorang dalam bercakap, mengakui kesalahan serta berani mengajak orang lain untuk ikut berinteraksi (Hadi et al., 2018).

Penjelasan tersebut berkitan dengan pernyataan Elksnin (1999) yang menjelaskan bahwa keterampilan sosial memiliki beberapa ciri antara lainnya adalah : 1) Perilaku interpersonal, dimana perilaku seseorang berkaitan dengan interaksi sosial dalam menjalin suatu hubungan pertemanan atau persahabatan; 2) Perilaku yang berkaitan dengan diri sendiri, merupakan bentuk perilaku yang mampu mengontrol diri dalam situasi sosial; 3) Perilaku dalam lingkup akademik, yaitu perilaku atau sikap yang berhubungan dengan kemampuan belajar atau akademik; 4) Penerimaan teman sebaya, yang dimana individu mampu berhubungan dengan aktivitas-aktivitas bersama teman sebayanya, sebagai contoh saling bertukar informasi, saling tolong menolong dan lain sebagainya; 5) Kemampuan dalam berkomunikasi, merupakan kemampuan atau keterampilan individu dalam menjalin suatu hubungan baik dengan lingkup sosialnya (Erizka et al., 2019). Dari penjelasan tersebut dapat diketahui bahwa keterampilan atau kemampuan sosial seorang remaja akan terasah apabila seorang remaja tersebut mampu berinteraksi dengan lingkungan sosialnya. Akan tetapi dari permasalahan yang ditemukan oleh peneliti pada komunitas *game Mobile Legends* Sidoarjo pada *platform facebook* terdapat permasalahan yang bertentangan dengan kelima aspek keterampilan sosial yang dijelaskan tersebut.

Game online merupakan sebuah jenis permainan atau alat rekreasi yang dimana diperlukannya jaringan internet dan media seperti komputer atau *gadget*. Selain itu *game online* dapat dimainkan oleh lebih dari satu pemain atau *multiplayer* serta dapat dimainkan kapanpun dan dimanapun. *Game online* dapat memberikan dampak positif serta negatif. Namun dampak negatif pada *game online* seringkali menjadi sorotan, dikarenakan seseorang dengan kecanduan *game online* memiliki kecenderungan untuk menghabiskan

waktunya untuk bermain *game online* sehingga berdampak pada kehidupan sosial, prestasi akademik, serta kontrol diri (Dewi, 2014; Fernando, 2018). Penggunaan *gadget* serta bermain *game online* yang berlebihan akan mengakibatkan seseorang menjadi kecanduan, pernyataan tersebut berkaitan dengan penjelasan Cowie (1994) bahwa tingginya intensitas bermain *game online* dapat meningkatkan resiko kecanduan bagi seseorang, tingginya intensitas bermain *game online* ditentukan pada dua aspek yaitu kuantitas dan aktivitas. Kuantitas, merupakan seberapa lama waktu yang digunakan untuk bermain *game online*, dan aktivitas, merupakan seberapa sering atau seberapa tinggi tingkat frekuensi seseorang dalam melakukan aktivitas bermain *game online* (Kartini, 2016). Pada hasil penelitian yang dilakukan oleh Rahmat Anhar pada tahun 2014 menunjukkan bahwa tingkat keterampilan sosial remaja di kecamatan Klotjen kota malang tergolong rendah dikarenakan tingkat intesitas bermain *game online* yang tinggi (Rahmat, 2014).

Dalam penelitian yang dilakukan oleh Erizka et al (2019) menunjukkan bahwa terdapat hubungan negatif antara intensitas bermain *game online* dengan keterampilan sosial pada siswa MAN 3 kota Banda Aceh yang artinya tingginya intensitas bermain *game online* dapat berpengaruh pada keterampilan sosial siswa. Selain itu dalam penelitian Efastri et al (2022) menunjukkan bahwa adanya perbedaan kemampuan bersosialisasi yang dimana anak dengan kecanduan gadget memiliki kemampuan sosialisasi yang rendah. Dalam penjelasan Chen & Chang (2008) (dalam Pinasti & Khourunnisa, 2022) menjelaskan bahwa Apabila seseorang mengalami kecanduan dengan *game online* maka orang tersebut akan menjadikan *game online* sebagai prioritas dalam hidupnya orang tersebut akan kehilangan kontrol diri, menggunakan seluruh waktunya hanya untuk bermain *game online* sehingga akan mempengaruhi kesehatan pada tubuhnya, mengalami halusinasi, serta berpengaruh pada hubungan sosialnya. Hal tersebut berkaitan dengan penjelasan Rahmawati (2020) yang juga menjelaskan bahwa apabila seseorang telah kecanduan dengan *game online* maka akan mempengaruhi kepribadian seseorang tersebut, sehingga akan muncul dorongan atau keinginan untuk bermain *game online* secara terus menerus dan kesulitan dalam mengontrol diri yang dimana akan memunculkan permasalahan dalam diri seseorang tersebut seperti mengasingkan diri dari masyarakat, pengabaian pekerjaan, dan ketidak mampuan dalam mengontrol diri. Dari penjelasan tersebut tentu bertentangan dengan kelima aspek keterampilan sosial menurut Caldarella & Merrell (1997).

Dari penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa beberapa subjek penelitian merupakan siswa akan tetapi sangat jarang penelitian serupa dilakukan pada anggota komunitas *gaming* terlebih lagi di daerah Sidoarjo. Hal ini menjadi dorongan bagi peneliti untuk melakukan penelitian serupa dengan subjek penelitian yang berbeda yakni remaja pada anggota komunitas *game Mobile Legends Sidoarjo* di usia 12-20 tahun. yang dimana usia tersebut juga rentan akan terjadinya penurunan kemampuan sosialnya dikarenakan tingginya intensitas bermain *game online* seperti yang telah dijelaskan dalam survei yang dilakukan kepada penduduk dari 34 provinsi di Indonesia oleh ahli adiksi perilaku dr. Kristiana Seste menunjukkan bahwa 19,3 persen remaja dan 14,4 persen dewasa muda mengalami peningkatan durasi online dari 7,27 jam menjadi 11,6 jam per hari. Dr. Seste mengatakan sebagian besar waktu yang digunakan adalah untuk bermain *game online* serta media social (CNN Indonesia, 2021). Selain itu dari hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti pada remaja anggota komunitas *gaming* di *platform facebook* di Sidoarjo

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. Walaupun terdapat penelitian serupa dan juga telah dilakukan kepada subjek remaja akan tetapi penelitian tersebut tidak dilakukan di provinsi jawa timur terlebih lagi di kota Sidoarjo. Dari beberapa fenomena serta penjelasan tersebut mendorong peneliti untuk melakukan penelitian dengan tujuan untuk mengetahui apakah tingkat intensitas bermain *game online* berpengaruh pada keterampilan sosial remaja di Sidoarjo dengan hipotesis bahwa intensitas bermain *game online* memiliki hubungan negatif dengan keterampilan sosial remaja di Sidoarjo.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif. Pendekatan ini merupaka model penelitian yang berusaha untuk menghasilkan data konkrit, serta data penelitian yang berupa angka, alat uji perhitungan diukur dengan perhitungan statistik, sesuai dengan permasalahan yang diteliti untuk menghasilkan kesimpulan (Sugiyono, 2019). Desain penelitian yang digunakan adalah kuantitatif korelasional, yang dimana penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui apakah terdapat hubungan negatif antara tingkat intensitas bermain *game online* dengan keterampilan sosial remaja di Sidoarjo. Penelitian ini dilakukan secara *online* dan kuesioner dibagikan pada beberapa grup atau komunitas gaming di *platform* media sosial *facebook.* Pengumpulan data penelitian dilakukan selama 3 (tiga) bulan sejak bulan Oktober tahun 2023 sampai Desember tahun 2023.

Populasi dalam penelitian ini adalah anggota grup atau komunitas *gaming* di Sidoarjo pada *platform facebook* yang berjumlahkan 850 anggota. Teknik pengambilan sampel menggunakan teknik *purposive sampling*. *purposive sampling* adalah suatu teknik yang digunakan untuk menentukan suatu sampel dalam penelitian yang dimana sampel tersebut ditentukan berdasarkan kriteria khusus yang ditentukan oleh peneliti sehingga sesuai untuk digunakan sebagai sampel (Sugiyono, 2019). Subyek penelitian yang digunakan berjumlah 206 responden yang dimana jumlah tersebut berdasarkan tabel penentuan sampel yang dikembangkan oleh Stephen Isaac dan William B. Michael (1981) dengan taraf kesalahan 10% selain itu dalam teori yang disampaikan Sugiyono (2013) menjelaskan bahwa dalam penelitian responden yang dibutuhkan dalam penelitian kuantitatif setidaknya berjumlah dengan kisaran 30 - 500 responden. Seluruh responden yang digunakan dalam penelitian ini berdasarkan kriteria yang telah disusun peneliti yakni sebagai berikut, 1) Seorang remaja dengan usia 12-20 tahun, 2) Aktivitas bermain *game online* > 3 jam sehari, 3) Tinggal di kabupaten sidoarjo.

Pengumulan data dalam penelitian ini berupa skala keterampilan sosial yang dimana peneliti mengadaptasi berdasarkan aspek-aspek keterampilan sosial menurut Caldarella & Merrel (1997:55), dan skala intensitas bermain *game online* penelititi menyusun skala berdasarkan aspek-aspek intensitas bermain *game online* menurut Cowie (1994),

terdapat dua aspek intensitas bermain *game online* menurut Cowie yaitu, kuantitas dan aktivitas. Kuantitas merupakan durasi waktu yang digunakan dalam bermain *game online* dan aktivitas yang dimana merupakan frekuensi atau seberapa sering seseorang tersebut bermain *game online*. Setelah dilakukan uji validitas dan reliabilitas skala intensitas bermain *game online* menunjukkan nilai reliabilitas yang ditunjukkan berdasarkan nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0,620 serta indeks validitas dengan kisaran nilai antara 0,319 sampai dengan 0,504. Selain itu pada skala keterampilan sosial menunjukkan nilai reliabilitas yang berdasarkan nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0,978 dan indeks validitas dengan kisaran antara 0,571 sampai dengan 0,825.

Dalam penelitian ini teknik analisis data bertujuan untuk mengetahui hubungan intensitas bermain *game online* pada remaja anggota komunitas *game online* di *platform facebook*. Teknik analisis data yang digunakan dalam pengolahan data dalam penelitian ini antara lain adalah Uji Normalitas, Uji normalitas data adalah suatu aktivitas pengujian data yang dimana hal ini dilakukan untuk mengetahui data yang digunakan dari setiap variabel berdistribusi normal atau tidak normal. Suatu variabel dapat dikatakan berdistribusi normal apabila nilai taraf signifikansi hitung lebih tinggi atau sama dengan taraf signifikansi 0,05 (sig > 0,05) (Hidayat, 2013); Uji Linearitas, Uji linieritas dilakukan untuk mengetahui apakah variabel bebas terdapat hubungan yang linier dengan variabel terikat. Untuk menguji linieritas dalam data penelitian ini peneliti membandingkan nilai *Deviation from Linearity* dengan bantuan program *IBM SPSS Statistics* 25, dengan taraf signifikansi 0,05. Apabila nilai taraf signifikansi hitung lebih tinggi atau sama dengan taraf signifikansi 0,05 maka hubungan kedua variabel adalah linier (sig > 0,05). Akan tetapi apabila sebaliknya nilai signifikansi lebih rendah dari 0,05 maka hubungan kedua variabel tidak linier (sig < 0,05); Uji Hipotesis, Pengujian hipotesis bertujuan untuk mengetahui hubungan antara intensitas bermain *game online* dengan keterampilan sosial remaja di Sidoarjo. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan teknik analisis regresi sederhana.

Hasil dan Pembahasan

A. Hasil Penelitian

Setelah seluruh data telah dikumpulkan hingga lengkap peneliti menguji distribusi data dari kedua variabel penelitian yaitu dengan menguji normalitas data tersebut, peneliti menggunakan uji normalitas *Kolmogorov-Smirnov*. uji normalitas dilakukan dengan menggunakan aplikasi *IBM SPSS Statistics 25.* Berikut ini hasil uji normalitas dalam penelitian ini:

Tabel 1. Hasil Uji Normalitas Data

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		
		Unstandardized Residual
N		206
Normal Parameters[a,b]	Mean	0.0000000
	Std. Deviation	1.63501513

Most Extreme Differences	Absolute	0.062
	Positive	0.033
	Negative	-0.062
Test Statistic		0.062
Asymp. Sig. (2-tailed)		.055[c]

Berdasarkan hasil uji normalitas yang telah dilakukan dapat diketahui bahwa nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)* sebesar 0.055 yang dimana nilai tersebut lebih dari 0.05 maka dari itu dapat disimpulkan bahwa distribusi data dalam penelitian ini dapat dikatakan berdistribusi normal.

Tabel 2. Hasil Uji Linearitas

ANOVA Table

			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Keterampilan Sosial * Intensitas Game Online	Between Groups	(Combined)	22984.930	17	1352.055	2.076	0.009
		Linearity	7349.672	1	7349.672	11.285	0.001
		Deviation from Linearity	15635.258	16	977.204	1.500	0.103
	Within Groups		122435.618	188	651.253		
	Total		145420.549	205			

Tujuan dilakukannya uji linearitas adalah untuk menentukan apakah terdapat hubungan yang linear antara variabel terikat dengan variabel bebas. Selain itu kedua variabel akan dikatakan berhubungan linear apabila memiliki nilai p kurang dari 0,05 dan begitupun sebaliknya apabila nilai p lebih dari 0,05 maka dikatakan variabel dalam penelitian tersebut tidak berhubungan linear [18]. Dari hasil uji linearitas yang dilakukan oleh peneliti dapat diketahui bahwa nilai signifikansi *Linearity* menunjukkan nilai 0,001 yang dimana nilai tersebut kurang dari 0,05. Sesuai dengan pernyataan sebelumnya maka dari itu dapat disimpulkan bahwa kedua variabel dalam penelitian ini memiliki hubungan yang linear.

Tabel 3. Hasil Uji Hipotesis Regresi Linear Sederhana

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

Tabel 4. 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

Pada tabel 3 diatas dapat diketahui bahwa nilai F hitung = 10,869 dengan tingkat signifikansi sebesar 0,001 yang dimana nilai tersebut kurang dari 0,05. Dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh variabel intensitas bermain *game online* (X) teradap variabel keterampilan sosial (Y). Maka dapat dikatakan bahwa semakin tinggi intensitas bermain *game online* maka akan mempegaruhi keterampilan sosial remaja. Selain itu pada tabel 4 dapat diketahui bahwa nilai *R Square* 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. Samanci menjelaskan bahwa terdapat beberapa faktor lain yang mempengaruhi keterampilan sosial remaja antara lain adalah pengaruh positif dalam keluarga, lingkungan sekolah, serta lingkungan masyarakat sekitar (Virlia & Setiadji, 2016).

B. Pembahasan

Hasil analisis dari penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat hubungan negatif antara intensitas bermain *game online* dengan keterampilan sosial remaja di kabupaten Sidoarjo. Maka dari hasil analisis tersebut dapat dikatakan bahwa semakin tinggi tingkat intensitas bermain *game online* maka akan semakin rendah keterampilan sosial remaja tersebut begitupun sebaliknya hal ini ditunjukkan pada hasil uji hipotesis yang menunjukkan nilai F hitung = 10,869 dengan tingkat signifikansi sebesar 0,001 yang dimana nilai tersebut kurang dari 0,05. Selain itu dalam uji determinasi menunjukkan nilai kontribusi intensitas bermain *game online* terhadap keterampilan sosial yakni sebesar 5,1%

sedangkan sisanya dipengaruhi oleh variabel atau faktor-faktor lain. Penelitian ini sejalan dengan hasil penelitian sebelumnya yang dimana menjelaskan bahwa terdapat hubungan negatif antara intensitas bermain *game online* dengan keterampilan sosial remaja (Rizal & Pratiwi, 2022; Lubis, 2022; Rahmat, 2014; Erizka et al., 2019; Dewi, 2014).

Tingginya intensitas bermain *game online* akan mengakibatkan seseorang menjadi kecanduan, hal tersebut berhubungan dengan aspek intensitas bermain *game online* menurut Cowie (1994) yaitu kuantitas, merupakan seberapa lama waktu yang digunakan untuk bermain *game online*, dan aktivitas, merupakan berapa sering atau seberapa tinggi tingkat frekuensi seseorang dalam melakukan aktivitas bermain *game online* (Kartini, 2016). Hal tersebut pula yang mempengaruhi kemampuan sosial seseorang, semakin tinggi intensitas bermain *game online* maka kemampuan sosial seseorang akan semakin rendah (Efastri et al., 2022).

Dari penjelasan tersebut memiliki kesamaan dengan teori yang dijelaskan Kurniawan (2017) yang dimana dalam penjelasannya seseorang dengan intensitas bermain *game online* yang tinggi akan memberikan dampak negatif salah satunya adalah mendorong seorang remaja untuk berperilaku asosial atau menutup diri dari lingkungan sosialnya pernyataan tersebut bertolak belakang dengan salah satu ciri-ciri keterampilan sosial menurut Elksnin (1999) yaitu perilaku interpersonal, dimana perilaku seseorang berkaitan dengan interaksi sosial dalam menjalin suatu hubungan pertemanan atau persahabatan. Selain itu dalam penjelasan Grattia (2023) tingginya intensitas bermain *game online* menjadi salah satu faktor yang dapat memperburuk keterampilan sosial seseorang. Maka dari itu dapat dikatakan bahwa intensitas bermain *game online* berpengaruh pada keterampilan sosial remaja. akan tetapi dari hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai kontribusi intensitas bermain *game online* sebesar 5,1% sedangkan sisanya 94,9% dipengaruhi oleh variabel atau faktor lain.

Hal tersebut berhubungan dengan teori samanci yang dikutip dalam jurnal penelitian Virlia & Setiadji (2016) yang menjelaskan bahwa terdapat faktor-faktor lain yang mempengaruhi keterampilan sosial remaja selain intensitas bermain *game online* yaitu faktor keluarga, lingkungan sekolah, dan lingkungan masyarakat. Hal tersebut memiliki kesamaan dengan penjelasan Grattia (2023) yang menjelaskan bahwa hubungan positif dalam keluarga dan juga perilaku *bullying* di lingkungan sekolah juga dapat mempengaruhi keterampilan sosial remaja.

Dari hasil analisis uji determinasi yang dilakukan peneliti menunjukkan bahwa intensitas bermain *game online* mempengaruhi keterampilan sosial dengan nilai sebesar 5,1%. Hal tersebut berkaitan pada penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Rahmat Anhar (2014) yang dimana dalam penelitian tersebut menunjukkan bahwa terdapat hubungan negatif antara intensitas bermain *game online* dengan keterampilan sosial remaja di Klojen Malang hal ini di tunjukkan pada hasil koefisien korelasi yang menunjukkan nilai sebesar 0.192 yang dimana dalam penelitian tersebut mendapat kesimpulan bahwa terdapat hubungan negatif antara intesitas bermain *game online* dengan keterampilan sosial remaja. Selain itu dalam hasil penelitian terdahulu yaitu dalam penelitian Lubis (2022) yang menunjukkan bahwa terdapat pengaruh intensitas bermain *game online* dengan nilai

kontribusi sebesar 34,7% akan tetapi sisanya sekitar 65,3% dipengaruhi oleh faktor atau variabel lain. Hal tersebut menunjukkan kesamaan yang dimana intensitas bermain *game online* berpengaruh pada keterampilan sosial remaja akan tetapi terdapat perbedaan dalam hasil uji analisis yang dilakukan oleh peneliti menunjukkan kontribusi nilai sebesar 5,1%.

Selain itu dalam penelitian yang dilakukan Rizal & Pratiwi (2022) juga menunjukkan nilai kontribusi intensitas bermain *game online* sebesar 17,8%. Dari hasil penelitian menunjukkan kesimpulan yang sama yakni terdapat hubungan negatif antara intensitas bermain *game online* dengan keterampilan sosial, akan tetapi terdapat kontribusi nilai variabel yang berbeda. Pernyataan tersebut di tunjukkan pada hasil penelitian terdahulu yaitu dalam penelitian Lubis (2022) yang menunjukkan bahwa terdapat pengaruh intensitas bermain *game online* dengan nilai kontribusi sebesar 34,7% akan tetapi sisanya sekitar 65,3% dipengaruhi oleh faktor atau variabel lain. Hal ini ditunjukkan pula dalam penelitian Rizal & Pratiwi (2022) yang menunjukkan pengaruh intensitas bermain *game online* memiliki kontribusi nilai sebesar 17,8% terhadap keterampilan sosial sehingga sisanya sebesar 82,2% dipengaruhi oleh faktor dan variabel lain.

Akan tetapi dari beberapa penjelasan penelitian terdahulu memiliki kesamaan yakni terdapat hubungan negatif antara intensitas bermain *game online* dengan keterampilan sosial seseorang. Walau demikian terdapat faktor lain yang dapat mempengaruhi keterampilan sosial seperti halnya yang telah dijelaskan sebelumnya seperti hubungan keluarga, perilaku bullying dan faktor lingkungan sosial.

Dari penjelasan di atas dapat dikatakan bahwa terdapat hubungan negatif antara intensitas bermain *game online* dengan keterampilan sosial remaja di Sidoarjo akan tetapi terdapat faktor atau variabel lain yang juga mempengaruhi keterampilan sosial antara lain hubungan keluarga yang positif, lingkungan sekolah, dan lingkungan masyarakat. Dari penelitian ini pula dapat dikatakan hasil hipotesis peneliti yang dimana terdapat hubungan negatif antara intensitas bermain *game online* dengan keterampilan sosial remaja di Sidoarjo dapat diterima.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil yang telah di jelaskan sebelumnya dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan negatif yang signifikan antara intensitas bermain *game online* terhadap keterampilan sosial remaja di Sidoarjo, hal ini dibuktikan pada hasil uji regresi linear sederhana yang telah dilakukan peneliti yang menunjukkan nilai F hitung = 10,869 dengan tingkat signifikansi sebesar 0,001 yang dimana nilai tersebut kurang dari 0,05. Selain itu dalam uji determinasi nilai R Square menunjukkan angka 0,051 yang dapat diartikan bahwa pengaruh variabel x (intensitas bermain *game online*) terhadap variabel y (keterampilan sosial) adalah sebesar 5,1%. Maka dapat diartikan pula semakin tinggi intensitas bermain *game online* pada remaja maka akan mempengaruhi keterampilan sosial remaja tersebut. Terdapat 94,9% sisanya yang dipengaruhi oleh variabel atau faktor-faktor lain.

Maka dari itu untuk peneliti selanjutnya diharapkan mengembangkan penelitian dengan menggunakan variabel atau faktor-faktor lain seperti faktor pola asuh, perilaku

bullying dan lain sebagainya, serta dapat menggunakan subyek penelitian dari berbagai pengguna jenis *game online*.

Ucapan Terima Kasih

Terimakasih kepada pihak yang terlibat dalam penelitian ini terutama kepada anggota komunitas *game Mobile Legends* Sidoarjo yang telah bersedia menjadi responden dalam penelitian ini.

Daftar Pustaka

CNN Indonesia. (2021). Survei: 19,3 persen anak Indonesia kecanduan game online. *Cnnindonesia.com*. Retrieved from https://www.cnnindonesia.com/gaya-hidup/20211002135419-255-702502/survei-193-persen-anak-indonesia-kecanduan-internet

Dewi, N. P. (2014). Hubungan antara intensitas game online dengan interaksi sosial pada remaja. Surakarta.

Efastri, S. M., Lhaura, L., & Islami, C. C. (2022). Perbedaan kemampuan bersosialisasi anak yang mengalami kecanduan gadget dengan yang tidak. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(5), 4461–4470. https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i5.2296

Erizka, Martunis, & Bakar, A. (2019). Korelasi intensitas bermain game online Mobile Legend dengan keterampilan sosial siswa MAN 3 Banda Aceh. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Bimbingan dan Konseling*, 4(3), 60–66.

Fadli, R. (2022). Dampak pandemi terhadap kemampuan sosial anak. *Halodoc.com*. Retrieved from https://www.halodoc.com/artikel/dampak-pandemi-terhadap-kemampuan-sosial-anak

Fernando, G. R. (2018). Hubungan antara bermain game online dengan perilaku sosial dan prestasi belajar. Universitas Lampung. Retrieved from http://digilib.unila.ac.id/30458/3/SKRIPSI%20TANPA%20BAB%20PEMBAHASAN.pdf

Grattia, M. (2023). Mengenali hikikomori, fenomena 'mengasingkan diri' pada remaja di Jepang. *detikEdu*. Retrieved from https://www.detik.com/edu/detikpedia/d-6713036/mengenal-hikikomori-fenomena-mengasingkan-diri-pada-remaja-di-jepang

Hadi, P., Sinring, A., & Aryani, F. (2018). Pengaruh permainan tradisional dalam meningkatkan keterampilan sosial siswa SMP. *Jurnal Psikologi Pendidikan dan Konseling*, 4(1), 32. https://doi.org/10.26858/jpkk.v4i1.4474

Hidayat, A. (2013). Uji normalitas dan metode perhitungan (penjelasan lengkap). *Statistikian.com*. Retrieved from https://www.statistikian.com/2013/01/uji-normalitas.html

Irvansyah, M. (2014). Analisis penyebab hikikomori melalui pendekatan fenomenologi. *JAPANOLOGY*, 2(2), 28–39.

Kartini, H. (2016). Hubungan antara konformitas teman sebaya dan intensitas bermain game online dengan intensi berperilaku agresif pada siswa. *Psikoborneo: Jurnal Ilmiah Psikologi*, 4(4), 482–489. https://doi.org/10.30872/psikoborneo.v4i4.4232

Kurniawan, D. E. (2017). Pengaruh intensitas bermain game online terhadap perilaku prokrastinasi akademik pada mahasiswa bimbingan dan konseling Universitas PGRI Yogyakarta. *Jurnal Konseling Gusjigang*, 3(1), 97–103. Retrieved from http://jurnal.umk.ac.id/index.php/gusjigang/article/download/1120/1071

Lubis, S. A. S. (2022). Hubungan antara kecanduan game online dengan keterampilan sosial pada remaja di Sekolah Menengah Pertama Rahmat Islamiyah. Universitas Medan Area.

Pinasti, A. Y., & Khourunnisa, R. N. (2022). Hubungan antara kontrol diri dengan perilaku kecenderungan kecanduan game online selama pandemi Covid-19 pada remaja di Kota Surabaya. *Character: Jurnal Penelitian Psikologi*, 9(5), 125–133.

Rahmat, A. (2014). 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. Retrieved from http://etheses.uin-malang.ac.id/5993/1/08410004.pdf

Rahmawati, D. (2020). Hubungan antara kepribadian neurotik dan kontrol diri dengan kecanduan game online Mobile Legends pada gamers di Pekanbaru. UIN Suska Riau.

Rizal, G. L., & Pratiwi, P. A. (2022). Hubungan kecanduan game online dengan keterampilan sosial remaja di Kota Padang. *Attadib Journal of Elementary Education*, 6(1), 126–134.

Sugiyono. (2013). Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D (19th ed.). Bandung: Alfabeta.

Sugiyono. (2019). Metode penelitian dan pengembangan (research and development/R&D) (4th ed.). Bandung: Alfabeta.

Virlia, S., & Setiadji, S. (2016). Hubungan kecanduan game online dan keterampilan sosial pada pemain game dewasa awal di Jakarta Barat. *Psibernetika*, 9(2), 93–101. https://doi.org/10.30813/psibernetika.v9i2.460