

**PENGARUH KECANDUAN *GAME ONLINE* TERHADAP  
INTERAKSI SOSIAL REMAJA DI SMP NEGERI 4 TAKENGON**

**SKRIPSI**

*Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Di Fakultas*

*Psikologi Universitas Medan Area*

**OLEH :**

**Mery Dayani**

**188600013**



**FAKULTAS PSIKOLOGI**

**UNIVERSITAS MEDAN AREA**

**MEDAN**

**2023**

**UNIVERSITAS MEDAN AREA**

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

1. Dilarang Mengutip sebagian atau seluruh dokumen ini tanpa mencantumkan sumber
2. Pengutipan hanya untuk keperluan pendidikan, penelitian dan penulisan karya ilmiah
3. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya ini dalam bentuk apapun tanpa izin Universitas Medan Area

Document Accepted 5/6/23

Access From (repository.uma.ac.id)5/6/23



**PERNYATAAN BEBAS PLAGIAT**

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Mery Dayani

NIM : 188600013

Tahun Terdaftar : 2018

Program Studi : Psikologi Perkembangan

Saya menyatakan bahwa skripsi yang telah saya susun, sebagai syarat memperoleh gelar sarjana merupakan hasil karya tulis saya sendiri, adapun bagian-bagian tertentu dalam penulisan ini saya kutip dari hasil karya orang lain telah dituliskan sumbernya secara jelas sesuai dengan norma, kaidah dan etika penulis ilmiah.

Saya bersedia menerima sanksi pencabutan gelar akademik yang saya peroleh dan sanksi-sanksi lainnya dengan yang berlaku, apabila dikemudian hari ditemukan adanya plagiat dalam skripsi.

Medan, 02 Mei 2023

  
METER TEMPE  
Mery Dayani

HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS

AKHIR/SKRIPSI/TESIS UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIK

Sebagai sivitas akademik Universitas Medan Area, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Mery Dayani

NPM : 188600013

Program Studi : Psikologi Perkembangan

Fakultas : Psikologi

Jenis Karya : Tugas Akhir

Demikian perkembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Medan Area Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (Non-Exclusive Royalty-Free Right) atas karya ilmiah saya yang berjudul : Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Interaksi Sosial Pada Remaja SMP Negeri 4 Takengon. Dengan hak bebas royalti non-eksklusif ini Universitas Medan Area berhak menyimpan, memformat-kan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (data base), merawat dan mempublikasikan tugas akhir/skripsi saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai peneliti/pencipta data sebagai pemilik Hak Cipta Dengan pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Medan, 02 Mei 2023

Yang menyatakan

  
(Mery Dayani)

## MOTTO

“Dan sesungguhnya telah kami muliakan anak-anak adam, kami angkat mereka di daratan dan di lautan, kami beri mereka rezeki dari yang baik-baik dan kami lebihkan dengan kelebihan yang sempurna atas kebanyakan makhluk yang telah kami ciptakan”

(QS. Al-Isra : 70)

*“ If all of our plans don't go as expected, then smile and remember that humans plan with ideals, while god designs with love”*

Jika semua rencana kita tidak berjalan seperti yang diharapkan, maka tersenyumlah dan ingatlah bahwa manusia merencanakan dengan cita-cita, sedangkan tuhan merencanakannya dengan cinta.

(Penulis)

## PERSEMBAHAN

Alhamdulillah, puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT atas berkat rahmat dan hidayah penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini dengan baik. Terimakasih kepada Allah yang telah memberikan kelancaran dan kemudahan dalam penyusunan karya ilmiah, sehingga saya dapat menyelesaikannya.

Karya skripsi ini dipersembahkan kepada orang tua :

Ayah : Armisar

Ibu : Marlina

Terimakasih atas semua cinta dan doa yang telah ibunda berikan kepada saya.

Skripsi ini adalah persembahan kecil untuk orang yang paling berharga dalam hidup yaitu adalah ibunda saya. Kehidupan ini menjadi begitu mudah ketika saya memiliki orang tua yang lebih memahami diri saya melebihi saya sendiri, terima kasih telah menjadi orang tua yang sempurna.

## KATA PENGANTAR

Alhamdulillah puji dan syukur kita panjatkan kepada ALLAH SWT, yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya kepada peneliti sampai saat ini peneliti masih diberikan kesehatan serta semangat yang luar biasa sehingga dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini. Tidak lupa pula shalawat diiringi salam peneliti sampaikan kepada Rasulullah SAW yang telah membawa kita dari alam kebodohan hingga alam yang penuh dengan pengetahuan, kedamaian dan kebahagiaan.

Sejalan dengan penelitian karya ilmiah ini sebagai salah satu syarat untuk memperoleh kelulusan sarjana Fakultas Psikologi Universitas Medan Area karya tulis ini berjudul **“Pengaruh Kecanduan *Game Online* Terhadap Interaksi Sosial Remaja Di SMP Negeri 4 Takengon”**. Selain itu semoga skripsi ini bisa bermanfaat bagi pembaca maupun peneliti dan dapat menambah ilmu pengetahuan.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Segala puji dan syukur penulis ucapkan kepada ALLAH SWT yang senantiasa melimpahkan rahmatnya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi peneliti ini. Adapun maksud dan tujuan dari peneliti ini adalah untuk mengetahui **“PENGARUH KECANDUAN GAME ONLINE TERHADAP INTERAKSI SOSIAL REMAJA SMP NEGERI 4 TAKENGGON”**.

Peneliti menyadari bahwa keberhasilan dalam menyelesaikan skripsi ini tidak terlepas dari bimbingan, bantuan dari kerja sama yang baik dari berbagai pihak. peneliti mengucapkan terimakasih kepada :

1. Bapak Drs. H.Erwin S. selaku ketua yayasan Universitas Meadan Area.
2. Bapak Prof. Dr. Dadan Ramadan, M. EnG, M.ScH selaku Rektor Universitas Medan Area.
3. Bapak Hassanuddin, Ph.D selaku Dekan Fakultas Psikologi Universitas Medan Area.
4. Ibu Dinda Permatasari Harahap, S.Psi, M.Psi, Psikolog selaku ketua bagian psikologi perkembangan.
5. Ibu Nurmaidah Irawati Siregar, S.Psi, M.Psi, Psikolog selaku Ketua sidang meja hijau.
6. Bapak Doli Maulana Gama Samudera Lubis, S.Psi, M.Psi selaku dosen pembimbing atas keikhlasan, kesabaran, dan selalu meluangkan waktunya untuk membimbing, memberi nasehat, dukungan, serta kepercayaan dalam penulisan skripsi ini, yang selalu meluangkan waktu.
7. Bapak Azhar Azis S.Psi, MA, Psikolog selaku Penguji yang telah memberikan bimbingan dan arahan terkait penulisan skripsi dengan penuh kesabaran.
8. Bapak Arif Fachrian, S.Psi, M.Psi selaku skertaris telah meluangkan serta memberi kritik dan saran yang sangat membantu peneliti.
9. Kepada kepala sekolah SMP Negeri 4 Takengon yang telah mengizinkan untuk peneliti untuk meneliti.



10. Terima kasih kepada seluruh siswa/i SMP Negeri 4 Takengon.
11. Seluruh Dosen Psikologi yang telah mengajarkan pengalaman berharga selama perkuliahan, tidak pernah berhenti memberikan semangat dan motivasi, yang selalu menuntun mahasiswanya dalam hal kebaikan, serta staf Fakultas Psikologi Unifersitas Medan Area yang telah banyak membantu peneliti dalam menyusun administrasi.
12. Terima kasih untuk kedua orang tua yang tersayang, yang telah mendoakan dan memberikan semangat serta dorongan yang tiada henti agar peneliti tetap semangat dalam menyusun skripsi.
13. Terima kasih kepada kedua adik yaitu Hardi dan Tasya ulfa yang telah memberi dukungan kepada penulis.
14. Terima kasih pakcik Mirhan, pakcik Aoutar, makcik Nurdahri yang telah memberi motivasi dan semangat agar segera lulus.
15. Terima kasih kepada sahabat seperjuangan khususnya Dhea, oya, ica, lia dan semua teman satu angkatan yang banyak membantu dan memberi semangat kepada penulis.
16. Semua pihak yang telah memberi dukungan baik secara langsung maupun tidak langsung Meskipun telah berusaha menyelesaikan penelitian ini sebaik mungkin,

Penulis menyadari bahwa penelitian ini masih ada kekurangan. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari para pembaca guna menyempurnakan segala kekurangan dalam penyusunan proposal penelitian ini.

Medan, 02 Mei 2023

Mery Dayani

## DAFTAR RIWAYAT HIDUP

Nama : Mery Dayani

Jenis Kelamin : Perempuan

Tempat Tanggal Lahir : Takengon, 07 juni 2000

Alamat : Hakim, Bale, Bujang

Nomor Ponsel : 082240751451

Email : meryy6929@gmail.com

Pendidikan Fornal : a. SD Swasts PI :2006  
b. SMP Negeri 2 Takengon :2012  
c. SMA Negeri 4 Takengon :2015

**PENGARUH KECANDUAN *GAME ONLINE* TERHADAP INTERAKSI  
SOSIAL REMAJA SMP NEGERI 4 TAKENGON**

**MERY DAYANI**

**188600013**

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk melihat pengaruh kecanduan *game online* terhadap interaksi sosial remaja SMP negeri 4 takengon. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif, subjek penelitian ini adalah remaja di SMP negeri 4 takengon yang berusia diatas 13 tahun, jumlah sampel dalam penelitian ini sebanyak 62 remaja. Sejalan dengan pembahasan yang ada didalam landasan teori, maka hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini yaitu, ada pengaruh kecanduan *game online* terhadap interaksi sosial remaja maka semakin tinggi tingkat kecanduan game online maka semakin rendah interaksi sosial remaja, sebaliknya semakin rendah tingkat kecanduan *game online* terhadap remaja maka semakin tinggi interaksi sosial pada remaja SMP negeri 4 takengon penelitian ini menggunakan skala kecanduan *game online* yaitu terdiri dari 4 aspek kompleksif, penarikan diri, toleransi, hubungan interpersonal dan kesehatan, sedangkan skala interaksi sosial yaitu terdiri dari 2 aspek kontak sosial dan komunikasi. berdasarkan hasil analisis data yang dilakukan, maka diperoleh hasil bahwa terdapat perbedaan kecanduan game online ditinjau dari interaksi sosial. Hasil ini diketahui dengan melihat nilai koefisien signifikansi yaitu  $r^2$  0,249 signifikansi  $p = 0,000 < 0,05$ . Kemudian nilai  $r^2$  0,249 dikategorikan pada tingkat korelasi sedang karena berada pada rentang 0,40-0,599. Artinya variabel kecanduan dengan interaksi sosial memiliki korelasi negatif. Artinya semakin tinggi tingkat kecanduan *game online* maka semakin rendah interaksi sosial pada remaja, sebaliknya semakin rendah tingkat kecanduan *game online* terhadap remaja maka semakin tinggi tingkat interaksi sosial pada remaja SMP Negeri 4 Takengon.

**Kata kunci** : Interaksi Sosial, Kecanduan *Game Online*

**THE EFFECT OF ONLINE GAME ADDICTION ON ADOLESCENT SOCIAL  
INTERACTION IN SMP NEGARI 4 TAKENGON**

**MERY DAYANI**

**18860013**

**ABSTRACT**

*This study aims to see the effect of online game addiction on the social interaction of adolescents at Takengon 4 Public Middle School. This study used quantitative research methods, the subjects of this study were teenagers at SMP Negeri 4 Takengon who were over 13 years old, the number of samples in this study were 62 teenagers. In line with the discussion in the theoretical basis, the hypothesis put forward in this study is that there is an effect of online game addiction on adolescent social interaction, the higher the level of online game addiction, the lower the social interaction of adolescents, conversely, the lower the level of online game addiction in adolescents. The higher the social interaction of adolescents at Takengon 4 Public Middle School, this study uses an online game addiction scale which consists of 4 aspects, namely compulsion, withdrawal, tolerance, interpersonal relations and health, while the social interaction scale consists of 2 aspects of social interaction. contact and communication. based on the results of the data analysis conducted, it was found that there are differences in online game addiction in terms of social interaction. This result is known by looking at the significance coefficient value, namely  $r^2$  0.249,  $p = 0.000$ , significance  $< 0.05$ . Then the  $r^2$  value of 0.249 is categorized at a moderate correlation level because it is in the range of 0.40-0.599. This means that the addiction variable with social interaction has a negative correlation. This means that the higher the level of addiction to online games, the lower the social interaction in adolescents, conversely, the lower the level of addiction to online games in adolescents, the higher the level of social interaction in adolescents at SMP Negeri 4 Takengon.*

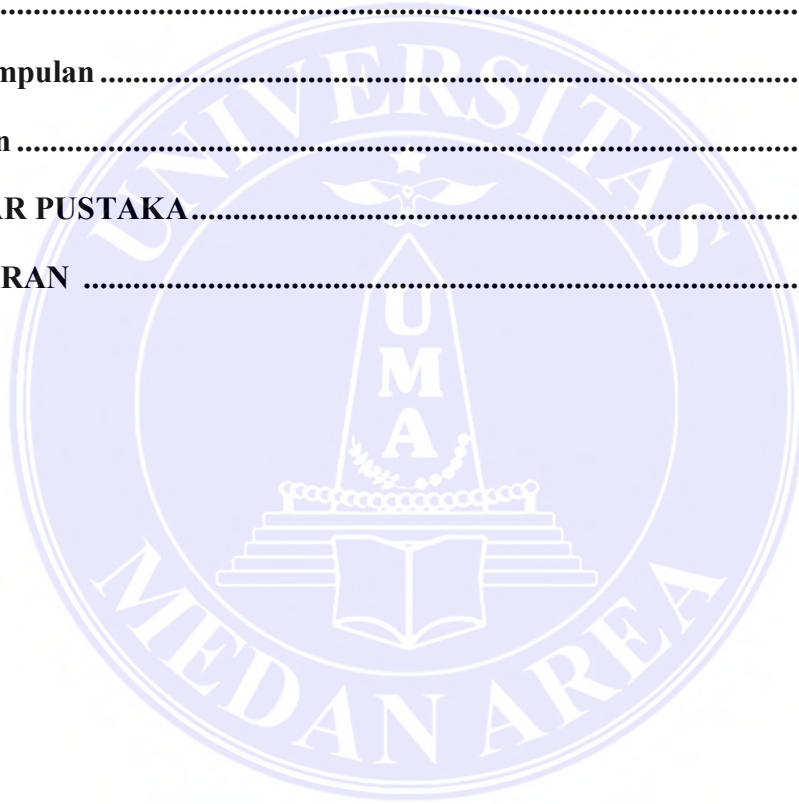
**Key words** : *addicted to online game, social interaction*

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI</b> .....	<b>i</b>
<b>PERNYATAAN BEBAS PLAGIAT</b> .....	Error! Bookmark not defined.
<b>MOTTO</b> .....	<b>iv</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>xii</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xv</b>
<b>BAB I</b> .....	<b>1</b>
<b>PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
A. Latar Belakang .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	9
F. Manfaat Penelitian.....	10
1. Manfaat Teoritis .....	10
2. Manfaat Praktis .....	10
<b>BAB II</b> .....	<b>11</b>
<b>LANDASAN TEORI</b> .....	<b>11</b>
A. Interaksi Sosial.....	11
1. Pengertian Interaksi Sosial .....	11
2. Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Interaksi Sosial.....	14
1. Ciri-ciri Interaksi Sosial .....	15
2. Aspek-aspek Interaksi Sosial .....	16

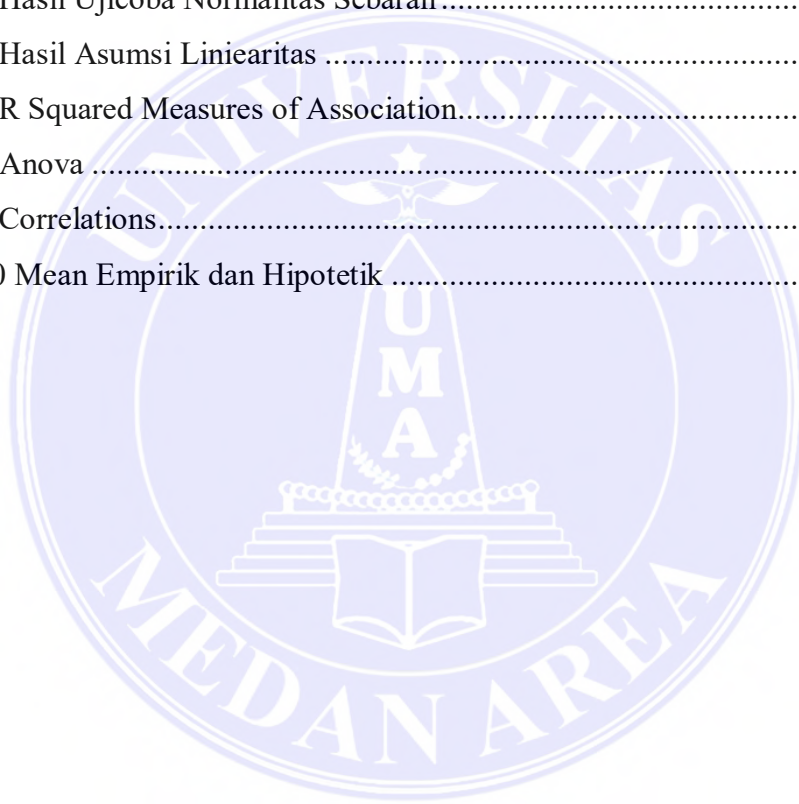
B.	Kecanduan Game Online .....	18
1.	Pengertian Kecanduan Game Online .....	18
2.	Faktor Kecanduan <i>Game Online</i> .....	20
3.	Aspek-aspek Kecanduan Bermain <i>Game Online</i> .....	21
4.	Ciri-ciri Kecanduan <i>Game Online</i> .....	23
C.	Remaja.....	24
1.	Pengertian Remaja .....	24
D.	Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Interaksi Sosial Remaja .....	25
E.	Kerangka Konseptual .....	28
F.	Hipotesis .....	28
<b>BAB III</b>	.....	<b>29</b>
<b>METODE PENELITIAN</b>	.....	<b>29</b>
A.	Tipe Penelitian .....	29
B.	Identifikasi Variabel Penelitian.....	30
C.	Defenisi Operasional Variabel .....	30
1.	Interaksi Sosial.....	30
2.	Kecanduan Game Online.....	30
D.	Subjek Penelitian.....	31
1.	Populasi .....	31
2.	Sampel .....	31
E.	Teknik Pengambilan Data.....	32
F.	Uji Validitas dan Rehabilitas Alat Ukur.....	33
1.	Uji Validitas .....	33
2.	Reliabilitas Alat Ukur.....	33

G. Teknik Analisis Data .....	34
<b>BAB IV .....</b>	<b>36</b>
<b>HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>36</b>
A. Orientasi kanchah penelitian.....	36
B. Persiapan penelitian.....	38
<b>C. Pelaksanaan penelitian .....</b>	<b>44</b>
<b>BAB V.....</b>	<b>55</b>
<b>A. Kesimpulan .....</b>	<b>55</b>
<b>B. Saran .....</b>	<b>56</b>
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>58</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>62</b>



## DAFTAR TABEL

Tabel 1. Distribusi Skala Kecanduan sebelum uji coba.....	40
Tabel 2 Distribusi skala kecanduan setelah uji validitas dan reabilitas .....	41
Tabel 3 Distribudi Skala Interaksi Sosial Sebelum Uji Validitas dan Relibiabilitas .	42
Tabel 4 Distribusi Skala Interaksi Sosial Setelah Uji Validitas dan Reabilitas .....	43
Tabel 5 Hasil Ujicoba Normalitas Sebaran .....	45
Tabel 6 Hasil Asumsi Liniearitas .....	46
Tabel 7 R Squared Measures of Association.....	46
Tabel 8 Anova .....	47
Tabel 9 Correlations.....	48
Tabel 10 Mean Empirik dan Hipotetik .....	51





## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang

Masa remaja merupakan masa peralihan dari anak-anak menuju dewasa (Santrock, 2007). Pada masa ini remaja akan sangat mengalami berbagai perubahan pada dirinya, baik itu dari fisik maupun psikis, secara individual ataupun dalam peran sosialnya di keluarga, sekolah serta masyarakat. Remaja yang tumbuh berkembang pada era milenial saat ini akan bersinggung dengan banyaknya kecanggihan kecanggihan teknologi yang memudahkan untuk memperoleh berbagai informasi yang dibutuhkan (Novrialdy, Nirwana, & Ahmad, 2009). Menurut Kartini (2017), beberapa batasa usia remaja terdiri dari masa remaja awal (12-15 tahun), masa remaja pertengahan 15-18 tahun), dan masa remaja akhir (18-21 tahun).

Salah satu fitur yang cukup berkembang bahkan memberikan manfaat hiburan dalam dunia internet adalah game online. (Ameliya, 2008). Permainan secara online menjadi aktivitas menyenangkan dalam beberapa tahun ini, terutama karena perkembangan internet yang pesat dan banyaknya orang untuk berpartisipasi dalam permainan *game online* yang melibatkan kerjasama dan persaingan (Herodotou, Winters, & Kambouri, 2012).

(Gunarma, 2006) interaksi sosial remaja merupakan hal yang sangat penting dalam proses penyesuaian diri, agar bisa berkembang menjadi individu dengan pribadi yang sehat. Hal ini perlu di perhatikan 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 masa remaja dilakukan dalam beberapa perilaku misalnya bermain *game online*.

Menurut Surbakti (2017) menyatakan bahwasanya *game online* merupakan cara gaya hidup baru bagi beberapa orang disetiap kalangan anak muda ataupun pelajar. Halawa (2018) *gema online* merupakan suatu bentuk permainan yang dihubungkan melalui jaringan internet dan tidak terbatas pada perangkat yang di gunakan. *Game online* dapat digunakan melalui komputer, leptop, handphon, dll. Yang terpenting adalah *game online* tersebut bisa terhubung dengan jaringan internet atau pun dengan jaringan komputer lainnya yang tersedia (Sutikno et al, 2009).

Pande dan Marheni (2015), mengatkan bahwa bermain *game online* cenderung membuat pemain tertarik untuk berlama-lama di depan gadget sehingga melupakan semua aktifitas seperti belajar, makan, tidur dan bermain. Seorang yang bermain *game online* semakin lama akan semakin sedikit menggunakan waktu untuk berkomunikasi dan berinteraksi dengan orang lain di lingkungannya. Seseorang bermain game umumnya di lakukan sendiri dan hal itu di lakukan dalam waktu yang cukup lama sehingga memungkinkan menjadi kecanduan (Dewi,2014).

Mahardika (2016), menyebutkan bahwa bermain *game online* dapat memberikan dampak negatif baik secara sosial, psikis, dan fisik. Remaja yang bermain *game online* secara sosal hubungan dengan keluarga dan teman menjadi berkurang, sebab pergaulan remaja sebatas di *game online* saja. Kecanduan atau

*addiction* dalam kamus psikologi diartikan sebagai keadaan bergantung pada fisik pada suatu obat bius. Pada umumnya, kecanduan tersebut menambah toleransi terhadap suatu obat bius, ketergantungan fisik dan psikologi dan menambah gejala pengasingan diri dari masyarakat, apabila obat bius dihentikan, (Chaplin,2009).

Kecanduan merupakan perasaan yang sangat kuat terhadap sesuatu yang diinginkan itu, misalnya kecanduan internet, kecanduan menonton televisi, kecanduan belajar, kecanduan makanan, kecanduan sex, kecanduan narkoba, kecanduan olahraga atau kecanduan bekerja. Seorang dapat dikatakan mengalami kecanduan jika tidak mampu mengontrol keinginan untuk melakukan sesuatu, sehingga menyebabkan dampak negatif bagi individu, baik secara fisik maupun psikis. Apabila seseorang telah menjadi pecandu maka ia akan menghabiskan waktunya lebih dari 4-6 jam sehari untuk melakukan aktivitas yang membuat kecanduan. Kecanduan ini membuat seseorang lebih sering melakukan aktivitas tersebut sehingga melupakan segalanya, termasuk makan, keluarga dan lingkungan sekitar (Lestari Ayu, 2016).

Menurut 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 yang baik antara remaja maupun manusia lainnya. Soekanto (2012), Interaksi sosial merupakan suatu hubungan sosial yang bersifat dinamis, menyangkut antar individu, antar kelompok manusia, maupun antar individu dengan kelompok manusia dan dia juga menyebutkan ada empat interaksi sosial yaitu kerjasama, persaingan, pertentangan, akomodasi.

Koenjaraningrat (2009), mengatakan bahwa interaksi sosial terjadi jika seseorang melakukan perubahan sedemikianrupa yang menimbulkan suatu respon atau reaksi dari individu yang lainnya. Maka akan terjadi seorang individu lainnya melakukan suatu kegiatan dan direspon oleh individu lainnya dengan cara membantu kegiatan tersebut. Soekanto(2005) mengemukakan bahwa interaksi sosial adalah hubungan yang dinamis yang menyangkut hubungan antara individu, antara kelompok manusia, bahkan individu dengan kelompok manusia, di dalam kehidupan sosial juga didukung oleh faktor pendorong adanya interaksi sosial antara dua orang atau lebih secara berkesinambungan serta saling mempengaruhi serta saling mempengaruhi antara individu dengan individu atau individu dengan kelompok.

Karp dan Yoels menunjukkan beberapa hal yang dapat menjadi sumber informasi bagi dimulainya komunikasi atau interaksi sosial. Sumber Informasi tersebut dapat terbagi dua, yaitu Ciri Fisik dan Penampilan. Ciri Fisik, adalah segala sesuatu yang dimiliki seorang individu sejak lahir yang meliputi jenis kelamin, usia, dan ras. Penampilan di sini dapat meliputi daya tarik fisik, bentuk tubuh, penampilan berbusana, dan wacana.

Menurut Kuss (2012), bahwa dalam beberapa tahun terakhir, penelitian tentang *game online* telah meningkat baik dalam kuantitas, penelitian pertama mengungkapkan bahwa *game online* merupakan masalah bagi pelajar. Dari survei pendahuluan yang di berikan pada subjek, mereka menyatakan sangat sering memainkan *game online* seperti *game mobbile legends*, *PUBG*, *Domino*, *free fire*, dan lain-lain. Mereka bisa menghabiskan waktu untuk bermain 4-8 jam setiap hari.

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 sulit interaksi sosial negatif pada remaja dilakukan dalam beberapa perilaku misalnya bermain *game online*.

Penelitian Eka Ariska Anjasari dkk (2020), yang melakukan penelitian di daerah Kota Denpasar, bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara kecanduan bermain *game online* terhadap interaksi sosial pada remaja. Dimana remaja yang kecanduan *game online* akan mengalami perubahan terhadap interaksi sosialnya. Indikator interaksi sosial yang paling berpengaruh yaitu akomodasi, artinya jika interaksi bermain *game online* pada remaja tinggi akan membuat remaja mengalami kesulitan untuk menyesuaikan diri di kehidupan.

Penelitian oleh Ulfa (2017) yang melakukan penelitian di Mabes game center, Pekanbaru, menyimpulkan bahwa hubungan kecanduan *game online* berpengaruh secara signifikan terhadap perilaku remaja. Sementara penelitian oleh Dewi (2014) melakukan penelitian di *game center* Aurora, menyimpulkan bahwa adanya hubungan negatif yang signifikan di antara interaksi bermain *game online* terhadap interaksi sosial.

Perbedaan penelitian di atas dengan penelitian yang dilakukan yaitu penelitian diatas membahas tentang dampak kecanduan secara signifikan terhadap perilaku remaja dan hubungan negatif yang signifikan antara interaksi sosial. Sedangkan peneliti yang akan ditulis membahas tentang pengaruh kecanduana *game online* terhadap interaksi sosial remaja dan subjek atau objek yang di teliti pun berbeda.

Berdasarkan fenomena di lapangan secara umum anak remaja sangat tertarik terhadap permainan *game online* . Melalui pengamatan yang peneliti lakukan terdapat ketertarikan anak usia SMP terhadap *game online* sampai berlebihan dalam bermain *game online* dan melupakan waktu untuk mengerjakan tugas yang di berikan guru dikarenakan manghabis kan banyak waktu berjam-jam untuk bermain *gema online* bahkan tanggung jawab sebagai seorang pelajar telah terabaikan. Sementara itu anak-anak yang sering bermain *game online* mudah marah, menghindari untuk berinteraksi sosial dengan teman sebaya. Salah satunya di kalangan anak remaja akibat dari game tersebut banyak dari anak remaja menggunakan uang jajan yang di beri orang tua untuk membeli paket internet untuk bermain game.

kecanduan bermain game merupakan keadaan dimana seorang pemain akan sangat sulit untuk melepas permainannya tersebut termasuk remaja. Adapun efek kecanduan dari bermain *game online*, membuat remaja sibuk memegang ponsel berjam-jam hanya untuk bermain *Game online* proses komunikasi remaja dalam berinteraksi di dalam game yang sudah menggunakan gaya berbicara yang terlalu kasar dan terkadang sampai pembahasan yang terlalu dewasa. Proses Interaksi sosial remaja yang kurang ketika berkumpul, dikarenakan setiap remaja asyik bermain

*handphone* untuk bermain *game online* sendiri sehingga interaksi sosial remaja menjadi kurang dalam berinteraksi secara langsung.

Saya mewawancarai dari beberapa sampel yang bersekolah di SMP terhadap kecanduannya kepada *game online*.

*”Saya sukak bermain game online kak. Biasanya saya bermain dalam satu hari 2-3 kali kak, saya bisa bermain game 6-8 jam sehari kak. Terkadang saya bermain game online menggunakan kuota tetapi terkadang jika saya tidak memiliki kuota saya memutuskan untuk pergi ke warung menggunakan WIFI yang tersedia disana, apabila satu harian saya tidak bermain game online seperti adahal yang kurang di keseharian saya kak.”* (Kamis, tanggal 05 Mei 2022).

Hasil wawancara dengan subjek berjenis kelamin laki-laki berusia 12 tahun siswa yang bersekolah di SMP Negeri 4 Takengon tersebut memiliki kecanduan bermain *game online* dikarenakan waktu dalam bermain *game online* 6-7 jam untuk bermain dimana siswa tersebut kecanduan yang sangat tinggi terhadap permainan *game online* seperti yang kita ketahui dari hasil wawancara yang dilakukan.

*“Aku suka main game online kak. sekarang ini saya lebih sering bermain game online. Biasanya saya main bersama teman yang ada di game online, saya lebih memilih bermain di rumah sendiri kak dari pada harus keluar untuk bermain bersama teman kak, Saya biasanya bermain game sekitar 6 jam dalam satu hari, yang jelas setiap harinya pasti ada bermain. Dirumah saya menggunakan WIFI tapi terkadang saya menggunakan kuota juga kak apabila saya sedang keluar rumah kak, aku sudah bermain game online sejak dari sekolah dasar kak.”* (wawancara tanggal 10 Mei 2022).

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa subjek merupakan subjek yang interaksi sosial kurang ditandai dengan sikap subjek yang kurang bisa bergaul dengan lingkungan sekitar memilih untuk bermain game dirumah dari pada dilingkungan sekitarnya.

Menurut penelitian Nita (2014) menyatakan bahwa interaksi sosial dengan *game online* memiliki keterikatan 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 jika kecanduan bermain *game online* sangat rendah maka interaksi sosialnya akan tinggi.

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 di antara sulit berkonsentrasi dan susah bersosialisasi, bahkan memiliki keinginan untuk membolos dalam proses belajar demi permainan ini. Dampak sosialnya, *game online* membuat individu menjadi acuh dan kurang peduli dengan lingkungan.

Subjek penelitian biasanya sering berkomunikasi dengan teman dekat, tetangga dan juga ada yang berkomunikasi dengan sahabat serta murid-murid subjek. Seperti yang diungkapkan oleh Santoso (2010) bahwasanya dalam interaksi sosial yaitu empat aspek, salah satunya adalah adanya hubungan dimana proses terjadinya interaksi sosial juga dapat ditandai dengan cara berjabat tangan ketika bertemu dengan teman, *sharing* (saling bercerita/ bercengkrama) yang dapat dilakukan ketika di dunia maya atau dunia nyata dan bertengkar dikarenakan adanya permasalahan.

Hubungan dengan teman, keluarga jadi renggang karena waktu bersama mereka menjadi jauh berkurang pergaulannya hanya di *game* saja. Sehingga membuat para pemain *game online* jadi terisolir dari teman-teman dan lingkungan



pergaulannya keterampilan sosial berkurang, sehingga semakin merasa sulit berhubungan dengan orang lain. Maka dari itu peneliti akan melakukan penelitian tentang “Pengaruh Kecanduan *Game Online* Terhadap Interaksi Sosial Remaja Di SMP Negeri 4 Takengon” yang bisa menjadi tambahan dan wawasan tentang kecanduan *game online* dan pengaruhnya terhadap interaksi sosial.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan pembahasan tersebut penelitian lebih lanjut diperlukan untuk menguji Pengaruh Kecanduan *Game Online* Terhadap Interaksi Sosial Remaja SMP Negeri 4 Takengon. Setiap individu memiliki hubungan yang dinamis yang menyangkut hubungan antara satu dengan lainnya dan antara kelompok manusia, di dalam kehidupan sosial juga didukung oleh faktor pendorong adanya interaksi sosial antara dua orang atau lebih secara berkesinambungan serta saling mempengaruhi serta saling mempengaruhi antara individu dengan individu atau individu dengan kelompok namun interaksi sosial tidak akan berjalan dengan baik jika ada faktor yang menghambatnya.

## **C. Rumusan Masalah**

Berdasarkan pembahasan di atas, yang menjadi rumusan masalah dari penelitian ini adalah Apakah terdapat Pengaruh Kecanduan *Game Online* Terhadap Interaksi Sosial Remaja SMP Negri 4 Takengon?

### **E. Batasan Masalah**

Untuk lebih mengarahkan peneliti agar sesuai dengan tujuan dan fokus sasaran penelitian, maka diperlukan batasan masalah yang hanya meneliti Pengaruh Kecanduan *Game Online* Terhadap Interaksi Sosial Remaja SMP Negeri 4 Takengon.

### **F. Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah ada Pengaruh Kecanduan *Game Online* Terhadap Interaksi Sosial Remaja SMP Negeri 4 Takengon.

### **G. Manfaat Penelitian**

#### 1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan bukti empiris sebagai sumber pengetahuan untuk mengembangkan ilmu psikologi terutama pada bidang psikologi perkembangan juga menambah wawasan dan referensi tentang teori-teori terkait Pengaruh Kecanduan *Game Online* Terhadap Interaksi Sosial Anak Remaja di SMP Negeri 4 Takengon.

#### 2. Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan agar orang tua para remaja untuk memperhatikan, mengawasi dan membatasi anaknya dalam bermain *game online* agar interaksi sosialnya terhadap lingkungan keluarga dan teman seusianya berjalan dengan baik.

## BAB II

### LANDASAN TEORI

#### A. Interaksi Sosial

##### 1. Pengertian Interaksi Sosial

Manusia adalah makhluk sosial. Interaksi tidak akan terjadi juga tidak di ikuti dengan komunikasi, interaksi sosial adalah timbal balik antara satu orang ke orang lain antara dua orang dengan atau lebih melalui suatu kontak dan komunikasi, suatu tindakan timbal balik tidak akan terjadi bila tidak dilakukan oleh dua orang atau lebih tindakan timbal balik harus memenuhi dua syarat bagi terjadinya suatu interaksi sosial yaitu kontak dan komunikasi. Kontak juga bisa dilakukan dengan tidak bersentuhan secara fisik dan dalam ruang yang berbeda, misalnya kontak dengan teman yang berada di sekolah yang berbeda dengan menggunakan teknologi komunikasi informasi moderan seperti telepon, ponsel dan internet ( Damsar indrayani, 2016).

Menegaskan bahwa interaksi sosial merupakan suatu proses di mana individu memperhatikan, merespon terhadap individu lain, sehingga direspon dengan suatu tingkah laku tertentu (Ma'at, 2008). Interaksi sosial ialah hubungan antara individu satu dengan individu yang lain, individu yang satu mempengaruhi individu yang lain atau sebaliknya, jadi terdapat adanya hubungan timbal-balik. Hubungan tersebut dapat terjadi antara individu dengan individu, individu dengan kelompok atau kelompok dengan kelompok. Berdasarkan kedua pendapat di atas, bahwa interaksi

sosial dalam keluarga adalah hubungan timbal balik, saling mempengaruhi yang terjadi antara individu (Walgito, 2008).

Menurut Walgito (2003), interaksi sosial adalah hubungan antara individu satu dengan individu lain, individu satu dapat mempengaruhi individu yang lain atau sebaliknya, jadi terdapat adanya hubungan yang saling timbal balik. Interaksi sosial merupakan salah satu cara individu untuk memelihara tingkah laku sosial individu tersebut sehingga individu tetap dapat bertingkah laku sosial dengan individu lain. Interaksi sosial dapat pula meningkatkan jumlah atau kuantitas dan mutu atau kualitas dari tingkah laku sosial individu sehingga individu makin matang di dalam bertingkah laku sosial individu lain di dalam situasi sosial (Santoso, 2010). Menurut Soekanto (2012), interaksi sosial merupakan kunci semua kehidupan sosial karena tanpa interaksi sosial, tak akan mungkin ada kehidupan bersama.

Max Weber dalam (Hernawan, 2010), menjelaskan bahwa tindakan interaksi sosial adalah tindakan seorang individu yang dapat mempengaruhi individu-individu lainnya dalam lingkungan sosial. Dalam bertindak atau berperilaku sosial, seorang individu hendaknya memperhitungkan keberadaan individu lain yang ada dalam lingkungannya. Hal tersebut penting diperhatikan karena tindakan interaksi sosial merupakan perwujudan dari hubungan atau interaksi sosial. Dapat disimpulkan bahwa interaksi sosial adalah hubungan atau komunikasi yang dilakukan oleh dua orang atau lebih dengan tujuan untuk saling mempengaruhi satu dengan yang lainnya untuk mencapai tujuan tertentu, dalam hal ini dapat diartikan bahwa dalam interaksi sosial terdapat dalam hubungan antara interaksi individu, kelompok, yang merupakan

hubungan yang dilakukan oleh manusia untuk bertindak terhadap sesuatu atas dasar makna yang dimiliki oleh manusia.

Interaksi sosial tidak akan terjadi apabila tidak terpenuhi syarat-syarat interaksi sosial. Menurut (soerjono, 2007) kontak sosial dapat terjadi dalam tiga bentuk yaitu: 1) antara perorangan; 2) antara perorangan dengan suatu kelompok manusia atau sebaliknya; dan 3) antara suatu kelompok manusia dengan kelompok manusia lain. Interaksi sosial dapat berguna bagi siswa dalam mengembangkan pemikiran sosial yang berkenaan dengan pengetahuan dan keyakinan mereka tentang masalah hubungan dan keterampilan sosial ( Sumantri, 2008).

Ada pun menurut Soekanto (2012), mengemukakan bahwa bentuk-bentuk interaksi sosial yaitu :

- a. Kerja sama yang berarti suatu usaha bersama antara perorangan atau kelompok untuk mencapai suatu tujuan.
- b. Akomodasi, sebagai suatu proses dimana orang perorangan saling bertentangan, kemudian saling mengadakan penyesuaian diri untuk mengatasi ketegangan-ketegangan.
- c. Persaingan, diartikan sebagai suatu proses dimana individu atau kelompok bersaing mencari keuntungan melalui bidang kehidupan dengan cara kekerasan atau ancaman.

- d. Konflik/pertentangan, adalah suatu proses sosial dimana individu atau kelompok berusaha memenuhi tujuan dengan jalan menantang pihak lawan dengan ancaman atau kekerasan.

Menurut pemaparan para ahli di atas dapat disimpulkan bahwasanya interaksi sosial merupakan kesanggupan individu untuk saling berhubungan dan bekerja sama dengan individu lain maupun kelompok dimana kelakuan individu lain atau sebaliknya sehingga adanya hubungan yang saling timbal balik.

## 2. Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Interaksi Sosial

Menurut Grungan (dalam Nisriana, 2007) faktor yang mempengaruhi interaksi sosial yaitu :

### 1. Faktor Imitasi

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

### 2. Faktor Sugesti

Merupakan pengaruh psikis, baik yang datang dari dirinya sendiri maupun 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 indektik (sama) dengan orang lain.

#### 4. Faktor Simpati

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

Dari penjelasan faktor diatas 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 suatu pihak ke pihak lain, identifikasi kegiatan mencari mengumpulkan data dari lapangan, simpati lebih menggambarkan prasaan belas kasihan terhadap orang lain.

### 3. Ciri-ciri Interaksi Sosial

Menurut Santosa (2006) ciri-ciri interaksi sosial adalah sebagai berikut:

- a. Adanya hubungan, setiap interaksi sudah tentu terjadi karena adanya hubungan antara individu dengan individu maupun individu dengan kelompok.
- b. Adanya individu, setiap interaksi sosial menuntut tampilnya individu-individu yang melaksanakan hubungan.
- c. Adanya tujuan, setiap interaksi sosial memiliki tujuan tertentu seperti mempengaruhi individu lainnya.

Sedangkan menurut Dewi (2009) membagikan ciri-ciri interaksi sosial sebagai berikut: a). jumlah perilaku lebih dari seorang, dapat dua orang atau lebih, b). adanya komunikasi antara para pelaku dengan menggunakan simbol-simbol, c). adanya suatu

dimensi waktu yang meliputi masa lampau, kini dan akan datang yang menentukan sifat dari aksi yang sedang berlangsung, d). adanya tujuan-tujuan tertentu, terlepas dari sama atau tidak sama dengan yang diperkirakan oleh para pengamat.

Berdasarkan penjelasan tersebut, ciri-ciri interaksi sosial terdapat komunikasi sesama individu, dan tujuan-tujuan tertentu.

#### 4. Aspek-aspek Interaksi Sosial

Soekanto (2002), mengemukakan aspek interaksi sosial yaitu:

- a. Aspek kontak sosial, merupakan peristiwa terjadinya hubungan sosial antara individu satu dengan lainnya. Kontak yang terjadi tidak hanya fisik tapi juga secara simbolik seperti senyum, jabat tangan. Kontak sosial dapat positif atau negatif. Kontak sosial negatif mengarah pada suatu pertentangan sedangkan kontak sosial positif mengarah pada kerja sama.
- b. Aspek komunikasi. Komunikasi adalah menyampaikan informasi, ide, konsepsi, pengetahuan dan perbuatan kepada sesama secara timbal balik sebagai penyampai atau komunikator maupun penerima atau komunikan. Tujuan utama komunikasi adalah menciptakan pengertian bersama dengan maksud untuk mempengaruhi pikiran atau tingkah laku seseorang menuju kearah positif.

Interaksi sosial dapat berlangsung apabila memiliki beberapa aspek berikut :

- a) adanya suatu dimensi waktu yang meliputi masa lampau, kini dan akan datang, yang menentukan sifat dan aksi yang sedang berlangsung; b) adanya jumlah perilaku



lebih dari seseorang ; c) adanya tujuan tertentu, tujuan ini harus sama dengan yang dipikirkan oleh pengamatan (Toneka, 2000).

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa aspek-aspek interaksi sosial yang digunakan sebagai skala interaksi sosial yaitu kontak sosial dan komunikasi, dengan alasan kedua aspek sudah mencakup unsur-unsur dalam interaksi sosial serta dianggap dapat mewakili teori-teori yang lain.

## 5. Bentuk-bentuk Interaksi Sosial

Bentuk-bentuk interaksi sosial menurut (Gerungan, 2010) bahwa sesuai dengan bentuk pelaksanaannya terdapat jenis interaksi sosial yaitu. Guna dalam menjelaskan bentuk interaksi sosial tersebut akan diuraikan sebagai berikut :

1. Interaksi antara status interaksi atara adalah hubungan antara dua pihak dalam individu yang berbeda dalam satu lingkungan yang bersifat formal sehingga masing-masing pihak dapat malakukan interasiknya didasarkan pada status masing-masing.
2. Interaksi antara kepentingan interaksi antara kepentingan merupakan hubungan antara pihak individu yang bereorientasi terhadap kepentingan dari masing-masing pihak.
3. Interaksi antara persahabatan interaksi ini merupakan suatu hubungan yang terjadi antara pihak yang mempunyai hubungan darah. Pada hubungan ini, solidaritas antara anggota yang relatif tinggi dan bentuk hubungan lebih bersifat informal.

4. Interaksi antara persahabatan interaksi ini merupakan hubungan antara dua atau lebih dimana masing-masing individu mendambakan adanya komunikasi yang saling menguntungkan untuk menjalin suatu hubungan yang sedemikian dekat atau kekerabatan.

## **B. Kecanduan Game Online**

### **1. Pengertian Kecanduan Game Online**

Game adalah aktifitas yang dilakukan untuk fun atau menyenangkan yang memiliki aturan sehingga ada yang menang dan ada yang kalah (Tantoni et al, 2020). Adapun game dapat mengartikan dalam pertandingan, fisik serta mental. Namun dalam menurut aturan tertentu jadi sebuah media hiburan dan dapat merai suatu proses kemajuan yang telah didapat. Menurut Burhan *game online* adalah game komputer yang dimainkan oleh muti pemain melalui internet (Trisnani & Wardani 2018).

Menurut Aji (2012), dalam (Halawa, 2018) game online merupakan suatu bentuk permainan yang di hubungkan melalui jaringan internet dan tidak terbatas pada perangkat yang digunakan. *Game online* dapat digunakan melalui komputer, laptop, handphone, dll. Yang terpenting adalah gema online tersebut bisa terhubung dengan jaringa komputer lain yang tersedia (Sutikno et al, 2020). Menurut (Adams & Rollingers, 2007)

Dalam (Putra et al, 2020) *game online* merupakan permainan (*Games*) yang dapat diakses oleh banyak pemain, dimana mesin-mesin yang dipergunakan pemain dihubungkan oleh suatu jaringan. Berdasarkan kesimpulan peneliti game online

adalah aplikasi yang berisi *game online* dan di akses melulain internet. *Game online* berfungsi untuk mengisi waktu luang dan menjalin komunikasi satu dengan yang lain.

Yee (2005) kecanduan *game online* merupakan kepribadian seorang yang ingin selalu bermain *gema online* secara terus menerus dan memungkinkan individu tersebut tidak mampu untuk menguasai dirinya dalam bermain *game online* tersebut. Kecanduan *gema online* adalah jenis kecanduan yang di akibatkan oleh teknologi internet atau yang sering disebut dengan internet *addctive disorder*.

Menurut Lemmens, Valkenburg & peter (2009) kecanduan game sebagai pengguna komputer atau smartphone secara berlebihan dan berulang kali yang menghasilkan munculnya permasalahan pada aspek sosial, emosional dan pemain game tidak bisa mengendalikan aktivitas bermain game secara berlebihan. Seorang pecandu *game online* memiliki karakteristik gejala seperti: memiliki perilaku kompulsif, mengalami penarikan diri, kurangnya toleransi, dan adanya masalah pada hubungan iterperson serta kesehatannya (Chen & Chan, 2015).

Lee, Chen, Holim (2007) menyebutkan bahwa anak yang kecanduan game mengalami perfoma akademik yang kurang baik karena banyak menghabiskan waktu di depan layar monitor komputer atau hendhpon untuk bermain sehingga membuat perestasi menurun pada anak, serta membuat anak menjadi kurang berinteraksi dengan lingkungan.

Di Clemente (2004) menyatakan dimensi dari kecanduan yaitu: Dimensi penting untuk kecanduan adalah: (1) perkembangan kokoh didirikan, pola bermasalah dariefektif yaitu menyenangkan dan perilaku penguat, (2) adanya komponen fisiologi dan psikologis dari pola perilaku yang menciptakan ketergantungan, dan (3)

interaksi komponen dalam kehidupan individu yang membuat perilaku resisten terhadap perubahan.

Riset-riset tentang kecanduan *game online* banyak dilakukan dengan subjek remaja. Remaja yang mengalami kecanduan *game online* akan mengalami beberapa gejala seperti *Salience* (berpikir tentang bermain game online sepanjang hari), *tolerance* (waktu bermain game online yang semakin meningkat), *mood modification* (bermain game online untuk melarikan diri dari masalah), *relapse* (cenderung untuk bermain game online kembali setelah lama tidak bermain), *withdrawl* (merasa buruk jika tidak bermain game online), *conflict* (bertengkar dengan orang lain karena bermain game online secara berlebihan), dan *problems* (mengabaikan kegiatan lain sehingga menyebabkan masalah). Tujuh kriteria kecanduan *game online* ini merupakan pengukuran untuk mengetahui kecanduan atau tidaknya seorang pemain *game online*. Pemain yang mendapatkan empat dari tujuh kriteria merupakan indikasi pemain yang mengalami kecanduan *game online* (Lemens dkk, 2009).

Berdasarkan uraian diatas, dapat disimpulkan kecanduan game online mengakibatkan idividu tidak mampu menguasai dirinya dalam memainkan game online, dan lebih memintangkan game online tersebut dibandingkan hal yang lainnya.

## 2. Faktor Kecanduan *Game Online*

(Knee, dkk, 2014), memaparkan faktor-faktor yang dapat menyebabkan kecanduan *game online* pada individu, yaitu:

- a. *Motives*, yaitu ingin melupakan masalah yang dihadapi, individu merasa senang saat berkompetisi pada *game online*, dan dapat melakukan interaksi sosial di dunia virtual.
- b. *Traits*, yaitu *anxiety*, *self-esteem* yang rendah, kepribadian *introvert*, strategi *coping disfungsi*ional, depresi dan *phobia social*.
- c. *Social setting*, yaitu kemampuan sosial yang kurang baik, tidak memiliki teman maupun kurang perhatian keluarga.
- d. *Furteh conditions*, yaitu tersedia fasilitas yang mendukung dan individu memiliki banyak waktu.

Kecanduan *game online* tidak terlepas dari peran beberapa faktor. Dari beberapa penelitian dapat disimpulkan bahwa terdapat dua kelompok faktor yang dianggap mempengaruhi kecanduan *game online* yaitu, faktor internal dan eksternal. Faktor internal misalnya perasaan kesepian, stress, kurangnya kemampuan sosial dan kebutuhan bersosial yang tinggi, (Subrahmanyam dan young, 2009).

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan faktor kecanduan dalam game online terdapat dua faktor, faktor internal dan faktor eksternal beberapa faktor tersebut mempengaruhi motivasi, kemampuan sosial yang kurang baik, stress, kesepian dan beberapa hal lainnya.

### 3. Aspek-aspek Kecanduan Bermain *Game Online*

Adapun aspek game online dalam (Syariato, 2019) yaitu :

1. *Compulsion* (komplusif), merupakan kegiatan yang kuat dan sepenuh hati (implus) untuk melakukan sesuatu secara terus menerus, dalam hal ini ada dorongan dari dalam diri untuk bermain game online secara terus menerus.
2. *Withdrawal* (penarikan diri), itu adalah cara untuk mengecilkan atau menjauhi sesuatu, artinya membuat orang yang tidak bisa mundur untuk melakukan apapun kecuali bermain game online.
3. *Tolerance* (toleransi), dalam hal ini diartikan sebagai sikap menerima kondisi diri sendiri ketika melakukan sesuatu. Biasanya toleransi ini mengacu pada jumlah waktu yang dihabiskan atau menghabiskan saat melakukan kegiatan bermain game, dan sebagian besar pemain game online tidak akan berhenti bermain sampai mereka puas.
4. *Interpersonal and health-related problems* (masalah hubungan interpersonal dan kesehatan), masalah-masalah ini terkait dengan interaksi kita dengan orang lain dan masalah kesehatan.

Menertikan buku manual mengenai internet *addiction test* yang didalamnya terdapat aspek-aspek kecanduan seseorang untuk *online* berdasarkan referensi dari DSM-IV (Young, 2017). Para peneliti pun sepakat bahwa kecanduan internet merupakan sindrom kecanduan yang sangat mirip dengan compulsive control disorder, yakni dimana didalamnya terdapat *Gambling Addiction, Internet Addiction Disorder*, dan *Internet Gaming Disorder* (Young, dkk dalam Rangkuti, 2017).

Berdasarkan kesimpulan pada aspek seorang yang kecanduan game yaitu salah satunya berubahnya perilaku yang negatif pada diri seseorang yang disebabkan

dengan faktor keseringan dalam bermain game online tanpa batas. Sehingga hal ini akan menimbulkan gangguan mental pada game online.

#### 4. Ciri-ciri Kecanduan *Game Online*

1. dalam sehari hanya bermain satu game saja dengan waktu lebih dari 3 jam bahkan bahkan seharian penuh.
2. Rela mengeluarkan uang banyak hanya untuk bermain game tersebut dan membeli *voucher-voucher game* tersebut hanya untuk *mengupgrede item* dan karakter yang dimiliki.
3. Lebih dari 1 bulan masih tetap bermain *game online* yang sama dengan intensitas.
4. Marah jika dilarang atau dihalang untuk bermain game tersebut.
5. Sangat antusias jika ditanyakan mengenai *game*.
6. Jika bermain *game* di warnet, maka lebih sering dihabiskan diwarnet untuk bermain *game online* dari pada melakukan kegiatan lainnya.
7. Mulai menganggap diri sendiri adalah karakter game tersebut.
8. Bahkan mengatur waktu sendiri khususnya untuk bermain *game online*.
9. Isi dompet lebih banyak *voucher game online* bekas pakai atau bahkan *voucher-voucher* baru.
10. Lebih mendahulukan menyisihkan biaya untuk ke warnet dan bermain *game online* dari pada biaya untuk kebutuhan lainnya yang mungkin lebih penting dari main *game* di warnet (Adam, 2012).

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan ciri-ciri *game online* memiliki sifat bersaing, lawan bermainan mempunyai kemampuan yang sama agar terjadinya proses timbal balik sesama pemain, dan game dapat dimainkan menggunakan jaringan internet.

## C. Remaja

### 1. Pengertian Remaja

Masa remaja penduduk dalam rentang usia 18-21 tahun. Sedangkan, menurut peraturan menteri kesehatan RI Nomor 25 tahun 2014, remaja adalah remaja adalah penduduk dalam rentang usia 18-21 tahun. Masa remaja merupakan masa transisi, remaja mengalami perubahan secara fisik, psikis, seksual, kognitif, dan sosial yang dapat meningkatkan ketegangan emosi, suasana hati yang sewaktu-waktu dapat berubah sesuai keadaan remaja. (Sarwono, 2007), mendefinisikan bahwa masa remaja adalah masa periode transisi antara masa anak-anak ke dewasa, masa usia belasan tahun, atau seseorang yang menunjukkan tingkah laku seperti susah diatur, dan sebagainya. Masa remaja adalah masa peralihan dimana terjadi perubahan secara fisik dan psikologis dari masa kanak-kanak ke masa dewasa (Hurlock, 2006).

Masa remaja dikatakan sebagai masa yang berbahaya, karena pada priode ini seseorang meninggalkan tahap kehidupan anak-anak untuk menuju tahap selanjutnya yaitu tahap kedewasaan. Masa ini dirasakan sebagai suatu masa krisis karena belum adanya pegangan, sedangkan keperibadiannya sedang mengalami pembentukan. Pada waktu ini remaja memerlukan bimbingan, tertentu dari orangtuanya ( Soerjono dalam Holilurrohman, 2013).



Pada masa ini, remaja mulai mempunyai kapasitas untuk memperoleh dan menggunakan pengetahuan secara efisien mencapai puncaknya dikarenakan pertumbuhan otak mencapai kesempurnaan. Sistem saraf yang berfungsi memproses informasi berkembang dengan cepat. Di samping itu, pada masa remaja ini juga terjadi reorganisasi lingkaran saraf frontal lobe (belahan otak bagian depan samping pada belahan atau celah sentral). Frontal lobe ini berfungsi dalam aktivitas kognitif tingkat tinggi, seperti kemampuan merumuskan perencanaan strategis atau kemampuan mengambil keputusan (Sarwono, 2012).

Dari beberapa definisi diatas, dapat disimpulkan bahwa masa remaja adalah masa dimana individu tumbuh dan berkembang mengenai pola pikir, sikap, dan sistem saraf lainnya.

#### **D. Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Interaksi Sosial Remaja**

Pengaruh antara Kecanduan akan *game online* sebenarnya hampir sama dengan kecanduan jenis kecanduan yang lain, akan tetapi kecanduan *game online* dimasukkan kedalam golongan kecanduan psikologis dan bukan kecanduan secara fisik. Adapun 4 aspek kecanduan *game online* dalam (Sariyanto, 2019), yaitu: (1) *compulsion* (kompulsif), merupakan keinginan yang kuat dan sepenuh hati (impuls) untuk melakukan sesuatu secara terus menerus. (2) *withdrawal* (penarikan diri) itu adalah cara untuk mengecilkan atau menjauhi sesuatu, artinya membuat orang yang tidak bisa mundur untuk melakukan apapun kecuali bermain *game online*. (3) *Tolerance* (toleransi), dalam hal ini diartikan sebagai sikap menerima kondisi diri sendiri ketika melakukan sesuatu. Biasanya toleransi ini mengacu pada jumlah waktu

yang di habiskan atau menghabiskan saat melakukan kegiatan bermain game, dan sebagian besar pemain *game online* tidak akan berhenti bermain sampai mereka puas.

(4) *Interpersonal and health-related problems* (masalah hubungan interpersonal dan kesehatan), masalah-masalah ini terkait dengan interaksi kita dengan orang lain dan masalah kesehatan. Berdasarkan kesimpulan pada aspek seseorang yang kecanduan *game* yaitu salah satu berubahnya perilaku yang negatif pada diri seseorang yang disebabkan dengan faktor keseringan dalam bermain *game online* tanpa batas. Sehingga hal ini akan menimbulkan gangguan mental pada pemain *game online*.

Santoso (2017) dengan tidak adanya kecanduan *game online* maka akan membantu seorang remaja untuk melakukan penyesuaian sosial yang baik, sebaliknya jika tingkat kecanduan *game online* tinggi maka dia akan kesulitan untuk melakukan penyesuaian sosial. Para pemain *game online* mengorbankan aktivitas yang lain untuk bisa bermain *game online*, mereka mengorbankan waktu untuk hoby yang lain, mengorbankan waktu untuk tidur, bekerja maupun belajar, bersosialisasi dengan teman dan waktu untuk keluarga. Kebiasaan bermain game juga membuat mereka terasing dari lingkungan nyatanya Griffiths, M. D. (2010). Kecanduan *game online* merupakan kepribadian seseorang yang ingin selalu bermain *game online* secara terus menerus dan memungkinkan individu tersebut tidak mampu untuk menguasai dirinya dalam bermain *game online* tersebut. Kecanduan *game online* adalah jenis kecanduan yang diakibatkan oleh teknologi internet atau yang sering disebut dengan internet *addictive disorder*. Menurut M.sitorus dalam Muhith (2008), mengatakan interaksi sosial adalah hubungan-hubungan dinamis yang menyangkut hubungan

antara, sedangkan menurut H. bonner dalam Abdul Muhith (2018) menyebutkan, bahwa interaksi sosial adalah suatu hubungan antara dua atau lebih individu manusia, di mana kelakuan individu yang satu mempengaruhi, mengubah, atau memperbaiki kelakuan individu yang lain atau sebaliknya.

Berdasarkan penjelasan yang dipaparkan diatas maka dapat disimpulkan bahawa kecanduan bermain *game online* mempunyai hubungan terhadap interaksi sosial bagi remaja yang bermain *game online*. Para pemain *game online* mengorbankan aktivitas yang lain untuk bisa bermain *game online*, mereka mengorbankan waktu untuk hobi yang lain, mengorbankan waktu untuk tidur, bekerja maupun belajar, bersosialisasi dengan teman dan waktu untuk keluarga. seseorang yang kecanduan game berubahnya perilaku yang negatif pada diri seseorang yang disebabkan dengan faktor keseringan dalam bermain *game online* tanpa batas. Sehingga hal ini akan menimbulkan gangguan mental pada pemain *game online*. Interaksi sosial yang bagus adalah terjadinya suatu hubungan antara individu dengan mempunyai tujuan tertentu seperti misalnya, adanya kebersamaan, rasa saling membutuhkan, rasa saling menghargai dan menghormati, serta tidak membedakan antara ras, suku maupun jenjang sosial ( kaya dan miskin), dan saling membantu satu sama lain untuk mencapai tujuan bersama.

### E. Kerangka Konseptual



### F. Hipotesis

Adapun hipotesis yang penelitian ajukan dalam penelitian diatas adalah ada Pengaruh kecanduan *game online* terhadap interaksi sosial remaja. Maka semakin tinggi tingkat kecanduan *game online* maka semakin rendah interaksi sosial remaja, sebaliknya semakin rendah tingkat kecanduan *game online* terhadap remaja maka semakin tinggi tingkat interaksi sosial pada remaja SMP Negeri 4 Takengon.

## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### A. Tipe Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kuantitatif. (Moleong, 2009) mendefinisikan penelitian kualitatif adalah suatu penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian, misalnya perilaku, persepsi, motivasi, tindakan, dan lain-lain secara holisti, dan dengan cara deskriptif dalam bentuk kata-kata dan bahasa, pada suatu konteks khusus yang alamiah dengan memanfaatkan metode alamiah. Penelitian kualitatif menggunakan metode kualitatif yaitu pengamatan, wawancara, atau penelaah dokumen (Moleong, 2009).

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan pendekatan korelasional. Metode penelitian kuantitatif dapat diartikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat postivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrument penelitian, analisis data bersifat kuantitatif / statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan (sugiyono, 2017). Moleong (2012) penelitian kuantitatif merupakan penelitian yang dilakukan untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami subjek peneliti, misalnya tentang perilaku persepsi, motivasi, tindakan dan lain-lain.

## B. Identifikasi Variabel Penelitian

Variabel-variabel yang akan diteliti dapat didefinisikan sebagai berikut :

1. Variabel terikat (Y) : Interaksi Sosial.
2. Variabel bebas (X) : Kecanduan Game Online.

## C. Defenisi Operasional Variabel

Sugiono (2015) oprasional pariabel adalah suatu atribut, sifat atau nilai dari objek atau kegiatan yang memiliki variabel tertentu yang telah ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Definisi variabel-variabel penelitian harus dirumuskan untuk menghindari kesesatan dalam mengumpulkan data.

### 1. Interaksi Sosial

interaksi soasial merupakan kesanggupan individu untuk saling berhubungan dan bekerja sama dengan individu lain maupun kelompok dimana kelakuan individu lain atau sebaliknya sehingga adanya hubungan yang saling timbal balik. Aspek dari interaksi sosial yaitu aspek kontak sosial dan aspek komunikasi.

### 2. Kecanduan Game Online

*Game online* permainan yang digunakan dengan jaringan internet. Pemain juga dapat memiliki karakteristik, senjata, tempat yang diinginkan sesuai level permainannya dan dimainkan secara bersamaan dalam waktu yang sama. Aspek dari *game online* adalah aspek komplusif, penarikan diri, toleransi, dan hubungan interpersonal dan kesehatan.

## **D. Subjek Penelitian**

### **1. Populasi**

Sugiono (2018) populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian di tarik kesimpulannya. Dalam penelitian ini yang menjadi pupolasi adalah remaja SMP Negeri 4 Takengon yang berjumlah 150 siswa/i.

### **2. Sampel**

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut Sugiyono (2018). Dalam penelitian ini sampel yang diambil berjumlah 62 siswa dari SMP Negeri 4 Takengon. Sampel yang diambil adalah siswa kelas VII dan VIII.

### **3. Teknik Pengambilan Sampel**

Sampel adalah suatu prosedur pengambilan data, dimana hanya sebagian populasi saja yang diambil dan digunakan untuk menentukan sifat serta ciri yang dikehendaki dari satu populasi (Siregar, 2017). Adapun teknik sampling yang digunakan dalam penelitian ini adalah Purposive sampling. Purposive sampling adalah salah satu jenis teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ilmiah. Purposive sampling adalah teknik pengambilan dengan menentukan kriteria-kriteria tertentu ( Sugiyono, 2008).

## E. Teknik Pengambilan Data

Data merupakan keterangan sesuatu objek penelitian yang dilakukan dilokasi penelitian. Dalam memperoleh data maka dilakukan metode pengumpulan data. Menurut Bungi (2010) metode pengumpulan data adalah bagian instrumen pengumpulan data yang menentukan berhasil atau tidaknya suatu penelitian. Teknik pengumpulan data yang di lakukan dalam penelitian ini adalah skala likert. Menurut Sugiyono (2014) skala likert merupakan metode yang dilakukan menggunakan daftar pertanyaan atau pernyataan berisi aspek-aspek yang akan diukur, dan harus dijawab oleh subjek penelitian yang berguna untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok.

Sekala likert menyediakan empat jawaban yaitu sangat setuju (SS), setuju (S), tidak setuju (ST), dan sangat tidal setuju (STS). Sekor yang diberikan kepada setiap pertanyaan mendukung (*favorable*) yaitu SS=4, S=3, TS=2, dan STS=1. Sedangkan sekor untuk pernyataan tidak mendukung (*unfavorable*) adalah SS=1, S=2, TS=3, dan STS=4.

### 1. Skala Interaksi Sosial

Skala interaksi sosial disesuaikan berdasarkan aspek-aspek yang diketahui oleh Soekanto (2002), yaitu aspek kontak sosial dan aspek komunikasi.

### 2. Skala Kecanduan Game Online

Skala kecanduan bermain *game online* ini dibuat menggunakan aspek-aspek internet gaming disorder yang dikemukakan oleh Syariato (2019) terdapat dari 4



dimensi yaitu komplusif, penarikan diri, toleransi dan hubungan interpersonal dan kesehatan.

## **F. Uji Validitas dan Rehabilitas Alat Ukur**

### **1. Uji Validitas**

Validitas merupakan suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrumen. Oleh karena itu, suatu instrumen yang kurang valid berarti memiliki validitas yang rendah. Suatu instrumen dikatakan valid apabila mampu mengukur apa yang diinginkan karena instrumen yang menghasilkan data yang tidak sesuai dengan tujuan pengukuran akan menghasilkan validitas yang rendah (Arikunto,2006).

Pada penelitian ini validitas yang diukur adalah validitas konstruk. Validitas konstruk menunjukkan seberapa valid hasil yang diperoleh dari penggunaan suatu pengukur atau indikator sesuai dengan konsep teori yang digunakan (Setyorini & Whibowo, 2008).

### **2. Reliabilitas Alat Ukur**

Pengertian reliabilitas merupakan kekonsistensisuatu alat ukur untuk mengukur dengan memperoleh hasil yang sama. Pada penelitian ini supaya skala pengukuran dapat reliabilitas maka dapat diukur dengan teknik Alpha Cronbach (Hartono, 2012).

Reliabilitas alat ukur adalah untuk mencari dan mengetahui sejauh mana hasil pengukuran dapat dipercaya. Reliabel dapat juga dikatakan kepercayaan, keajekan,

kesetabilan, konsistensi dan sebagainya. Hasil pengukuran dapat di percaya apabila dalam beberapa kali pelaksanaan pengukuran terdapat kelompok subjek yang sama diperoleh hasilyang relatif selama dalam diri subjekyang diukur memang belum berubah (Azwar, 1997).

Azhar (dalam Nurhuda, 2019) mengatakan bahwa hasil pengukuran dapat dipercaya apabila dalam beberapa kali pelaksanaan pengukuran terhadap kelompok subjek yang sama diperoleh hasil yang relatif sama selama dalam diri subjek yang diukur memang belum berubah.

## **G. Teknik Analisis Data**

Teknik Analisis data yang digunakan dalam penelitian kuantitatif menggunakan statistik (sugiyono 2014). Uji hipotesis yang digunakan adalah analisis regresi linear sederhana yaitu untuk mengukur pengaruh satu variabel dan variabel lainnya (Umar 2008). Uji regresi linear sederhana dilakukan dengan program *SPSS for windows*. Sebelum melakukan pengujian regresi, terdapat beberapa asumsi yang harus dipenuhi agar data yang akan dimasukkan dalam model regresi telah memenuhi ketentuan dan syarat dalam regresi.

### **1. Uji Asumsi Klasik**

Uji asumsi klasik bertujuan memperlihatkan kepastian bahwa persamaan regresi yang didapatkan memiliki ketepatan dalam estimasi, artinya tidak bias dan konsisten (Santoso, 2012). Menurut Sugiyono (2010), uji asumsi klasik terdiri dari uji

normalitas, uji linearitas dan uji heteroskedastisitas. Berikut ini penjelasan dari masing-masing uji asumsi.

## 2. Uji Normalitas

bertujuan untuk menguji apakah dalam model regresi, variabel pengganggu atau residual memiliki distribusi normal. Apabila asumsi ini dilanggar maka uji statistik menjadi tidak valid. Uji normalitas yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan uji komogorov-Smirnov. Data dinyatakan berdistribusi normal jika nilai sig > 0.05.

## 3. Uji Linearitas

bertujuan untuk mengetahui ada atau tidaknya hubungan linear yang signifikan dari dua variabel. Adapun uji linearitas pada penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ada atau tidak hubungan antara variabel terikat dan variabel bebas yang mempengaruhinya secara linear.

## 4. Uji Heteroskedastisitas

bertujuan untuk menguji apakah dalam model regresi terjadi ketidaksamaan varian dari residual satu pengamatan yang lain. Jika varian dari satu residual dari pengamatan satu ke pengamatan lain tetap, maka disebut homokedastisitas jika berbeda disebut heteroskedastisitas. Adapun cara untuk mendeteksi ada atau tidaknya heteroskedastisitas adalah dengan melihat grafik Scatterplot..

## BAB V

### KESIMULAN DAN SARAN

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis pada bab IV, peneliti dapat menarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Pada hasil penelitian memperlihatkan bahwa ada pengaruh terhadap kecanduan *game online* dengan interaksi sosial pada remaja SMP Negeri 4 Takengon. Dari hasil analisa terdapat korelasi negatif yang di ketahui antara dua variabel. Interaksi sosial dengan kecanduan pada remaja di SMP Negeri 4 Takengon dimana nilai  $r^2$  0,499 dengan nilai signifikansi  $p = 0,000 < 0,05$ . Kemudian nilai 0,499 dikategorikan pada tingkat korelasi sedang karena berada pada rentang 0,40-0,599. Artinya variabel kecanduan dengan interaksi sosial memiliki korelasi negatif. Maka, hipotesis yang diajukan “semakin rendah interaksi akan semakin tinggi tingkat kecanduan pada remaja” dinyatakan diterima.
2. Hasil mean hipotetik dari variabel kecanduan dalam penelitian ini diungkapkan dengan menggunakan skala 27 butir dan diformat menggunakan skala likert dengan 4 pilihan jawaban, maka mean hipotetiknya adalah  $\{(28 \times 1) + (28 \times 4) : 2 = 70$ . Kemudian untuk variabel interaksi sosial jumlah aitem yang valid adalah berjumlah 27 aitem dengan 4 pilihan jawaban, maka mean hipotetiknya adalah  $\{(27 \times 1) + (27 \times 4)\} : 2 = 67,5$ .

3. Koefisien diterima ( $r^2$ ) dari hubungan antara variabel X (Kecanduan) dengan variabel Y (Interaksi sosial) sebesar 0,249 ini menunjukkan bahwa kecanduan berkontribusi terhadap interaksi sosial sebesar 24,9%.

## B. Saran

Berdasarkan kesimpulan diatas maka penelitian dapat memberikan beberapa saran diantaranya adalah :

### 1. Saran bagi siswa

Adapun disini peneliti menyarankan bagi siswa/I untuk lebih bisa memahami perkembangannya dan mencoba untuk mencari berbagai peran dan bersosialisasi dengan cara yang lebih bermanfaat dibandingkan dengan bermain game online. Remaja disarankan untuk mengikuti kegiatan-kegiatan kelompok yang ada di lingkungan sekitar.

### 2. Saran bagi orang tua

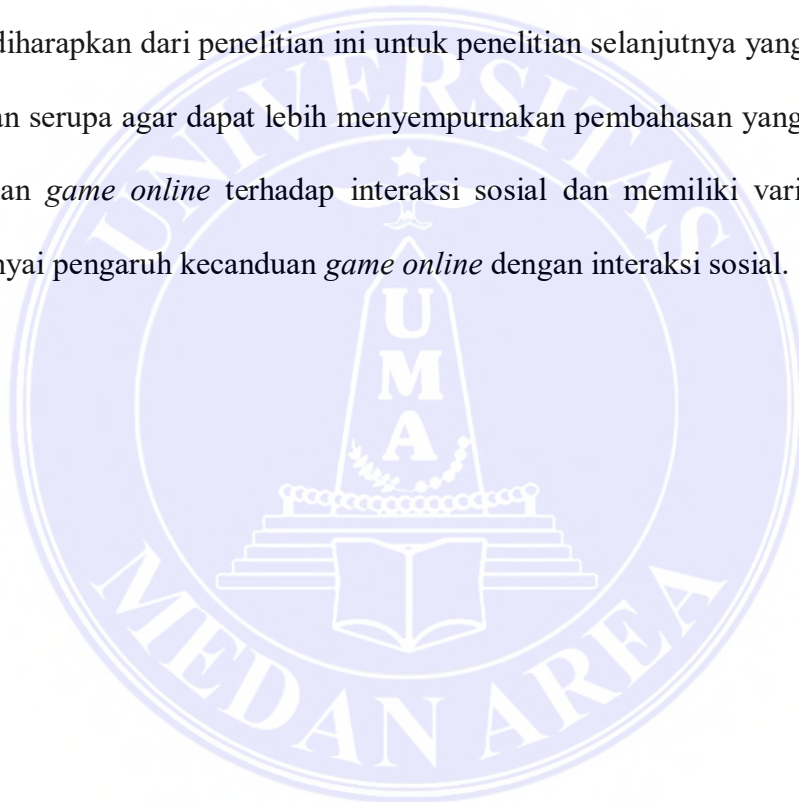
kepada orang tua di harapkan dapat memberikan perhatian yang lebih kepada anak untuk memanfaatkan waktu ke arah yang positif dan mengawasi waktu anak dalam bermain *game online* agar tidak memberikan dampak negatif terutama dalam interaksi sosial anak kepada orang-orang disekitarnya. Dapat memperbaiki komunikasi dengan anak sehingga anak bisa lebih terbuka pada orang tua.

### 3. Saran untuk sekolah

Adapun saran yang diberikan peneliti agar SMP Negeri 4 Takengon menyediakan wadah untuk menyalurkan energy yang dilakukan siswa seperti ekstrakurikuler sesuai minat dan bakat siswa.

### 4. Saran bagi peneliti selanjutnya

diharapkan dari penelitian ini untuk penelitian selanjutnya yang melaksanakan penelitian serupa agar dapat lebih menyempurnakan pembahasan yang terkait dengan kecanduan *game online* terhadap interaksi sosial dan memiliki variabel lain yang mempunyai pengaruh kecanduan *game online* dengan interaksi sosial.



## DAFTAR PUSTAKA

- Anjasari, E. A., Srinadi, I. G. A. M., & Nilakusmawati, D. P. E. (2020). Hubungan Kecanduan Bermain Game Online Terhadap Interaksi Sosial Pada Remaja. *E-Jurnal Matematika*, 9(3).
- Ameliya, R.S. (2008). Pelatihan Asertif untuk Mereduksi Perilaku Adiksi Online Game pada Remaja. (Skripsi tidak diterbitkan). Fakultas Ilmu Pendidikan Jurusan Psikologi Pendidikan & Bimbingan Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung.
- Adiningtiyas, S. (2017). Peran Guru dalam Mengatasi Kecanduan Game Online (The role of teacher in overcoming addiction to online games). *Jurnal KOPASTA*, 4(1).
- Amirah, W. N., & Zaka Hadikusuma Ramadan. (2021). Analisis Dampak Negatif Kecanduan Game Online Free Fire Pada Siswa Kelas Iii Sd. *Jurnal Guru Kita*, 6, 10–27.
- Azwar, S. (2007). Metode Penelitian. Yogyakarta: Pustaka Pelajar. <http://www.researchcollaboration.org/uploads/EmpathyQuestionnaireInfo.pdf>
- Chui Hong & Cheng Kwok-Yin. (2014). Criminalsentiments and behaviours among young people in Hong Kong. *Rouledge Journal*. Diakses pada tanggal 18 Desember 2018.
- Dewi, N.P. (2014). Hubungan antara Intensitas Bermain Game Online dengan Interaksi Sosial pada Remaja. Skripsi: Surakarta. Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah.
- Eandra, O. S. (2019). Social Interaction With Online Game Addicts Student of Unri in Sub-District Tuah Karya District of Tampan Pekanbaru City. *Jom Fisip*, 6(2), 1–13.
- Edy Kurniawan, Drajat. “Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Perilaku Prokrastinasi Akademik Pada Mahasiswa Bimbingan dan Konseling Universitas PGRI Yogyakarta.” *Jurnal Konseling Gusjigang*. Vol. 3 No1 Januari-Juni 2017.
- Efendy, O. U. 2008. *Dinamika Komunikasi*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Fitri, S. F. N., & Lestari, T. (2021). Pengaruh Kecanduan Bermain Game Online pada Minat Belajar Anak Semasa Pembelajaran Daring. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1), 1530–1533.

- Fitri, S. F. N., & Lestari, T. (2021). Pengaruh Kecanduan Bermain Game Online pada Minat Belajar Anak Semasa Pembelajaran Daring. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1), 1530–1533.
- Faishal, Y. B. A., Ismanto, H. S., & Yulianti, P. D. (2014). Meningkatkan Interaksi Sosial Melalui Layanan Penguasaan Konten Dengan Media Puzzle Pada Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Semarang Tahun Pelajaran 2014/2015. *Empati: Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 1(Nomor1), 102–123. <http://journal.upgris.ac.id/index.php/EMPATI/article/view/662>
- Gunarsa, S. D. 2006. Psikologi Remaja. Jakarta: BPK. Gunung Mulia.
- Gunarsa, S. (2008). Psikologi praktis: Anak, remaja, dan keluarga. Jakarta: Gunung Mulia
- Haqiqi, A. N., & Muhith, A. (2020). Efek Negatif Bermain Game Online “ Free Fire Battlegrounds ” Terhadap Akhlak Remaja. *SOLIDARITY: Jurnal Of Social Studies*, 1(1).
- Harfiyanto, D., Utomo, C. B., & Budi, T. (2015). Pola interaksi sosial Siswa pengguna Gadget di SMAN 1 Semarang. *Journal of Educational Social Studies*, 4(1).
- Hadi, luqman, & qori' fatmala, fita. (2018). Interaksi Sosial Pada Remaja Yang Kecanduan Game Online. *Jurnal At-Tarbiyat : Jurnal Pendidikan Islam*, 2(2), 88–107. <https://doi.org/10.37758/jat.v2i1.136>
- Henry, S. 2010. Cerdas Dengan Game. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama
- Kuss, D. J., & Griffiths, M. D. (2012). Internet and gaming addiction: A systematic literature review of neuroimaging studies. *Brain Sciences*, 2, 347–374.
- Lebho, M. A., Lerik, M. D. C., Wijaya, R. P. C., & Littik, S. K. A. (2020). Perilaku Kecanduan Game Online Ditinjau dari Kesepian dan Kebutuhan Berafiliasi pada Remaja. *Journal of Health and Behavioral Science*, 2(3), 202–212. <https://doi.org/10.35508/jhbs.v2i3.2232>
- Lemmens, Jeroen S dkk. 2009. Development and Validation of a Game Addiction Scale for Adolescents. *Media Psychology*, 12:77–95.
- Lestari, Ayu. “Sosial dan Konsep Diri dengan Kecanduan Games Online pada Dewasa Awal.” *Jurnal Interaksi*. Vol. 5, No. 2 Tahun 2016.
- Martaniah, S. M. 2006. Motif Sosial. Yogyakarta: UGM Press.
- Martanti, I. B. (2018). *Hubungan Antara Health Literacy Dengan Kepatuhan Ibu*



*Hamil Mengonsumsi Tablet Zat Besi Di Puskesmas Ketuwan. 36.*

Mustikasari, B., Setiawan, D., & Ari Pratiwi, I. (2020). Analisis Kebiasaan Bermain Game Online Terhadap Interaksi Sosial Anak Usia Sd Di Desa Prawoto. *Jurnal Didika: Wahana Ilmiah Pendidikan Dasar*, 6(2), 181–190. <https://doi.org/10.29408/didika.v6i2.2846>

Mustikasari, B., Setiawan, D., & Ari Pratiwi, I. (2020). Analisis Kebiasaan Bermain Game Online Terhadap Interaksi Sosial Anak Usia Sd Di Desa Prawoto. *Jurnal Didika: Wahana Ilmiah Pendidikan Dasar*, 6(2), 181–190.

Pande, P.A.M., & Marheni, A. (2015). Hubungan Kecanduan Game Online dengan Prestasi Belajar Siswa SMP Negeri 1 Kuta. *Jurnal Psikologi Udayana*, 2(2):163-171.

Pemain Game Dewasa Awal di Jakarta Barat. *Jurnal Psikologi*

Pratiwi, Rika Riyani. (2018). Students online game addiction and aggressive behavior at smp negeri 14 pekanbaru. *jom fkip volume 5*. [https://jom.unri.ac.id/index.php/JO\\_MFKIP/article/download/19995/19334](https://jom.unri.ac.id/index.php/JO_MFKIP/article/download/19995/19334). Diakses pada 18 Desember 2018.

Ramadhani & Yamin. (2021). Hubungan Game Online “ Free Fire ” Dengan Perilaku Komunikasi Pada Siswa Kelas VI. *Jurnal Education*, 7(3), 818–824. <https://doi.org/10.31949/educatio.v7i3.1256>

Rondo, A. A. A., Wungouw, H. I. S., & Onibala, F. (2019). Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Perilaku Agresif Siswa Di Sma N 2 Ratahan. *Jurnal Keperawatan*, 7(1). <https://doi.org/10.35790/jkp.v7i1.24324>

Rosihan, A., & Virgiana, B. (2020). Analisis Perilaku Komunikasi Pengguna Game Online Free Fire Pada siswa. *Game Online*, 1(1).

Safitri, S. S. (2020). Game Online dan Pengaruh Interaksi Sosial di Kalangan Mahasiswa di Universitas Muhammadiyah Surakarta. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 4(2), 364–376. <https://doi.org/10.33487/edumaspul.v4i2.533>

Santrock, J. W. (2003). *Perkembangan Masa Hidup Edisi kelima*. Jakarta: Erlangga

Sary, Y. N. E. (2017). Perkembangan kognitif dan emosi psikologi masa remaja awal. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat, Vol. 1(1)*, 6–12.

Setiaji. (2016). Hubungan Kecanduan Game Online dan Keterampilan Sosial pada

Soekanto, Soerjono. 2005. *Sosiologi Suatu Pengantar*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.

- soekanto, S. 2002. sosiologi :Suatu Pengantar. Jakarta : Rajawal.
- Sugiyono. (2016). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta
- Sugiono. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta 2011.
- Sugeng Widodo, A. (2013). Harga Diri Dan Interaksi Sosial Ditinjau Dari Status Sosial Ekonomi Orang Tua. *Persona:Jurnal Psikologi Indonesia*, 2(2), 131–138. <https://doi.org/10.30996/persona.v2i2.100>
- Surbakti, Krista. 2017. “Pengaruh Game Online terhadap Remaja”. *Jurnal Curere*, 1(1): 28-38. DOI: <http://dx.doi.org/10.36764/jc.v1i1.20>
- Ulfa, M. 2017. Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Perilaku Remaja di Mabes Game Center Jalan HR. Subrantas Kecamatan Tampan Pekanbaru.
- Ulfa, Mimi, and Risdayani Risdayani. 2017. “Pengaruh Kecanduan Game Online terhadap Perilaku Remaja di Mabes Game Center Jalan Hr. Subrantas Kecamatan Tampan Pekanbaru”.
- Utami, T. W., & Hodikoh, A. (2020). Kecanduan Game Online Berhubungan dengan Penyesuaian Sosial pada Remaja. *Jurnal Keperawatan*, 12(1), 17–22.
- Xiao, A. (2018). Konsep Interaksi Sosial dalam Komunikasi. *Jurnal Komunikasi, Media Dan Informatika*, 7(2), 94–99. Sugiyono. (2009). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Yee, Nick. “Motivations for Play in Online Games.” *Cyberpsychology and Behaviour* 9, no. 6 (2006):772-775. Diakses 15 Agustus 2016.
- Yee, N. (2007). Motivations of Play in Online Game. *CyberPsychology and Behavior*. 9(6), 772-775.
- Young, K. S. “Understanding Online Gaming Addiction and Treatment Issues for Adolescents.” *The American Journal of Family Therapy* 37, no.5 (2009):85-90. Diakses 9 September 2016. <http://dx.doi.org/10.1080/01926180902942191>

**LAMPIRAN A**  
**BLUEPRINT KECANDUAN DAN INTERAKSI SOSIAL SEBELUM UJI**



Aspek	Indikator	Favorable	Unfavorable
Kontak sosial	Hubungan dengan pihak lain secara langsung	1. Saya senang berteman dengan banyak orang	1. Keberadaan banyak orang membuat saya terganggu
		2. Saya siap menerima siapa saja menjadi teman saya	2. Dalam beteman saya suka memilih-milih orang
		3. Dengan berteman, maka banyak hal yang dapat saya lakukan	3. Saya tidak bergantung dengan orang lain untuk melakukan banyak hal
		4. Saya menerima masukan dari orang lain	4. saya tidak suka menerima saran dari orang laian
		5. saya siap menerima setiap aturan yang diberikan kelompok	5. Berat rasanya mengikuti aturan kelompok yang ada
		6. Saya merasa nyaman berteman dengan siapa saja	6. Jika tidak cocok dengan saya maka saya tidak meu berteman
		7. Saya	7. Jika berada

		merasa senang jika berada di sekitar teman-teman saya	diantara orang banyak, saya sering merasa cemas
		8. Saya senang memiliki banyak teman karena dapat membantu saya dalam kesulitan	8. Sekalipun saya memiliki banyak teman, saya merasa mendapat kesulitan
komunikasi	Proses pengiriman berita atau informasi	1. Jika teman-teman tidak menyukain perbuatan saya, maka saya tidak akan mengulanginya	1. Saya akan memaksakan agar teman-teman saya menerma perilaku saya
		2. Setiap kali saya kesulitan, maka banyak teman yang mau mebantu	2. Saya kurang mendapatkan bantuan dari teman yang saya meliki
		3. Pada umumnya saya dengan teman-teman memiliki padangan yang sama	3. Pandangan saya dengan teman-teman tidak sama
		4. Saya tidak	4. Saya akan tetap

		akan melakukan sesuatu jika teman saya tidak mau menyetujui nya	meneruskan perbuatan yang saya lakukan apabila teman saya tidak menyetujuinya
		5. Saya sadar bahwa saya membutuhkan teman-teman	5. Jika teman saya tidak membutuhkan saya, saya tidak merasarugi
		6. Saya menghormati keputusan yang di ambil kelompok	6. Apapun keputusan yang di ambil kelompok saya selalu mengubahnya sendiri
		7. Jika saya tidak menghormati kelompok maka selisih paham saya dengan teman-teman sering terjadi	7. Tidak masalah bagi saya jika saya berselisih paham dengan teman-teman
		8. Saya tidak akan melakukan sesuatu jika teman-teman tidak menyetujui nya	9. Saya akan tetap melakukannya walaupun teman-teman saya tidak setuju

## Blueprint skala game online

Penarikan diri	Tidak bisa lepas dari bermain game onlini	1. Saya tidak pernah bolos sekolah karena game online	1. Saya bolos sekolah untuk bermain game online
		2. Saya tidak masalah apabila saya tidak bermain game online seharian	2. Saya sangat gelisah apa bila tidak bermain game online seharian
		3. Saya saya bisa membagi waktu untuk bermain game online	3. Saya sulit untuk meninggal kan game online
		4. Setiap bangun pagi saya membereskan tempat tidur	4. Setiap bangun pagi saya memikirkan game online
Komplusif	Dorongan untuk melakukan secara terus menerus	1. Saya selalu bercerita banyak hal tentang pelajaran di sekolah	1. Saya suka menceritakan permasalahan yang ada di game online kepada teman saya
		2. Saya dapat membagi waktu untuk bermain game online dan mengerjakan tugas	2. Saya tidak dapat menunda keinginan untuk tidak bermain game satu harian

		sekolah	
		3. Saya dapat membagi waktu saya untuk bermain game online dan belajar	3. Kecanduan dalam bermain game online saya meningkat dari waktu ke waktu
		4. Saya dapat membagi waktu untuk bermain bersama teman saya	4. Saya lupa waktu ketika bermain game online bersama teman-teman
Toleransi	Toleransi terhadap game online	1. Saya lebih memilih mengerjakan PR dari pada bermain game online	1. Saya lebih memilih bermain game online dari pada mengerjakan PR
		2. Saya lebih mengutamakan kesehatan saya dari pada bermain game online	2. Saya menghiraukan kondisi kesehatan saya ketika bermain game online
		3. Saya lebih menghabiskan waktu untuk membaca buku dari pada bermain game online	3. Saya malas membaca buku karna lebih memilih bermain game online
		4. Saya lebih memilih bermain bersama teman-teman saya	4. Saya mengabaikan teman-teman saya ketika bermain game online



		dari pada bermain game onlien	
Hubungan interpersonal dan kesehatan mental	Masalah yang berhubungan dengan mental	1. Saya dapat membagi waktu untuk bermain game online	1. Saya bermain game online hingga lupa untuk makan
		2. Saya lebih memilih menjaga kesehatan saya dari pada bermain game online	2. Saya tidak dapat menjaga kesehatan saya karena bermain game online
		3. Saya dapat menjaga pola makan saya dari pada bermain game online	3. Saya tidak bisa menjaga asupan makanan saya karena asik bermain game online
		4. Saya dapat belajar apa bila saya tidak bermain game online dalam satu hari	4. Saya tidak bisa belajar apa bila saya tidak bermain game



## **PETUNJUK PENGISIAN**

Assalamu 'alaikum warahmatullah wabarakatuh

Selamat pagi/siang/sore/malam

Perkenalkan saya Mery Dayani salah satu mahasiswa di Fakultas Psikologi Universitas Medan Area yang saat ini sedang melakukan penelitian untuk memenuhi tugas akhir. Saya mohon bantuan kepada siswa-siswi SMP Negeri 4 Takengon untuk ikut berpartisipasi dalam mengisi beberapa pertanyaan. Hasil pertanyaan ini hanya untuk penelitian saja, dan tidak untuk bermaksud lain oleh karena itu teman-teman hanya perlu menjawab sesuai dengan yang temanteman alami dengan sejujur-jujurnya karena saya sebagai peneliti akan menjamin kerahasiaan jawaban yang benar atau salah, karena semua jawaban memiliki makna dalam penelitian ini. Untuk itu terimakasih untuk teman-teman yang sudah menjawab beberapa pertanyaan ini.

Wasalamu 'alaikum, Wr. Wb

Keterangan :

SS : Sangat Setuju

S : Setuju

ST : Tidak Setuju

STS : Sangat Tidak Setuju

### 1. SKALA INTERAKSI SOSIAL

No	Uraian Pertanyaan	Pilihan Jawaban			
		SS	S	TS	STS
1.	Saya senang berteman dengan banyak orang				
2.	Keberadaan banyak orang membuat saya terganggu				
3.	Saya siap menerima siapa saja menjadi teman				
4.	Dalam berteman saya suka memilih-milih orang				
5.	Dengan berteman, maka banyak hal yang dapat saya lakukan				
6.	Saya tidak bergantung dengan orang lain untuk melakukan banyak hal				
7.	Saya menerima masukan dari orang lain				
8.	saya tidak suka menerima saran dari orang laian				
9.	saya siap menerima setiap aturan yang diberikan kelompok				
10.	Berat rasanya mengikuti aturan kelompok yang ada				
11.	Saya merasa nyaman berteman dengan siapa saja				
12.	Jika tidak cocok dengan saya maka saya tidak mau berteman				
13.	Saya merasa senang jika berada di sekitar teman-teman				
14.	Jika berada diantara orang banyak, saya sering merasa cemas				
15.	Saya senang memiliki banyak teman karena dapat membantu dalam kesulitan				
16.	Sekalipun saya memiliki banyak teman, saya merasa mendapat kesulitan				

17.	Mesiki sendiri saya dapat melakukan apa saja				
18.	Saya tidak membutuhkan siapapun untuk melakukan apapun				
19.	Jika teman-teman tidak menyukain perbuatan saya, maka saya tidak akan mengulanginya				
20.	Saya akan memaksakan agar teman-teman menerima perilaku saya				
21.	Setiap kali saya kesulitan, maka banyak teman yang mau mebantu				
22.	Saya kurang mendapatkan bantuan dari teman-teman				
23.	Pada umumnya saya dengan teman-teman memiliki padangan yang sama				
24.	Pandangan saya dengan teman-teman tidak sama				
25.	Saya tidak akan melakukan sesuatu jika teman-teman tidak mau menyetujuinya				
26.	Saya akan tetap meneruskan perbuatan yang saya lakukan apabila teman-teman tidak menyetujuinya				
27.	Saya sadar bahwa saya membutuhkan teman-teman				
28.	Jika teman-teman tidak membutuhkan saya, saya tidak merasarugi				
29.	Saya menghormati keputusan yang di ambil kelompok				
30.	Apapun keputusan yang di ambil kelompok saya selalu mengubahnya sendiri				
31.	Jika saya tidak menghormati kelompok maka selisih paham dengan teman-teman sering terjadi				

32.	Tidak masalah bagi saya jika saya berselisih paham dengan teman-teman				
33.	Saya tidak akan melakukan sesuatu jika teman-teman tidak menyetujuinya				
34.	Saya akan tetap melakukannya walaupun teman-teman tidak setuju				
35.	Saya menghormati keputusan-keputusan yang di ambil oleh kelompok				
36.	Saya tidak setuju dengan keputusan yang di ambil kelompok				

## 2. SKALA KECANDUAN GAME ONLINE

NO	URAIAN PERTANYAAN	PILIHAN JAWABAN			
		SS	S	TS	STS
1.	Saya tidak pernah bolos sekolah karena game online				
2.	Saya bolos sekolah untuk bermain game online				
3.	Saya tidak masalah apabila tidak bermain game online seharian				
4.	Saya sangat gelisah apabila tidak bermain game online seharian				
5.	Saya bisa membagi waktu untuk bermain game online				
6.	Saya sulit untuk meninggalkan game online				
7.	Setiap bangun pagi saya membereskan tempat tidur				
8.	Setiap bangun pagi saya memikirkan game online				

9.	Bagi saya bermain game online itu sangat menyenangkan				
10.	Bagi saya bermain game online tidak menyenangkan				
11.	Saya selalu bercerita banyak hal tentang pelajaran di sekolah				
12.	Saya suka menceritakan permasalahan yang ada di game online kepada teman-teman				
13.	Saya dapat membagi waktu untuk bermain game online dan mengerjakan tugas sekolah				
14.	Saya tidak dapat menunda keinginan untuk tidak bermain game satu harian				
15.	Saya dapat membagi waktu untuk bermain game online dan belajar				
16.	Kecanduan dalam bermain game online saya meningkat dari waktu ke waktu				
17.	Saya dapat membagi waktu untuk bermain bersama teman				
18.	Saya lupa waktu ketika bermain game online bersama teman-teman				
19.	Saya senang selalu bermain game online				
20.	Saya tidak senang bermain game online				
21.	Saya lebih memilih mengerjakan PR dari pada bermain game online				
22.	Saya lebih memilih bermain game online dari pada mengerjakan PR				
23.	Saya lebih mengutamakan kesehatan saya dari pada bermain game online				
24.	Saya menghiraukan kondisi kesehatan saya				

	ketika bermain game online				
25.	Saya lebih menghabiskan waktu untuk membaca buku dari pada bermain game online				
26.	Saya malas membaca buku karna lebih memilih bermain game online				
27.	Saya lebih memilih bermain bersama teman-teman dari pada bermain game onlien				
28.	Saya mengabaikan teman-teman ketika bermain game online				
29.	Saya dapat membagi waktu untuk bermain game online				
30.	Saya bermain game online hingga lupa untuk makan				
31.	Saya lebih memilih menjaga kesehatan dari pada bermain game online				
32.	Saya tidak dapat mejaga kesehatan karena bermain game online				
33.	Saya dapat menjaga pola makan dari pada bermain game online				
34.	Saya tidak bisa menjaga asupan makanan karena asik bermain game online				
35.	Saya dapat belajar apabila saya tidak bermain game online dalam satu hari				
36.	Saya tidak bisa belajar apa bila saya tidak bermain game				



## LAMPIRAN C

### DISTRIBUSI PENYEBARAN SKALA KECANDUAN SEBELUM DAN SESUDAH UJI VALIDITAS & REHABILITAS



## Distribusi Seberapa Item Skala Kecanduan Sebelum Uji Validitas &amp; Rehabilitas

No	Kecanduan game online	Aitem		
		Favourable	Unfavourable	Total
1	Komplusif	11,13,15,17,19	12,14,16,18,20	10
2	Penarikan	1,3,5,7,9	2,4,6,8,10	10
3	Toleransi	21,23,25,27	22,24,26,28	8
4	Hubungan interpersonal dan kesehatan	29,31,33,35	30,32,34,36	8
<b>Total</b>		<b>18</b>	<b>18</b>	<b>36</b>

## Distribusi Sebaran Aitem Kecanduan Setelah Uji Reliabilitas

No	Kecanduan game online	Aitem		
		Favourable	Unfavourable	Total
1	Komplusif	13,15,17	14,16,18	6
2	Penarikan	1,3,7	2,4,6,8	7
3	Toleransi	21,23,25,27	22,24,26,28	8
4	Hubungan interpersonal dan kesehatan	31,33,35	30,32,34,36	7
<b>Total</b>		<b>13</b>	<b>15</b>	<b>28</b>

**LAMPIRAN D**

**DISTRIBUSI PENYEBARAN SKALA INTERAKSI SOSIAL SEBELUM DAN  
SESUDAH UJI VALIDITAS & RELIABILITA**



## Distribusi Sebaran Item Skala Interaksi Sosial Sebelum Uji Validitas &amp; Reliabilitas

No	Interaksi sosial	Aitem		
		Favourable	Unfavourable	Total
1	Kontak sosial	1,3,5,7,9,11,13,15,17	2,4,6,8,10,12,14,16,18	18
2	Komunikasi	19,21,23,25,27,29,31,33,35	20,22,24,26,28,30,32,34,36	18
<b>Total</b>		<b>18</b>	<b>18</b>	<b>36</b>

## Distribusi Sebaran Item Skala Interaksi Sosial Sesudah Uji Validitas &amp; Reliabilitas

No	Interaksi sosial	Aitem		
		Favourable	Unfavourable	Total
1	Kontak sosial	1,3,5,7,9,11,13,15,17	2,4,6,8,10,12,14,16,18	14
2	Komunikasi	19,21,23,25,27,29,31,33,35	20,22,24,26,28,30,32,34,36	13
<b>Total</b>		<b>13</b>	<b>14</b>	<b>27</b>

## Uji Validitas dan Reabilitas

### a. Uji Validitas dan Reabilitas Scan : Interaksi Sosial

#### Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	62	100.0
	Excluded <sup>a</sup>	0	.0
	Total	62	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

#### Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.757	36

#### Item Statistics

	Mean	Std. Deviation	N
is1	3.16	.814	62
is2	2.50	.784	62
is3	3.16	.853	62
is4	3.10	.804	62
is5	3.00	.653	62
is6	2.34	.886	62
is7	2.34	.745	62
is8	2.79	.656	62
is9	3.06	.827	62

is10	2.79	.656	62
is11	2.87	.896	62
is12	2.47	.844	62
is13	3.16	.793	62
is14	2.52	.919	62
is15	3.27	.813	62
is16	3.05	.777	62
is17	2.74	.867	62
is18	2.98	.779	62
is19	3.13	.896	62
is20	2.79	.977	62
is21	3.10	.918	62
is22	2.76	.783	62
is23	2.69	.861	62
is24	2.39	.837	62
is25	2.92	.836	62
is26	2.82	.984	62
is27	3.18	.859	62
is28	2.47	1.004	62
is29	3.11	.889	62
is30	2.92	.874	62
is31	2.45	.843	62
is32	2.56	.842	62
is33	2.77	.777	62
is34	2.90	.918	62
is35	3.06	.807	62
is36	3.11	.704	62

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item- Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
is1	99.29	92.144	.379	.755
is2	99.95	96.342	-.088	.767
is3	99.29	96.177	-.078	.767
is4	99.35	95.216	-.017	.764
is5	99.45	94.580	.046	.760
is6	100.11	93.872	.355	.762
is7	100.11	92.495	.378	.755
is8	99.66	92.490	.312	.754
is9	99.39	89.618	.338	.748
is10	99.66	89.637	.445	.745
is11	99.58	86.870	.474	.740
is12	99.98	93.754	.369	.760
is13	99.29	87.652	.492	.741
is14	99.94	93.406	.076	.761
is15	99.18	87.886	.462	.742
is16	99.40	89.359	.383	.746
is17	99.71	96.144	-.076	.768
is18	99.47	87.565	.510	.740
is19	99.32	87.501	.435	.742
is20	99.66	89.801	.361	.751
is21	99.35	86.364	.492	.739
is22	99.69	92.019	.397	.754
is23	99.76	90.580	.361	.751
is24	100.06	96.979	-.126	.769
is25	99.53	93.269	.301	.759
is26	99.63	91.221	.381	.756
is27	99.27	84.038	.687	.730
is28	99.98	94.574	.001	.766

is29	99.34	86.982	.472	.740
is30	99.53	85.499	.577	.735
is31	100.00	94.066	.050	.761
is32	99.89	91.676	.399	.754
is33	99.68	88.911	.415	.745
is34	99.55	88.383	.369	.746
is35	99.39	87.585	.487	.741
is36	99.34	90.818	.319	.749

$$27 \times 5/2 = 67,5$$

### b. Uji Validita dan Reabilitas Scale : Kecanduan

#### Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	62	100.0
	Excluded <sup>a</sup>	0	.0
	Total	62	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

#### Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.812	36

#### Item Statistics

	Mean	Std. Deviation	N
k1	3.15	.989	62
k2	3.50	.763	62
k3	3.21	.832	62



k4	3.10	.783	62
k5	3.23	.663	62
k6	3.10	.740	62
k7	3.27	.682	62
k8	3.26	.767	62
k9	2.44	.822	62
k10	2.44	.822	62
k11	3.10	.783	62
k12	2.90	.863	62
k13	3.26	.745	62
k14	2.76	1.003	62
k15	3.11	.770	62
k16	3.00	.810	62
k17	3.23	.756	62
k18	2.79	.871	62
k19	2.15	.807	62
k20	2.47	.900	62
k21	3.15	.903	62
k22	3.13	.896	62
k23	3.06	1.006	62
k24	2.55	1.111	62
k25	3.03	.849	62
k26	3.23	.895	62
k27	3.15	.989	62
k28	3.21	.890	62
k29	2.92	.855	62
k30	3.21	.890	62
k31	3.50	.763	62
k32	3.24	.783	62
k33	3.37	.730	62
k34	3.16	.729	62
k35	3.08	.816	62

k36	3.35	.770	62
-----	------	------	----

**Item-Total Statistics**

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
k1	106.63	114.795	.329	.810
k2	106.27	115.776	.361	.809
k3	106.56	116.971	.365	.812
k4	106.68	113.730	.377	.805
k5	106.55	119.399	.055	.814
k6	106.68	113.960	.388	.805
k7	106.50	115.303	.333	.807
k8	106.52	112.057	.492	.801
k9	107.34	120.719	-.042	.818
k10	107.34	119.769	.011	.817
k11	106.68	118.812	.071	.815
k12	106.87	118.475	.075	.815
k13	106.52	116.844	.301	.810
k14	107.02	116.016	.367	.813
k15	106.66	113.703	.386	.805
k16	106.77	116.309	.310	.810
k17	106.55	117.760	.341	.812
k18	106.98	113.983	.317	.807
k19	107.63	120.958	-.055	.819
k20	107.31	121.527	-.086	.821
k21	106.63	109.844	.527	.799
k22	106.65	109.610	.545	.798
k23	106.71	106.078	.654	.793

k24	107.23	112.801	.380	.809
k25	106.74	113.441	.358	.805
k26	106.55	108.875	.587	.797
k27	106.63	106.631	.638	.794
k28	106.56	109.856	.536	.799
k29	106.85	116.815	.167	.812
k30	106.56	109.397	.561	.798
k31	106.27	113.481	.404	.804
k32	106.53	113.565	.387	.805
k33	106.40	115.818	.373	.808
k34	106.61	116.077	.357	.809
k35	106.69	111.888	.468	.802
k36	106.42	116.018	.343	.809

$$28 \times 5 / 2 = 70$$

**LAMPIRAN D**  
**HASIL UJI ASUMSI**



### A. Hasil Uji Asumsi Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		interaksi sosial	Kecanduan
N		62	62
Normal Parameters <sup>a</sup>	Mean	77.00	83.97
	Std. Deviation	8.828	9.135
Most Extreme Differences	Absolute	.092	.099
	Positive	.058	.055
	Negative	-.092	-.099
Kolmogorov-Smirnov Z		.723	.776
Asymp. Sig. (2-tailed)		.673	.583
a. Test distribution is Normal.			

### B. Hasil Uji Asumsi Linearitas

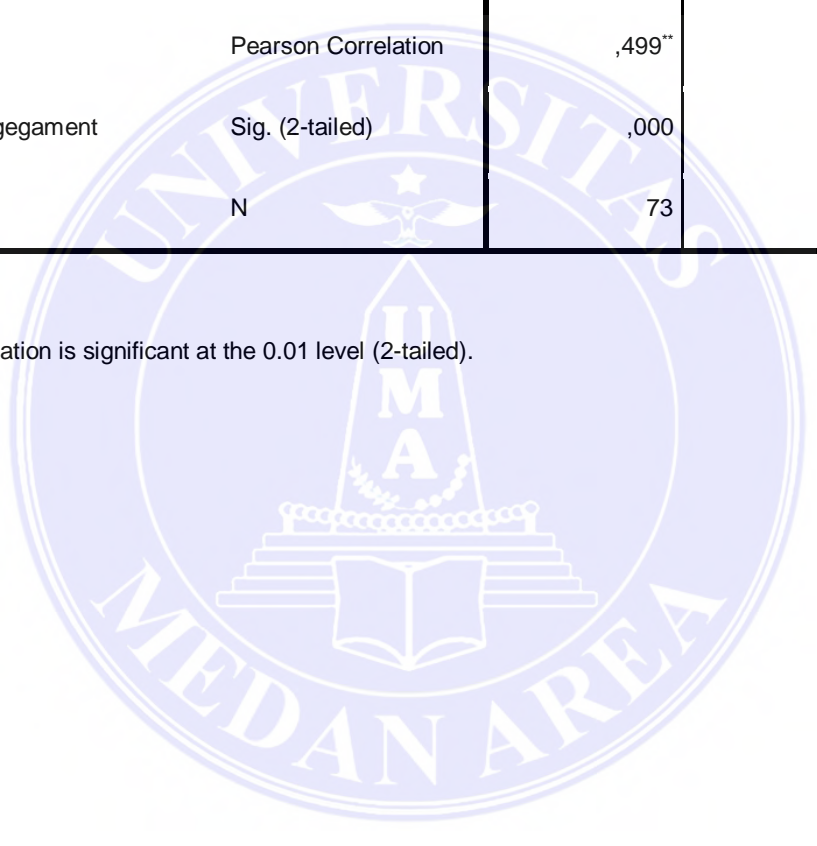
ANOVA Table

			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
interaksi sosial * kecanduan	Between Groups	(Combined)	3641.767	24	151.740	1.430	.160
		Linearity	338.396	1	338.396	3.189	.082
		Deviation from Linearity	3303.371	23	143.625	1.354	.201
	Within Groups		3925.717	37	106.100		
	Total		7567.484	61			

**Correlations**

		GayaKepemimpinanDemokratis	WorkEngagement
GayaKepemimpinanDemokratis	Pearson Correlation	1	,499**
	Sig. (2-tailed)		,000
	N	73	73
WorkEngagement	Pearson Correlation	,499**	1
	Sig. (2-tailed)	,000	
	N	73	73

\*\* . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).



**LAMPIRAN F**  
**SURAT PENGAMBILAN DATA PENELITIAN**




**UNIVERSITAS MEDAN AREA**

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

1. Dilarang Mengutip sebagian atau seluruh dokumen ini tanpa mencantumkan sumber
2. Pengutipan hanya untuk keperluan pendidikan, penelitian dan penulisan karya ilmiah
3. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya ini dalam bentuk apapun tanpa izin Universitas Medan Area

Document Accepted 5/6/23

Access From (repository.uma.ac.id)5/6/23



# UNIVERSITAS MEDAN AREA

## FAKULTAS PSIKOLOGI

Kampus I : Jalan Kolan Nomor 1 Medan Estaria ☎ (061) 7360168, 7366876, 7364348 ☎ (061) 7368012 Medan 20223  
 Kampus II : Jalan Selubudi Nomor 79 / Jalan Sei Serayu Nomor 70 A ☎ (061) 8225602 ☎ (061) 8226331 Medan 20122  
 Website: www.uma.ac.id E-Mail: univ\_medanarea@uma.ac.id

---

18 November 2022

Nomor : 1604/FPSI/01.10/XI/2022

Lampiran : -

Hal : Riset dan Pengambilan Data

**Yth. Bapak/Ibu Kepala Sekolah**  
**SMP Negeri 4 Takengon**  
 di  
 Tempat

Dengan hormat, bersama ini kami mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan izin dan kesempatan kepada mahasiswa kami:

Nama : **Mery Dayani**  
 NPM : **188600013**  
 Program Studi : Ilmu Psikologi  
 Fakultas : Psikologi

untuk melaksanakan pengambilan data di **SMP Negeri 4 Takengon, Jl. SPG, Bujang, Kec. Lut Tawar, Kabupaten Aceh Tengah, Aceh** guna penyusunan skripsi yang berjudul **"Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Interaksi Sosial Remaja di SMP Negeri 4 Takengon"**.

Perlu kami informasikan bahwa penelitian dimaksud adalah semata-mata untuk tulisan ilmiah dan penyusunan skripsi, yang merupakan salah satu syarat bagi mahasiswa tersebut untuk mengikuti ujian Sarjana Psikologi di Fakultas Psikologi Universitas Medan Area.

Sehubungan dengan hal tersebut kami mohon kiranya Bapak/Ibu dapat memberikan kemudahan dalam pengambilan data yang diperlukan, dan apabila telah selesai melakukan penelitian maka kami harapkan Bapak/Ibu dapat mengeluarkan Surat Keterangan yang menyatakan bahwa mahasiswa tersebut telah selesai melaksanakan pengambilan data pada Sekolah yang Bapak/Ibu pimpin.

Demikian kami sampaikan, atas perhatian dan kerjasama yang baik diucapkan terima kasih.

An. Dekan,  
 Wakil Dekan Bidang Pendidikan, Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat



**Herlina Mulya, S.Psi, MM, M.Psi, Psikolog**

Tembusan

- Mahasiswa Ybs
- Arsip