

**HUBUNGAN ANTARA KECANDUAN GAME ONLINE DENGAN
KETERAMPILAN SOSIAL PADA REMAJA DI SEKOLAH
MENENGAH PERTAMA RAHMAT ISLAMIYAH**

SKRIPSI

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Psikologi di
Fakultas Psikologi Universitas Medan Area

**OLEH:
SITI ANNISA SYAFIRA LUBIS
158600321**



**FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITAS MEDAN AREA
MEDAN
2022**

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 28/11/22

Access From (repository.uma.ac.id)28/11/22

SKRIPSI

HUBUNGAN ANTARA KECANDUAN GAME ONLINE DENGAN KETERAMPILAN SOSIAL PADA REMAJA DI SEKOLAH MENENGAH PERTAMA RAHMAT ISLAMIYAH

Dipersiapkan dan disusun oleh
Siti Annisa Syafira Lubis
158600321

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 27 September 2022
Susunan Dewan Penguji

Pembimbing

(Dr. Risydah Fadillah, S.Psi, M.Psi)

Ketua

(Dr. Salamiah Sari Dewi, S.Psi, M.Psi)

Sekretaris

(Dinda Permatasari Hrp, S.Psi, M.Psi)

Penguji Tamu

(Dra. Ina Minauli, M.Si)

Skripsi ini diterima sebagai salah satu
persyaratan untuk memperoleh gelar sarjana
tanggal 27 September 2022

Kepala Badan

(Dinda Permatasari Harahap, S.Psi, M.Psi)

Mengetahui
Dekan Fakultas Psikologi Universitas Medan Area

(Hasanuddin, Ph.D)

PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI

Saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Siti Annisa Syafira Lubis

NIM : 158600321

Tahun Terdaftar : 2015

Program Studi : Psikologi Perkembangan

Fakultas : Psikologi

Menyatakan bahwa dalam dokumen ilmiah Skripsi ini tidak terdapat bagian karya ilmiah lain yang telah diajukan untuk memperoleh gelar akademik di suatu lembaga Pendidikan Tinggi, dan juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang/lembaga lain, kecuali yang secara lengkap dalam daftar pustaka.

Dengan demikian saya menyatakan bahwa dokumen ilmiah ini bebas dari unsur-unsur plagiasi dan apabila dokumen ilmiah Skripsi ini di kemudian hari terbukti merupakan plagiasi dari hasil karya penulis lain dan/atau dengan sengaja mengajukan karya atau pendapat yang merupakan hasil karya penulis lain, maka penulis bersedia menerima sanksi akademik dan/atau sanksi hukum yang berlaku.

Medan, 27 September 2022



Siti Annisa Syafira Lubis
NPM: 158600321

**HALAMAN PERNYATAAN PESETUJUAN PUBLIKASI TUGAS
AKHIR/SKRIPSI/TESIS UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai sivitas akademik Universitas Medan Area, saya yang bertandatangan
dibawah ini :

Nama : Siti Annisa Syafira Lubis

NPM : 158600321

Program Studi : Psikologi

Fakultas : Psikologi

Jenis Karya : Skripsi

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Medan Area Hak Bebas Royalti Non eksklusif (*Nonexclusive Royalty-Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul: Hubungan Antara Kecanduan Game Online Dengan Keterampilan Sosial Pada Remaja Di Sekolah Menengah Pertama Rahmat Islamiyah. Dengan hak Bebas Royalti Non eksklusif ini Universitas Medan Area berhak menyimpan, mengalih media/format-kan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan mempublikasikan skripsi saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Medan, 27 September 2022

Yang Menyatakan



(Siti Annisa Syafira Lubis)

ABSTRAK

HUBUNGAN ANTARA KECANDUAN GAME ONLINE DENGAN KETERAMPILAN SOSIAL PADA REMAJA DI SEKOLAH MENENGAH PERTAMA RAHMAT ISLAMİYAH

SITI ANNISA SYAFIRA LUBIS
158600321

Kecanduan game online adalah remaja yang bermain game online dengan durasi waktu bermain 3-4 jam dalam sehari dan tidak dapat membagi waktu untuk hal lain. Keterampilan sosial adalah kemampuan seseorang untuk menangani emosi dengan baik ketika berhubungan dengan orang lain dan dengan cermat membaca situasi dan jaringan sosial. Penelitian ini bertujuan untuk bagaimana hubungan antara kecanduan game online dengan keterampilan sosial pada remaja Sekolah Menengah Pertama (SMP). Sampel yang akan digunakan dalam penelitian ini berjumlah 126 orang siswa SMP Rahmat Islamiyah. Pengambilan data dilakukan dengan menggunakan model skala *likert* melalui dua variabel, yaitu kecanduan game online dan keterampilan sosial. Analisis data menggunakan teknik korelasi *product moment*. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa kecanduan game online memiliki hubungan negatif yang signifikan dengan keterampilan sosial siswa SMP Swasta Rahmat Islamiyah. Hasil uji linearitas dengan perolehan F beda sebesar -69,778 dengan nilai P beda sebesar $0,000 < 0,05$ serta hasil analisa korelasi *R product moment* dengan perolehan nilai koefisien R_{xy} sebesar 0,589 dan P sebesar $0,000 < 0,01$ yang juga menunjukkan bahwa semakin tinggi tingkat kecanduan game online maka keterampilan sosial akan semakin rendah. Kecanduan game online memiliki kontribusi terhadap keterampilan sosial sebesar 34,7% yang ditunjukkan dari nilai koefisien determinan (R^2) sebesar 0,347. Kecanduan game online pada siswa SMP Swasta Rahmat Islamiyah masuk dalam kategori tinggi dan keterampilan sosial pada siswa SMP Swasta Rahmat Islamiyah masuk dalam kategori rendah.

Kata Kunci : Siswa, Kecanduan Game Online, Keterampilan Sosial

ABSTRACT

CORRELATION BETWEEN ONLINE GAME ADDICTION AND SOCIAL SKILLS IN ADOLESCENTS IN RAHMAT ISLAMIYAH JUNIOR HIGH SCHOOL

SITI ANNISA SYAFIRA LUBIS
158600321

Online game addiction is a teenager who plays online games with a duration of 3-4 hours of playing time a day and can't allocate time for other things. Social skills are a person's ability to handle emotions well when dealing with other people and to carefully read situations and social networks. This study aims to determine the relationship between online game addiction and social skills in junior high school (SMP) adolescents. The sample to be used in this study amounted to 126 students of SMP Rahmat Silamiyah. Data were collected using a Likert scale model through two variables, namely online game addiction and social skills. Data analysis used product moment correlation technique. The results of this study indicate that online game addiction has a significant negative relationship with the social skills of Rahmat Islamiyah Private Junior High School students. The results of the linearity test with the acquisition of a different F of -69,778 with a different P value of $0.000 < 0.05$ and the results of the R product moment correlation analysis with the acquisition of an Rxy coefficient of 0.589 and P of $0.00 < 0.01$ which also indicates that the higher the level of addiction online games, social skills will be lower. Online game addiction has a contribution to social skills of 34.7%, which is indicated by the value of the determinant coefficient (R²) of 0.347. Addiction to online games in Rahmat Islamiyah Private Junior High School students is in the high category and social skills in Rahmat Islamiyah Private Junior High School students are in the low category.

Keywords: Students, Online Game Addiction, Social Skills

KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Allah SWT, yang telah menolong hamba-Nya untuk mengerjakan skripsi ini dengan baik, penuh kemudahan dan semangat sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Hubungan Antara Kecanduan Game Online Dengan Keterampilan Sosial Pada Remaja Di Sekolah Menengah Pertama Rahmat Islamiyah”**.

Penulis menyadari bahwa keberhasilan dalam menyelesaikan skripsi ini tidak terlepas dari bimbingan, bantuan dan kerja sama yang baik dari berbagai pihak. Pada kesempatan ini, ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya penulis sampaikan kepada:

1. Bapak Drs. M. Erwin Siregar, MBA selaku Ketua Yayasan Pendidikan Haji Agus Salim
2. Bapak Prof. Dr. Dadan Ramdan, M.Eng, M.Sc, selaku Rektor Universitas Medan Area
3. Bapak Hasanuddin, Ph.D. Selaku Dekan Fakultas Psikologi Universitas Medan Area
4. Ibu Laili Alfita, S.Psi, M.Psi, Psikolog. Selaku Wakil Dekan Bidang Akademik Fakultas Psikologi Universitas Medan Area
5. Ibu Risydah Fadillah, S.Psi, M.Psi, Psikolog selaku dosen pembimbing saya yang senantiasa sabar dan selalu membimbing dan mengarahkan saya dalam proses penelitian ini. Terima kasih atas bimbingan yang tulus dari ibu, semoga ibu selalu diberikan kesehatan dan rejeki dari Allah SWT sehingga

bisa untuk terus memberikan ilmu pengetahuan

6. Ibu Dr. Salamiah Sari Dewi, S.Psi, M.Psi., selaku ketua dalam pelaksanaan sidang skripsi saya
7. Ibu Dinda Permata Sari Hrp S.Psi, M.Psi, Psikolog selaku sekretaris dalam pelaksanaan sidang skripsi saya
8. Ibu Dra. Irna Minauli, M.Si selaku dosen penguji tamu dalam pelaksanaan sidang skripsi saya
9. Untuk seluruh pegawai tata usaha Fakultas Psikologi Universitas Medan Area yang telah membantu peneliti dalam pengurusan berkas skripsi.
10. Seluruh guru dan staf di SMP Rahmat Islamiyah yang telah membantu saya dan memberi izin untuk penelitian di sekolah Rahmat Islamiyah
11. Terkhusus dan teristimewa untuk orang tua saya, Bapak Indra Bongsu S. Lubis dan Ibu Sri Andriani yang sangat saya sayangi. Terima kasih untuk segala hal yang telah kalian berikan, untuk dukungan dan limpahan kasih sayang tanpa henti atas semua nasihat dan segala doa serta dukungan moril maupun materil yang tak terhingga jumlahnya untuk saya
12. Untuk adik-adik saya, M. Fachriza Dachnial Lubis dan Febby Indriyani Lubis yang juga sedang menempuh pendidikan di Universitas Medan Area Fakultas Psikologi, terima kasih telah memberikan semangat kepada saya, memberikan apa yang saya butuhkan dan memberikan dukungan agar saya cepat menyelesaikan skripsi ini
13. Untuk Om Dedi Suyanto, terima kasih atas segala dukungan dan semangat yang telah diberikan dalam penyelesaian skripsi ini

14. Untuk bou saya, Tapi Anda Sari Lubis yang telah banyak membantu saya dalam perkuliahan ini sehingga saya bisa menyelesaikan pendidikan saya hingga sarjana
15. Untuk yang terkasih Rayhan Novri, S.T., terima kasih sudah menemani masa kuliah saya dari 2018 hingga sekarang dan selalu menyemangati serta mendukung saya dalam penyelesaian skripsi ini
16. Untuk teman-teman terdekat saya, Mayriska Tri Ayu Br.Bangun, Nila Asmalasari, Deby Ayu Syafira, Kartika Afrilisa Hsb, Fildza Herzy Mastura, Indah Maulidya Nst, Nadya Alisa Putri, dan Nadya Raihan Abdina, terima kasih untuk selalu menyemangati dan bersedia mendengar keluh kesah beserta drama saya selama proses penyelesaian skripsi ini. Semoga kita menjadi orang sukses pada bidangnya masing-masing
17. Seluruh teman Fakultas Psikologi Universitas Medan Area stambuk 2015, terima kasih untuk suka duka, cerita dan pengalaman selama ini
- Saya menyadari bahwa laporan yang disusun ini masih jauh dari kata sempurna dan masih banyak terdapat kekurangan. Oleh karena itu saya sangat mengharapkan kritik serta saran yang membangun sehingga laporan yang saya susun dapat lebih baik lagi. Akhir kata semoga laporan ini memberikan manfaat kepada kita semua.

Amin.

Hormat Saya

Siti Annisa Syafira Lubis
158600321

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1. Pesiapan Administrasi	38
Tabel 4.2. Distribusi Penyebaran Kuesioner Kecanduan Game Online.....	39
Tabel 4.3. Distribusi Penyebaran Kuesioner Keterampilan Sosial.....	40
Tabel 4.4. Hasil Uji Validitas Pernyataan Kuesioner Kecanduan Game Online	41
Tabel 4.5. Hasil Uji Validitas Pernyataan Kuesioner Keterampilan Sosial.....	42
Tabel 4.6. Hasil Uji Reliabilitas	42
Tabel 4.7. Hasil Uji Normalitas.....	43
Tabel 4.8. Hasil Uji Linearitas	44
Tabel 4.9. Hasil Analisa Korelasi R <i>Product Moment</i>	44
Tabel 4.10. Hasil Perhitungan Mean Hipotetik dan Empirik	47

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1. Persentase Genre Game Online Paling Diminati	2
Gambar 2.1. Kerangka Konseptual	27
Gambar 4.1. Kurva Skala Kecanduan Game Online	48
Gambar 4.2. Kurva Skala Keterampilan Sosial	48



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A. Kuesioner Penelitian

Lampiran B. Hasil Distribusi Kuesioner Validitas

Lampiran C. Hasil Distribusi Kuesioner Penelitian

Lampiran D. Hasil Estimasi SPSS

Lampiran E. Surat Rise



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pada saat ini perkembangan dalam bidang teknologi informasi dan komunikasi pada era milenial sangatlah pesat, sehingga membawa perubahan dan pengaruh yang sangat besar terhadap kehidupan sosial masyarakat. Salah satu bentuk kecanggihan teknologi informasi adalah internet.

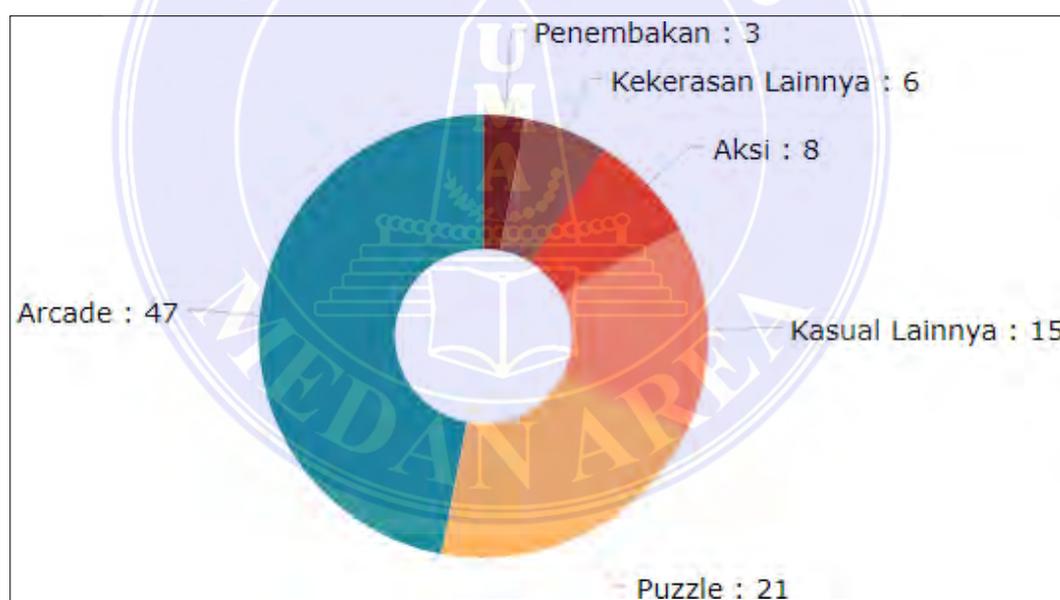
Internet memberikan pengaruh positif bagi remaja, karena remaja bisa mendapatkan informasi secara pasti, akurat dan cepat. Oleh karena itu remaja usia sekolah bisa mengerjakan tugas di sekolah dengan mudah dan cepat Afrida (2020). Selain pengaruh positif dari penggunaan internet juga terdapat pengaruh negatif, yaitu berubahnya perilaku remaja dalam kesehariannya, seperti kurang bersosialisasi, tidak dapat bergaul, sulit untuk berkomunikasi, dan kesulitan untuk membentuk karakter (Salainty dkk., 2015).

Menurut Harjono (2015) internet adalah kumpulan dari beberapa komputer, yang bahkan bisa mencapai jutaan komputer di seluruh dunia yang saling berhubungan serta saling terkoneksi satu sama lainnya. Jumlah pengguna internet pada era milenial saat ini sangatlah besar. Mulai dari kalangan anak-anak, remaja, dewasa, dan bahkan hampir semua kalangan usia bisa menikmati penggunaan internet. Namun, kebanyakan pengguna internet adalah anak-anak remaja.

Melalui internet dapat mengakses berbagai macam situs, salah satunya yang paling diminati oleh anak remaja jaman sekarang adalah *game online*. *Game*

online merupakan suatu permainan yang berbasis elektronik yang mana cara memainkannya harus membutuhkan jaringan internet (Iwan & Turmudzi, 2011). Cara bermain *game online* ini sangat berbeda dengan permainan tradisional yang lebih banyak mengandalkan tenaga untuk memainkannya. *Game online* ini justru cenderung menggunakan kemampuan otak untuk berpikir, serta kelincahan tangan terutama jari-jemari dalam mengotak-atik permainan.

Perkembangan *game online* di Indonesia juga terjadi sangat pesat, ada beberapa *genre game online* yang paling diminati oleh remaja di Indonesia, antara lain adalah *arcade*, *puzzle*, kasual, dan aksi. Adapun grafik persentase peminatnya dapat dilihat pada Gambar 1.1.



Sumber: Databoks (2020)

Gambar 1.1.
Persentase Genre Game Online Paling Diminati

Tingginya minat remaja terhadap *game online* tersebut juga diikuti oleh perkembangan jaman dan teknologi *game online* sehingga *game online* mulai muncul dengan banyak variasi yang semakin canggih dan mengasyikkan pada perangkat Android, seperti yang sedang marak-maraknya saat ini adalah *Call of*

Dutty Mobile, Mobile Legends, Free Fire, dan PUBG. Call of Dutty Mobile, Free Fire, dan PUBG merupakan permainan perang tembak-menembak yang berfokus kepada strategi simulasi perang. Sedangkan *Mobile Legends* merupakan sebuah permainan MOBA yang dirancang untuk ponsel yang berfokus pada strategi sebuah tim untuk mencapai dan menghancurkan basis musuh sambil mempertahankan basis mereka sendiri.

Bermain *game* tersebut setiap saat sudah menjadi candu bagi anak-anak generasi millennial khususnya remaja Sekolah Menengah Pertama (SMP). Organisasi Kesehatan Dunia atau *World Health Organizations* (WHO) pada pertengahan 2018 resmi menetapkan kecanduan *game* atau *game disorder* ke dalam versi terbaru *International Statistical Classification of Diseases* (ICD) sebagai penyakit gangguan mental untuk pertama kalinya (IndonesiaBaik.id, 2019).

International Statistical Classification of Diseases (ICD) merupakan daftar klasifikasi medis yang dikeluarkan *World Health Organizations* (WHO) berisi daftar penyakit berikut gejala, tanda, dan penyebabnya. *International Statistical Classification of Diseases* (ICD) menjadi standar internasional untuk pelaporan penyakit dan kondisi kesehatan dan digunakan oleh seluruh praktisi kesehatan di dunia. Dalam versi terbaru *International Statistical Classification of Diseases* (ICD)-11, *World Health Organizations* (WHO) menyebut bahwa kecanduan *game* merupakan *disorders due to addictive behavior* atau gangguan yang disebabkan oleh kebiasaan atau kecanduan (IndonesiaBaik.id, 2019).

Adapun penjelasannya tentang ciri-ciri kecanduan *game online* menurut American Psychiatric Association (2013) ditunjukkan dalam penggunaan selama

periode kurang lebih 12 bulan dengan karakter antara lain adalah keasyikan dengan *game online*, mudah tersinggung, cemas, atau sedih apabila tidak diizinkan atau tidak dapat bermain *game online*, menghabiskan lebih banyak waktu untuk bermain *game online* daripada melakukan aktivitas lain, tidak dapat mengontrol diri untuk bermain *game online*, hilangnya minat pada hobi dan hiburan lainnya sejak bermain *game online*, terus bermain *game online* secara berlebihan meskipun telah mengetahui dampak psikologis yang ditimbulkan, menipu orang tua, atau orang lain untuk dapat bermain *game online*, menjadikan alasan bermain *game online* sebagai sarana untuk menghibur diri, rela kehilangan hubungan, pekerjaan, atau kesempatan pendidikan untuk bermain *game online*.

Seseorang yang lebih memprioritaskan bermain *game* daripada melakukan kegiatan positif yang lain dikatakan *behavioral disorder* atau gangguan perilaku. Kecanduan *game* didefinisikan sebagai pola perilaku bermain, termasuk *game online* dengan beberapa tanda, yaitu tidak dapat mengendalikan keinginan bermain *game*, lebih memprioritaskan bermain *game* dibandingkan minat terhadap kegiatan atau aktivitas lainnya, dan seseorang terus bermain *game* meski ada konsekuensi negatif yang jelas terlihat (IndonesiaBaik.id, 2019).

Hal tersebut juga menjadi perhatian khusus mengingat banyaknya kasus di Indonesia yang sering terjadi akhir-akhir ini, contohnya kasus 10 (sepuluh) anak di Banyumas yang mengalami gangguan mental akibat bermain *game online*. Kriteria gangguan mental kecanduan *game online* itu akibat terlalu banyak berinteraksi dengan dunia virtual, sehingga seseorang akan mempunyai sifat yang memicu obsesif seseorang. Kecanduan *game online* dapat berakibat pada mental, kesehatan serta gaya hidup pada seseorang. Candu ini juga dapat disebabkan oleh

berbagai faktor salah satunya yaitu kurangnya pengawasan orang tua terhadap anak, kurangnya keharmonisan yang terjadi dalam keluarga, kurangnya bersosialisasi, dan lain-lain (Kompasiana, 2020).

Oleh karena itu perilaku remaja dalam bermain *game online* harus dipantau oleh orang tua, sehingga anak tersebut tidak kehilangan keterampilan sosialnya di dunia nyata. Menurut Uno & Mohamad (2012) keterampilan sosial sebagai dasar dari kecerdasan sosial. Kecerdasan sosial sendiri merupakan kemampuan seseorang untuk peka terhadap perasaan orang lain.

Keterampilan sosial ini meliputi beberapa hal seperti kemampuan untuk berkomunikasi, kemampuan menjalin hubungan dengan orang lain, kemampuan menghargai diri sendiri dan orang lain, kemampuan untuk mampu mendengarkan pendapat dan keluhan orang lain, kemampuan untuk memberi dan menerima umpan balik, kemampuan untuk memberi dan menerima kritik, serta kemampuan untuk bertindak sesuai dengan norma dan aturan yang berlaku.

Kemudian Uno & Mohamad (2012) mengatakan bahwa mereka yang memiliki keterampilan sosial cenderung memahami dan berinteraksi dengan orang lain, sehingga mudah bersosialisasi dengan lingkungan di sekelilingnya, mampu menjalin persahabatan yang akrab dengan teman, juga mencakup kemampuan seperti memimpin, mengorganisasi, menangani perselisihan antara teman, memperoleh simpati dari orang lain dan sebagainya. Namun akibat kecanduan *game online* banyak remaja Sekolah Menengah Pertama (SMP) tidak dapat melakukan keterampilan sosial dengan baik dan bahkan ada yang tidak memiliki keterampilan sosial sama sekali khususnya di dunia nyata.

Hal tersebut juga di alami oleh SMP Rahmat Islamiyah diantaranya kurangnya keterampilan sosial siswa untuk berkomunikasi sesama teman maupun berkomunikasi pada guru di dalam proses belajar mengajar *offline* atau tatap muka langsung. Hal yang sering tampak dalam keseharian adalah siswa lebih sering menyendiri daripada berkumpul bersama teman, kurangnya konsentrasi saat belajar, dan tidak memiliki keberanian atau kemampuan untuk menanyakan materi yang tidak dipahami kepada guru.

Keterampilan sosial seorang siswa dapat dibangun di lingkungan sekolah, maka dari itu tidak ada kata terlambat untuk memperbaiki diri dalam membangun keterampilan sosial. Selama terjadinya Pandemi Covid-19 yang sudah berjalan hampir 1 (satu) tahun di Indonesia menyebabkan proses belajar mengajar juga harus terkena imbasnya, sehingga proses belajar mengajar tidak dapat dilakukan lagi dengan tatap muka atau secara konvensional seperti biasanya. Menghadapi situasi tersebut, maka pihak sekolah melakukan proses belajar mengajar secara daring dengan waktu tidak jauh berbeda seperti tatap muka, yaitu 30 menit/mata pelajaran yang sebelumnya pada saat belajar tatap muka adalah 40 menit/mata pelajaran.

Walaupun proses belajar mengajar tetap berjalan, namun tenaga pengajar di SMP Rahmat Islamiyah mengasumsikan bahwa proses belajar mengajar secara daring menggunakan *zoom* masih memiliki dampak yang negatif terhadap minat siswa untuk belajar, selain itu juga masih banyak tenaga pengajar maupun siswa yang belum siap melaksanakan proses belajar mengajar secara daring karena sudah terbiasa dengan proses belajar mengajar tatap muka secara langsung, sehingga tidak jarang kebanyakan siswa mulai bosan dan mereka memanfaatkan

internet bukan lagi sebagai media belajar mengajar, melainkan mengisi waktu kebosanan dengan bermain *game online*.

Masalah tersebut justru menjadi kekhawatiran sendiri bagi pihak sekolah maupun orang tua, karena menurut asumsi tenaga pengajar hal tersebut akan memberikan dampak buruk bagi kemampuan atau keterampilan sosial anak di dunia nyata akibat kecanduan *game online*. Karena dengan bermain *game online* seseorang tidak akan memperhatikan sekelilingnya, dan lebih fokus terhadap apa yang sedang ia mainkan, berkomunikasi hanya dengan komunitas atau teman bermain di dunia maya, dan hal ini juga akan membuat anak menjadi kecanduan terhadap *game online*.

Menurut Setiawati dkk. (2018) remaja atau siswa yang dapat dikatakan kecanduan *game online* adalah remaja yang bermain *game online* dengan durasi waktu bermain 3-4 jam dalam sehari dan tidak dapat membagi waktu untuk hal lain karena remaja yang kecanduan *game online* lebih banyak bermain dirumah, kemudian lupa mengerjakan tugas pekerjaan rumah karena bermain *game online*, mengalami konflik dengan lingkungan dan teman sehingga membuat hubungan menjadi renggang.

Beberapa diantara masalah yang paling terlihat terkait kecanduan *game online* pada siswa SMP Rahmat Islamiyah adalah memiliki perilaku kompulsif, yaitu siswa tetap saja bermain *game online* bahkan selama pelajaran berlangsung hingga selesai meski siswa tersebut sudah tahu dampak negatif yang diperoleh, mengalami masalah kesehatan karena kurang istirahat, tidak dapat mengatur waktu untuk kegiatan lain, mengalami kesulitan dalam hal akademis, dan yang paling kompleks adalah menurunnya keterampilan sosial di dunia nyata yang

mengakibatkan siswa tidak dapat mengembangkan kualitas hidup karena tidak dapat berhenti bermain *game online*.

Sebagai acuan dalam melihat permasalahan terkait keterampilan sosial yang terjadi pada siswa SMP Rahmat Islamiyah digunakan indikator keterampilan sosial yang dijelaskan oleh Riggio (2008), yaitu *emotional expressivity*, *emotional sensitivity*, *emotional control*, *social expressivity*, *social sensitivity*, dan *social control*. Melalui observasi yang dilakukan berdasarkan teori indikator tersebut diketahui beberapa masalah yang terjadi terkait dengan keterampilan sosial siswa diantaranya adalah menurunnya kemampuan siswa untuk mengekspresikan diri, rendahnya tingkat rangsangan emosi siswa sehingga kurang memiliki simpati terhadap orang lain, tidak mampu mengontrol emosi sehingga siswa sering kali mudah tersinggung dan marah, tidak mampu berkomunikasi dengan baik dalam lingkungan sosial disebabkan lebih sering menggunakan *gadget* untuk bermain *game online*, tidak memahami norma-norma sosial yang berlaku di lingkungan sekitar, dan tidak dapat menyesuaikan diri dengan masyarakat yang ada di lingkungan sekitar.

Berdasarkan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Setiaji & Virilia (2016) menyatakan bahwa kecanduan *game online* memiliki hubungan positif terhadap keterampilan sosial. Sedangkan Anhar (2014) menyatakan melalui hasil penelitiannya bahwa kecanduan *game online* memiliki hubungan negatif terhadap keterampilan sosial. Selanjutnya Septanti & Setyorini (2016) juga menyatakan bahwa kecanduan *game online* memiliki hubungan negatif terhadap keterampilan sosial.

Berdasarkan uraian latar belakang dalam penelitian ini, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai dampak dari kecanduan game online terhadap keterampilan sosial remaja sekolah menengah pertama dengan judul penelitian **“Hubungan Antara Kecanduan Game Online dengan Keterampilan Sosial pada Remaja di Sekolah Menengah Pertama Rahmat Islamiyah”**.

B. Identifikasi Masalah

Adapun masalah yang dapat diidentifikasi berdasarkan latar belakang masalah dalam penelitian ini seperti perkembangan *game online* yang pesat mengakibatkan tingginya pengguna di kalangan remaja Sekolah Menengah Pertama (SMP), banyaknya variasi *game online* membuat banyak remaja menjadi kecanduan dan sulit terlepas dari *game online*, serta seringnya bermain *game online* membuat remaja jarang bersosialisasi, bahkan dengan keluarga sekalipun dan sampai ada yang terkena gangguan mental.

C. Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dalam penelitian ini dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Penelitian ini hanya menganalisis hubungan antara kecanduan *game online* dengan keterampilan sosial
2. Subjek penelitian ini hanya remaja Sekolah Menengah Pertama (SMP) yang berusia 13 – 15 tahun

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah dalam penelitian ini, maka dapat dirumuskan masalah, yaitu apakah ada hubungan antara kecanduan *game online* dengan keterampilan sosial pada remaja Sekolah Menengah Pertama (SMP)?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah dalam penelitian ini, maka dapat diketahui bahwa tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana hubungan antara kecanduan *game online* dengan keterampilan sosial pada remaja Sekolah Menengah Pertama (SMP).

F. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang dapat diperoleh dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

a. Bagi peneliti saat ini

Hasil penelitian ini menjadi sumber pengetahuan dalam memahami hubungan antara kecanduan *game online* dengan keterampilan sosial remaja Sekolah Menengah Pertama (SMP).

b. Bagi peneliti selanjutnya

Hasil penelitian ini dapat menjadi referensi untuk melakukan penelitian selanjutnya, sehingga dapat dikembangkan dari hasil penelitian saat ini.

2. Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini dapat menjadi acuan untuk dapat mempertimbangkan dampak positif dan negatif dari penggunaan *game online*.



BAB II

TINJAUAN DAN TELAAH PUSTAKA

A. Keterampilan Sosial

1. Pengertian Keterampilan Sosial

Menurut Laili & Nuryono (2015) keterampilan sosial adalah kemampuan seseorang untuk menangani emosi dengan baik ketika berhubungan dengan orang lain dan dengan cermat membaca situasi dan jaringan sosial. Selanjutnya menurut Cartledge & Milburn dalam Young & Abreu (2011) menjelaskan bahwa keterampilan sosial merupakan perilaku yang perlu dipelajari, karena memungkinkan individu dapat berinteraksi, memperoleh respon positif atau negatif dari masyarakat.

Kemudian menurut Young & Abreu (2011) keterampilan sosial sebagai dasar dari kecerdasan sosial. Kecerdasan sosial sendiri merupakan kemampuan seseorang untuk peka terhadap perasaan orang lain. Mereka cenderung memahami dan berinteraksi dengan orang lain, sehingga mudah bersosialisasi dengan lingkungan di sekelilingnya, mampu menjalin persahabatan yang akrab dengan teman, juga mencakup kemampuan seperti memimpin, mengorganisasi, menangani perselisihan antara teman, memperoleh simpati dari orang lain dan sebagainya.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud dengan keterampilan sosial adalah kemampuan seseorang dalam berinteraksi dengan orang lain atau lingkungannya sehingga dapat memperoleh responden yang positif terhadap apa yang dia lakukan

dan mampu menjalin suatu hubungan yang baik antar individunya maupun kelompok.

2. Jenis-Jenis Keterampilan Sosial

Menurut Hurlock (2015) jenis-jenis keterampilan sosial dapat dibagi sebagai berikut:

1) Meniru

Agar dapat sama dengan kelompok, seseorang akan meniru sikap dan perilaku orang yang sangat dikaguminya

2) Persaingan

Hal ini dimulai dirumah dan kemudian berkembang dalam lingkungan luar rumah

3) Kerjasama

Seseorang yang memiliki keterampilan sosial akan dapat bekerjasama dengan orang lain dalam hal-hal tertentu

4) Simpati

Simpati membutuhkan pengertian tentang perasaan-perasaan dari emosi orang lain

5) Membagi

Melalui pengalaman bersama orang lain, seseorang mengetahui bahwa salah satu cara memperoleh persetujuan sosial adalah dengan membagi miliknya

6) Perilaku akrab

Perilaku akrab kepada orang lain menjadi salah satu jenis keterampilan sosial yang umum sekali dalam masyarakat

3. Fungsi Keterampilan Sosial

Menurut Mustaqim (2013) keterampilan sosial memiliki beberapa fungsi, sehingga harus dimiliki oleh setiap individu. Adapun fungsi tersebut adalah:

- 1) Untuk menjadi orang dewasa yang sadar secara sosial mudah menyesuaikan diri
- 2) Menjadi berhasil dalam pekerjaan
- 3) Untuk mencapai kesejahteraan emosional dan fisik

4. Faktor yang Mempengaruhi Keterampilan Sosial

Menurut Cartledge & Milburn dalam Maryani (2013) terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi keterampilan sosial, yaitu:

- 1) Karakteristik peserta didik
Karakteristik pribadi dan lingkungan tempat anak tumbuh merupakan salah satu hal yang dapat mempengaruhi keterampilan sosialnya. Tingkat perkembangan, jenis kelamin (*gender*), kemampuan kognitif dan perilaku merupakan aspek-aspek penting yang dapat mengidentifikasi keterampilan sosial yang berkaitan dengan karakteristik peserta didik.
- 2) Kriteria lingkungan sosial meliputi:
 - a. Konteks budaya, merupakan suatu pertimbangan penting dalam mengajarkan keterampilan sosial pada anak. Perbedaan budaya juga akan berimplikasi terhadap keterampilan sosial.
 - b. Situasi spesifik (*situation specificity*), merupakan sebuah konsep yang relevan dengan keterampilan sosial. Anak dengan keterampilan sosial ditandai dengan adanya fleksibilitas perilaku, mereka memiliki

kesadaran bahwa pada situasi yang berbeda diperlukan perilaku yang berbeda pula.

3) Hubungan teman sebaya

Hubungan teman sebaya merupakan elemen terpenting dalam kehidupan anak dan memberikan kontribusi dalam perkembangan sosialnya. Peran keterampilan sosial dalam hubungan teman sebaya menjadi salah satu faktor pendukung yang mendorong adanya penerimaan teman sebaya.

Kemudian Cartledge & Milburn dalam Maryani (2013) juga mengemukakan faktor lain yang mempengaruhi keterampilan sosial, yaitu:

1) Gangguan pada kemampuan kognitif dan perilaku

Individu yang memiliki gangguan pada kemampuan kognitif dan perilaku akan lebih sulit untuk berinteraksi dengan orang lain.

2) Umur

Faktor usia menimbulkan kesan bahwa kematangan sosial terjadi pada usia yang lebih tua. Hal itu berarti bahwa semakin tinggi usia individu, maka semakin tinggi pula kemampuan sosial individu.

3) Jenis kelamin

Jenis kelamin atau gender sangat mempengaruhi keterampilan sosial. Laki-laki menunjukkan perhatian lebih pada berbagai permainan dibandingkan dengan perempuan.

4) Tingkat perkembangan

Perkembangan individu yang normal memungkinkan individu untuk memenuhi tugas perkembangannya untuk berinteraksi dengan orang lain.

5) Lingkungan sosial

Lingkungan dapat merangsang individu memperoleh kesempatan untuk menggunakan kemampuan sosial semaksimal mungkin.

Selain itu menurut Samanci dalam Setiaji & Virlia (2016) keterampilan sosial pada remaja juga dipengaruhi juga oleh beberapa faktor sebagai berikut:

1) Keluarga

Keluarga membawa pengaruh positif bagi perkembangan keterampilan sosial meliputi dukungan keluarga, waktu yang berkualitas untuk individu, perilaku positif dari orang tua saat komunikasi di rumah, lingkungan keluarga yang demokratis, dan penerimaan penuh keluarga terhadap individu.

2) Sekolah

Sekolah yang menjadi faktor yang sangat berpengaruh terhadap perkembangan sosial dalam hal aktivitas di sekolah, perilaku sosial positif guru, manajemen sekolah, kelas yang demokratis, metode dan teknik pembelajaran yang berpusat pada siswa, serta upaya mengurangi stres terhadap ujian.

3) Lingkungan dan masyarakat

Hal ini yang berpengaruh terhadap perkembangan keterampilan sosial meliputi waktu yang banyak untuk kegiatan bersama teman, partisipasi aktif individu dalam kegiatan sosial dan keluarga di lingkungannya, dan sering bermain bersama teman.

4) Karakteristik individu

Hal ini yang berpengaruh terhadap perkembangan keterampilan sosial yaitu keterampilan berbahasa, berkomunikasi, kepercayaan diri, kemampuan untuk mengatasi gangguan, dan kemampuan personal lainnya.

5. Aspek-Aspek Keterampilan Sosial

Menurut Riggio (2008) berdasarkan penelitian yang dilakukannya terdapat 6 (enam) aspek keterampilan sosial, yaitu:

1) *Emotional expressivity*

Emotional expressivity mengacu pada keterampilan umum dalam mengomunikasikan pesan non verbal. Pada dimensi ini mencerminkan kemampuan individu untuk mengekspresikan diri secara spontan dan akurat, merasa kondisi emosionalnya memiliki kemampuan untuk mengekspresikan sikap non verbal dan isyarat yang berorientasi interpersonal. *Emotional expressivity* melibatkan keterampilan dalam berkomunikasi mempengaruhi, sikap, dan status. Individu dengan *emotional expressivity* ini mungkin cenderung kurang memiliki pengendalian emosi, karena mereka memiliki emosi yang spontan.

2) *Emotional sensitivity*

Emotional sensitivity mengacu pada keterampilan umum seseorang dalam menerima dan menginterpretasikan komunikasi non verbal dengan orang lain. Hal itu berkaitan erat dengan sensitivitas non verbal, individu dengan *emotional sensitivity* yang tinggi terkait dengan kewaspadaan dalam mengamati isyarat emosi non verbal orang lain mampu menginterpretasikan komunikasi emosional dengan cepat dan efisien

meskipun pesat tersebut tidak disampaikan secara terang-terangan, mereka mungkin lebih mudah tersentuh atau terangsang emosinya oleh orang lain dan mudah bersimpati dengan keadaan emosi yang sedang dialami orang lain.

3) *Emotional control*

Emotional control merupakan kemampuan umum untuk mengontrol dan meregulasi emosinya serta bagaimana mereka menampilkan emosi secara non verbal. Individu dengan *emotional control* yang tinggi kemungkinan dapat memainkan emosi dengan baik, mampu menimbulkan emosi dengan isyarat, dan mampu menggunakan konflik emosi sebagai isyarat untuk menyembunyikan keadaan emosional.

4) *Social expressivity*

Social expressivity secara umum mengacu pada keterampilan berbicara verbal dan kemampuan untuk melibatkan orang lain dalam interaksi sosial. *Social expressivity* ini mengukur kemampuan individu dalam ekspresi verbal dan kemampuan untuk melibatkan orang lain dalam kegiatan sosial. Orang yang memiliki *social expressivity* yang tinggi tampil ramah tamah dan suka berteman karena mereka memiliki kemampuan untuk memulai percakapan dengan orang lain. Individu ekspresif biasanya dapat berbicara secara spontan, kadang-kadang tanpa kontrol yang jelas atau pemantauan konten pesan.

5) *Social sensitivity*

Social sensitivity merupakan kemampuan untuk memecahkan kode serta memahami komunikasi verbal yang disampaikan orang lain dan

pengetahuan umum tentang norma-norma yang mengatur perilaku sosial dengan tepat. Oleh masyarakat individu yang sensitif memperhatikan orang lain (misalnya, pengamat yang baik dan pendengar). Karena pengetahuan mereka tentang norma-norma sosial dan aturan, orang yang memiliki *social sensitivity* yang tinggi dapat menjadi *over concerned* sesuai dengan perilaku mereka sendiri dan perilaku orang lain. Perhatian orang yang memiliki *social sensitivity* tinggi dengan perilaku sosial yang tepat dapat menyebabkan kesadaran diri dan kecemasan sosial yang dapat menghambat partisipasi orang dalam interaksi sosial.

6) *Social control*

Social control mengacu pada keterampilan umum menempatkan diri dalam lingkungan sosial. *Social control* mengukur kemampuan dalam menempatkan diri, bermain peran dan bagaimana cara individu mempresentasikan atau membawakan diri didepan orang lain. Individu yang memiliki *social control* yang tinggi pada umumnya bijaksana, terampil secara sosial, dan percaya diri. Selain itu mereka terampil dalam memainkan peran, mampu memainkan berbagai peran sosial dan dapat dengan mudah mengambil sikap tertentu atau orientasi dalam diskusi. Individu *social control* yang tinggi secara sosial canggih dan bijaksana, karena itu mereka mampu menyesuaikan perilaku pribadi agar sesuai dengan apa yang mereka anggap sesuai dengan situasi sosial tertentu.

B. Kecanduan Game Online

1. Pengertian Kecanduan Game Online

Menurut Harjono (2015) kecanduan atau *addiction* diartikan sebagai keadaan bergantung secara fisik pada suatu obat bius. Pada umumnya, kecanduan tersebut menambah toleransi terhadap suatu obat bius, ketergantungan fisik dan psikologis, dan menambah gejala pengasingan diri dari masyarakat, apabila obat bius dihentikan. Selanjutnya menurut Iwan & Turmudzi (2011) kecanduan didefinisikan sebagai dorongan kebiasaan untuk terlibat dalam aktivitas tertentu atau menggunakan suatu substansi, meskipun berakibat pada kerusakan fisik, sosial, spiritual, mental dan kesejahteraan finansial individu.

Sedangkan *game online* menurut Databoks (2020) *game online* adalah sebuah *game* komputer yang dapat dimainkan oleh multi pemain melalui internet. Kemudian menurut Chaplin (2016) *game online* adalah permainan dengan jaringan, dimana interaksi antara satu orang dengan yang lainnya untuk mencapai tujuan, melaksanakan misi, dan meraih nilai tertinggi dalam dunia virtual.

Berdasarkan pengertian dari para ahli tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud dengan kecanduan *game online* adalah kebiasaan seseorang dalam memainkan permainan berbasis internet melalui perangkat seperti komputer maupun telepon seluler yang dapat menyebabkan dampak negatif seperti kerusakan fisik, sosial, spiritual, mental, dan kesejahteraan finansial individu.

2. Alasan Kecanduan Game Online

Menurut Young & Abreu (2011) ada 3 (tiga) alasan seseorang bermain *game online*, yaitu:

1) Memberikan kesenangan dan tantangan

Banyak orang merasa tidak punya kekuatan di masyarakat tetapi ketika mereka bermain *game online*, mereka memiliki kekuatan untuk mengendalikan tentara, kota, atau orang lain. Kekuatan ini membawa kegembiraan bagi mereka dan memberikan kepuasan tersendiri.

2) Menghilangkan *stress*

Bermain *game online* dapat mengendurkan ketegangan syaraf setelah melakukan aktivitas yang padat dan serius.

3) Mengisi waktu luang

Game online sering digunakan untuk mengisi waktu luang setelah beraktivitas yang melelahkan. Hal ini dapat menyegarkan pikiran yang penat.

3. Ciri-Ciri Kecanduan Game Online

Menurut American Psychiatric Association (2013) ciri-ciri kecanduan *game online* ditunjukkan dalam penggunaan selama periode kurang lebih 12 bulan dengan karakter sebagai berikut:

- 1) Keasyikan dengan *game online*
- 2) Mudah tersinggung, cemas, atau sedih apabila tidak di izinkan atau tidak dapat bermain *game online*
- 3) Menghabiskan lebih banyak waktu untuk bermain *game online* daripada melakukan aktivitas lain
- 4) Tidak dapat mengontrol diri untuk bermain *game online*
- 5) Hilangnya minat pada hobi dan hiburan lainnya sejak bermain *game online*

- 6) Terus bermain *game online* secara berlebihan meskipun telah mengetahui dampak psikologis yang ditimbulkan
- 7) Menipu orang tua, atau orang lain untuk dapat bermain *game online*
- 8) Menjadikan alasan bermain *game online* sebagai sarana untuk menghibur diri
- 9) Rela kehilangan hubungan, pekerjaan, atau kesempatan pendidikan untuk bermain *game online*

4. Faktor yang Mempengaruhi Kecanduan Game Online

Menurut Henry (2010) terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi seseorang untuk bermain *game online*, yaitu:

1) Rendahnya *self-esteem*

Seseorang yang mengalami kecanduan *game online* akan mempersepsikan dirinya sendiri lebih buruk dari pada karakter gamenya, dan mereka akan mempersepsikan karakter *game* mereka lebih buruk dari pada diri ideal mereka. Mereka memiliki kecenderungan untuk mengatasi kelemahan mereka melalui *game online*. Hal tersebut mengakibatkan timbulnya kecenderungan untuk ketergantungan pada *game online*.

2) Rendahnya efikasi diri

Individu yang mengalami kecanduan *game online* memiliki keyakinan yang rendah terhadap kemampuannya untuk mencapai tujuan yang diinginkannya, sehingga mereka cenderung mengabaikannya dengan bermain *game online*.

5. Aspek-Aspek Kecanduan Game Online

Menurut Sofia & Prianto (2015) aspek-aspek kecanduan *game online* adalah:

1) *Salience*

Merupakan suatu ciri khas pecandu *game online*, yakni ia akan selalu berpikir tentang bermain *game online* sepanjang hari dan disibukkan oleh *game online*.

2) *Mood modification*

Merupakan pengalaman subjektif dimana seseorang memiliki ikatan pada *game online*, misalnya ia akan bermain *game online* dengan tujuan untuk melarikan diri dari masalah dan ia akan merasakan buruk jika bermain *game online*.

3) *Tolerance*

Merupakan suatu yang berkenaan dengan jumlah waktu yang digunakan untuk bermain *game online*. Seseorang yang mengalami kecanduan *game online* akan meningkatkan waktu bermain *game online* hingga ia merasa puas dan bermain *game online* akan menurun jika ia bermain *game online* terus-menerus dalam jumlah waktu yang sama.

4) *Conflicts*

Merupakan suatu permasalahan yang timbul karena bermain *game online* secara berlebihan, misalnya bertengkar dengan orang lain karena bermain *game online* secara berlebihan dan seseorang yang mengalami kecanduan *game online* akan membawa dampak negatif bagi pekerjaannya.

5) *Time restriction*

Merupakan pembatasan terhadap waktu, dimana seseorang yang mengalami kecanduan *game online* tidak berhasil dalam mengendalikan atau menghentikan penggunaan *game online*.

C. Perkembangan Usia Remaja

Menurut Hurlock (2015) perkembangan usia remaja terdiri dari beberapa masa atau periode, yaitu:

1. Masa puber usia 12-14 tahun yang merupakan masa pra pubertas atau peralihan dari akhir masa kanak-kanak ke masa awal pubertas dengan ciri-ciri:
 - a. Anak tidak suka diperlakukan seperti anak kecil lagi
 - b. Anak mulai bersikap kritis dan merindu puja
2. Masa pubertas usia 14-16 tahun yang merupakan masa remaja awal dengan ciri-ciri:
 - a. Mulai cemas dan bingung tentang perubahan fisiknya
 - b. Suka menyembunyikan isi hatinya
 - c. Memperhatikan penampilan
 - d. Sikapnya tidak menentu/plin-plan
 - e. Suka berkelompok dengan teman sebaya dan senasib
 - f. Perbedaan sikap pemuda dengan sikap gadis
3. Masa akhir pubertas usia 17-18 tahun yang merupakan masa peralihan dari masa pubertas ke masa adolesen dengan ciri-ciri:

- a. Pertumbuhan fisik sudah mulai matang tetapi kedewasaan psikologisnya belum tercapai sepenuhnya
- b. Proses kedewasaan jasmaniah pada remaja putri lebih awal dari remaja pria

D. Hubungan Kecanduan Game Online dengan Keterampilan Sosial

Game online adalah permainan dengan jaringan, dimana interaksi antara satu orang dengan yang lainnya untuk mencapai tujuan, melaksanakan misi, dan meraih nilai tertinggi dalam dunia virtual (Chaplin, 2016). *Game online* merupakan suatu bentuk permainan audio visual yang melibatkan banyak pemain didalamnya dimana permainan ini membutuhkan jaringan internet. Permainan *game online* yang begitu mengasyikkan membuat para pemain *game* menjadi lupa waktu, lupa diri dan melupakan hal-hal lainnya yang ada dalam lingkungan. Seseorang yang telah kecanduan *game online* akan mengorbankan apa yang dimiliki baik berupa uang, waktu, kesehatan bahkan teman atau keluarga, mereka seperti terhipnotis oleh daya tarik yang kuat dari *game online* sehingga mereka tidak mampu berhenti untuk memainkannya (Chaplin, 2016).

Selanjutnya Walgito (2012) menyebutkan terdapat 5 (lima) aspek kecanduan *game online*, yaitu *salience*, *mood modification*, *tolerance*, *conflicts*, dan *time restriction*. Secara garis besar seseorang yang kecanduan *game online* akan mempunyai dorongan yang sangat besar dari dalam dirinya untuk terus menerus memainkan *game online*, tidak mampu lepas dari pengaruh *game online*, tidak mampu mengontrol waktu yang digunakan dalam bermain, mempunyai masalah dalam hubungan interpersonal dan juga kesehatan.

Pada diri seorang remaja khususnya remaja Sekolah Menengah Pertama (SMP) bermain *game online* membuat dirinya merasa senang karena mendapat kepuasan psikologis. Kepuasan yang diperoleh dari *game* membuat remaja semakin betah memainkannya *game online*, ditambah lagi tampilan yang semakin memukau dan sistem suara yang benar-benar seperti nyata membuat remaja akan semakin tertarik menekuni dan menjelajahi dunia *game online*.

Dalam rentang usia remaja ini diharapkan lebih banyak bersosialisasi dengan lingkungan keluarga, sekolah, maupun masyarakat guna meningkatkan kemampuan keterampilan sosial dalam dirinya. Tetapi jika hal tersebut terabaikan, maka remaja akan memiliki ketidakmampuan dalam berkomunikasi efektif dengan orang lain baik secara verbal maupun non verbal sesuai dengan situasi dan kondisi yang ada pada saat itu, serta dapat menjalin hubungan yang baik dengan orang lain akan mengakibatkan individu merasa tidak puas pada diri sendiri dan mempunyai sikap-sikap menolak diri. Remaja yang mengalami perasaan ini akan merasa dirinya dikucilkan oleh orang lain. Akibatnya remaja tidak mengalami saat-saat yang menggembirakan seperti yang dinikmati oleh teman-teman seusianya.

Keterampilan sosial yang dimiliki seseorang sangat digunakan dalam membedakan perilaku positif atau negatif, dan tidak akan melakukan perilaku yang nantinya akan mendapat hukuman ataupun yang tidak disukai oleh lingkungan. Keterampilan sosial bukanlah kemampuan yang dibawa sejak individu lahir tetapi diperoleh melalui proses belajar, baik belajar dari orang tua sebagai figur paling dekat dengan anak maupun belajar dengan teman sebaya dan lingkungan masyarakat. Karena keterampilan sosial baik secara langsung maupun

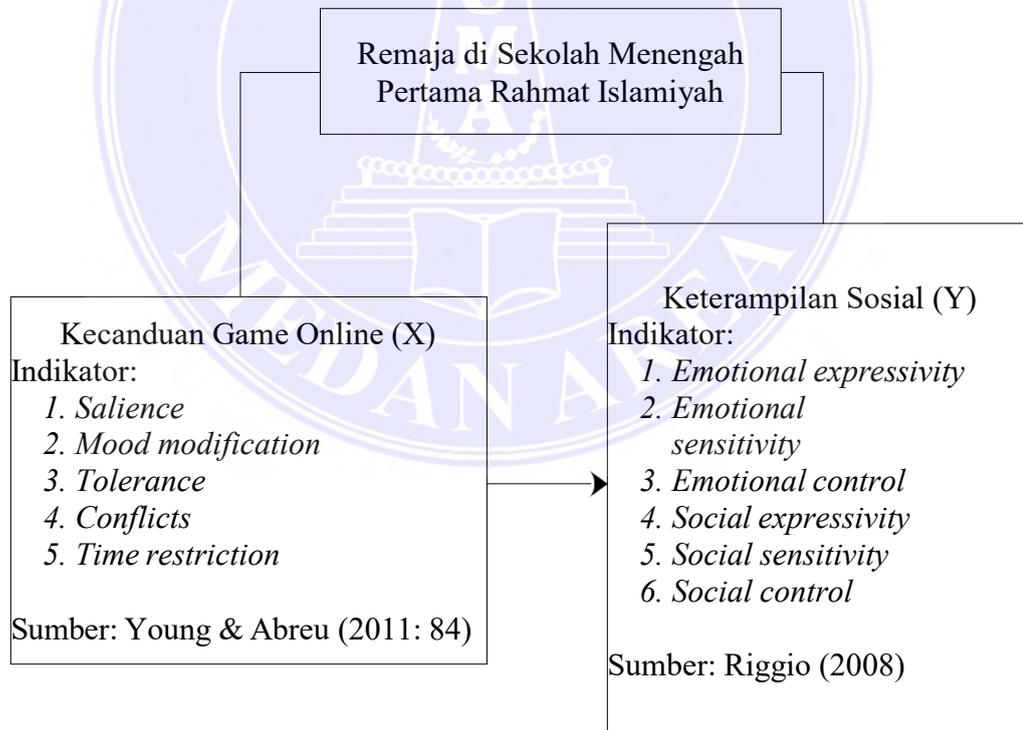
tidak membantu remaja untuk dapat menyesuaikan diri dengan standar harapan masyarakat dalam norma-norma yang berlaku di sekelilingnya (Henry, 2010).

Kemudian Anhar (2014) menjelaskan bahwa keterampilan sosial memiliki 6 (enam) aspek, yaitu *emotional expressivity*, *emotional sensitivity*, *emotional control*, *social expressivity*, *social sensitivity*, dan *social control*. Seperti halnya remaja yang telah kecanduan permainan *game online*, akan mengakibatkan individu kurang belajar dalam berkomunikasi baik verbal ataupun non verbal dengan lingkungan sekitar karena mereka lebih banyak menghabiskan waktu dengan bermain *game online* saja. Jika hal tersebut terus dibiarkan berlarut-larut, maka perkembangan keterampilan sosial pada remaja tidak akan berkembang dengan baik. Dalam lingkungan keluarga, individu kurang dapat menjalin hubungan dengan seluruh anggota keluarga, sehingga akan menimbulkan kurangnya rasa tanggung jawab terhadap keluarga, kurang bisa menerima norma-norma dalam keluarga dan kurang bisa menerima otoritas orang tua (Young & Abreu, 2011).

Penelitian tentang *game online* yang sudah pernah dilakukan oleh Kuss & Griffiths (2012) menjelaskan bahwa seiring berkembangnya kecanduan, remaja pecandu *game online* menghabiskan lebih banyak waktu untuk mempersiapkan dan mengatur waktu untuk dapat benar-benar bermain *game online*. Ada juga akibat yang ditimbulkan dari bermain *game online* pada remaja yang dijelaskan dalam penelitian Guerada (2021) antara lain kurangnya fokus pada aktivitas keseharian, kurangnya perhatian di kelas, dan pemikiran yang konstan tentang *game*. Karena akibat tersebut Organisasi Kesehatan Dunia (WHO) telah menetapkan kecanduan *game online* sebagai jenis gangguan mental.

E. Kerangka Berpikir

Akibat kecanduan *game online* banyak remaja Sekolah Menengah Pertama (SMP) tidak dapat melakukan keterampilan sosial tersebut atau tidak memiliki keterampilan sosial tersebut. Sama halnya dengan fenomena yang di alami oleh SMP Rahmat Islamiyah, diantaranya kurangnya keterampilan sosial siswa untuk berkomunikasi sesama teman maupun berkomunikasi pada guru. Kemudian masalah yang sering terlihat adalah siswa lebih sering menyendiri daripada berkumpul bersama teman, kurangnya konsentrasi saat belajar, dan tidak memiliki keberanian atau kemampuan untuk menanyakan materi yang tidak dipahami kepada guru. Berdasarkan hal tersebut, kerangka berpikir dalam penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut:



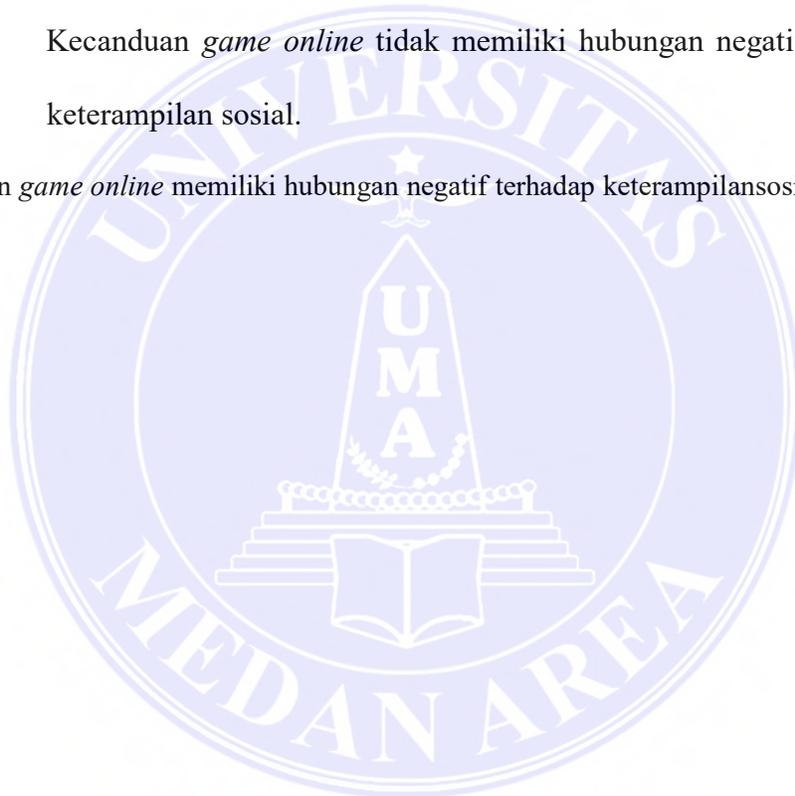
Gambar 2.1.
Kerangka Berpikir

F. Hipotesis

Menurut (Riggio, 2008) hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah. Karena sifatnya masih sementara, maka perlu dibuktikan kebenarannya melalui data empirik yang terkumpul. Berdasarkan kerangka berpikir dalam penelitian ini, maka dapat dibuat hipotesis sebagai berikut:

H_0 : Kecanduan *game online* tidak memiliki hubungan negatif terhadap keterampilan sosial.

H_a : Kecanduan *game online* memiliki hubungan negatif terhadap keterampilan sosial.



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Tipe Penelitian

Tipe penelitian ini adalah tipe penelitian korelasi yang menggunakan pendekatan kuantitatif. Menurut Anhar (2014) penelitian korelasional adalah penelitian yang dilakukan oleh peneliti untuk mengetahui tingkat hubungan antara dua variabel atau lebih, tanpa melakukan perubahan, tambahan atau manipulasi terhadap data yang memang sudah ada. Sedangkan pendekatan kuantitatif menurut Sugiyono (2017) penelitian yang banyak menggunakan angka-angka, mulai dari pengumpulan data, penafsiran terhadap data serta penampilan dari hasilnya.

B. Identifikasi Variabel Penelitian

Adapun variabel yang akan digunakan dalam penelitian ini terdapat 2 (dua) jenis, yaitu variabel bebas dan variabel terikat.

1. Variabel bebas

Menurut Sugiyono (2017) variabel bebas adalah variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel terikat. Adapun variabel bebas dalam penelitian ini adalah kecanduan *game online* atau disebut pula sebagai variabel (X).

2. Variabel terikat

Menurut Arikunto (2015) variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat karena adanya variabel bebas. Adapun variabel terikat dalam penelitian ini adalah keterampilan sosial atau disebut pula sebagai variabel (Y).

C. Definisi Operasional Variabel Penelitian

Menurut Arikunto (2015) definisi operasional variabel penelitian adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari obyek atau kegiatan yang memiliki variasi tertentu yang telah ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.

1. Kecanduan *game online* (X)

Kecanduan *game online* adalah kebiasaan siswa dalam memainkan game berbasis internet melalui perangkat *smartphone* yang dapat menyebabkan dampak negatif seperti kerusakan fisik, sosial, spiritual, mental, dan kesejahteraan finansial individu. Adapun indikator dari kecanduan *game online* adalah sebagai berikut:

- a. *Salience*
- b. *Mood modification*
- c. *Tolerance*
- d. *Conflicts*
- e. *Time restriction*

2. Keterampilan sosial (Y)

Keterampilan sosial adalah kemampuan siswa dalam berinteraksi dengan orang lain atau lingkungannya sehingga dapat memperoleh respon yang positif dan mampu menjalin suatu hubungan yang baik antar individunya maupun kelompok. Adapun indikator keterampilan sosial adalah sebagai berikut:

- a. *Emotional expressivity*
- b. *Emotional sensitivity*
- c. *Emotional control*
- d. *Social expressivity*
- e. *Social sensitivity*
- f. *Social control*

D. Skala Pengukuran

Skala pengukuran yang digunakan dalam penelitian ini adalah skala *likert*. Menurut Sugiyono (2017) *skala likert* adalah skala yang digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial. Dengan skala likert, maka variabel yang akan diukur dijabarkan menjadi indikator variabel. Kemudian indikator tersebut dijadikan sebagai titik tolak untuk menyusun item-item instrumen yang dapat berupa pertanyaan atau pernyataan yang terdiri dari beberapa opsi penilaian dari tingkat paling buruk hingga paling baik.

E. Populasi & Sampel

Menurut Sugiyono (2017) populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek/subjek yang memiliki kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Adapun populasi dari penelitian ini adalah seluruh Remaja siswa di Sekolah Menengah Pertama Rahmat Islamiyah yang berjumlah 360 orang siswa.

Sedangkan sampel menurut Sugiyono (2017) adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Untuk menentukan sampel harus digunakan teknik khusus sesuai dengan populasi dan kebutuhan penelitian. Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah *purposive sampling*. Menurut Sugiyono (2017) *purposive sampling* merupakan teknik pengambilan sampel dengan pertimbangan khusus sehingga layak dijadikan sampel. Pengambilan sampel harus sesuai dengan kriteria tersebut, karena akan berpengaruh pada variabel yang akan diteliti, dan sebelum dilakukan pemilihan sampel terlebih dahulu adalah dengan kriteria sebagai berikut:

1. Remaja Sekolah Menengah Pertama (SMP) yang terdiri dari 3 (tiga) kelas, yaitu kelas 7 terdiri dari 4 kelas, kelas 8 terdiri dari 4 kelas, dan kelas 9 terdiri dari 4 kelas, sehingga total keseluruhan adalah 12 kelas
2. Usia 13 – 15 tahun
3. Pernah bermain *game online* > 3 jam dalam sehari
4. Masih bermain *game online* yang sama selama 12 bulan

F. Metode Pengumpulan Data

Adapun metode yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini adalah menggunakan kuesioner, yaitu melakukan pembagian kuesioner kepada responden yang berisi pernyataan-pernyataan sesuai dengan variabel yang akan diteliti.

G. Uji Keabsahan Data

1. Uji Validitas

Uji validitas dilakukan untuk mengukur apakah data yang diperoleh dari penyebaran kuesioner merupakan data yang valid atau tidak. Uji validitas dalam penelitian ini dilakukan pada 30 orang responden diluar sampel penelitian. Menurut Akdon (2010) uji validitas dihitung dengan membandingkan nilai r_{hitung} (*Correlated Item-Total Correlation*) dengan nilai r_{tabel} . Adapun kriteria penilaian dalam uji validitas yaitu:

- a. Jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka pernyataan dinyatakan valid.
- b. Jika $r_{hitung} < r_{tabel}$ maka pertanyaan dinyatakan tidak valid.

2. Uji Reliabilitas

Reliabilitas adalah indeks yang menunjukkan sejauh mana suatu alat pengukur dapat dipercaya atau dapat diandalkan. Uji reliabilitas dalam penelitian ini dilakukan pada 30 orang responden diluar sampel penelitian. Bila suatu alat pengukur dipakai dua kali untuk mengukur gejala yang sama dan hasil pengukuran yang diperoleh relatif konsisten, maka alat pengukur tersebut reliabel (Arikunto, 2015).

Dalam penelitian ini, uji reliabilitas dilakukan dengan melihat hasil perhitungan nilai *Cronbach Alpha* (α). Adapun level penilaian pada uji reliabilitas adalah sebagai berikut (Sugiyono, 2017):

- a. Jika nilai *Cronbach Alpha* (α) $> 0,8$ maka dapat dinyatakan bahwa seluruh pernyataan reliabel dengan tingkat reliabilitas sangat baik.
- b. Jika nilai *Cronbach Alpha* (α) $> 0,7$ maka dapat dinyatakan bahwa seluruh pernyataan reliabel dengan tingkat reliabilitas baik.
- c. Jika nilai *Cronbach Alpha* (α) $< 0,7$ dan $> 0,6$ maka dapat dinyatakan bahwa seluruh pernyataan reliabel dengan tingkat reliabilitas cukup.
- d. Jika nilai *Cronbach Alpha* (α) $< 0,6$ maka dapat dinyatakan bahwa seluruh pernyataan tidak reliabel dengan tingkat reliabilitas buruk.

H. Teknik Analisis

1. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui distribusi masing-masing data variabel normal atau tidak. Normalitas suatu variabel diperlukan dalam analisis untuk memudahkan peneliti melakukan pengujian statistik. Hal tersebut disebabkan karena normal atau tidak normalnya suatu variabel dapat menentukan hasil sebuah uji statistik akan menjadi lebih baik atau akan terdegradasi (Situmorang, 2019).

Uji normalitas dalam penelitian ini menggunakan *Kolmogorov-Smirnov Test*. Untuk pengujian dengan *Kolmogorov-Smirnov Test*, penelitian ini menggunakan tingkat signifikansi 0,05. Adapun kriteria pengambilan keputusan pada uji *Kolmogorov-Smirnov Test* adalah sebagai berikut:

- a. Jika $Asymp.Sig (2-tailed) < 0.05$, maka dapat disimpulkan bahwa data tidak normal.
- b. Jika $Asymp.Sig (2-tailed) > 0.05$, maka dapat disimpulkan bahwa data normal.

2. Uji Hipotesis

Uji hipotesis dalam penelitian ini menggunakan uji linearitas, yaitu menurut Ghozali (2020) uji linearitas dapat dipakai untuk mengetahui apakah variabel terikat dengan variabel bebas memiliki hubungan linear atau tidak secara signifikan. Uji linearitas dapat dilakukan melalui *test of linearity* dengan kriteria yang berlaku adalah jika nilai signifikansi pada *linearity* $\leq 0,05$ maka dapat diartikan bahwa antara variabel bebas dan variabel terikat terdapat hubungan yang linear.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian ini, maka dapat diuraikan kesimpulan sebagai berikut:

1. Kecanduan *game online* memiliki hubungan negatif yang signifikan dengan keterampilan sosial siswa SMP Swasta Rahmat Islamiyah.
2. Hasil uji linearitas dengan perolehan F beda sebesar -69,778 dengan nilai P beda sebesar $0,000 < 0,05$ serta hasil analisa korelas R *product moment* dengan perolehan nilai koefisien R_{xy} sebesar 0,589 dan P sebesar $0,000 < 0,01$ yang juga menunjukkan bahwa semakin tinggi tingkat kecanduan *game online* maka keterampilan sosial akan semakin rendah.
3. Kecanduan *game online* memiliki kontribusi terhadap keterampilan sosial sebesar 34,7% dan selebihnya sebesar 65,3% lagi dipengaruhi oleh faktor lain diluar penelitian ini seperti keluarga, lingkungan, pergaulan, dan pendidikan.
4. Kecanduan *game online* pada siswa SMP Swasta Rahmat Islamiyah masuk dalam kategori tinggi dan keterampilan sosial pada siswa SMP Swasta Rahmat Islamiyah masuk dalam kategori rendah.

B. Saran

Berdasarkan hasil dari penelitian ini, maka dapat diberikan saran kepada pihak terkait sebagai berikut:

1. Bagi siswa

Siswa disarankan untuk mengurangi durasi bermain *game online* sejak dini, sehingga hal-hal negatif yang timbul dari bermain *game online* dapat dihindari yang salah satunya adalah kurangnya keterampilan sosial, baik dalam lingkungan sekolah maupun masyarakat. Selain itu siswa seharusnya memperhatikan kriteria lingkungan sosial mereka agar dapat memiliki keterampilan sosial yang baik serta berusaha untuk membangun hubungan baik dengan teman sebaya.

2. Bagi sekolah dan para guru

Pihak sekolah harus bekerja sama dengan para guru dan siswa untuk memberikan bimbingan dan motivasi agar siswa dapat lebih mengurangi durasi bermain *game online* untuk menghindari dampak buruk yang timbul akibatnya. Salah satu upaya yang dapat dilakukan pihak sekolah beserta para guru untuk meningkatkan keterampilan sosial siswa adalah melalui peningkatan karakteristik peserta didik.

3. Bagi peneliti selanjutnya

Hasil penelitian ini dapat dikembangkan untuk melihat dan mengetahui faktor lain yang menyebabkan rendahnya keterampilan sosial pada siswa SMP, seperti faktor kriteria lingkungan sosial, hubungan teman sebaya, dan karakteristik peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Afrida. (2020). Pengaruh Internet Bagi Remaja. Diambil 24 Februari 2021, dari <https://www.stit-alkifayahriau.ac.id/pengaruh-internet-bagi-remaja/>
- Akdon, R. &. (2010). *Rumus dan Data dalam Analisis Data Statistika*. Bandung: Alfabeta.
- American Psychiatric Association. (2013). *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders*. Washington, DC: American Psychiatric Association.
- Anhar, R. (2014). *Hubungan Kecanduan Game Online dengan Keterampilan Sosial Remaja Di 4 Game Centre di Kecamatan Klojen Kota Malang*. UIN Malik Ibrahim.
- Arikunto, S. (2015). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Chaplin. (2016). *Kamus Lengkap Psikologi (terjemahan Kartono, K)*. Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada.
- Databoks. (2020). Gim Online Bergenre Kasual Lebih Banyak Diunduh | Databoks. Diambil 15 November 2020, dari <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2020/04/17/gim-online-bergenre-kasual-lebih-banyak-diunduh#>
- Ghozali, I. (2020). *Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program IBM SPSS 26*. Semarang: BPFE Universitas Diponegoro.
- Guerada, K. (2021). Impact of Online Games on Children's Mental Health. *Journal La Medihealtico, Vol. 2*(No. 1).
- Harjono. (2015). *Mendayagunakan Internet*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Henry, S. (2010). *Cerdas Dengan Game*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Hurlock. (2015). *Psikologi Perkembangan: Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*. (I. & Soedjarwo, Ed.). Jakarta: Erlangga.

- IndonesiaBaik.id. (2019). Kecanduan Game Online= Penyakit Gangguan Mental | Indonesia Baik. Diambil 22 Desember 2020, dari <http://indonesiabaik.id/infografis/kecanduan-game-online-penyakit-gangguan-mental>
- Iwan, J. M., & Turmudzi, E. F. (2011). *Game Mania*. Jakarta: Gema Insani Press.
- Kompasiana. (2020). Dari Perkembangan hingga Dampak Game Online - Kompasiana.com. Diambil 15 November 2020, dari <https://www.kompasiana.com/ayupakarti08/5d3fbb21097f3639c5402fb2/dari-perkembangan-hingga-dampak-game-online>
- Kuss, D. J., & Griffiths, M. D. (2012). Online Gaming Addiction in Children and Adolescents: A Review of Empirical Research. *Journal of Behavioral Addictions, Vol. 1*(No. 1).
- Laili, & Nuryono. (2015). Penerapan Konseling Keluarga Untuk Mengurangi Kecanduan Game Online Pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 21 Surabaya. *Jurnal Bimbingan & Konseling, Vol. 5*(No. 1).
- Maryani. (2013). *Pengembangan Program Pembelajaran IPS Untuk Meningkatkan Kompetensi Keterampilan Sosial*. Bandung: Alfabeta.
- Mustaqim. (2013). *Psikologi Pendidikan*. Semarang: Fakultas Tarbiyah IAIN Walisongo.
- Riggio, R. E. (2008). The Emotional and Social Intelligences of Effective Leadership: An Emotional and Social Skill Approach. *Journal of Managerial Psychology, Vol. 51*(No. 10).
- Salainty, F. R., Walandouw, A., & Rondonuwu, S. (2015). Pengaruh Permainan Internet terhadap Perilaku Remaja di Kelurahan Karombasan Utara. *Journal Acta Diurma, Vol. IV*(No. 1).
- Septanti, A., & Setyorini, D. (2016). Hubungan Adiksi Games Online dengan Keterampilan Sosial Remaja. *Jurnal Psikologi, Vol. 2*(No. 1).

- Setiaji, S., & Virlia, S. (2016). Hubungan Kecanduan Game Online dan Keterampilan Sosial pada Pemain Game Dewasaawal di Jakarta Barat. *Jurnal Psikologi, Vol. 9*(No. 2).
- Setiawati, L., Yakub, E., & Umari, T. (2018). Siswa yang Kecanduan Game Online dan Kondisi Psikologis di SMA Tri Bhakti Pekanbaru. *e-Journal, Vol. 5*(No. 1).
- Situmorang, S. dan M. L. (2019). *Analisis Data: Untuk Riset Manajemen dan Bisnis*. Medan: Penerbit USU Press.
- Sofia, H., & Prianto, B. (2015). *Panduan Mahir Akses Internet*. Jakarta: Kriya Pustaka.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan, R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Uno, H. B., & Mohamad, N. (2012). *Belajar dengan Pendekatan PAILKEM: Pembelajaran Aktif, Inovatif, Lingkungan, Kreatif, Efektif, Menarik*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Walgito, B. (2012). *Pengantar Psikologi Umum*. Yogyakarta: ANDI.
- Young, K. S., & Abreu, C. N. de. (2011). *Internet Addiction: A Handbook and Guide to Evaluation and Treatment*. Canada: John Wiley & Sons, Inc.

KUESIONER PENELITIAN

HUBUNGAN ANTARA KECANDUAN GAME ONLINE DENGAN KETERAMPILAN SOSIAL PADA REMAJA DI SEKOLAH MENENGAH PERTAMA RAHMAT ISLAMIYAH

Saya yang bernama dibawah ini:

NAMA PENELITI : SITI ANNISA SYAFIRA LUBIS
NIM : 158600321
FAKULTAS : PSIKOLOGI
UNIVERSITAS : UNIVERSITAS MEDAN AREA

Dengan tidak mengurangi rasa hormat, memohon kepada Ibu agar bersedia membantu menjawab pertanyaan yang ada di kuesioner ini untuk keperluan penelitian yang saya lakukan.

A. Identitas Responden

Isilah pertanyaan berikut dengan baik dan benar sesuai dengan kondisi sebenarnya. Berilah tanda (√) pada salah satu jawaban yang menurut anda benar.

No : _____

Jenis kelamin : Laki-Laki Perempuan

Usia : 13 tahun 14 tahun
 15 tahun

Kelas : Kelas 7 Kelas 8
 Kelas 9

Durasi bermain *game*
online : 3 – 4 Jam 5 – 6 Jam
 > 7 Jam

B. Pernyataan

Isilah pertanyaan berikut dengan baik dan benar sesuai dengan kondisi sebenarnya. Berilah tanda (√) pada salah satu jawaban yang menurut anda benar.

Keterangan:

1. STS : Sangat Tidak Setuju
2. TS : Tidak Setuju
3. KS : Kurang Setuju
4. S : Setuju
5. SS : Sangat Setuju

Kecanduan Game Online (X)						
No.	Pertanyaan	Jawaban				
		STS (1)	TS (2)	KS (3)	S (4)	SS (5)
<i>Salience</i> (Arti penting)						
1	Saya tidak begitu memikirkan <i>game online</i> meskipun saya pernah bermain <i>game online</i>					
2	Bermain <i>game online</i> membuat saya selalu memikirkan hal tersebut dimana saja					
3	Jika ingin bermain <i>game online</i> saya selalu mencari waktu dan tempat yang tepat					
4	Saya bisa bermain <i>game online</i> dimana saja ketika saya ingin					
5	Saya tidak begitu antusias untuk membicarakan <i>game online</i>					
6	Saya sangat antusias membicarakan <i>game online</i> jika bertemu teman yang tepat					
<i>Mood modification</i> (Merubah perasaan)						
7	Saya bermain <i>game online</i> hanya sebagai hiburan semata					
8	Bermain <i>game online</i> sebagai pelampiasan masalah bagi saya					
9	Saya merasa biasa saja ketika tidak bermain <i>game online</i>					
10	Ketika tidak bermain <i>game online</i> saya merasakan risau					
11	Saya cukup senang menjalankan aktivitas dan kegiatan tanpa bermain <i>game online</i>					
12	Saya merasakan ketidaknyamanan ketika					

Kecanduan Game Online (X)						
No.	Pertanyaan	Jawaban				
		STS (1)	TS (2)	KS (3)	S (4)	SS (5)
	tidak bermain <i>game online</i>					
<i>Tolerance (Toleransi)</i>						
13	Saya tidak pernah bermain <i>game online</i> hingga larut malam					
14	Saya mampu bermain <i>game online</i> hingga larut malam					
15	Saya bermain <i>game online</i> hanya sekedar saja					
16	Saya tidak berhenti bermain <i>game online</i> jika belum merasa puas					
17	Saya tidak terlalu fokus bermain <i>game online</i> dan masih menyadari kondisi sekitar					
18	Jika bermain <i>game online</i> saya tidak memperdulikan kondisi sekitar					
<i>Conflicts (Konflik)</i>						
19	Jika dilarang bermain <i>game online</i> saya akan menurut					
20	Saya merasa tidak senang jika dilarang bermain <i>game online</i>					
21	Meskipun saya suka bermain <i>game online</i> , tapi itu tidak membuat saya lupa kegiatan lainnya					
22	Saya lebih suka bermain <i>game online</i> daripada melakukan kegiatan lain					
23	Saya tidak marah ketika ada yang mengganggu saat bermain <i>game online</i>					
24	Saya akan sangat marah ketika diganggu saat bermain <i>game online</i>					
<i>Time restriction (Batasan waktu)</i>						
25	Saya masih bisa mengendalikan keinginan untuk bermain <i>game online</i>					
26	Sangat sulit bagi saya untuk mengendalikan diri untuk tidak bermain <i>game online</i>					
27	Saya hanya bermain <i>game online</i> pada					

Kecanduan Game Online (X)						
No.	Pertanyaan	Jawaban				
		STS (1)	TS (2)	KS (3)	S (4)	SS (5)
	waktu luang saja					
28	Saya bermain <i>game online</i> hampir setiap saat					
29	Saya lebih memilih melakukan aktivitas lain yang bermanfaat saat waktu luang daripada bermain <i>game online</i>					
30	Saya memanfaatkan waktu luang untuk bermain <i>game online</i> daripada melakukan aktivitas lain					

Keterampilan Sosial (Y)						
No.	Pertanyaan	Jawaban				
		STS (1)	TS (2)	KS (3)	S (4)	SS (5)
<i>Emotional expressivity</i> (Ekspresi emosional)						
1	Saya biasa berkomunikasi dengan orang lain menggunakan isyarat atau non verbal					
2	Sulit bagi saya berkomunikasi dengan orang lain tanpa berbicara					
3	Saya paham isyarat yang diberikan oleh orang lain					
4	Sulit bagi saya memahami isyarat yang diberikan oleh orang lain					
5	Saya dapat mengekspresikan diri melalui perbuatan tanpa harus berbicara					
6	Sulit bagi saya mengekspresikan diri tanpa komunikasi langsung					
<i>Emotional sensitivity</i> (Kepekaan emosional)						
7	Saya mampu memahami kondisi seseorang melalui ekspresinya					
8	Saya tidak mengerti kondisi seseorang dari ekspresinya					
9	Saya peka terhadap isyarat yang diberikan oleh orang lain					

Keterampilan Sosial (Y)						
No.	Pertanyaan	Jawaban				
		STS (1)	TS (2)	KS (3)	S (4)	SS (5)
10	Saya tidak peka dan memperdulikan sebuah isyarat dari orang lain					
11	Saya tidak mudah tersinggung dengan ekspresi seseorang					
12	Jika seseorang meunjukkan ekspresi yang tidak baik saya mudah tersinggung					
<i>Emotional control</i> (Kendali emosional)						
13	Saya mampu mengendalikan situasi lingkungan sekitar					
14	Saya tidak mampu dan tidak mengerti dalam mengendalikan situasi apapun					
15	Saya bisa mengendalikan emosi diri dengan baik					
16	Saya lebih suka untuk meluapkan emosi daripada menahannya					
17	Saya mampu menyembunyikan perasaan terhadap kondisi atau seseorang					
18	Saya sulit untuk menyembunyikan perasaan terhadap kondisi atau seseorang					
<i>Social expressivity</i> (Ekspresi sosial)						
19	Saya mampu menyesuaikan diri dengan orang lain dan mengajak bicara lebih dahulu					
20	Saya tidak mau mengajak bicara orang lain dan sulit menyesuaikan diri karenanya					
21	Saya mampu bersikap ramah terhadap semua orang yang ditemui					
22	Saya sulit bersikap ramah terhadap semua orang, apalagi yang baru dikenal					
23	Saya mampu menjalin hubungan baik dengan orang lain dengan bergaul di lingkungan sekitar					
24	Saya merasa sulit untuk bergaul di lingkungan sekitar					
<i>Social sensitivity</i> (Kepekaan sosial)						

Keterampilan Sosial (Y)						
No.	Pertanyaan	Jawaban				
		STS (1)	TS (2)	KS (3)	S (4)	SS (5)
25	Saya mampu memahami kondisi orang lain dan mampu mengambil sikap yang bijaksana					
26	Saya merasa sulit memahami kondisi orang lain sehingga tidak mampu mengambil sikap yang bijaksana					
27	Saya mampu peka terhadap setiap ucapan orang lain					
28	Saya tidak pernah peka dan mengerti ucapan seseorang					
29	Saya selalu berusaha untuk memahami norma yang berlaku di lingkungan sekitar					
30	Saya tidak mampu dan tidak mau tahu tentang norma yang berlaku di lingkungan sekitar					
<i>Social control (Kendali sosial)</i>						
31	Saya selalu percaya diri dalam setiap kondisi yang dihadapi					
32	Saya tidak mampu percaya diri dalam menghadapi suatu kondisi					
33	Saya mampu mengendalikan situasi konflik yang terjadi di sekitar					
34	Sulit bagi saya mengendalikan situasi konflik yang terjadi di sekitar					
35	Saya selalu berusaha untuk tampil di depan orang banyak					
36	Saya merasa malu ketika tampil di depan orang banyak					

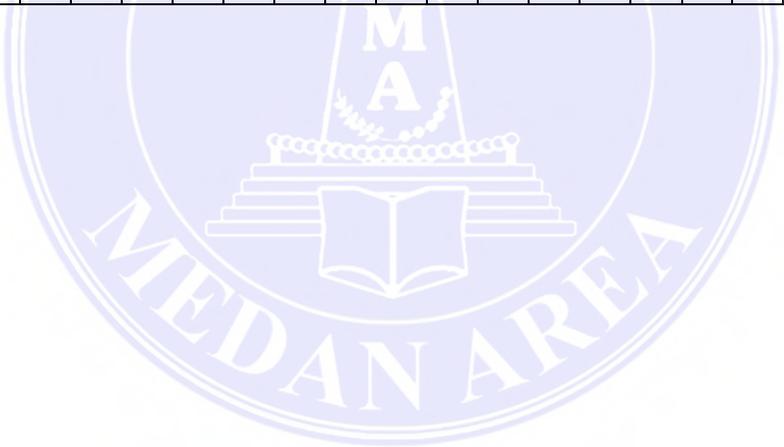
HASIL KUESIONER VALIDITAS

NO.	JENIS KELAMIN	USIA	KELAS	DURASI BERMAIN <i>GAME ONLINE</i>
1	1	3	1	2
2	1	2	1	1
3	2	2	2	2
4	1	3	1	3
5	1	1	2	2
6	2	2	2	3
7	1	2	2	3
8	1	3	1	2
9	1	2	1	1
10	1	2	2	1
11	1	2	3	2
12	1	1	1	3
13	2	2	3	1
14	1	2	3	2
15	2	2	2	2
16	2	3	2	1
17	2	2	1	1
18	1	2	3	2
19	2	1	2	1
20	1	1	2	3
21	1	3	3	1
22	2	3	2	2
23	1	2	1	1
24	1	1	2	1
25	2	2	2	2
26	2	2	2	2
27	1	2	2	2
28	1	2	3	3
29	1	2	1	2
30	2	1	3	1

KECANDUAN GAME ONLINE (X)																																			
NO.	PERTANYAAN																														TOTAL				
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30					
1	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	5	5	4	4	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	135
2	5	3	3	3	4	3	2	5	4	4	2	2	5	5	2	5	2	2	2	2	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	118
3	3	3	3	3	4	4	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	130
4	4	4	4	4	4	4	2	2	5	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	118
5	4	1	1	5	1	5	3	3	5	3	2	2	2	2	2	2	5	2	2	2	2	2	2	4	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	76
6	3	3	5	5	3	3	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	4	3	3	3	3	3	5	3	3	3	103	
7	4	4	4	4	4	4	5	5	5	5	4	4	4	4	4	4	5	4	4	2	4	2	4	2	2	2	2	2	2	5	5	5	5	116	
8	5	5	5	5	5	5	2	2	5	2	2	2	2	5	5	5	5	2	2	2	4	2	2	2	2	2	2	2	2	5	5	5	5	104	
9	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	3	3	3	4	3	5	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	5	5	5	5	92	
10	4	4	4	4	4	4	2	2	2	2	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	82	
11	3	3	5	5	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	129	
12	1	1	1	5	1	1	2	2	2	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	99	
13	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	1	1	4	1	5	5	1	1	1	1	1	1	4	87
14	2	2	2	2	2	2	3	3	3	3	2	2	4	2	2	2	2	2	2	2	1	1	4	4	4	4	4	1	5	5	5	5	5	1	79
15	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	102
16	5	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	135
17	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	5	5	5	5	5	5	5	5	5	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	103
18	4	4	4	4	4	4	5	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	113	
19	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	39
20	1	1	1	1	1	1	5	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	73
21	4	4	4	4	4	4	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	72
22	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	110
23	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	123
24	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	61
25	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	96
26	3	3	3	3	3	3	1	1	1	1	1	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	102
27	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	101
28	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	1	1	4	4	1	5	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	75
29	2	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	71
30	1	1	1	1	1	1	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	78



NO.	KETERAMPILAN SOSIAL (Y)																																				TOTAL		
	PERTANYAAN																																						
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36			
1	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	5	5	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	5	5	4	4	4	5	5	5	5	5	5	5	158
2	3	2	5	4	4	2	2	5	5	2	5	2	2	2	5	3	2	5	4	4	2	2	5	5	2	5	2	2	2	5	5	5	5	5	5	4	4	4	127
3	4	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	5	5	4	5	4	5	156	
4	4	2	2	5	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	2	2	5	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	141	
5	5	3	3	5	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	5	3	3	5	3	2	2	2	2	2	2	2	2	5	2	2	2	2	2	4	2	2	4	100
6	3	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	4	3	3	4	121	
7	4	5	5	5	5	4	4	4	4	4	4	5	4	4	2	4	5	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	2	4	2	5	2	2	4	145	
8	5	2	2	5	2	2	2	2	2	5	5	5	2	2	2	5	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	4	5	5	2	2	2	116
9	3	4	4	4	4	3	3	3	4	3	5	3	3	3	2	3	4	4	4	4	4	3	3	3	4	3	5	3	3	3	2	5	5	5	2	2	2	123	
10	4	2	2	2	2	3	3	3	4	3	3	3	3	3	2	4	2	2	2	2	2	3	3	3	4	3	3	3	3	3	2	2	5	5	2	2	2	102	
11	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	5	5	5	5	5	150	
12	1	2	2	2	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	1	2	2	2	2	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	122
13	3	4	4	4	4	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	1	3	4	4	4	4	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	1	1	4	1	5	4	1	112
14	2	3	3	3	3	2	2	4	2	2	2	2	2	2	2	1	2	3	3	3	3	2	2	4	2	2	2	2	2	2	2	1	1	4	4	4	4	4	91
15	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	118
16	5	4	4	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	4	4	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	164	
17	4	3	3	3	3	5	5	5	5	5	5	5	5	5	2	4	3	3	3	3	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	2	2	2	2	2	2	2	138	
18	4	5	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	5	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	144		
19	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	1	1	1	1	54	
20	1	5	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	1	1	5	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	1	1	1	1	1	1	1	122	
21	4	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	76	
22	5	5	5	5	5	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	5	5	5	5	5	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	128	
23	3	4	4	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	3	4	4	4	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	160	
24	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	5	5	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	5	5	5	5	1	1	1	1	88
25	4	4	4	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	1	4	4	4	4	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	1	1	1	1	1	1	1	138	
26	3	1	1	1	1	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	1	1	1	1	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	118	
27	3	4	4	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	2	3	4	4	4	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	2	2	2	2	2	2	2	144		
28	3	4	4	4	4	1	1	4	4	1	5	1	1	1	2	3	4	4	4	4	4	1	1	4	4	1	5	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	92	
29	2	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	1	2	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	1	1	1	1	1	1	1	108	
30	1	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	1	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	104	



HASIL KUESIONER PENELITIAN

NO.	JENIS KELAMIN	USIA	KELAS	DURASI BERMAIN <i>GAME ONLINE</i>
1	1	3	1	2
2	1	2	1	1
3	2	2	2	2
4	1	3	1	3
5	1	1	2	2
6	2	2	2	3
7	1	2	2	3
8	1	3	1	2
9	1	2	1	1
10	1	2	2	1
11	1	2	3	2
12	1	1	1	3
13	2	2	3	1
14	1	2	3	2
15	2	2	2	2
16	2	3	2	1
17	2	2	1	1
18	1	2	3	2
19	2	1	2	1
20	1	1	2	3
21	1	3	3	1
22	2	3	2	2
23	1	2	1	1
24	1	1	2	1
25	2	2	2	2
26	2	2	2	2
27	1	2	2	2
28	1	2	3	3
29	1	2	1	2
30	2	1	3	1
31	1	2	1	3
32	1	3	3	1
33	1	1	2	2
34	1	2	1	2
35	2	1	1	1
36	2	2	1	1
37	2	3	3	2
38	1	2	2	1
39	1	2	3	2
40	2	2	2	2
41	1	2	3	3
42	2	2	3	2
43	1	2	2	3
44	2	2	1	2
45	2	1	2	2

UNIVERSITAS MEDAN AREA

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

Document Accepted 28/11/22

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

Access From (repository.uma.ac.id)28/11/22

46	2	2	2	2
47	1	1	2	1
48	2	1	2	3
49	2	1	2	2
50	1	3	3	1
51	2	2	1	2
52	2	1	3	2
53	1	1	3	1
54	2	1	2	1
55	2	1	2	3
56	1	1	1	1
57	1	1	2	2
58	2	3	1	2
59	1	2	1	3
60	1	2	2	3
61	1	2	3	2
62	2	1	3	3
63	2	1	3	2
64	2	3	1	3
65	1	3	1	1
66	1	3	1	3
67	1	2	1	2
68	1	2	3	2
69	1	3	3	2
70	1	1	2	2
71	2	3	2	1
72	1	2	3	2
73	1	1	3	2
74	1	1	2	2
75	2	2	2	2
76	2	1	3	2
77	2	2	2	1
78	2	3	2	3
79	1	2	1	2
80	1	2	2	2
81	1	1	1	1
82	2	3	2	2
83	2	1	1	3
84	1	2	1	3
85	1	3	1	3
86	2	2	2	1
87	2	3	3	2
88	1	3	2	2
89	2	3	1	2
90	1	2	2	3
91	2	1	2	2
92	2	1	3	1
93	1	1	2	2

94	2	2	2	1
95	2	2	2	3
96	2	3	2	3
97	1	1	1	1
98	1	3	2	3
99	2	3	1	3
100	2	2	3	2
101	1	2	2	2
102	1	3	2	2
103	1	2	2	3
104	2	1	3	1
105	1	1	1	3
106	2	2	2	2
107	2	2	2	1
108	2	3	2	2
109	2	3	2	2
110	2	2	2	3
111	2	2	2	3
112	2	2	2	2
113	2	2	3	2
114	2	2	1	2
115	1	2	2	2
116	1	3	2	3
117	1	1	3	2
118	1	2	1	3
119	2	1	2	2
120	2	1	2	3
121	2	2	3	1
122	2	2	2	2
123	1	2	3	2
124	1	3	3	2
125	2	1	3	3
126	1	2	3	2

NO.	KECANDUAN GAME ONLINE (X)																														TOTAL			
	PERTANYAAN																																	
1	2	4	2	3	4	1	4	4	4	4	4	4	5	2	5	3	3	4	4	1	5	4	1	2	2	4	1	4	2	1	2	2	4	94
2	3	3	1	2	5	4	2	2	3	1	2	3	2	4	5	3	4	5	3	5	2	3	4	1	4	3	4	5	2	4	5	2	4	94
3	3	3	4	3	3	3	5	4	2	2	4	3	4	1	3	4	4	3	1	5	1	4	2	4	2	5	4	4	1	1	1	1	92	
4	2	4	1	4	1	5	2	3	4	2	4	2	2	4	2	5	3	3	3	4	4	3	4	2	4	2	4	2	5	5	5	95		
5	2	1	4	3	4	2	3	3	4	2	2	1	3	4	2	3	2	2	5	2	5	4	5	3	4	4	2	5	2	1	1	89		
6	4	3	2	5	2	4	4	2	1	3	3	2	3	3	2	3	1	4	5	3	3	4	4	4	4	4	4	2	3	5	1	93		
7	2	4	2	4	2	2	5	1	5	3	4	4	2	5	5	4	4	3	4	2	4	3	2	4	4	4	4	3	2	1	5	4	99	
8	3	5	2	4	5	3	2	3	1	3	2	2	4	2	2	3	3	3	2	2	3	3	5	4	4	2	3	2	2	2	2	86		
9	1	3	2	1	4	5	4	4	1	3	3	3	3	5	3	4	3	4	4	2	2	4	4	4	2	4	2	2	4	3	3	93		
10	1	4	3	1	5	3	2	2	3	2	3	2	3	3	5	4	4	1	4	2	4	5	4	1	2	2	5	3	4	1	1	88		
11	2	3	5	2	3	4	4	4	3	4	4	4	2	3	2	5	3	4	2	5	2	1	4	4	3	2	4	2	2	2	3	95		
12	1	1	1	5	4	4	2	3	2	5	4	4	3	3	5	2	3	2	2	4	2	2	4	1	2	5	2	5	3	1	1	87		
13	3	3	4	1	3	4	4	1	2	2	3	1	5	2	4	5	4	4	2	1	3	1	5	1	2	2	1	2	2	3	4	82		
14	2	2	5	3	3	3	3	4	2	3	2	3	3	4	2	2	3	4	5	1	4	3	2	3	3	2	5	1	5	2	2	89		
15	4	3	4	3	1	4	3	5	2	4	3	3	3	4	4	5	3	2	4	4	1	2	4	4	4	4	1	3	4	4	99			
16	5	5	3	1	3	3	4	2	4	1	5	5	3	4	4	1	3	3	4	4	2	5	5	3	1	1	2	5	3	95				
17	3	4	2	2	5	3	3	5	3	3	5	2	4	1	3	5	2	4	4	2	4	3	2	4	4	3	1	2	2	2	92			
18	2	4	4	4	2	2	5	5	4	4	4	2	2	5	2	3	2	3	3	3	3	4	2	2	2	3	5	4	4	2	4	97		
19	4	1	4	1	3	2	1	4	3	1	2	2	3	2	3	4	3	2	2	1	2	4	1	2	2	2	2	2	2	2	2	71		
20	1	1	3	5	2	2	5	5	4	4	4	3	2	2	2	3	2	4	3	2	4	3	1	4	2	3	3	4	5	3	3	95		
21	1	4	5	2	2	2	2	3	2	4	2	3	1	3	1	3	3	4	1	2	2	3	3	3	4	3	4	3	5	2	82			
22	4	5	4	4	3	3	5	5	1	5	3	2	5	2	3	5	2	1	3	4	4	1	4	5	2	3	4	3	2	100				
23	2	3	1	2	4	4	4	3	4	4	5	3	3	4	5	4	3	5	3	4	4	4	1	4	2	5	2	4	3	4	103			
24	2	2	3	2	1	4	2	3	2	4	2	3	4	3	4	4	5	2	5	1	3	5	4	3	5	2	2	2	3	3	90			
25	3	4	3	2	4	2	4	3	1	2	5	4	5	3	3	2	4	4	4	1	5	3	3	2	4	2	4	2	3	4	94			
26	5	3	3	3	3	2	1	5	5	4	4	2	4	3	2	2	4	3	4	4	5	4	4	4	2	3	1	3	2	3	97			
27	2	3	2	3	3	1	4	4	4	1	5	5	3	3	4	4	3	3	5	2	3	5	1	2	2	2	4	3	4	2	92			
28	2	3	4	4	3	2	4	5	5	4	1	3	1	2	2	4	3	4	5	2	2	4	2	4	3	3	3	2	5	93				
29	1	2	1	4	2	5	3	1	2	4	4	5	4	5	3	1	1	1	3	1	4	3	4	2	3	4	4	3	4	3	87			
30	4	1	4	2	3	2	3	3	2	3	3	2	3	4	3	1	1	3	3	3	1	4	1	3	3	2	3	4	4	2	80			
31	1	3	2	5	5	4	4	4	2	2	4	5	3	2	4	3	2	5	4	4	3	4	5	3	5	4	4	1	4	4	106			
32	1	4	4	1	3	2	4	2	5	4	3	1	1	2	1	5	5	3	3	4	2	2	4	1	2	3	5	2	5	3	85			
33	2	1	3	4	4	5	4	1	4	1	3	2	2	2	3	3	5	2	4	1	3	4	1	3	4	2	3	2	3	4	85			
34	1	4	2	3	5	3	3	3	3	3	1	4	2	2	5	2	3	3	1	4	4	3	5	2	1	2	3	5	4	3	89			
35	4	2	1	2	5	4	5	2	4	4	3	4	4	2	4	4	4	2	3	1	3	2	3	4	3	3	3	5	3	96				
36	4	3	1	1	3	2	4	3	4	3	3	2	1	2	3	4	3	2	3	5	5	3	2	4	2	1	5	4	1	3	86			
37	4	5	4	3	5	4	1	1	2	4	1	3	5	4	1	3	4	4	2	4	3	4	3	1	3	5	3	3	2	3	94			
38	2	4	2	1	2	2	2	1	2	4	1	3	2	5	5	5	1	1	2	2	3	2	4	1	4	4	4	4	1	2	78			
39	3	2	4	3	4	2	4	1	2	4	2	1	1	3	3	4	1	2	4	4	2	4	2	2	3	1	5	2	5	3	1	83		
40	4	3	2	3	2	1	1	2	3	2	2	3	4	1	1	3	2	4	3	2	4	3	2	1	4	4	4	4	2	3	77			
41	2	4	4	4	5	1	3	1	1	4	1	2	2	2	3	4	5	1	4	2	2	5	2	1	4	1	3	4	2	4	83			
42	4	2	4	4	2	3	3	4	4	3	1	2	5	2	4	4	3	4	4	2	3	2	2	4	3	4	3	1	2	3	91			
43	1	3	4	5	2	1	1	4	2	4	2	4	2	4	3	4	5	5	4	3	2	4	2	5	4	2	2	5	2	96				
44	3	3	2	3	5	3	4	3	3	4	5	2	3	4	3	5	2	1	5	1	2	5	3	4	2	4	2	5	3	5	99			
45	4	1	2	2	3	2	1	2	5	2	3	2	2	1	5	4	2	4	1	4	2	3	4	4	1	2	2	4	3	2	79			
46	5	3	4	3	1	3	4	5	2	2	3	3	5	4	2	2	1	3	2	2	4	2	3	2	1	5	2	4	3	87				
47	2	1	3	1	2	3	4	3	1	3	2	1	1	3	2	4	2	1	5	4	5	2	4	4	3	4	2	4	4	3	83			
48	3	1	3	4	4	4	2	3	1	2	5	3	3	4	5	2	2	2	5	3	3	4	2	3	1	4	1	2	4	4	89			
49	4	1	4	2	4	4	1	5	1	3	4	5	3	4	4	2	2	4	4	4	3	4	1	3	2	5	3	3	3	2	94			
50	2	5	4	1	4	4	2	2	1	5	2	3	2	3	5	2	4	2	2	2	2	3	3	1	2	4	5	3	3	2	85			
51	3	4	2	4	3	3	5	2	3	2	3	1	3	3	1	1	3	2	3	2	2	3	4	3	2	3	3	5	3	3	84			
52	5	1	4	2	5	5	2	3	2	4	3	1	5	4	1	4	4	1	3	4	2	5	4	1	4	5	3	1	1	1	93			
53	2	1	4	1	3	3	4	2	2	4	3	5	4	4	2	2	4	2	2	4	5	3	1	4	1	1	1	5	1	4	84			
54	3	1	2	2	3	1	2	3	3	4	3	3	4	4	3	2	4	3	3	2	3	4	2	2	3	4	4	4	4	4	89			
55	3	1	3	5	2	2	5	3	1	2	2	1	4	4	1	2	2	1	2	1	2	1	2	4	2	3	4	4	3	3	72			
56	2	2	2	1	4	3	3	4	3	3	5	3	1	2	5	3	3	2	4	2	4	1	4	5	5	3	4	4	1	1	89			
57	4	4	4	2	4	4	4	4	4	4	2	2	2	4	1	3	1	5	2	4	5	5	3	3	4	3	2	3	4	2	92			

58	5	5	2	3	2	3	2	3	2	3	1	3	4	1	4	1	5	5	5	4	5	3	3	2	3	4	3	1	3	4	2	4	95
59	3	4	1	4	4	3	4	3	5	3	2	2	3	4	1	4	5	1	2	1	2	4	3	1	5	4	2	2	3	3	88		
60	1	3	2	5	5	3	1	5	2	2	4	5	3	1	1	5	2	2	2	4	2	2	2	4	4	3	2	2	3	2	3	85	
61	2	3	4	3	2	3	2	1	3	3	4	4	4	5	4	4	2	4	3	3	5	3	4	4	4	5	2	2	3	1	2	94	
62	3	1	5	5	4	4	3	4	4	3	2	4	3	2	1	3	4	5	3	1	2	2	1	2	4	4	4	4	4	4	95		
63	4	2	4	4	2	1	2	1	4	1	1	1	1	3	4	5	4	3	4	5	3	3	3	3	2	2	3	4	3	2	4	85	
64	4	5	1	4	2	3	3	4	4	3	2	3	4	2	2	3	3	2	5	3	2	4	5	5	3	3	3	5	5	4	101		
65	2	4	2	2	2	4	2	4	3	3	2	3	3	4	5	3	1	4	5	2	3	3	2	3	5	3	1	5	3	5	95		
66	2	4	1	4	1	3	2	2	3	1	1	4	2	5	4	3	4	3	4	2	4	2	4	2	4	2	2	5	4	2	86		
67	3	3	2	4	3	3	4	2	4	5	1	3	5	2	3	4	4	3	3	4	4	1	2	3	1	5	5	2	4	5	2	95	
68	2	2	5	4	3	4	4	4	2	2	2	2	4	2	4	2	4	5	4	1	3	1	3	1	3	2	3	2	2	4	86		
69	3	5	4	3	2	3	5	4	4	1	2	3	1	3	2	4	3	5	5	4	5	1	3	2	4	4	3	2	3	2	95		
70	1	2	2	3	4	4	5	5	2	2	3	1	3	3	4	3	5	2	2	4	4	4	4	3	5	5	4	4	2	4	97		
71	4	4	3	1	3	3	2	4	5	1	3	2	1	2	3	4	4	4	4	5	1	4	4	5	1	4	1	4	3	2	88		
72	1	2	4	4	5	4	2	3	1	2	2	2	3	2	4	1	2	3	3	4	1	4	3	1	1	4	3	5	2	3	81		
73	2	1	5	3	3	4	4	4	1	5	4	4	2	5	2	4	5	3	4	2	4	1	3	3	4	3	2	2	4	97			
74	2	2	3	4	2	1	2	2	4	3	3	1	1	2	2	4	3	2	5	4	2	4	4	5	1	4	5	5	5	5	92		
75	4	3	2	4	2	2	3	4	2	2	3	5	3	3	3	1	4	1	4	5	4	2	2	3	3	1	5	2	4	1	87		
76	4	2	5	4	1	3	2	2	2	3	2	2	3	3	5	2	4	4	1	3	2	5	3	2	4	2	4	3	3	2	87		
77	4	2	4	1	3	4	3	1	3	4	2	2	1	3	2	1	5	5	4	3	1	4	4	2	2	2	5	3	2	4	86		
78	4	5	3	5	3	3	2	5	4	2	2	1	5	4	2	4	2	3	3	2	4	4	2	3	5	3	3	5	4	5	102		
79	1	3	1	3	2	2	2	5	2	3	2	2	2	4	2	2	5	3	2	4	4	4	4	5	5	3	3	5	3	4	87		
80	3	3	2	3	5	1	2	2	1	4	4	3	5	2	2	3	4	2	4	3	4	3	3	3	1	1	5	1	4	5	88		
81	2	2	1	1	5	1	1	3	2	4	5	3	3	1	4	3	1	5	3	5	2	1	3	3	1	1	3	3	4	4	80		
82	4	5	3	4	4	3	4	1	5	3	3	1	2	5	4	2	3	5	2	3	2	4	3	5	4	4	4	2	4	1	99		
83	5	1	2	5	2	3	3	1	2	3	2	5	4	5	3	2	2	4	2	3	3	2	5	5	3	3	4	2	3	2	91		
84	2	3	1	4	4	3	4	2	1	5	2	5	2	3	3	1	2	4	4	2	2	1	5	4	4	5	1	4	3	1	89		
85	2	5	1	4	3	5	4	4	1	2	2	2	5	2	3	4	2	3	2	4	2	3	4	4	5	3	1	5	2	2	92		
86	4	3	4	2	2	1	4	1	3	2	4	2	4	2	4	3	4	5	3	3	1	5	2	2	2	2	4	3	2	4	87		
87	5	4	5	3	3	2	3	4	3	3	1	2	4	4	3	2	2	3	2	2	3	4	1	3	2	2	2	4	4	4	89		
88	1	4	3	3	2	3	4	2	3	3	3	4	3	3	2	4	2	4	2	2	4	4	1	2	3	1	4	2	4	1	83		
89	3	4	1	4	4	3	2	4	3	3	2	4	3	5	3	2	3	3	2	4	1	1	3	2	3	3	1	2	3	3	84		
90	1	3	3	5	3	3	4	1	4	2	2	4	3	5	3	4	4	5	3	5	3	3	5	3	5	5	1	4	2	4	102		
91	5	2	3	3	2	3	5	1	4	4	4	4	2	1	5	5	3	2	3	1	2	3	2	1	3	5	2	2	1	4	86		
92	3	2	4	1	4	2	5	4	4	3	5	4	4	4	5	4	3	4	4	3	4	2	3	3	2	2	3	2	3	1	97		
93	2	2	3	4	4	2	2	3	2	4	1	2	1	5	4	4	5	3	5	2	3	2	1	4	4	1	3	2	3	4	87		
94	4	4	4	2	5	2	2	1	2	4	4	3	3	2	3	1	3	4	4	4	1	4	3	2	4	1	3	3	1	1	84		
95	4	3	4	5	2	4	5	3	3	2	2	4	2	4	2	5	5	3	1	4	3	2	4	4	4	4	4	2	4	2	98		
96	4	4	3	5	4	3	4	4	2	2	3	3	4	5	4	4	2	5	1	3	2	5	4	3	1	1	4	3	2	2	96		
97	1	2	2	1	4	3	3	2	3	3	2	4	2	2	4	4	4	3	4	4	4	2	3	2	4	1	4	4	2	4	86		
98	3	5	2	4	4	2	4	2	4	5	3	2	2	3	5	1	4	2	3	4	2	1	2	3	5	2	5	3	2	3	92		
99	3	4	1	4	3	3	3	3	1	4	1	2	5	4	3	2	1	4	4	3	2	4	2	4	2	2	3	3	2	1	82		
100	4	3	5	3	2	1	4	4	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	4	4	4	5	2	5	3	4	4	2	2	92		
101	2	4	2	2	2	4	1	3	4	3	2	4	3	2	1	3	2	2	5	4	2	3	4	3	4	5	3	2	3	1	4	87	
102	2	4	3	4	3	2	2	5	3	4	4	2	2	2	5	5	1	5	4	2	1	5	4	2	2	5	2	3	4	3	95		
103	2	4	3	5	3	3	1	2	3	4	4	4	4	2	1	5	3	5	2	1	1	4	5	4	2	1	4	1	3	85			
104	5	2	5	2	2	4	3	3	3	2	4	3	3	4	1	4	4	4	3	3	5	2	1	1	3	2	1	5	3	3	90		
105	2	1	1	4	4	5	1	3	2	4	2	1	4	5	3	4	3	2	4	1	2	3	4	1	4	5	3	2	4	4	88		
106	4	4	2	3	4	4	1	1	4	3	2	2	2	4	3	2	4	3	4	3	2	4	2	5	2	1	5	1	3	87			
107	4	3	3	2	3	3	3	3	2	3	1	5	3	2	2	3	4	3	4	2	4	3	5	4	3	3	1	2	5	3	91		
108	3	5	4	2	2	3	2	1	2	3	3	1	3	4	2	3	5	4	4	2	4	2	4	2	4	2	4	3	5	4	92		
109	5	4	3	3	4	3	2	2	2	2	3	1	3	5	2	4	1	4	4	3	3	4	4	4	4	4	2	3	1	4	89		
110	4	3	2	4	2	2	3	5	4	3	3	4	3	3	1	4	4	2	4	4	3	4	4	2	4	2	2	1	1	4	91		
111	5	3	3	5	3	4	4	3	1	3	2	2	2	4	5	4	2	4	1	2	5	3	5	2	4	5	4	3	3	2	98		
112	3	3	2	3	3	3	1	5	4	3	2	5	4	3	4	3	3	2	5	3	2	1	4	2	3	2	3	3	4	91			
113	4	4	5	3	4	3	2	2	5	3	4	2	5	3	5	2	3	1	3	3	4	3	5	3	3	2	1	2	2	4	95		
114	4	3	2	4	5	5	3	3	5	3	2	4	4	3	4	1	5	3	4	2	2	3	5	1	3	1	2	4	5	2	97		
115	3	4	3	4	3	4	3	4	2	2	3	4	2	3	3	4	3	2	5	2	4	3	3	2	2	4	4	3	1	4	93		
116	3	5	3	4	1	3	4	4	2	3	4	3	3	4	2	2	5	4	3	5	4	2	4	2	5	2	3	4	4	3	100		
UNIVERSITAS MEDAN AREA	2	3	2	1	4	1	2	2	5	5	2	1	1	1	4	1	4	2	3	4	2	2	4	2	2	4	2	4	1	77			

118	2	4	1	4	2	1	2	1	3	4	4	3	3	3	5	4	2	5	4	3	4	3	3	1	1	2	2	5	5	4	90
119	3	2	2	3	5	3	3	3	3	1	1	3	3	3	3	3	3	3	1	3	5	5	2	2	1	2	1	3	4	1	80
120	5	1	4	5	2	2	2	2	2	3	2	3	2	5	1	3	1	4	2	3	2	3	5	2	4	5	1	4	2	4	86
121	4	3	4	1	3	4	5	2	2	2	1	5	3	5	5	3	2	3	3	2	1	3	4	3	3	1	1	3	1	4	86
122	4	2	3	2	1	3	1	2	5	1	2	3	1	2	2	5	3	3	4	4	4	2	4	3	1	5	2	3	4	2	83
123	2	3	4	4	3	3	3	4	2	4	4	3	3	1	5	1	5	1	4	4	5	3	1	2	4	4	3	5	2	4	96
124	2	5	4	2	2	4	2	3	3	2	2	2	1	4	2	2	4	2	2	5	5	3	4	1	4	4	1	2	1	4	84
125	4	1	5	5	2	3	2	2	3	4	5	3	5	1	1	4	4	1	3	3	4	1	4	4	5	5	4	4	3	2	97
126	1	4	4	3	3	3	3	4	1	2	1	2	2	5	2	1	3	3	5	4	2	1	4	3	5	4	4	4	2	2	87



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 28/11/22

Access From (repository.uma.ac.id)28/11/22

NO.	KETERAMPILAN SOSIAL (Y)																																				TOTAL		
	PERTANYAAN																																						
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36			
1	3	3	3	2	4	5	1	4	4	4	4	1	1	4	2	3	4	4	1	5	4	4	1	5	2	4	4	1	2	2	4	3	4	3	4	3	4	111	
2	3	3	3	2	3	4	2	2	3	1	1	4	2	5	3	3	4	5	3	5	2	3	1	1	4	4	4	5	2	4	5	5	2	2	5	3	115		
3	4	5	2	4	5	3	5	4	2	2	2	3	3	3	4	4	4	3	1	5	1	1	3	5	5	5	4	4	1	1	2	5	4	2	1	3	114		
4	4	2	2	2	2	5	2	3	4	2	1	1	5	2	1	5	3	3	3	4	4	2	4	5	2	4	4	2	5	5	5	2	2	3	3	3	111		
5	2	2	4	3	4	2	3	3	4	2	2	1	3	2	3	3	2	2	5	2	5	3	2	4	2	2	1	2	5	2	1	2	4	1	4	4	5	105	
6	3	2	4	3	4	4	4	2	1	3	3	3	4	4	3	3	1	4	5	3	3	2	2	3	2	3	2	3	5	1	3	1	1	4	2	3	103		
7	5	3	2	4	2	2	5	1	5	3	1	3	2	4	4	4	4	3	4	2	4	3	4	2	1	2	2	1	5	4	4	3	1	4	4	3	110		
8	2	2	5	5	2	3	2	3	1	3	2	2	3	3	4	2	3	3	3	2	2	3	2	4	2	5	3	3	2	2	2	1	3	4	2	4	1	98	
9	4	3	2	1	3	5	4	4	1	3	3	2	2	2	3	4	3	4	4	2	2	2	5	4	4	1	2	2	4	3	1	3	3	2	4	2	103		
10	3	2	4	2	4	3	2	2	3	2	3	5	2	2	2	4	4	1	4	2	4	4	4	4	2	2	5	3	4	1	2	4	5	2	2	5	112		
11	4	4	4	5	4	4	4	4	3	4	4	1	2	2	1	5	3	4	2	5	2	4	3	1	2	4	4	2	2	3	1	3	4	5	2	2	4	112	
12	2	1	3	3	3	4	2	3	2	5	4	4	4	4	4	2	3	2	2	4	2	2	3	2	2	2	2	2	5	3	1	1	1	4	5	4	4	103	
13	2	2	5	5	4	4	4	1	2	2	3	2	3	5	4	5	4	4	2	1	3	5	3	2	5	3	1	2	3	4	4	5	4	3	5	2	118		
14	2	4	5	3	3	3	3	4	2	3	4	1	5	1	1	2	3	4	5	1	4	2	3	4	4	2	5	1	5	2	4	5	2	4	5	2	5	1	112
15	1	3	3	3	2	4	3	5	2	4	2	4	2	1	3	5	3	2	4	4	1	5	3	5	3	4	1	3	4	4	4	2	2	4	4	1	1	107	
16	2	2	2	2	5	3	4	2	4	1	5	1	5	4	2	1	3	3	4	4	2	5	2	5	1	5	1	2	5	3	3	5	3	5	4	4	4	114	
17	2	4	4	1	2	3	3	5	3	3	4	2	4	4	5	5	2	4	4	2	4	2	3	4	2	2	1	2	2	2	5	4	2	2	4	4	108		
18	3	5	3	4	5	2	5	5	4	4	1	4	5	4	3	3	2	3	3	3	3	4	2	3	3	1	4	4	4	2	3	5	2	1	5	120			
19	1	3	5	3	2	2	1	4	3	1	3	3	2	4	3	4	3	2	2	1	2	2	4	2	3	2	2	2	2	4	3	2	4	4	3	2	5	98	
20	2	5	2	3	1	2	5	5	4	4	3	2	3	2	4	3	2	4	3	1	4	1	1	3	3	3	5	3	3	5	4	2	2	2	4	3	108		
21	5	1	1	3	3	2	3	2	4	3	4	1	2	3	3	3	4	1	2	2	5	4	2	4	1	4	3	5	2	3	3	2	3	5	4	104			
22	2	4	2	3	2	3	5	5	1	5	3	4	4	4	2	3	5	2	1	3	4	3	4	2	3	4	3	4	3	2	5	4	1	2	3	3	113		
23	4	4	4	2	2	4	4	3	4	4	5	1	2	4	1	4	3	5	3	4	4	4	5	2	5	2	2	4	3	4	2	5	1	4	3	2	119		
24	2	3	3	2	3	4	2	3	2	4	4	3	4	2	1	4	5	2	5	1	3	4	4	4	4	3	2	2	2	3	3	3	4	4	4	4	3	110	
25	1	2	4	3	5	2	4	3	1	2	4	4	2	1	3	2	4	4	4	1	5	3	3	4	4	4	3	2	3	4	3	2	4	2	5	3	110		
26	4	5	4	4	5	2	4	1	5	5	4	1	4	2	4	3	2	4	3	4	4	5	2	2	5	2	3	1	3	2	3	3	5	4	4	1	116		
27	2	2	4	4	2	1	4	4	4	1	4	3	2	4	2	4	3	3	5	2	3	4	5	4	3	5	4	3	4	2	4	1	2	3	5	3	115		
28	2	1	4	1	3	2	4	5	5	4	2	3	2	2	4	3	4	5	2	2	2	2	1	2	4	3	3	2	5	2	1	2	2	2	2	3	99		
29	4	3	4	1	5	5	3	1	2	4	3	2	2	2	2	3	1	1	1	3	1	4	3	5	4	4	5	4	3	4	3	4	1	1	2	2	4	104	
30	2	3	4	3	2	2	3	3	2	3	2	2	2	1	2	1	1	3	3	3	1	4	5	1	1	4	3	4	4	2	2	3	4	2	3	5	95		
31	4	2	5	3	4	5	4	4	2	2	3	4	5	3	3	3	2	5	4	4	3	3	2	2	3	1	4	1	4	4	2	5	4	4	5	121			
32	4	1	2	2	1	2	4	2	5	4	3	2	3	3	2	5	5	3	3	2	2	2	2	2	5	2	2	5	3	3	2	2	4	4	4	104			
33	1	5	4	4	2	5	4	1	4	1	2	5	1	2	2	3	5	2	4	1	3	4	2	1	3	5	3	2	3	4	3	4	3	3	2	4	107		
34	4	2	2	4	1	3	3	3	3	3	4	2	3	2	2	2	3	3	1	4	4	1	3	2	1	4	3	5	4	3	2	3	2	3	4	4	102		
35	5	2	4	2	4	4	5	2	4	4	3	1	5	4	4	4	2	3	1	4	1	3	4	2	2	4	2	3	3	5	3	1	3	5	5	1	116		
36	4	4	4	5	4	2	4	3	4	3	5	1	4	2	2	4	3	2	3	5	5	2	4	1	4	3	5	4	1	3	3	2	1	4	3	2	115		
37	2	5	2	2	2	4	1	1	2	4	4	4	5	2	2	3	4	4	2	4	3	2	2	5	4	5	3	3	2	3	3	1	5	5	4	3	112		
38	1	4	3	2	2	2	2	1	2	4	4	4	2	2	2	5	1	1	2	2	3	2	2	3	3	3	4	4	1	2	5	5	4	1	1	2	93		
39	1	2	5	5	4	2	4	1	2	4	2	5	2	4	1	4	1	2	4	4	2	4	5	4	2	1	5	5	3	1	1	2	3	3	5	3	108		
40	3	3	4	3	2	1	1	2	3	2	3	3	4	2	4	3	2	4	3	2	4	3	2	2	3	1	1	4	4	2	3	1	3	3	3	2	4	96	
41	2	2	3	1	2	1	3	1	1	4	5	5	3	1	2	4	5	1	4	2	2	3	2	4	4	3	3	4	2	4	4	3	3	2	4	4	103		
42	4	5	4	2	3	3	3	4	4	3	4	5	3	3	1	4	3	4	4	4	2	3	5	3	4	5	2	3	1	2	3	4	2	3	1	2	2	113	
43	4	3	3	3	2	1	1	4	2	4	3	3	2	1	2	3	4	5	5	4	3	4	4	2	2	4	2	2	5	2	2	1	3	1	4	1	101		
44	4	5	2	1	4	3	4	3	3	4	4	5	3	1	1	5	2	1	5	1	2	4	3	2	3	5	2	5	3	5	5	2	1	2	3	1	109		
45	2	2	4	1	2	2	1	2	5	2	1	4	2	2	2	4	2	4	1	4	2	2	2	4	4	3	2	4	3	2	1	2	3	4	4	4	95		
46	1	4	4	3	3	3	4	5	2	2	2	4	2	2	1	2	2	1	3	2	2	5	5	5	1	4	5	2	4	3	1	1	5	2	2	4	103		
47	1	2	5	3	4	3	4	3	1	3	1	4	3	4	4	4	2	1	5	4	5	2	4	5	2	4	2	4	4	3	4	1	4	3	4	3	115		
48	2	2	4	4	2	4	2	3	1	2	3	2	3	5	4	2	2	2	5	3	3	1	1	4	4	1	1	2	4	4	4	5	2	3	3	2	101		
49	5	4	2	2	1	4	1	5	1	3	4	1	5	3	2	2	4	4	4	4	3	2	2	1	5	3	3	3	2	4	3	3	1	1	4	4	102		
50	1	2	1	3	5	4	2	2	1	5	5	4	4	2	2	2	4	2	2	2	2	2	4	5	3	3	2	5	3	3	2	5	3	4	5	2	5	111	
51	4	2	2	2	2	3	5	2	3	2	4	5	3	1	2	1	3																						

69	2	3	5	3	3	3	5	4	4	1	3	2	5	4	3	4	3	5	5	4	5	2	2	2	5	2	3	2	3	2	4	1	5	4	2	4	119	
70	4	4	2	4	4	4	5	5	2	2	4	2	3	2	4	3	5	2	2	4	4	2	2	2	1	3	4	2	2	4	1	4	3	5	3	4	113	
71	5	2	4	1	2	3	2	4	5	1	4	4	4	3	4	4	4	5	1	1	2	1	1	1	1	1	4	3	2	4	4	3	4	4	5	110		
72	5	2	3	4	2	4	2	3	1	2	3	2	4	1	1	1	2	3	3	4	1	2	2	3	2	2	3	5	2	3	3	4	5	3	3	2	97	
73	2	4	1	2	3	4	4	4	1	5	3	4	3	4	3	2	4	5	3	4	2	5	4	4	4	2	3	2	2	4	2	4	5	3	3	4	118	
74	4	4	3	4	2	1	2	2	4	3	3	3	1	2	2	4	3	2	5	4	2	2	4	2	1	5	5	5	5	5	3	5	4	3	3	115		
75	1	4	4	3	4	2	3	4	2	2	3	4	5	4	4	1	4	1	4	5	4	4	3	3	2	2	2	4	1	2	3	4	5	2	3	110		
76	1	2	3	4	5	3	2	2	2	3	5	4	3	2	4	2	4	1	3	2	4	4	4	3	3	4	4	3	3	2	3	3	5	1	5	2	111	
77	3	2	1	2	2	4	3	1	3	4	2	2	2	5	2	1	5	5	4	3	1	2	1	2	3	3	3	2	4	2	3	3	4	2	4	1	96	
78	5	3	2	4	4	3	2	5	4	2	3	2	5	5	1	4	2	3	3	2	4	3	4	1	2	4	3	5	4	5	2	4	2	2	1	5	115	
79	1	4	3	5	2	2	2	5	2	3	4	1	5	3	4	2	2	2	5	3	2	3	2	3	4	1	2	4	5	3	3	4	4	2	5	1	2	109
80	4	3	2	4	3	1	2	2	1	4	3	5	2	3	2	3	4	2	4	3	4	1	3	2	4	5	1	4	5	3	1	5	4	2	2	108		
81	4	4	3	2	5	1	1	3	2	4	5	4	4	5	4	3	1	5	3	5	2	3	3	1	1	4	3	3	4	4	2	2	2	5	3	2	112	
82	4	2	2	3	2	3	4	1	5	3	4	4	2	4	4	2	3	5	2	3	2	3	5	2	3	2	4	2	4	1	3	2	2	4	2	4	107	
83	4	1	4	3	2	3	3	1	2	3	3	4	3	1	2	2	2	4	2	3	3	4	4	1	5	4	4	2	3	2	1	3	4	2	3	4	101	
84	4	2	1	5	1	3	4	2	1	5	1	1	5	3	2	2	4	4	2	2	3	4	2	2	2	4	3	4	3	1	2	4	4	3	3	2	100	
85	4	4	5	1	2	5	4	4	1	2	5	4	1	3	2	2	3	2	4	1	5	2	5	1	5	4	5	2	2	2	4	4	2	3	2	3	110	
86	3	4	3	3	2	1	4	1	3	2	5	4	3	4	1	3	4	5	3	3	1	1	3	4	5	5	4	3	2	4	3	3	3	5	5	2	114	
87	2	4	1	4	3	2	3	4	3	3	3	2	3	1	2	2	3	2	2	3	4	2	1	4	2	4	2	4	4	4	2	1	3	4	2	5	100	
88	4	3	3	5	2	3	4	2	3	3	1	3	2	1	5	4	2	4	2	2	4	4	3	2	2	4	4	2	4	1	4	4	1	4	4	3	108	
89	3	2	4	3	1	3	2	4	3	3	5	3	4	5	1	2	3	3	2	4	1	3	2	3	5	5	1	2	3	3	5	4	3	3	2	3	108	
90	4	2	3	4	2	3	4	1	4	2	4	4	5	4	2	4	4	5	3	5	3	4	3	5	3	1	1	4	2	4	2	3	3	4	3	2	116	
91	4	2	2	4	5	3	5	1	4	4	4	4	1	5	5	3	2	3	1	2	3	2	2	4	5	3	2	1	4	5	4	1	3	4	2	2	111	
92	3	2	2	3	1	2	5	4	4	3	1	2	3	4	5	4	3	4	4	3	4	1	2	2	2	1	3	2	3	1	4	3	3	3	1	5	102	
93	4	2	3	5	4	2	2	3	2	4	4	1	1	2	3	4	5	3	5	2	3	3	5	3	1	5	3	2	3	4	4	3	2	3	4	2	111	
94	1	4	2	3	3	2	2	1	2	4	3	3	4	5	3	1	3	4	4	4	1	1	2	2	2	3	3	1	1	4	4	3	4	3	2	97		
95	2	4	3	3	3	4	5	3	3	2	2	2	4	3	5	5	5	3	1	4	3	4	5	3	4	4	2	4	2	2	4	2	1	4	4	3	117	
96	5	3	4	4	2	3	4	4	2	2	4	5	2	5	2	4	2	5	1	3	2	1	4	1	3	4	4	3	2	2	2	3	2	4	2	3	108	
97	3	2	3	5	3	4	3	3	2	3	2	2	4	5	3	4	4	3	4	4	4	3	4	1	1	3	4	4	2	4	4	2	5	3	1	5	116	
98	3	2	2	4	2	2	4	2	4	5	5	1	2	4	5	1	4	2	3	4	2	3	4	3	4	4	5	3	2	3	2	3	5	2	4	4	114	
99	3	4	2	1	4	3	3	1	4	4	2	3	2	3	2	1	4	4	3	2	4	3	2	4	1	4	2	3	3	2	1	4	2	4	4	4	103	
100	2	4	3	4	2	1	4	4	2	3	2	3	2	4	2	2	3	3	2	4	4	5	4	5	5	3	4	4	2	2	3	1	3	2	4	1	108	
101	2	3	2	3	2	4	1	3	4	3	4	3	1	2	5	2	2	5	4	2	3	4	2	3	4	2	3	1	4	1	3	4	2	2	5	102		
102	3	1	4	3	4	2	2	5	3	4	4	4	2	3	3	4	5	1	5	4	2	1	1	5	5	5	2	2	3	4	3	2	4	3	4	1	3	112
103	3	3	4	3	2	3	1	2	1	2	4	4	3	3	3	1	5	3	5	2	1	3	4	3	3	1	1	4	1	3	2	3	1	2	4	96		
104	5	3	4	2	4	4	3	3	3	2	5	4	3	2	3	4	4	3	3	5	1	4	4	3	4	1	5	3	3	1	4	5	5	3	2	121		
105	5	3	2	2	3	5	1	3	2	4	2	3	4	4	5	4	3	2	4	1	2	2	4	1	2	4	1	3	2	4	4	3	3	5	3	5	109	
106	3	1	2	1	3	4	1	1	4	3	2	4	1	3	2	2	4	3	4	3	3	4	5	4	1	4	1	5	1	3	2	4	1	2	3	4	98	
107	3	4	1	2	4	3	3	3	2	3	4	4	2	2	4	3	4	3	4	2	4	3	3	4	2	5	1	2	5	3	4	1	3	4	4	2	110	
108	1	1	1	1	5	3	2	1	2	3	4	3	3	2	3	3	5	4	4	2	4	3	2	3	5	3	3	5	4	4	2	1	3	2	5	2	104	
109	4	4	2	3	1	4	3	2	2	2	2	2	4	2	3	5	2	4	1	4	3	5	2	5	2	4	2	3	1	4	3	3	2	4	2	2	103	
110	3	2	1	1	3	2	3	5	4	3	1	2	1	2	2	4	4	2	4	4	2	4	4	3	2	3	2	1	1	4	4	4	4	4	3	4	101	
111	1	4	4	4	2	4	4	3	1	3	5	5	2	2	1	4	2	4	1	2	5	3	3	3	2	2	4	3	3	2	4	2	4	4	2	3	107	
112	4	2	4	4	3	3	1	5	4	3	4	2	3	4	4	3	3	2	5	3	1	3	3	4	4	2	3	3	4	4	5	4	1	1	3	114		
113	3	2	2	3	2	3	2	2	5	3	5	3	5	3	5	2	3	1	3	3	4	2	2	2	2	3	1	2	2	4	5	2	4	2	2	4	103	
114	5	5	2	1	3	5	3	3	5	3	5	4	4	4	3	1	5	3	4	2	2	2	4	2	4	3	2	4	5	2	4	5	2	5	2	4	122	
115	1	1	1	4	4	4	3	4	2	2	4	3	4	4	1	4	3	2	5	2	2	4	4	2	4	2	4	3	1	4	2	4	4	2	5	5	112	
116	3	5	5	2	3	3	4	4	2	3	2	4	3	2	1	2	5	4	3	5	4	4	3	1	4	4	3	4	4	3	5	4	4	4	1	2	119	
117	2	3	5	4	4	3	2	1	4	1	2	5	1	4	2	1	1	1	4	1	4	3	3	4	2	1	4	2	4	1	2	2	4	3	4	4	98	
118	3	2	4	3	3	1	2	1	3	4	4	2	2	5	5	4	2	5	4	3	4	1	2	4	3	3	2	5	5	4	5	5	2	2	3	115		
119	4	1	4	3	1	3	3	3	3	1	3	1	2	4	1	3	3	3	1	3	5	2	2	5	5	4	1	3	4	1	5	3	3	1	2	2	98	
120	5	4	2	4	1	2	2	2	2	3	3	4	3	1	4	3	1	4	2	3	2	5	1	4	3	5	1	4	2	4	1	5	5	4	2	2	105	
121	5	2	3	3	4	4	5	2																														

Frequencies

Statistics

		Jenis Kelamin	Usia	Kelas	Durasi Bermain Game Online
N	Valid	126	126	126	126
	Missing	0	0	0	0

Frequency Table

Jenis Kelamin

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Laki-Laki	65	51,6	51,6	51,6
	Perempuan	61	48,4	48,4	100,0
Total		126	100,0	100,0	

Usia

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	13 tahun	36	28,6	28,6	28,6
	14 Tahun	61	48,4	48,4	77,0
	15 Tahun	29	23,0	23,0	100,0
Total		126	100,0	100,0	

Kelas

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Kelas 7	33	26,2	26,2	26,2
	Kelas 8	59	46,8	46,8	73,0
	Kelas 9	34	27,0	27,0	100,0
Total		126	100,0	100,0	

Durasi Bermain Game Online

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	3 - 4 Jam	31	24,6	24,6	24,6
	5 - 6 Jam	62	49,2	49,2	73,8
	> 7 Jam	33	26,2	26,2	100,0
	Total	126	100,0	100,0	

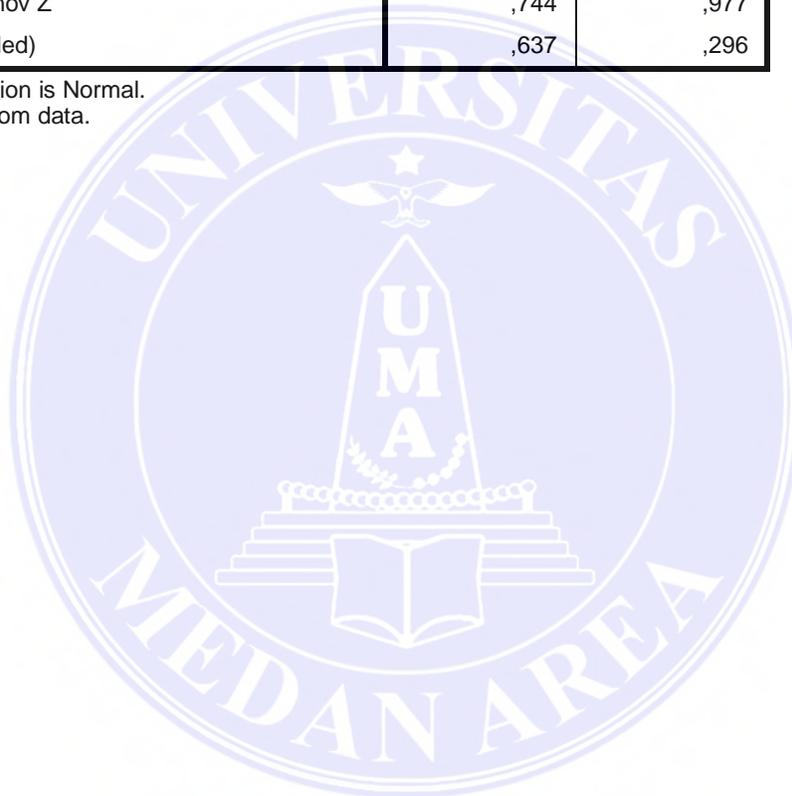


NPar Tests

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Kecanduan Game Online	Keterampilan Sosial
N		126	126
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	89,95	108,28
	Std. Deviation	6,411	6,855
Most Extreme Differences	Absolute	,066	,087
	Positive	,066	,052
	Negative	-,062	-,087
Kolmogorov-Smirnov Z		,744	,977
Asymp. Sig. (2-tailed)		,637	,296

- a. Test distribution is Normal.
 b. Calculated from data.



Means

Case Processing Summary

	Cases					
	Included		Excluded		Total	
	N	Percent	N	Percent	N	Percent
Keterampilan Sosial * Kecanduan Game Online	126	100,0%	0	0,0%	126	100,0%

Report

Keterampilan Sosial

Kecanduan Game Online	Mean	N	Std. Deviation
71	98,00	1	.
72	94,00	1	.
77	97,00	2	1,414
78	93,00	1	.
79	95,00	1	.
80	101,67	3	9,074
81	97,00	1	.
82	108,33	3	8,386
83	108,00	5	4,416
84	103,80	5	6,723
85	104,83	6	5,037
86	107,56	9	7,091
87	106,64	11	4,905
88	108,80	5	2,588
89	104,11	9	4,045
90	115,33	3	5,508
91	107,80	5	6,380
92	110,67	9	3,969
93	105,80	5	5,891
94	110,33	6	4,412
95	112,64	11	5,259
96	108,75	4	6,185
97	115,00	7	6,557
98	112,00	2	7,071
99	108,25	4	1,500

Report

Keterampilan Sosial

Kecanduan Game Online	Mean	N	Std. Deviation
100	116,00	2	4,243
101	121,00	1	.
102	115,50	2	,707
103	119,00	1	.
106	121,00	1	.
Total	108,28	126	6,855

ANOVA Table

			Sum of Squares	df
Keterampilan Sosial * Kecanduan Game Online	Between Groups	(Combined)	3069,709 Mean Square	F 29
Keterampilan Sosial * Kecanduan Game Online	Between Groups	(Combined)	105,852	-3,625
		Linearity	2037,781	-69,778
		Deviation from Linearity	36,855	-1,262
	Within Groups		29,204	
	Total			

ANOVA Table

ANOVA Table

			Sig.
Keterampilan Sosial * Kecanduan Game Online	Between Groups	(Combined)	,000
		Linearity	,000
		Deviation from Linearity	,202
	Within Groups		
	Total		

Measures of Association

	R	R Squared	Eta	Eta Squared
Keterampilan Sosial * Kecanduan Game Online	,589	,347	,723	,523





UNIVERSITAS MEDAN AREA

FAKULTAS PSIKOLOGI

Kampus I : Jalan Kolam Nomor 1 Medan Estate ☎ (061) 7360168, 7366878, 7364348 📠 (061) 7368012 Medan 20223
Kampus II : Jalan Setiabudi 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

Nomor : 52/FPSI/01.10/1/2022
Lampiran : -
Hal : Riset dan Pengambilan Data

13 Januari 2022

Yth. Bapak/Ibu Kepala Sekolah
SMP Rahmat Islamiyah
di
Tempat

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

Nama : Siti Annisa Syafira Lubis
NPM : 158600321
Program Studi : Ilmu Psikologi
Fakultas : Psikologi

untuk melaksanakan pengambilan data di **SMP Rahmat Islamiyah, Jl. Gaperta Ujung / Bakti No. 25 Medan Sumatera Utara** guna penyusunan skripsi yang berjudul **"Hubungan Antara Kecanduan Game Online dengan Keterampilan Sosial Pada Remaja Di Sekolah Menengah Pertama Rahmat Islamiyah"**.

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,

Dekan Bidang Pendidikan, Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat



Faili Afrita, S.Psi, MM, M.Psi, Psikolog

- Tembusan
- Mahasiswa Ybs
 - Arsip





YAYASAN PERGURUAN RAHMAT ISLAMIYAH
SMP SWASTA RAHMAT ISLAMIYAH
JL. GAPERTA/BAKTI NO. 25 TLP. 8468378 MEDAN
NSS : 204076006311 NIS : 202400

Nomor : 1929 /E.22/SMP-YPRI/I/2022
Lamp : -
Hal : Surat Balasan Izin Riset dan Pengambilan Data

Kepada,
Yth. Dekan Universitas Medan Area
Fakultas Psikologi
Di -
Medan

Dengan Hormat,

Menindalanjuti surat permohonan izin penelitian 52/FPSI/01.10/I/2022 pada tanggal 13 Januari 2022 atas nama :

Nama : SITI ANNISA SYAFIRA LUBIS
NPM : 158600321
Program Studi : Ilmu Psikologi
Fakultas : Psikologi
Judul Skripsi : Hubungan Antara Kecanduan Game Online dengan Keterampilan Sosial Pada Remaja Di Sekolah Menengah Pertama Rahmat Islamiyah.

Dengan ini memberikan izin kepada nama tersebut diatas untuk melaksanakan Riset dan Pengambilan Data pada tanggal 13 s/d 27 Januari 2022 pada siswa SMP Swasta Rahmat Islamiyah Medan Kelurahan Tanjung Gusta Tahun Pelajaran 2021 / 2022.

Demikian surat ini kami perbuat dengan sebenarnya, untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

27 Januari 2022
SMP Swasta Rahmat Islamiyah
MEDAN
HELVETIA
Drs. SUPARJO

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 28/11/22

Access From (repository.uma.ac.id)28/11/22