ARZUSIN
Jurnal Manajemen dan Pendidikan Dasar

e-ISSN : 2809-4093
p-ISSN : 2809-4484

Terindeks: Dimensions, Scilit, Lens, Semantic Scholar, Crossref, Garuda, Google Scholar, Base, etc.

https://doi.org/10.58578/arzusin.v4i6.4008

HUBUNGAN KECANDUAN GAME ONLINE DENGAN KETERAMPILAN SOSIAL SISWA

The Correlation Between Online Game Addiction and Students' Social Skills

Indro Saputra & Firman
Universitas Negeri Padang
firman@fip.unp.ac.id

Article Info:

Submitted:	Revised:	Accepted:	Published:
Sep 22, 2024	Oct 5, 2024	Oct 20, 2024	Oct 25, 2024

Abstract

This research is motivated by the low social skills of students caused by online game addiction. Ideally, the lower the addiction to online games in students who use online games, the higher the social skills. However, it can still be found that students experience online game addiction, which affects their social skills in interacting with others. This study aims to determine the relationship between online game addiction and the social skills of students who use online games. This research uses quantitative methods with correlational research types. The sample in this study was 65 students selected using purposive sampling technique. The data were processed using descriptive analysis techniques and Pearson product moment correlation analysis. The results showed that students' online game addiction was in the high category with a percentage (38.5%), the social skills of online game users were in the low category with a percentage (35.4%) and there was a significant and negative relationship between online game addiction and social skills in online game users with a correlation value of r count of -0.348 with a significance level of <0.04 at a weak level of relationship.

Keywords. Game Online Addiction, Social Skill, Student

Arzusin is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License

Abstrak: Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya keterampilan sosial siswa yang disebabkan oleh kecanduan *game online*. Idealnya semakin rendah kecanduan *game online* pada siswa pengguna *game online* tersebut, maka semakin tinggi keterampilan sosial. Namun masih dapat ditemukan siswa yang mengalami kecanduan *game online* sehingga mempengaruhi keterampilan sosial mereka dalam berinteraksi dengan orang lain. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara kecanduan *game online* terhadap keterampilan sosial siswa pengguna *game onine*. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan jenis penelitian korelasional. Sampel pada penelitian ini 65 siswa yang dipilih dengan menggunakan teknik *Purposive Sampling*. Data diolah menggunakan teknik analisis deskriptif dan analisis korelasi *pearson product moment*. Hasil penelitian menunjukan kecanduan *game online* siswa berada pada kategori tinggi dengan persentase (38,5%), keterampilan sosial siswa pengguna *game online* berada pada kategori rendah dengan persentase (35,4%) dan terdapat hubungan yang signifikan dan negatif antara kecanduan *game online* dengan *keterampilan sosial* pada siswa pengguna *game online* dengan nilai korelasi r hitung sebesar -0,348 dengan taraf signifikansi <0,04 pada tingkat hubungan yang lemah.

Kata Kunci. Kecanduan *game online*, Keterampilan sosial, Siswa

PENDAHULUAN

Era digital saat ini ditandai dengan berkembangnya teknologi informasi dan komunikasi. Perkembangan ini semakin memudahkan individu untuk mengakses informasi dan menjadikan teknologi seperti smarthphone dan internet menjadi suatu kebutuhan. Asosiasi Jasa Internet Indonesia (APJII) di tahun 2018 mencatat 93,9% masyarakat Indonesia terhubung dengan internet dan smarthphone. Smarthphone dan internet bukan hanya dimanfaatkan sebagai media/sarana informasi tetapi juga dipergunakan sebagai sarana hiburan. Survei APJII inipun (dalam Nabila, 2019) mencatat 45,3 % smarthphone dan internet digunakan untuk mengakses video, 17,1% untuk bermain game, dan 13,3% untuk mendengarkan musik. Di sepanjang tahun 2019-2020, hasil survei APJII menemukan penggunaan internet menggunakan smartphone meningkat menjadi 95,4 % (Agung, 2020). Kondisi penggunaan smarthphone dan internet inipun semakin meningkat disetiap tahunnya.

Tahun 2019, survei *Mobility Report Ericsson* mencatat 60% masyarakat Indonesia aktif menggunakan smartphone (dalam Yulia, 2014). Game online dengan segala macam daya tariknya membuat pemainnya betah berlama-lama didepan komputer. Permainan game online yang begitu mengasyikkan membuat para pemain game menjadi lupa waktu, lupa diri dan melupakan hal-hal lainya yang ada dalam lingkungan. Game adalah permainan yang mengasyikan dan menghibur anak sebagai salah satu penggunanya. Anak diajak menjelajahi dunia lain yang penuh tantangan dan meningkatkan adrenalin mereka. Banyak hal yang dapat mereka pelajari. Selain itu, mereka juga dapat menjadi superior (pahlawan) dengan 5

memegang kendali atas tokoh-tokoh yang ada di dalamnya. Agar dapat berjalan sesuai dengan keinginan sang pemainnya, yaitu menjadi pemenang dengan poin minimal mencapai target tertentu. Ini tentu membuat anak mengalami kecanduan terhadap game online.

Kecanduan game online akan membawa siswa pada hidup kesendirian dan tidak memiliki banyak relasi dengan teman sebayanya di dunia nyata, karena pada masa remaja, seorang siswa harus mendapat banyak impact oleh lingkungan teman sebaya dengan komunikasi efektif di dunia nyata, untuk menunjang kegigihan bersosial berguna untuk meningkatkan kompetensi siswa tersebut. Siswa yang bersosial dengan teman sebayanya untuk mempunyai nilai-nilai yang sama dengan dirinya sehingga dengan nilai tersebut siswa diterima oleh lingkungannya (Firman, F. 2018).

Kecanduan juga bisa dipandang sebagai keterlibatan terus-menerus dengan sebuah zat atau sebuah aktivitas meskipun zat atau aktifitas tersebut mengakibatkan konsekuensi yang negatif (Karneli, 2020). Karena banyaknya waktu yang dihabiskan di dunia maya mengakibatkan remaja kurang berinteraksi orang lain dalam dunia nyata Hal ini tentunya mempengaruhi keterampilan sosial yang dimiliki oleh seorang remaja. Menurut Putallaz & Gottman (dalam Dodge, Pettit, McClaskey, Brown, & Gottman, 1986:73) keterampilan social merupakan aspek tingkah laku sosial yang penting untuk diperhatikan guna mencegah penyakit fisik atau patologis pada anak dan dewasa. Pada remaja keterampilan sosial dibutuhkan dalam komunikasi sosial. Keterampilan sosial juga memiliki pengaruh terhadap masa selanjutnya selama berlangsungnya kehidupan seseorang.

Beaty (2013), menjelaskan keterampilan sosial menjadi bagian dari aspek sebagai kecerdasan emosi yang dibutuhkan untuk berinteraksi sosial dalam rangka mengadopsi nilai moral dari budaya dan masyarakat, termasuk di dalamnya mengasah interaksi dengan orang yang lebih tua, lebih muda, dan teman sebaya. Minarni (2016), menjelaskan bahwa indikator keterampilan sosial dikembangkan berdasarkan aspek keterampilan sosial yang meliputi (1) Keterampilan berelasi, berkomunikasi, kemampuan menjalin hubungan dengan orang lain (Relationship) (2) Kemampuan manajemen diri (Self-regulation) (3) Kemampuan akademik, kemampuan mematuhi aturan, dan kemampuan menyatakan pendapat.

Hubungan siswa dengan teman bermainnya terutama lingkungan sebaya memainkan peranan yang sangat penting bagi perkembangan keterampilan sosial, berkembangnya berbagai potensi kehidupan serta berbagai fungsi dimasa remaja. Interaksi dengan lingkungan sosial merupakan instrument yang sangat penting bagi terbentuknya identitas diri yang

matang dan meningkatkan kemandirian bagi siswa. Hurlock (2013) menjelaskan keterampilan sosial merupakan kemampuan untuk berprilaku sesuai dengan tuntutan sosial agar menjadi seseorang yang bermasyarakat. Dari definisi diatas dapat disimpulkan bahwa keterampilan sosial diartikan sebagai suatu kecakapan perilaku individu yang harus berorientasi dalam mencapai tujuan , nilai dan penerimaan dilingkungan sosialnya. Kecerdasan siswa juga dari cara dia menghormati dan menghargai orang lain serta adanya perubahan sifat dan perilaku yang lebih baik dan dapat dengan mudah berinteraksi dengan lingkungan sosia baik itu di lingkungan keluarga sekolah dan masyarakt tempat ia tinggal. Tingkah laku sosial merupakan Keterampilan atau cara remaja bertindak dari apa yang dipikirkannya dan ia bertindak sesuai dengan apa yang telah dipikirkannya tersebut (Mudjiran, 2016). Dengan itu keterampilan sosial itu sangat di butuhkan atau penting bagi siswa dalam menunjang diri untuk memiliki kapasitas dalam berinteraksi dengan kehidupan sosialnya, dan di harapkan setiap sekolah memberikan pengajaraan tetang keterampialn sosial kepada setiap muridnya. keterampilan sosial sangat penting dibutuhkan oleh setiap siswa, karena itu memiliki tujuan utama pada sebuah pendidikan, yaitu untuk meningkatan kesiapan sekolah setiap individu, agar memiliki kemampuan untuk menghormati satu sama lain. Dapat bekerjasama dengan tik atau kelompok memiliki simpati dan empati yang tinggi terhadap individu lain serta dapat mengekspresikan emosi yang ia sedang rasakan dengan baik .

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa keterampilan sosial adalah sebagai cara-cara remaja atau siswa berinteraksi terhadap orang-orang sekitarnya dan bagaimana pengaruh hubungan itu terhadap dirinya. Keterampilan sosial menjadi bagian penting dimiliki oleh individu karena dituntut untuk dapat berinteraksi sosial dan menjalin hubungan dengan orang lain. Hal ini menunjukkan bahwa keterampilan sosial dapat terasah apabila individu berinteraksi dengan sosialnya. Remaja menginjak masa peralihan dan menerima hal baru dari lingkungannya cenderung memilih tempat berinteraksi yang salah, hal ini dapat dikurangi dan dihindari jika remaja mulai diberikan bimbingan dan arahan dalam membangun jati diri dan identitas dirinya yang sesuai dengan nilai dan norma yang berlaku dimasyarakatnya (Firman, F. 2021).

Berdasarkan hasil wawancara pada siswa pada tanggal 12 Februari 2024 diperoleh kesimpulan bahwa siswa tertarik bermain berbagai jenis game online seperti PUBG, FF dan Mobile Legend. Siswa yang diwawancarai tersebut mengungkapkan game online menjadi kegiatan yang dapat menghibur diri melalui fiture yang ada dalam game online, padahal sejatinya dia juga menyadari bahwa semenjak dia bermain game online terus-menerus sampai

berjam-jam, dia sering dikatakan oleh temannya sebagai orang yang tidak memiliki kemampuan yang lain selain bermain game online. Siswa yang kecanduan game online tidak menutup kemungkinan akan jarang memiliki waktu untuk berinteraksi sosial di dunia nyata untuk menciptakan hal- hal terbaru seperti keterampilan komunikasi, keberanian untuk inisiatif dan mengeluarkan ide kreatif di kehidupan sehari-hari. Sehingga dampaknya siswa tersebut tidak memiliki kecakapan dalam interaksi sosial dengan kehidupan nyata sehingga siswa tersebut mendapatkan pengaruh dari kecanduan game online tersebut.

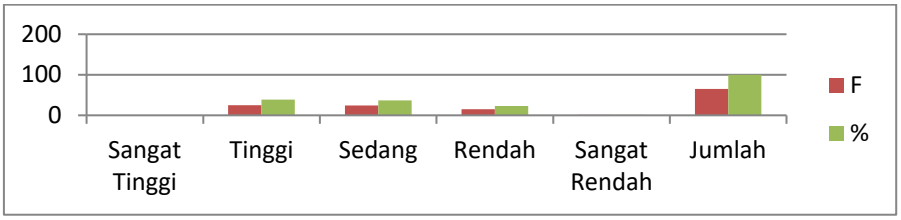
Berdasarkan fenomena yang peneliti temui di atas, maka peneliti tertarik untuk mengetahui hubungan antara kecanduan game online dengan keterampilan sosial siswa pengguna game online.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan jenis deskriptif korelasional, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis kecanduan game online siswa keterampilan sosial siswa pengguna game online dengan sampel sejumlah 65 orang siswa. Pemilihan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik *Purposive sampling*. Menurut Riduwan (2015) *Purposive sampling* adalah cara pengambilan sampel berdasarkan pemilihan kriteria tertentu tanpa harus memasukan tingkatan kelas atau strata (tingkatan) tertentu. Jumlah sampel dalam penelitian ini 65 orang siswa. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket tentang kecanduan *game online* dengan butir soal 27 yang diukur meliputi aspek *Complussion* (Dorongan), *Withdrawal* (Penarikan Diri), *Tolerance* (Toleransi Diri) dan *Interpersonal Health-Related Problems* (Masalah Hubungan Interpersonal dan Kesehatan) kemudian angket keterampilan sosial sebanyak 27 butir soal yang diukur meliputi aspek ekspresi emosional, kepekaan emosional, kendali emosional, ekspresi sosial, kepekaan sosial dan kendali sosial. Kedua angket tersebut sudah valid dan reliabel.

HASIL

Berdasarkan pengolahan data yang telah dilakukan, kecanduan *game online* dirangkum dalam gambar 1.

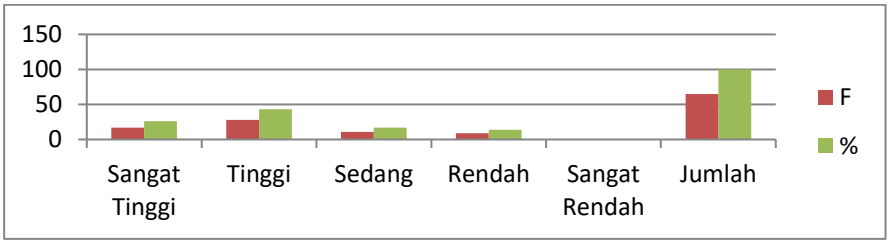


Gambar 1. Hasil distribusi frekuensi kecanduan *game online* siswa pengguna *game online* n=65

Berdasarkan gambar 1, dapat diketahui bahwa kecanduan *game online* pada siswa yang telah dipilih berdasarkan kriteria tingkat durasi bermain *game online* yang menjadi sampel penelitian berada pada kategori "tinggi" dengan jumlah 25 orang siswa atau 38,5% dari 65 jumlah sampel penelitian. Selanjutnya kecanduan *game online* pada siswa berada pada kategori sedang sebanyak 24 orang dari 65 siswa dengan persentase 36,9%. Sedangkan pada kategori rendah terdapat sebanyak 15 orang siswa atau 23,1% dari 65 jumlah sampel penelitian. Kemudian pada kategori sangat rendah terdapat 1 orang siswa atau 1,5% dari 65 sampel penelitian. Sedangkan pada kategori sangat tinggi tidak terdapat responden. Hal ini menunjukan bahwa kecanduan *game online* pada siswa banyak berada pada kategori "tinggi". Artinya tingkat kecanduan *game online* siswa yang menjadi sampel penelitian memiliki kecanduan *game online* yang berada pada kategori tinggi.

Kecanduan *Game Online* dilihat dari aspek *Complussion* (Dorongan)

Hasil analisis deskriptif kecanduan *game online* dari aspek *complussion* (Dorongan) dilihat pada gambar 2 sebagai berikut:

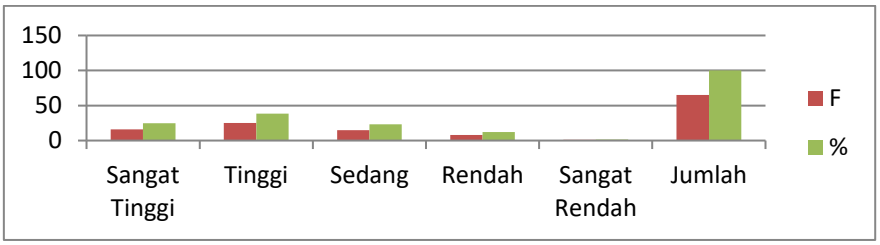


Gambar 2. Deskripsi data kecanduan *game online* dilihat dari aspek *Complussion* (Dorongan) n=65

Berdasarkan gambar 2, dapat diketahui kecanduan *game online* dilihat dari aspek *complussion* (dorongan melakukan terus-menerus), berada pada kategori tinggi sebanyak 28 siswa dengan persentase 43,1%, pada kategori sangat tinggi sebanyak 17 siswa dengan persentase 26,2%, pada kategori sedang sebanyak 11 siswa dengan persentasi 16,9%, pada kategori rendah sebanyak 9 siswa dengan persentase 13,8% dan pada kategori sangat rendah tidak terdapat responden. Jadi kecanduan *game online* pada siswa memiliki aspek *complussion* (dorongan) berada pada kategori "tinggi", artinya siswa mengalami dorongan baik itu dari dalam diri sendiri maupun dari orang lain untuk bermain *game online* secara terus-menerus dan mengalami kecanduan tingkat tinggi.

Kecanduan *game online* dilihat dari aspek *tolerance* (toleransi)

Hasil analisis deskriptif kecanduan *game online* dari aspek *withdrawal* ()penarikan diri dilihat pada gambar 3 sebagai berikut:

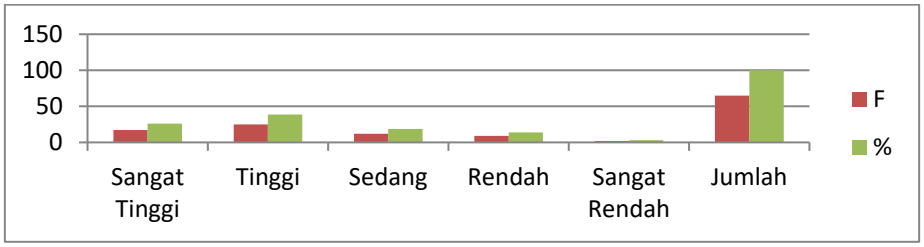


Gambar 3 : Deskripsi data kecanduan *game online* dilihat dari aspek *Withdrawal* (Penarikan Diri) n=65.

Berdasarkan gambar 3, dapat diketahui kecanduan *game online* dilihat dari aspek *withdrawal* (penarikan diri), berada pada kategori tinggi sebanyak 25 siswa dengan persentase 38,5%, pada kategori sangat tinggi sebanyak 16 siswa dengan persentase 24,6%, pada kategori sedang sebanyak 15 siswa dengan persentasi 23,1%, pada kategori rendah sebanyak 8 siswa dengan persentase 12,3% dan pada kategori sangat rendah terdapat 1 orang siswa dengan persentase 1,5%. Jadi kecanduan *game online* pada siswa memiliki aspek *withdrawal* (penarikan diri) berada pada kategori "tinggi". Artinya siswa tidak dapat menarik diri dari keinginan yang kuat untuk bermain game online dengan demikian siswa ketergantungan bermain *game online.* Dorongan ini membuat siswa tidak bisa meninggalkan game online karena ada rasa bergejolak dari dalam diri siswa untuk memainkan game online disetiap saat.

Kecanduan *game online* dilihat dari aspek *tolerance* (Toleransi)

Hasi analisis deskriptif *kecanduan game online* dari aspek *tolerance* (toleransi) dilihat pada gambar 4 sebagai berikut

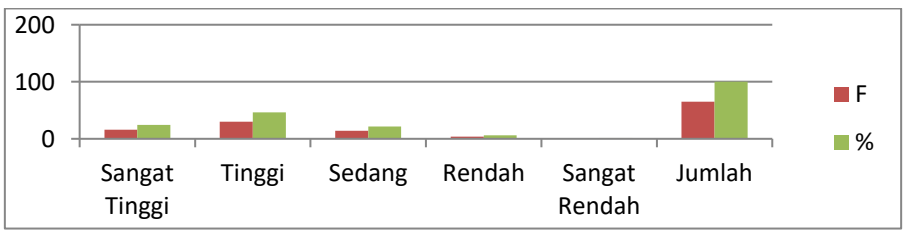


Gambar 4 : Deskripsi data *kecanduan game online* dilihat dari aspek Tolerance (toleransi) n=65

Berdasarkan gambar 4, dapat diketahui kecanduan *game online* dilihat dari aspek *tolerance* (toleransi), berada pada kategori tinggi sebanyak 25 siswa dengan persentase 38,5%, pada kategori sangat tinggi sebanyak 17 siswa dengan persentase 26,2%, pada kategori sedang sebanyak 12 siswa dengan persentasi 18,5%, pada kategori rendah sebanyak 9 siswa dengan persentase 13,8% dan pada kategori sangat rendah terdapat 2 orang siswa dengan persentase 3,1%. Jadi kecanduan *game online* pada siswa memiliki aspek *tolerance* (toleransi) berada pada kategori "tinggi". Artinya siswa menerima keadaan diri terhadap rasa kepuasan dalam bermain game online berada pada tingkat tinggi yang bisa dikatakan siswa tidak dapat mentoleransi kecanduan yang ada pada dirinya untuk bermain *game online*.

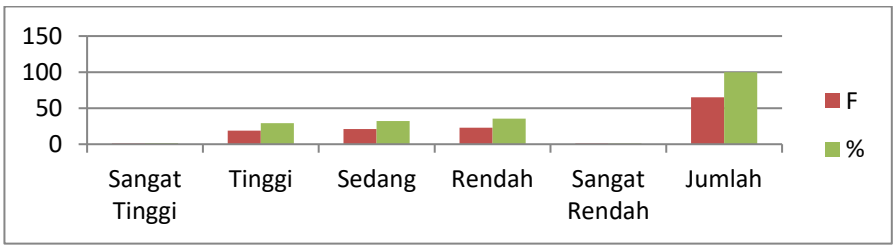
Kecanduan *game online* dilihat dari aspek *interpersonal health-related problems* (masalah hubungan interpersonal dan masalah kesehatan)

Hasi analisis deskriptif *kecanduan game online* dari aspek *tolerance* (toleransi) dilihat pada gambar 5 sebagai berikut



Gambar 5 : Deskripsi data kecanduan *game online* dilihat dari aspek *Interpersonal health-related problems* (Hubungan interpersonal dan masalah kesehatan) n=65.

Berdasarkan gambar 5, dapat diketahui kecanduan *game online* dilihat dari aspek *Interpersonal and health-related problems* (masalah hubungan interpersonal dan kesehatan), berada pada kategori tinggi sebanyak 30 siswa dengan persentase 46,2%, pada kategori sangat tinggi sebanyak 16 siswa dengan persentase 24,6%, pada kategori sedang sebanyak 14 siswa dengan persentasi 21,5%, dan pada kategori rendah sebanyak 4 siswa dengan persentase 6,2% dan pada kategori sangat rendah terdapat 1 orang siswa dengan persentase 1,5%. Jadi kecanduan *game online* pada siswa memiliki aspek *Interpersonal and health-related problems* (masalah hubungan interpersonal dan kesehatan) berada pada kategori "tinggi". Artinya siswa mengalami masalah pada hubungan interpersonal dan kesehatan karena kecanduan bermain *game online*, keadaan atau aspek ini berada pada kategori tinggi.



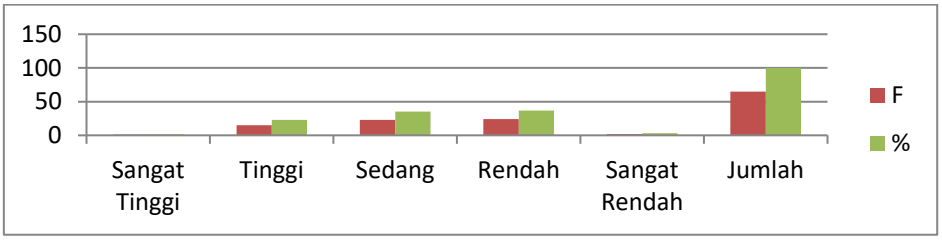
Gambar 6. Hasil distribusi frekuensi keterampilan sosial siswa pengguna *game online* n=65

Berdasarkan gambar 6, diketahui *keterampilan sosial* siswa pengguna *game online* dari 65 siswa yang menjadi sampel, terdapat sebanyak 23 siswa berada pada kategori rendah dengan persentase 35,4%. Dan pada kategori sedang sebanyak 21 siswa dengan persentase sebesar 32,3%. Pada kategori tinggi sebanyak 19 siswa dengan persentase sebesar 29,2%, kemudian pada kategori sangat tinggi sebanyak 1 siswa dengan persentase 1,5% dan pada kategori sangat rendah terdapat 1 siswa dengan persentase 1,5%. Hal ini menunjukkan keterampilan sosial siswa yang pengguna *game online* berada pada kategori " rendah". Oleh karena itu, dengan hasil perhitungan data menunjukan bahwa keterampilan sosial siswa pengguna game online terbilang rendah maka harus dikalkulasikan sebagai berikut mengenai aspek-aspek yang ada dalam dalam keterampilan sosial berdasarkan teori yang telah ditetapkan.

Selanjutnya untuk melihat secara rinci mengenai keterampilan sosial pada siswa, berikut ini deskripsi keterampilan sosial siswa pengguna *game online* ditinjau dari enam aspek yaitu : Ekspresi emosional, kepekaan emosional, kendali emosional, ekspresi sosial, kepekaan sosial dan kendali sosial.

Keterampilan sosial dilihat dari aspek ekspresi emosional

Hasil analisis deskriptif keterampilan sosial dari aspek ekspresi emosional dilihat pada gambar 7 sebagai berikut:

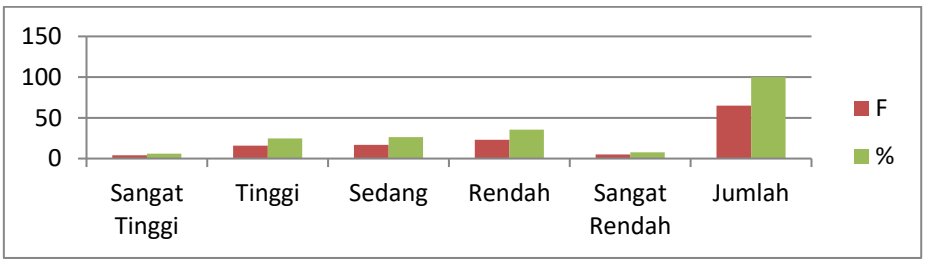


Gambar 7. Deskripsi *keterampilan sosial* dilihat dari aspek ekspresi emosional n=65

Berdasarka gambar 7, dapat diketahui *keterampilan sosial* siswa dilihat dari aspek ekspresi emosional berada pada kategori rendah sebanyak 24 siswa dengan persentase 36,9%, pada kategori sedang sebanyak 23 siswa dengan persentase 35,4%, pada kategori tinggi sebanyak 15 siswa dengan persentase 23,1% kmudian pada kategori sangat rendah sebanyak 2 siswa dengan persentase 3,1%, sedangkan pada kategori sangat tinggi terdapat 1 siswa dengan persentase 1,5%. Jadi keterampilan sosial siswa pada aspek ekspresi emosional berada pada kategori "rendah". Artinya siswa tidak memiliki kecakapan yang baik dalam menunjukan ekspresi emosional kepada orang lain. Siswa memiliki masalah ketika komunikasi dengan orang lain secara emosional, misalkan siswa tersebut sedang menunjukan ekspresi secara verbal maupun nonverbal, namun dengan raut wajah yang negatif, padahal tujuan komunikasinya positif, sehingga lawan bicaranya jadi salah paham.

Keterampilan sosial dilihat dari aspek kepekaan emosional.

Hasil analisis deskriptif keterampilan sosial dari aspek kepekaan emosional dilihat pada gambar 8 sebagai berikut:

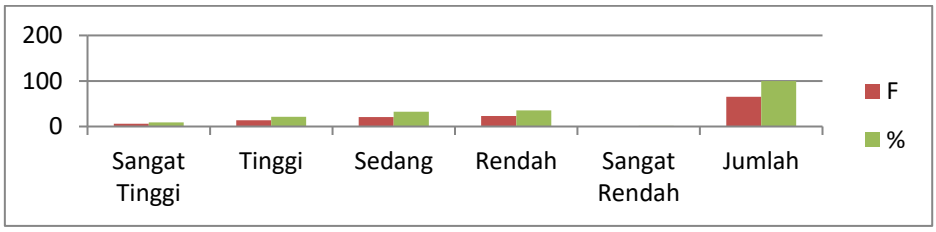


Gambar 8. Deskripsi keterampilan sosial dilihat dari kepekaan emosional diri n=65

Berdasarkan gambar 8, dapat diketahui keterampilan sosial siswa dilihat dari aspek kepekaan emosional berada pada kategori rendah sebanyak 23 siswa dengan persentase 35,4%, pada kategori sedang sebanyak 17 siswa dengan persentase 26,2%, pada kategori tinggi sebanyak 16 siswa dengan persentase 24,6% kemudian pada kategori sangat rendah sebanyak 5 siswa dengan persentase 7,7%, sedangkan pada kategori sangat tinggi terdapat 4 siswa dengan persentase 6,2%. Jadi keterampilan sosial siswa pengguna *game online* pada aspek kepekaan emosional berada pada kategori "rendah". Artinya siswa tidak memiliki kecakapan atau keterampilan yang bagus dalam menunjukan kepekaan emosional kepada orang lain.

Keterampilan sosial dilihat dari aspek kendali emosional.

Hasil analisis deskriptif *keterampilan sosial* dari aspek kendali emosional dilihat pada gambar 9 sebagai berikut:

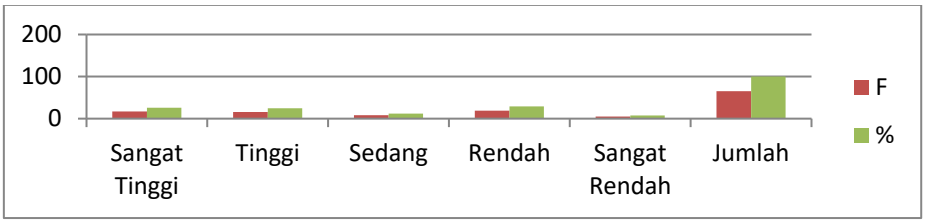


Gambar 9. Deskripsi *keterampilan sosial* dilihat dari aspek kendali emosional n=65

Berdasarkan gambar 9, dapat diketahui keterampilan sosial siswa dilihat dari aspek kendali emosional berada pada kategori rendah sebanyak 23 siswa dengan persentase 35,4%, pada kategori sedang sebanyak 21 siswa dengan persentase 32,3%, pada kategori tinggi sebanyak 14 siswa dengan persentase 21,5% kemudian pada kategori sangat tinggi sebanyak 6 siswa dengan persentase 9,2%, sedangkan pada kategori sangat rendah terdapat 1 siswa dengan persentase 1,5%. Jadi keterampilan sosial siswa pengguna *game online* pada aspek kepekaan emosional berada pada kategori "rendah". Artinya siswa pengguna game online memiliki keterampilan yang tidak cakap dalam mengontrol emosi atau memainkan emosi dalam menghadapi situasi terhadap sesama pengguna *game online.*

Keterampilan sosial dilihat dari aspek ekspresi sosial.

Hasil analisis deskriptif keterampilan sosial dari aspek ekspresi sosial dilihat pada gambar 10 sebagai berikut:

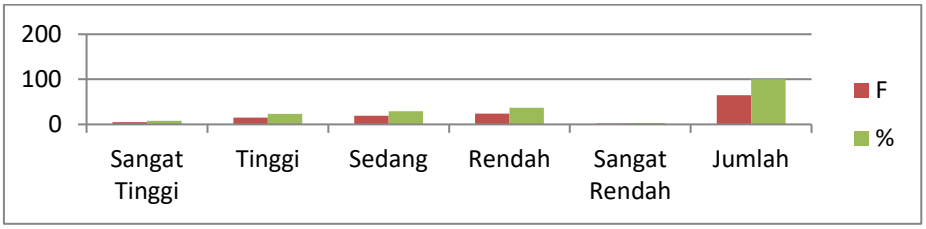


Gambar 10. Keterampilan sosial dilihat dari aspek ekspresi sosial n=65

Berdasarkan tabel 10, dapat diketahui keterampilan sosial siswa dilihat dari aspek ekspresi sosial berada pada kategori rendah sebanyak 19 siswa dengan persentase 29,2%, pada kategori sangat tinggi sebanyak 17 siswa dengan persentase 26,2%, pada kategori tinggi sebanyak 16 siswa dengan persentase 24,6% kemudian pada kategori sedang sebanyak 8 siswa dengan persentase 12,3%, sedangkan pada kategori sangat rendah terdapat 5 siswa dengan persentase 7,7%. Jadi keterampilan sosial siswa pengguna *game online* pada aspek ekspresi sosial berada pada kategori "rendah". Artinya siswa tersebut pengguna *game online* tidak memiliki kecakapan dalam menunjukan ekspresi sosial serta mengalami tingkat rendah dalam melibatkan orang lain untuk komunikasi secara verbal.

Keterampilan sosial dilihat dari aspek kepekaan sosial

Hasil analisis deskriptif keterampilan sosial dari aspek kepekaan sosial dilihat pada gambar 11 sebagai berikut:

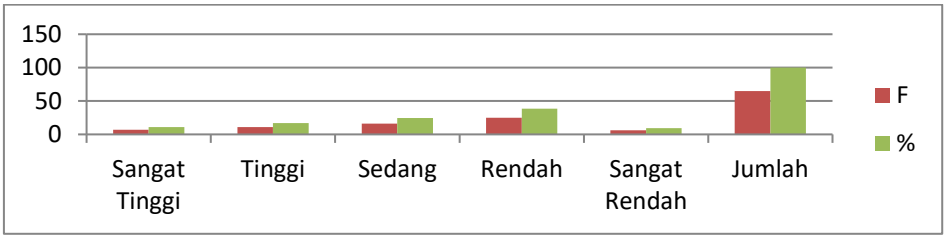


Gambar 11. Keterampilan sosial dilihat dari aspek kepekaan sosial n=65.

Berdasarkan gambar 11, dapat diketahui keterampilan sosial siswa dilihat dari aspek kepekaan sosial berada pada kategori rendah sebanyak 24 siswa dengan persentase 36,9%, pada kategori sedang sebanyak 19 siswa dengan persentase 29,2%, pada kategori tinggi sebanyak 15 siswa dengan persentase 23,1% kemudian pada kategori sangat tinggi sebanyak 5 siswa dengan persentase 7,7%, sedangkan pada kategori sangat rendah terdapat 2 siswa dengan persentase 3,1%. Jadi keterampilan sosial siswa pengguna *game online* pada aspek kepekaan sosial berada pada kategori "rendah". Artinya siswa pengguna game online tersebut tidak memiliki kepekaan sosial yang baik dalam memperhatikan atau melakukan tindakan dalam melihat atau mendengarkan orang lain.

Keterampilan sosial dilihat dari aspek kendali sosial.

Hasil analisis deskriptif keterampilan sosial dilihat dari aspek kendali sosial dilihat pada gambar 12 sebagai berikut :



Gambar 12. Keterampilan sosial dilihat dari aspek kendali sosial n=65

Berdasarkan gambar 12, dapat diketahui keterampilan sosial siswa dilihat dari aspek kendali sosial berada pada kategori rendah sebanyak 25 siswa dengan persentase 38,5%, pada kategori sedang sebanyak 16 siswa dengan persentase 24,6%, pada kategori tinggi sebanyak 11 siswa dengan persentase 16,9% kemudian pada kategori sangat tinggi sebanyak 7 siswa dengan persentase 10,8%, sedangkan pada kategori sangat rendah terdapat 6 siswa dengan persentase 9,2%. Jadi keterampilan sosial siswa pengguna *game online* pada aspek kendali sosial berada pada kategori "rendah". Artinya siswa pengguna game online secara sosial tidak bijaksana mengendalikan diri dalam berinteraksi sosial, karena itu
mereka tidak mampu menyesuaikan perilaku pribadi agar sesuai dengan apa yang mereka anggap sesuai dengan situasi sosial tertentu.

Siswa yang kecanduan game online semakin tidak bisa mengontrol waktu bermainnya. Dan hal inilah yang menyebabkan siswa mengabaikan dunia nyata dan peran mereka di dalamnya. Keterampilan sosial harus melibatkan proses sadar untuk menguasai kompetensi yang dapat membantu individu agar keterampilan sosialnya dapat tumbuh dan berkembang. Berdasarkan hasil studi yang dilakukan diperoleh hasil bahwa siswa yang memiliki kategori keterampilan sosial tinggi ditunjukkan dengan sikap siswa yang terampil dalam melakukan komunikasi yang baik dengan teman sebaya, memiliki sikap empati yang tinggi (Handayani, 2021).

Berdasarkan penjelasan di atas, selanjutnya dilakukan Pengolahan data hubungan kedua variabel yaitu, kecanduan game online (X) dan keterampilan sosial (Y). pada pengolahan data ini untuk menguji korelasi hubungan kecanduan *game online* dengan keterampilan sosial siswa pengguna game online menggunakan *SPSS for windows versi 20. 0*.

Adapun hasil korelasi variabel kecanduan *game online* (X) dengan keterampilan sosial (Y). Dapat dilihat pada tabel berikut:

PEMBAHASAN

Tabel 1. Korelasi Variabel kecanduan *game online* (X) dengan keterampilan sosial (Y)

		Kecanduan game online	Keterampilan sosial
X	Pearson Correlation	1	-,348
	Sig. (2-tailed)		,004
	N	65	65
Y	Pearson Correlation	-,348	1
	Sig. (2-tailed)	,004	
	N	65	65

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

Berdasarkan tabel 1 diatas, maka dapat diketahui bahwa pada nilai signifikansi menunjukkan angka 0,004. Untuk menunjukkan adanya korelasi antara kecanduan *game online* dengan keterampilan sosial maka nilai sig (2-tailed) < 0,05 dapat dilihat 0,004 < 0,05 artinya terdapat korelasi antara kecanduan *game online* dengan keterampilan sosial. Selanjutnya besar nilai koefisien korelasi antara kecanduan *game online* (X) dengan keterampilan sosial (Y) adalah -0,348 dari data tersebut dapat diketahui bahwa terdapat korelasi berarah negatif dengan kategori lemah antara kecanduan *game online* (X) dengan keterampilan sosial (Y). Artinya, semakin tinggi kecanduan *game online* maka semakin rendah keterampilan sosial siswa pengguna *game online.* sebaliknya semakin rendah *kecanduan game online* maka semakin tinggi keterampilan sosial siswa pengguna *game online*.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dipaparkan, bisa disimpulkan sebagai berikut : (1) kecanduan *game online* secara umum berada pada kategori tinggi dengan persentase 38,5% (2) keterampilan sosial siswa pengguna *game online* secara umum berada pada kategori rendah dengan persentase 35,4%. (3) terdapat hubungan yang signifikan yang negatif antara kecanduan *game online* (X) dan keterampilan sosial(Y) pada siswa, dengan korelasi -0,348 pada

taraf signifikan 0,004. Jumlah koefisien ini menunjukan korelasi yang diperoleh dari kedua variabel berada pada tingkat hubungan lemah. Artinya semakin tinggi kecanduan *game online* maka semakin rendah keterampilan sosial siswa pengguna *game online.*

DAFTAR PUSTAKA

Agung, B. (2020). Survei apjii: Penetrasi internet di indonesia capai 73,7 persen. Retrieved Maret 25, 2021. From internet acces data.

Anhar, Rahmat. (2014). *Hubungan kecanduan game online dengan keterampilan sosial remaja di 4 game centre di Kecamatan Klojen Kota Malang. Malang* :Undergraduate thesis Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim.

Beaty. J. (2013). *Observasi Perkembangan Anak Usia Dini* Edisi Ketujuh. Jakarta: PT Fajar Interpratama Mandiri.

Dodge, K. A., Pettit, G. S., Gregory, S., McClaskey, C. L., & Brown, M. M. (1986). Social competence in children. Monographs of the Society for Research in Child Development, 51, 1–85.

Firman, F dkk. (2018). Hubungan kecerdasan emosional dengan penerimaan teman sebaya serta implikasinya dalam bimbingan dan konseling. Jurnal Neo Konseling.

Firman, F. (2021). Intervensi sosial untuk remaja pengguna tik-tok. Jurnal pendidikan dan sains. Volume 3, Nomor 2, Maret 2021; 167-175

Gumi Langerya Rizal & Putri Amelia Pratiwi. (2022). *Hubungan Kecanduan Game Online dengan Keterampilan Sosial Remaja di kota Padang*. UNP : Journal of Elementary Education, Vol. 6 (1).

Hurlock. E.B. (2013). *Perkembangan Anak*. Jakarta: PT. Glora Aksara Pratama.

Handayani, N. P., Wikanengsih, W., & Rosita, T. (2021). Profil keterampilan sosial peserta didik smp muhammadiyah 3 kadungora kabupaten garut. fokus (Kajian Bimbingan & Konseling dalam Pendidikan), 4(2), 113-120.

Karneli, Y. (2020). Kecanduan game online: penanganannya dalam konseling individual. Guidance: Jurnal Bimbingan dan Konseling Volume 17 Nomor 2 Desember 2020. Halaman 9-20.

Mudjiran, dkk. (2016). Hubungan konsep diri siswa dengan tingkah laku sosial siswa.Jurnal Educatio Indonesian Institute for Counseling, Education and Therapy (IICET) : Volume 2 Nomor 2, 2016, Hlm 25-29

Minarni, A. (2016). Pengaruh pembelajaran berbasis masalah terhadap kemampuan pemahaman matematis dan keterampilan sosial smp negeri di kota Bandung. jurnal pendidikan.

Riduwan. (2015). *Metode dan Teknik Penyusunan Proposal Penelitian*. Bandung : Alfabeta.

Sandy, T. A., & Hidayat, W. N. (2019). *Game mobile learning*. Malang: Multimedia Edukasi.