

**Attadib: Journal of Elementary Education**

Vol. 6, No. 1, Juni 2022, hlm. 126 - 134

**HUBUNGAN KECANDUAN GAME ONLINE DENGAN KETERAMPILAN  
SOSIAL REMAJA DI KOTA PADANG**

**Gumi Langerya Rizal<sup>1</sup>, Putri Amelia Pratiwi<sup>2</sup>**

Jurusan Psikologi, Fakultas Psikologi dan Kesehatan, Universitas Negeri Padang<sup>1,2</sup>

Email: [gumi.langerya@gmail.com](mailto:gumi.langerya@gmail.com)

Received: 06, 2022. Accepted: 07, 2022. Published: 07, 2022

**Abstrak**

Melakukan permainan *game online* adalah kegiatan yang mampu menimbulkan kesenangan. Namun Melakukan permainan *game online* dalam waktu lama dapat menimbulkan ketergantungan/kecanduan *game online*. Seseorang dengan kecanduan *game online* menggunakan sebagian besar waktu yang dimilikinya dengan bermain *game* dan fokus kepada *smartphone* yang digunakan sehingga waktu untuk berinteraksi secara sosial menjadi semakin berkurang. Penelitian ini bertujuan untuk menguji apakah terdapat hubungan kecanduan *game online* dengan keterampilan sosial remaja di Kota Padang. Desain penelitian yang digunakan yaitu kuantitatif korelational terhadap 189 orang remaja dengan kriteria melakukan permainan *game online* lebih dari 4 jam perhari, bermain *game online* hampir setiap hari, gelisah dan mudah tersinggung jika tidak bermain *game online*, dan mengorbankan aktivitas sosial lainnya. Pengumpulan data menggunakan skala kecanduan *game online* yang memiliki nilai reliabilitas sebesar 0,90 dan indeks validitas pada rentang 0,30 hingga 0,80. Sedangkan data keterampilan sosial dikumpulkan dengan menggunakan skala keterampilan sosial dengan nilai reliabilitas yaitu 0,92 dan indeks validitas berkisar 0,35-0,82. Hasil penelitian menemukan bahwa terdapat korelasi negatif yang signifikan antara kecanduan *game online* dengan keterampilan sosial ( $F=40,74$ ;  $p<0,05$ ).

**Kata Kunci:** Kecanduan *game online*, Adiksi, Keterampilan sosial, Remaja

**Abstract**

*Playing online games is one of the activities that can cause fun. However, playing online games for a long time can lead to addiction to online games. A person with an addiction to online games spends most of his time playing games and focusing on the smartphone that is used so that the time to interact socially becomes less and less. This study aims to examine whether there is a relationship between online game addiction and adolescent social skills in Padang City. The research design used was quantitative correlational with 189 teenagers with the criteria of playing online games more than 4 hours per day, playing online games almost every day, being restless and irritable when not playing online games, and sacrificing other social activities. Data collection uses an online game addiction scale which has a reliability value of 0.90 and a validity index in the range of 0.30 to 0.80. Meanwhile,*

*social skills data were collected using a social skills scale with a reliability value of 0.92 and a validity index ranging from 0.35 to 0.82. The results showed that there was a significant negative correlation between online game addiction and social skills ( $F=40.74$ ;  $p<0.05$ ).*

**Keywords:** Online game addiction, Addiction, Social skills, Teenagers

## PENDAHULUAN

Masa modern 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).

Peningkatan penggunaan *smarthphone* dan internet ini bukan hanya memberikan dampak yang positif, akan tetapi juga menimbulkan dampak negatif. Salah satu dampak negatif pada remaja yaitu kecanduan *game online*. Hasil penelitian Rahayuningrum, Putit & Erwina (2019) terhadap 150 orang remaja di kota padang menunjukkan bahwa 97 orang diantaranya mengalami kecanduan *game online* pada taraf tinggi.

Kecanduan *game online* diartikan sebagai melakukan permainan *game online* dalam waktu yang melebihi seharusnya (berlebihan) sehingga memunculkan masalah di sosial atau masalah di emosi seseorang yang tanpa disadari akan terus berlanjut dan berulang (Lemmens, Valkenburg, & Peter, 2009). *American Psychiatric Assosiation* (2013) juga menjelaskan kecanduan *game online* sebagai suatu kegiatan bermain dengan menggunakan jaringan internet yang menimbulkan

hilangnya kontrol perilaku terhadap permainan tersebut hingga menyebabkan penggunaannya menjadi berlebihan. Aspek dalam kecanduan *game online* menurut Lemmens, et al (2009) yaitu *salience* (merasa bahwa bermain *game online* menjadi aktivitas yang harus dilakukan dibandingkan kegiatan lainnya), *tolerance* (waktu bermain yang terus meningkat dibanding awal mengenal *game online*), *mood modification* (adanya perasaan atau sensasi tertentu saat bermain sehingga pemain *game online* ingin untuk selalu bermain), *withdrawal* (adanya dampak fisik atau perasaan apabila tidak bermain), *relapse* (ada keinginan untuk bermain lagi setelah lama tidak bermain), *conflict* (adanya konflik dalam dirinya ataupun lingkungan akibat bermain yang berlebihan), dan *problem* (*game online* menimbulkan masalah pada dirinya).

Selain kecanduan *game online*, dampak negatif lain akibat penggunaan *smarthphone* dan internet yaitu kurangnya interaksi remaja dengan orang lain, remaja lebih banyak menghabiskan waktu menggunakan *smarthphone*, sehingga keterampilan sosialnya bermasalah (Anjasari, Srinaldi, & Nilakusmawati, 2020). Hasil penelitian Sidaria (2018) pada siswa/pelajar di salah satu Sekolah Menengah Atas di kota Padang menemukan bahwa subjek yang menggunakan gadget memiliki keterampilan sosial yang kurang baik. Kondisi ini terlihat dari kurangnya keterampilan siswa dalam berkomunikasi serta berinteraksi sosial atau dengan orang lain, lebih cenderung tertutup seperti tidak dapat menerima atau memberikan kritikan dengan baik.

Keterampilan sosial adalah keterampilan yang penting dimiliki oleh seseorang. Di dalam masyarakat dan lingkungan, individu dituntut untuk dapat berinteraksi sosial dan menjalin hubungan dengan orang lain. Keterampilan sosial diartikan sebagai kemampuan seseorang dalam menampilkan perilaku yang sesuai menurut sosial lingkungannya atau menyesuaikan diri untuk berinteraksi dan memulai hubungan di lingkungan sosial (Caldarella & Merrel, 1997; Lynch & Simpson, 2010). Hal ini menunjukkan bahwa keterampilan sosial dapat terasah apabila individu berinteraksi dengan sosialnya. Namun permasalahan saat ini, sebagian besar remaja menghabiskan waktunya dengan bermain *game online*, oleh

sebab itu peneliti ingin melihat bagaimana hubungan kecanduan *game online* dengan keterampilan sosial remaja di kota Padang.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini bertujuan untuk membuktikan hubungan kecanduan *game online* dengan keterampilan sosial remaja di kota padang. Subjek penelitian ini adalah remaja di kota padang yang memenuhi kriteria : 1) berusia 15-18 tahun, 2) melakukan permainan *game online* lebih dari 4 jam perhari, 3) melakukan permainan *game online* hampir setiap hari, 4) gelisah serta mudah tersinggung jika tidak bermain *game online*, dan 5) mengorbankan aktivitas sosial lainnya. Jumlah subjek dalam penelitian yaitu 189 orang.

Pengumpulan data menggunakan adaptasi dari skala kecanduan *game online* yang dikembangkan oleh Lemmens, et al (2009) serta skala keterampilan sosial yang dibuat berdasarkan teori keterampilan sosial dari Caldarella & Merrel (1997). Skala kecanduan *game online* memiliki nilai reliabilitas yang ditunjukkan dari nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0,90 dan indeks validitas berkisar antara 0,30 hingga 0,80. Sedangkan skala keterampilan sosial memiliki nilai reliabilitas yang ditunjukkan dari nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0,92 dan indeks validitas berkisar antara 0,35-0,82.

Teknik analisis data yang digunakan yaitu regresi linear sederhana dengan tujuan untuk menguji hipotesis variabel independen dan variabel dependen. Ha yaitu terdapat hubungan yang signifikan antara kecanduan *game online* dengan keterampilan sosial remaja di kota Padang. Pengolahan data dibantu dengan SPSS versi 20.0.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Deskripsi Umum Subjek Penelitian**

Gambaran subjek penelitian dilihat dari jenis kelamin, Usia, jenis game online yang dimainkan, dan lama waktu bermain adalah sebagai berikut:

**Tabel 1. Deskripsi Umum Subjek Penelitian**

<b>Deskripsi</b>	<b>Frekuensi</b>	<b>Persentase</b>
<b>Jenis Kelamin</b>		
Laki-laki	159 orang	84,13 %
Perempuan	30 orang	15,87%
<b>Usia</b>		
15 Tahun	24 orang	12,70 %
16 Tahun	42 orang	22,22 %
17 Tahun	78 orang	41,27 %
18 tahun	45 orang	23,81 %
<b>Jenis Game Online</b>		
<i>Mobile Legend</i>	76 orang	40,21 %
<i>PUBG</i>	31 orang	16,40 %
<i>Free Fire</i>	29 orang	15,34 %
<i>PES Mobile 2021</i>	33 orang	17,46 %
<i>Higs domino</i>	20 orang	10,58 %
<b>Lama waktu bermain</b>		
5-6 jam/hari	162 orang	85,71 %
7-8 jam/hari	27 orang	14,29 %
<b>Total Subjek</b>	<b>189 Orang</b>	<b>100 %</b>

#### Uji Normalitas

**Tabel 2. Hasil Uji Normalitas**

<b>Variabel</b>	<b>K-SZ</b>	<b>Asymp Sig (2-tailed)</b>	<b>Keterangan</b>
Kecanduan <i>game online</i>	0.897	0.396	Normal
Keterampilan sosial	0.989	0.282	Normal

Berdasarkan tabel di atas, hasil uji normalitas menunjukkan bahwa variabel kecanduan *game online* berada pada hasil dan keterampilan sosial berdistribusi normal ( $p > 0.05$ ).

### Uji Linearitas

**Tabel 3. Hasil Uji Linearitas**

Variabel	Signifikansi (p)	F	Keterangan
Kecanduan <i>Game Online</i> – Keterampilan sosial	0,000	2,363	Linear

Tabel di atas memperlihatkan bahwa hasil uji linearitas terhadap dua variabel ini menunjukkan terdapat hubungan yang linear ( $p < 0,05$ ).

### Uji Hipotesis

**Tabel 4. Hasil Uji Regresi Linear Sederhana**

Variabel	Signifikansi (p)	F	R-Square
Kecanduan <i>Game Online</i> – Keterampilan sosial	0,000	40,746	0,178

Hasil uji hipotesis menggunakan uji regresi linear sederhana menghasilkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara kecanduan *game online* dengan keterampilan sosial ( $p < 0,05$ ). Kecanduan *game online* memberikan kontribusi sebesar 17,8 persen terhadap keterampilan sosial.

## PEMBAHASAN

Hasil analisis dari penelitian ini membuktikan terdapat pengaruh yang negatif signifikan antara kecanduan *game online* dan keterampilan sosial remaja kota Padang. Sehingga dapat disimpulkan bahwa semakin tingginya kecanduan *game online* pada remaja kota Padang maka semakin rendah keterampilan sosialnya begitupun sebaliknya. Diperoleh pengaruh kecanduan *game online* terhadap keterampilan sosial remaja padang adalah 17,8%. Hasil penelitian ini sejalan dengan hasil penelitian terdahulu bahwa terdapat hubungan negatif yang signifikan antara kecanduan *game online* dengan keterampilan sosial sehingga jika seseorang

memiliki kecanduan *game online* yang tinggi maka akan semakin rendah keterampilan sosialnya begitupun sebaliknya (Anhar, 2014; Erizka, Martunis & Bakar, 2019; Setiaji & Virlia, 2016; Zamani, et al, 2010).

Hasil penelitian menunjukkan bahwa kecanduan *game online* remaja di Kota Padang berada dalam kategori yang sangat tinggi. Begitu pula dilihat dari kategori setiap aspek, aspek *salience*, *tolerance*, *relepse*, dan *withdrawal* berada pada kategori yang sangat tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa remaja di Kota Padang masih mendahulukan waktunya untuk terus bermain *game online* dibandingkan dengan aktivitas yang harus dilakukan sehari-hari. Selain itu juga belum mampu menahan diri untuk tidak bermain *game online*. Oleh sebab itu dapat disimpulkan bahwa remaja kota Padang memiliki kontrol diri yang rendah dalam mengendalikan dirinya untuk tidak mendahulukan permainan *game online*.

Hasil ini mendukung penelitian Budhi dan indrawati (2018) yang menghasilkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara kontrol diri dengan kecanduan *game online*. Hubungan kedua variabel tersebut adalah bersifat negatif yang berarti, jika seorang remaja memiliki kontrol diri yang rendah maka akan tinggi kecanduan *game onlinnya* karena jika remaja yang memiliki kontrol diri yang baik maka akan sering remaja melakukan kegiatan yang lebih bermanfaat dan juga sebaliknya.

Keinginan yang berlebihan untuk terus bermain *game online* ini dimunculkan oleh rasa sensasi yang muncul pada diri individu yang dapat dilihat dari aspek *mood modification* dalam penelitian ini berada dalam kategori yang sangat tinggi yang mana adanya rasa sensasi yang memunculkan perilaku terus bermain *game online* dimana respon subjek menjawab adanya perasaan nyaman atau lebih baik setelah bermain *game online*, bermain *game online* untuk melupakan kehidupan nyata, dan juga melepaskan stress. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Estiayuningtias, Liza & Sahputra (2021) yang menyatakan bahwa adanya hubungan antara kecanduan *game online* dengan tingkat stress dimana seorang remaja akan melarikan diri dan menurunkan tingkat stress dengan jalan memainkan permainan *game online*.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan negatif yang signifikan antara kecanduan *game online* dengan keterampilan sosial remaja di kota Padang. Kecanduan *game online* memberikan sumbangan efektif sebesar 17,8 % terhadap keterampilan sosial, sehingga 82,2 % sisanya dipengaruhi oleh variabel lain.

## DAFTAR PUSTAKA

- Agung, B. (2020). Survei apjii: Penetrasi internet di indonesia capai 73,7 persen. Retrieved Maret 25, 2021 from <https://dailysocial.id/post/survei-apjii-penetrasi-internet-indonesia-2020>.
- American Psychiatric Association & American Psychiatric Association (Eds.). (2013). *Diagnostic and statistical manual of mental disorders: DSM-5 (5<sup>th</sup>ed)*. Whashington, D.C: American Psychiatric Association. Retrieved Juni, 29, 2021 from <http://repository.poltekkes-kaltim.ac.id/657/>
- Anhar, R. (2014). *Hubungan Kecanduan game online dengan keterampilan sosial remaja di 4 game centre di Kecamatan Klojen Kota Malang* (Skripsi). Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim, Malang.
- Anjasari, E. A., Srinaldi, I. G. A. M., & Nilakusmawati, D. P. E. (2020). Hubungan kecanduan *game online* terhadap interaksi sosial pada remaja. *Jurnal matematika*, 9 (3), 177-181. Doi: 10.24843/mtk.2020.v09.i03.p296
- Budhi, F. H., & Indrawati, S.I. (2016). Hubungan antara kontrol diri dengan intensitas bermain *game online* pada mahasiswa pemain *game online* di game center x Semarang. *Jurnal Empati*, 5 (3), 478-481.
- Caldarella, P & Merrell, K. (1997). Common dimensions of social skills of children and adolescents. A taxonomy of positive behaviors, *School Psychology View*, 26, 264-278. Doi: 10.1080/02796015.1997.12085865.
- Erizka, Martunis & Bakar, A. (2019). Korelasi intensitas bermain *game online mobile legend* dengan keterampilan sosial siswa MAN 3 Banda Aceh. *JIMBK. Jurnal ilmiah mahasiswa bimbingan & Konseling*, 4(3). ISSN: 2615-0344.



- Estiayuningtias., Liza, R.G., & Sahputra, R. E. (2021). Hubungan stress dengan tingkat kecanduan game online pada siswa SMPN 5 Padang. *Jurnal Ilmu Kesehatan Indonesia*. 2 (1).
- Lemmens, J. S., Valkenburg, P. M., & Peter, J. (2009). Development and validation of a game addiction scale for adolescent. *Media Psychology*, 12 (1), 77-95.[doi.org/10.1080/15213260802669458](https://doi.org/10.1080/15213260802669458).
- Lynch, S., & Simpson, C. (2010). Social skills: laying the foundation for success. *Dimensions of early childhood*, 38 (2), 3-12.
- Nabila, M. (2019). Survei apjii: pengguna internet di indonesia capai 171,17 juta sepanjang 2018. Retrieved November 05, 2020 from <https://dailysocial.id/post/pengguna-internet-indonesia-2018>.
- Rahayuningrum, D. C., Putit, Z., & Erwina, I. (2019). Hubungan motivasi bermain game online dan dukungan sosial teman sebaya dengan adiksi game online pada remaja di SMPN Kota Padang, *Jurnal Kesehatan Media Saintika*, 10 (1), 115-127. ISSN: 2540-961
- Setiaji, S., & Virlia, S. (2016). Hubungan kecanduan game online dan keterampilan sosial pada pemain game dewasa awal di jakarta barat. *Jurnal Psikologi Psibernetika*, 9(2), 93-101.
- Sidaria, S. (2018).Kecanduan gadget dan keterampilan sosial pada remaja di SMA PGRI 1 Padang.*Menara Ilmu*, 12 (9). ISSN: 2528-7613.
- Yulia. (2014). 2019, pengguna smartphone capai 5,6 miliar. Retrieved November 05, 2020 from <http://www.biskom.web.id/2014/01/22/2019-pengguna-smartphone-capai-56-miliar.bwi/amp>
- Zamani, E. Kheradmand, A., Cheshmi, M., Abedi, A., & Hedayani, N., (2010). Comparing the social skills of student addicted to computer games with normal students. *Addiction and Health*, 2 (3-4), 59-65.