

Universitas Sriwijaya

**HUBUNGAN KECANDUAN GAME ONLINE TERHADAP
KEHIDUPAN SOSIAL REMAJA**

SKRIPSI

Oleh

Dewi Rahma Wati

NIM : 06071381924042

Program Studi Bimbingan dan Konseling



FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS SRIWIJAYA

2023

**HUBUNGAN KECANDUAN GAME ONLINETERHADAP
KEHIDUPAN SOSIAL REMAJA**

SKRIPSI

Oleh :

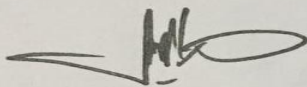
Dewi Rahma Wati

NIM : 06071381924042

PROGRAM STUDI BIMBINGAN DAN KONSELING

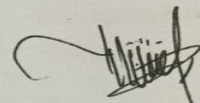
Mengesahkan:

Koordinator Program Studi



Fadhlina Rozzaqyah, M.Pd
NIP. 199301252019032017

Dosen Pembimbing



Nur Wisma, S.Pd.I., M.Pd.
NIP. 199306152019032022



HUBUNGAN KECANDUAN GAME ONLINE TERHADAP KEHIDUPAN SOSIAL REMAJA

Oleh:

Dewi Rahma Wati

NIM : 06071381924042

Telah diujikan dan lulus pada :

Hari : Senin

Tanggal : 15 Mei 2023

TIM PENGUJI

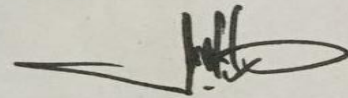
1. Ketua / Pembimbing : Nur Wisma, S.Pd.I, MPd.
2. Anggota : Fadhlina Rozzaqyah, MPd



Palembang, 15 Mei 2023

Mengetahui,

Koordinator Program Studi



Fadhlina Rozzaqyah, MPd
NIP. 199301252019032017

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Dewi Rahma Wati

NIM 06071381924042

Program Studi : Bimbingan dan Konseling

Menyatakan dengan sungguh-sungguh bahwa skripsi yang berjudul “Hubungan Kecanduan Game Online Terhadap Kehidupan Sosial Remaja” ini adalah benar-benar karya saya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 17 Tahun 2010 Tentang Pencegahan Dan Penanggulangan Plagiat Di Perguruan Tinggi. Jika dikemudian hari, ada pelanggaran yang ditemukan dalam skripsi ini dan/atau ada pengaduan dari pihak lain terhadap keaslian karya ini, saya bersedia menanggung sanksi yang dijatuhkan kepada saya.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sungguh sungguh tanpa pemaksaan dari pihak manapun.



PRAKATA

Skripsi dengan judul “Hubungan Kecanduan Game Online Terhadap Kehidupan Sosial Remaja ” disusun untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Program Studi Bimbingan dan Konseling, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sriwijaya. Dalam mewujudkan skripsi ini, penulis telah mendapatkan bantuan dari berbagai pihak.

Oleh sebab itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada Ibu Nur Wisma, S.Pd.I., M.Pd selaku dosen pembimbing, peneliti juga mengucapkan terima kasih kepada Bapak Dr. Hartono, M.A. selaku dekan FKIP Universitas Sriwijaya, serta ibu Prof. Dr. Sri Sumarni, M.Pd. selaku ketua jurusan, serta tidak lupa juga ucapan terimakasih kepada Ibu Fadhlina Rozzaqyah, M.Pd. selaku Koordinator Program Studi Bimbingan dan Konseling. Ucapan terimakasih juga ditujukan kepada penguji siding proposal yaitu ibu Silvia AR, M.Pd dan Bapak Dr. Alrefi, M.Pd., yang telah memberikan sejumlah saran untuk memperbaiki skripsi ini. Lebih lanjut penulis mengucapkan terima kasih kepada seluruh dosen Program Studi Bimbingan dan Konseling yang telah memberikan ilmu pengetahuan dan bimbingan selama penulis mengikuti pendidikan.

Akhir kata, semoga skripsi ini dapat bermanfaat untuk pembelajaran bidang studi pendidikan bimbingan dan konseling dan pengembangan ilmu pengetahuan, teknologi dan seni.

Palembang, 15 Mei 2023

Penulis



Dewi Rahma Wati

NIM. 06071381924042

HALAMAN PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmanirrohim

Segala puji bagi-MU Ya ALLAH Tuhan semesta alam, terimakasih atas segala limpahan berkat, rahmat, dan hidayat-MU kepada hamba sehingga bisa menyelesaikan skripsi ini sebagai salah satu syarat memperoleh derajat sarjana pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sriwijaya. Karya ini saya persembahkan kepada orang-orang yang saya sayangi serta yang senantiasa membantu dan mendukung saya baik secara langsung maupun tidak langsung. Dalam menyelesaikan skripsi ini saya banyak mendapat bantuan bimbingan dan dorongan dari berbagai pihak, untuk itu saya mengucapkan terimakasih banyak kepada :

- Pertama saya ucapkan terimakasih kepada Allah Subhanahu Wa ta'ala atas segala rahmat-Nya yang telah memberikan kesehatan dan kemudahan sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan tepat waktu.
- Untuk kedua orang tua saya yaitu ayahanda Ari Yanto dan ibunda Ummi Nimmah baik dari dukungan berupa materi serta semangat dan juga doa-doa yang dipanjatkan sehingga saya bisa menyelesaikan rentan panjang dalam pendidikan sampai pada titik ini.
- Untuk orang yang telah membantu saya di rumah dalam menginput data yaitu Mastia Yuni Novita, Rumana Nurhaliza, dan Safitri Handayani.
- Untuk dosen pembimbing saya, Ibu Nur Wisma, S.Pd.I., M.Pd., terima kasih banyak atas segala bimbingan, bantuan, yang telah ibu berikan kepada saya, sehingga saya dapat menyusun skripsi ini.
- Untuk dosen-dosen saya di Program studi Bimbingan dan Konseling, Bapak Dr. Yosef, M.A., Bapak Drs. Syarifuddin Gani, M.Si.,Kons., Bapak Sigit Dwi Sucipto, M.Pd., Bapak Dr. Alrefi, M.Pd, Ibu Dra. Rahmi Sofah, M.Pd., Kons, Ibu Ratna Sari Dewi, M.Pd., Ibu Rani Mega Putri, M.Pd., Kons Ibu Nur Wisma, S.Pd.I., M.Pd., Ibu Fadhlina Rozzaqyah, M.Pd., Ibu Silvia AR, M.Pd., Ibu Risma Anita puriani, M.Pd, Almarhuma Ibu Dra. Harlina,

M.Sc. Terimakasih untuk segala ilmu yang telah diberikan selama masa perkuliahan.

- Terimakasih kepa Ibu Yuswanti, S.Pd., M.Pd. selaku kepala sekolah SMP Negeri 14 Palembang
- Tidak lupa tentunya saya mengucapkan terimakasih untuk diri saya sendiri.
- Untuk teman-teman angkatan BK 2019 Palembang, dan bestie saya di bangku perkuliahan.
- Untuk teman saya dari sukamaju geng yang telah mendoakan dan memberikan dukungan untuk saya.
- Untuk teman satu bimbingan yang menjadi tempat untuk saling bertanya mengenai skripsi.
- Dan terakhir untuk Almamater UNSRI tercinta.

MOTTO

"Segala sesuatu yang kita fokuskan akan kita ciptakan. Jadi misalnya, jika kita sungguh-sungguh marah pada perang yang sedang berlangsung, atau pemogokan, atau penderitaan, kita menambah energy padanya. Kita mendorong diri, dan ini hanya menciptakan penolakan."

- Hale Dwoskin

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN	iv
PRAKATA	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN	vii
MOTTO	x
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
ABSTRAK	xv
ABSTRACT	xvi
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah.....	5
1.3 Tujuan Penelitian	5
1.4 Manfaat Penelitian	5
1.4.1 Manfaat Teoritis.....	5
1.4.2 Manfaat Praktis	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
2.1 Kecanduan Game Online	7
2.1.1 Definisi Kecanduan.....	7
2.1.2 Kecanduan Game Online	7
2.1.3 Kecanduan Game Online	7
2.1.4 Faktor-faktor penyebab kecanduan Game Online	8
2.1.5 Ciri-ciri Kecanduan Game Online	9
2.1.6 Jenis-jenis Game Online	10

2.1.7	Aspek-aspek Kecanduan Game Online	11
2.1.8	Dampak Positif Game Online	12
2.1.9	Dampak Negatif Game Online	13
2.2	Kehidupan Sosial Remaja.....	14
2.2.1	Definisi Kehidupan Sosial	14
2.2.2	Definisi Remaja	15
2.2.3	Kehidupan Sosial Yang Baik dan Tidak Baik	15
2.2.4	Ciri-ciri Kehidupan Sosial Remaja	16
2.2.5	Kehidupan Sosial Masa Kini	17
2.2.6	Pertemanan Masa Remaja.....	17
2.2.7	Tugas Perkembangan Masa Remaja	18
2.2.8	Aspek Kehidupan Sosial	19
2.3	Hubungan Kecanduan Game Online Terhadap Kehidupan Sosial Remaja .	19

BAB III METODELOGI PENELITIAN

3.1	Jenis Penelitian.....	21
3.2	Variabel Penelitian	21
3.3	Definisi Operasional Variable.....	21
3.4	Populasi Dan Sampel	22
3.4.1	Populasi	22
3.4.2	Sampel.....	23
3.5	Lokasi Dan Waktu Penelitian.....	25
3.5.1	Lokasi Penelitian	25
3.5.2	Waktu Penelitian	25
3.6	Teknik Pengumpulan Data	25
3.7	Kisi-kisi Instrumen Penelitian.....	26
3.8	Uji Instrumen Penelitian.....	28
3.8.1	Uji Validasi Instrumen Penelitian	28
3.8.2	Uji Realibilitas	29
3.9	Teknik Analisis Data.....	30

3.9.1 Uji Normalitas	31
3.9.2 Uji Linieritas	31
3.9.3 Uji Hipotesis.....	31
3.10 Uji Hipotesis.....	32
3.11 Kriteria Kategorisasi	32
3.11.1 Kategorisasi Game Online dan Kehidupan Sosial Remaja.....	32
3.11.2 Kategorisasi tingkat Koefisien Korelasi.....	33
3.12 Prosedur Penelitian.....	33
3.12.1 Tahap Persiapan	34
3.12.2 Tahap Penelitian.....	34
3.12.3 Tahap Akhir.....	34

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil penelitian.....	35
4.2 Deskripsi Hasil Penelitian	35
4.2.1 Deskripsi Variabel Kecanduan Game Online	36
4.2.2 Deskripsi Variabel Kehidupan Sosial Remaja	38
4.3 Hasil Uji Prasyarat Analisis	39
4.3.1 Uji Normalitas	39
4.3.2 Uji Linieritas	40
4.3.3 Analisis Uji Hipotesis	40
4.4 Pembahasan.....	41
4.5 Keterbatasan Penelitian	44

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan	45
5.2 Saran.....	45
5.2.1 Bagi Orang Tua	45
5.2.2 Bagi Sekolah	45
5.2.3 Bagi Peneliti Selanjutnya	46
5.2.4 Bagi Peserta Didik.....	46

DAFTAR PUSTAKA..... 47

DAFTAR LAMPIRAN..... 50

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Jumlah Populasi.....	22
Tabel 3.2 Format Skor Skala Likert	25
Tabel 3.3 Kisi- kisi skala Kecanduan Game Online.....	26
Tabel 3.4 Kisi-kisi Skala Aspek Kehidupan Sosial	27
Tabel 3.5 Kriteria Realibilitas	29
Tabel 3.6 Tabel Reabilitas Game Online & Kehidupan Sosial remaja	30
Tabel 3.7 Kriteria Kategorisasi.....	32
Tabel 3.8 Pedoman untuk memberikan interpretasi koefisien korelasi.....	33
Tabel 4.1 Hasil Penelitian.....	35
Tabel 4.2 Deskripsi variabel kecanduan game online	37
Tabel 4.3 Deskripsi Variabel kehidupan sosial remaja	38
Tabel 4.4 Hasil Uji normalitas.....	39
Tabel 4.5 Uji linieritas	40
Tabel 4.6 Hasil Korelasi	41

DAFTAR GAMBAR

3.1 Desain Penelitian	21
3.2 Hipotesis Statistik	32
4.1 Kategorisasi Game online.....	37
4.2 Kategorisasi Kehidupan Sosial Remaja.....	49

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Wawancara Guru BK.....	51
Lampiran 2. Usulan Judul	52
Lampiran 3. SK Pembimbing	53
Lampiran 4. SK Validasi Dosen Ahli.....	55
Lampiran 5. SK Izin Penelitian Dari Unsri	56
Lampiran 6. SK Izin Penelitian dari Kesbangpol	57
Lampiran 7. SK Izin dari Dinas Pendidikan Kota Palembang	58
Lampiran 8. SK Sudah Melakukan Penelitian dari SMPN14 Palembang.....	59
Lampiran 9. Kecanduan Game Online dan Kehidupan Sosial Remaja.....	60
Lampiran 10. Lampiran Foto Sekolah.....	64
Lampiran 11. Lampiran Kartu Bimbingan Skripsi	65
Lampiran 12. Uji Realibilitas Menggunakan SPSS.....	66
Lampiran 13. Uji Normalitas dan linearitas menggunakan SPSS	67
Lampiran 14. Dokumentasi Saat Uji Coba.....	68
Lampiran 15. Dokumentasi Saat Penelitian	69

HUBUNGAN KECANDUAN GAME ONLINE TERHADAP KEHIDUPAN SOSIAL REMAJA

ABSTRAK

Perubahan dan perkembangan teknologi semakin hari semakin meningkat. Perkembangan teknologi ini tentunya menimbulkan berbagai macam dampak di lingkungan sehari-hari. Dengan bermain game online secara berlebihan maka anda akan mengalami kecanduan game online yang akan berdampak pada kehidupan sosial. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara kecanduan *game online* dengan kehidupan sosial remaja siswa kelas VIII SMPN 14 Palembang. Penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan metode korelasional dengan melibatkan 76 sampel dari 323 populasi dengan menggunakan teknik *simple random sampling*. Penelitian ini menggunakan metode pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan skala likert yang terdiri dari 29 item instrument *game online* dan 15 item kehidupan sosial remaja yang disebarakan secara langsung. Hasil analisis didapatkan hasil kecanduan *game online* peserta didik kelas VIII SMPN 14 Palembang berada pada pada kategori sedang dengan persentase 36% dan kehidupan sosial peserta didik kelas VIII SMPN 14 Palembang berada pada pada kategori tinggi dengan persentase 33%. Maka kesimpulannya adalah hasil uji hipotesis yang dilakukan dengan uji *pearson product moment* didapatkan nilai koefisien korelasi sebesar 0,234 pada taraf signifikan 0,05 maka diperoleh $r_{hitung} > r_{tabel}$ ($0,234 > 0,222$) maka terdapat hubungan positif antara kedua variabel dengan tingkat hubungan rendah, yang artinya uji hipotesis H_1 diterima dan H_0 ditolak. Karena terdapat hubungan antara dua variabel game online dan kehidupan sosial remaja secara positif yang artinya kedua variable tersebut bergerak dalam arah yang sama. Dan juga hasil dari uji hipotesis yang telah dilakukan juga menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang negatif antara pecandu game online terhadap kehidupan sosial remaja yang ada di SMP Negeri 14 Palembang. Dan terdapat saran dari hasil penelitian yaitu bagi pihak sekolah juga hendaknya memberikan peringatan yang lebih tegas lagi, Dan untuk peserta didik hendaknya membangun kehidupan sosial yang baik terhadap lingkungan dan membatasi dalam bermain game online.

Kata Kunci : *Game online, kehidupan sosial remaja*

**THE RELATIONSHIP OF ONLINE GAME ADDICTION TO
ADOLESCENT SOCIAL LIFE**

ABSTRACT

Technological changes and developments are increasing day by day. This technological development certainly causes various kinds of impacts in the everyday environment. By playing online games excessively, you will experience online game addiction which will have an impact on social life. This study aims to determine the relationship between addiction *sgame online* with the social life of class VIII students of SMPN 14 Palembang. This research is a quantitative research with a correlational method involving 76 samples from 323 populations using the technique *simple random sampling*. This study uses data collection methods carried out using a Likert scale consisting of 29 instrument items *sgame online* and 24 items of adolescent social life directly distributed. The results of the analysis obtained the results of addiction *game online* class VIII students of SMPN 14 Palembang are in the medium category with a percentage of 36% and the social life of class VIII students of SMPN 14 Palembang is in the high category with a percentage of 33%. So in conclusion the results of the hypothesis testing were carried out by testing *pearson product moment* obtained a correlation coefficient value of 0.234 at a significant level of 0.05, then $r_{\text{count}} > r_{\text{table}}$ (0.234 > 0.222) then there is a positive relationship between the two variables with a low level of relationship, which means hypothesis test H_1 accepted and H_0 rejected. Because there is a positive relationship between the two online game variables and the social life of adolescents, which means that the two variables move in the same direction. And also the results of the hypothesis testing that has been done also show that there is a negative relationship between online game addicts and the social life of teenagers in junior high schools in Palembang. And also the results of the hypothesis testing that has been carried out also show that there is a negative relationship between online game addicts and the social life of teenagers at SMP Negeri 14 Palembang. And there are suggestions from the research results, namely for the school to also encourage giving even stricter warnings, and for students to build a social life that is good for the environment and limits playing online games.

Keywords: *Online games, social life of teenagers*

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Semakin banyak perubahan dan kemajuan teknologi sekarang memang akan semakin meningkat jauh. Ada dampak positif namun banyak pula dampak negatif yang ada dalam perkembangan teknologi tersebut. Dalam perkembangan teknologi tersebut individu yang bisa memilih mana yang harus diikuti ataupun dikurangi. Teknologi yang berkembang pesat ini juga sudah masuk pada *game online*. Saat ini banyak sekali *game online* yang tersedia, bahkan *game online* ini sangat mudah diakses dari berbagai macam kalangan mulai dari anak-anak, remaja, hingga dewasa. Dan jika individu bermain *game online* secara terus menerus tanpa memperdulikan waktu dan dirinya sendiri hingga tidak memperdulikan kehidupan sosialnya, maka seorang individu tersebut akan mengalami kecanduan *game online* dan akan bersifat lebih individualisme. Hal ini didukung oleh Griffith Pemain yang mengalami kecanduan akan merasa tidak ada lagi hal yang harus dilakukan selain bermain *game*, selain itu banyak kerugian yang akan dirasakan oleh pemainnya seperti lalai dalam kehidupannya.

Menurut Kurniasari (Ulya et al., 2021) *game* menjadi salah satu budaya dan kegiatan keseharian masyarakat. Budaya bermain *game* menjadi gaya hidup yang banyak digemari oleh masyarakat terutama generasi muda bahkan anak-anak di usia sekolah dasar, baik di daerah pedesaan atau perkotaan. Permainan yang dilakukan secara *online* ini terdapat banyak peminat, kemudahan akses yang didapatkan pada tawaran bermain juga menarik perhatian dalam memperolehnya sehingga semakin meningkatkan jumlah orang yang tertarik untuk memainkannya.

Definisi *game online* menurut Kim dkk (Kustiawan 2019) *game* atau permainan dimana banyak orang yang dapat bermain pada waktu yang sama dengan melalui jaringan komunikasi online. Artinya dalam proses bermain *game online* dibutuhkan juga koneksi internet yang stabil dalam proses bermain, serta membutuhkan waktu bermain yang sama dengan lawan ketika *game online* sedang berlangsung.

Dengan seseorang yang bermain *game online* secara terus-menerus maka seseorang tersebut akan mengalami yang namanya kecanduan pada permainan *online* yang nantinya bisa berdampak pada kehidupan sosial. Adanya kecanduan *game online* ini juga dibuktikan dengan meningkatnya jumlah pengguna *game online* menurut perusahaan Verizon CNN Indonesia (dalam Abdi & Karneli, 2020) persentase pengguna *game online* selama *pandemic* virus corona yang mengalami peningkatan yang signifikan. Verizon mencatat pengguna *game online* meningkat 75 persen selama jam sibuk. Menurut Verizon, kenaikan ini disebabkan oleh ratusan juta orang yang diminta untuk tinggal di dalam untuk menghentikan penyebaran Covid-19. Akibatnya, banyak orang memutuskan untuk bermain *game* ketika mereka memiliki waktu luang di rumah. Ini adalah apa yang mendorong pertumbuhan perjudian online di berbagai demografi, terutama di kalangan remaja.

Game merupakan aktivitas yang dilakukan individu untuk mencari hiburan dan kesenangan. Kebiasaan bermain pada individu inilah yang menyebabkan munculnya fenomena kecanduan bermain *game online*. Hal ini dipertegas dengan adanya data jumlah *gamer* di Indonesia Menurut Sapto & Dina dalam (Saputra, 2020) dengan angka 52 juta pengguna aktif *game online*, Indonesia menduduki peringkat ke-17 dunia sebagai pengguna aktif dan telah menyumbangkan setidaknya Rp. 8,7 triliun pada tahun 2019.

Di masa sekarang *game online* banyak di akses oleh usia remaja awal hingga remaja akhir dari rentang usia 12-21 tahun. Remaja menjadi salah satu target untuk mempopulerkan banyaknya *game online* yang ada saat ini. Banyak remaja yang merasakan buruknya interaksi sosial sehingga hal ini akan mempengaruhi hubungan kehidupan sosial remaja akibat kecanduan *game online*, karna remaja tersebut merasa bahwa sekarang *game online* merupakan rutinitas wajib yang harus dilakukan setiap harinya. Remaja yang mengalami kecanduan *game online* akan merasa bahwa dirinya selalu ingin bermain *game online* di setiap saat. Kemudahan mengakses *game online* membuatnya lebih mudah bagi remaja untuk memilih berbagai jenis *game online* sesuai dengan apa yang mereka inginkan dan sesuai dengan permainan yang mereka gunakan.

Remaja menghadapi berbagai lingkungan, bukan saja bergaul dengan berbagai kelompok usia. Menurut DeBrun (Saputro, 2018) mendefinisikan remaja sebagai periode pertumbuhan antara masa kanak-kanak dan dewasa. Remaja yang mengalami kecanduan *game online* akan berubah kepribadiannya menjadi lebih individualisme. Karena adanya sikap individualisme satu sama lain ini maka akan menimbulkan kehidupan sosial yang buruk bagi remaja kurangnya sosialisasi, kepedulian, dan komunikasi antara teman sebaya. Padahal manusia sebagai makhluk sosial, sangat membutuhkan kehidupan satu sama lain untuk saling memahami, saling tolong menolong dan juga sebagai kepentingan bersosialisasi.

Saat ini banyak remaja yang tidak terlalu memperdulikan kehidupan sosial dikarenakan terlalu fokus pada *game online* padahal kehidupan sosial remaja sangatlah penting, dengan adanya hubungan yang baik dengan teman sebaya maka akan menciptakan lingkungan yang baik dan juga lingkungan yang produktif, sebaliknya apabila kehidupan sosial remaja tidak berjalan dengan baik maka akan menimbulkan dampak yang buruk seperti timbulnya rasa individualisme dan tidak peduli satu sama lain. Hal ini juga dipertegas dengan pendapat Cut Rosi (2017) menjelaskan bahwa *game online* termasuk jenis permainan atau hiburan. Sebab subyek mendapatkan kesenangan dari aktivitas yang dilakukan oleh orang lain. Selain itu pemain hanya mengeluarkan energi dan kemudahan bermain melalui *smartphone*. Akibat dari *game online* adalah tidak ada rasa bermain dengan anak lainnya, dan merasa tidak peduli terhadap sekitar karena sudah fokus terhadap *game* tersebut.

Kehidupan sosial yang dikemukakan oleh Anggraeni dan Hendrizal (2018) adalah kehidupan yang di dalamnya terdapat unsur-unsur sosial/kemasyarakatan. Kehidupan sosial yang menjadi buruk inipun memang benar adanya yang didukung oleh para ahli berikut ini. Menurut Suryanegara, Suprajaka, & Nahib, (Chaidirman et al., 2019). Perubahan sosial masyarakat yang terjadi diantaranya pergeseran pola hidup ditandai dengan hilangnya jiwa sosial, penghormatan antar sesama menjadi masyarakat yang kurang peduli serta individual yang rawan konflik.

Hal tersebut didukung oleh penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Novrialdy (2019) didapatkan hasil bahwa kurangnya keterampilan dalam kehidupan sosial mengakibatkan pemain *game online* ataupun remaja merasa tidak

nyaman untuk berbaur dengan teman-temannya secara langsung di lingkungan. Dalam pola pikir remaja yang masih labil dan tidak percaya diri, remaja membutuhkan perhatian dan empati dari lingkungan terkecil seperti keluarga untuk membentuk pola kehidupan sosial remaja secara baik.

Berdasarkan hasil wawancara yang diperoleh bersama dengan guru Bimbingan Konseling SMP NEGERI 14 Palembang pada tanggal 12 september 2022, menyatakan bahwa memang terdapat hubungan yang terjadi antara kecanduan *game online* dengan kehidupan sosial remaja yang terjadi oleh para siswa. Walaupun para siswa sudah mengetahui dampak negatif dari bermain *game online* yang berlebihan. Sekolah tersebut juga tidak memiliki layanan klasikal, tetapi siswa mengetahui dampak tersebut dari kegiatan penyuluhan yang dilakukan oleh guru BK mengenai dampak negatif yang disampaikan oleh guru BK.

Guru Bimbingan Konseling juga menyebutkan adanya perilaku kecanduan *game online*, seperti tidak fokus dalam menyimak pelajaran di kelas. Secara kehidupan sosial remaja yang mengalami kecanduan *game online* pada sekolah tersebut menurut guru BK juga sangat terlihat pada perilaku komunikasi teman sebaya yang lebih fokus *game online* masing masing sehingga mengalami perilaku individualisme dan saling menyendiri . Perilaku ini tentunya merupakan salah satu dampak negatif dari perilaku bermain *game online* yang berlebihan, karna hal tersebut bisa mempersempit pola kehidupan sosial antara remaja untuk saling bersosialisasi dengan kehidupan sosial dan juga teman sebaya. Akibat perilaku kurangnya komunikasi juga menimbulkan interaksi yang tidak baik seperti adanya perkelahian akibat sama-sama terlibat dalam bermain *game online* karna adanya rasa ketersinggungan satu sama lain.

Berdasarkan uraian di atas mengenai kecanduan *game online* yang terdapat di sekolah tersebut, penulis tertarik mengkaji lebih dalam mengenai fenomena kecanduan *game online* terhadap kehidupan sosial remaja. Dimana, remaja lebih memprioritaskan bermain *game online* daripada melakukan aktivitas lainnya seperti menjalin kehidupan sosial yang baik antara teman-teman di lingkungannya.

1.2 RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan uraian di atas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah, Bagaimana hubungan antara kecanduan *game online* terhadap kehidupan sosial remaja di SMP Negeri 14 Palembang ?

1.3 TUJUAN PENELITIAN

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana hubungan antara kecanduan *game online* terhadap kehidupan sosial remaja pada siswa/siswi SMP Negeri 14 Palembang.

1.4 MANFAAT PENELITIAN

1.4.1 Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah ilmu pengetahuan dan wawasan perkembangan ilmu pendidikan didalam bidang bimbingan konseling khususnya mengenai Hubungan Kecanduan *Game Online* Terhadap Kehidupan Sosial Remaja di SMPN 14 Palembang.

1.4.2 Manfaat Praktis

1. Bagi orang tua

Serta memberikan informasi kepada orang tua terkait kecanduan *game online* terhadap kehidupan sosial remaja.

2. Bagi sekolah

Untuk sekolah dapat menjadi acuan untuk menyusun metode pembelajaran yang menarik bagi para siswa, sehingga fokus dalam belajar tanpa adanya keinginan untuk bermain *hand phone*.

3. Bagi peneliti selanjutnya

Untuk meneliti variable yang lebih luas terutama mengenai hubungan kecanduan *game online* terhadap kehidupan sosial remaja. Dan juga bisa menghubungkan variable kecanduan *game online* ini dengan variable lain contohnya seperti kehidupan teman sebaya maupun hubungan terhadap pola asuh keluarga.

4. Bagi peserta didik

Peserta didik dapat menambah ilmu dan pengetahuan terkait pencegahan dari kecanduan *game online* di kehidupan sosial.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdi, S., & Karneli, Y. (2020). Kecanduan Game Online: Penanganannya dalam Konseling individual *Guidance*, 17(02),9-20. <https://doi.org/10.34005/guidance.v17i02.1166>
- Arikunto. (2010). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta:Rineka Cipta.
- Anggraeni, A., & Hendrizal, H. (2018). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Kehidupan Sosial Para Siswa SMA. *Pelita Bangsa Pelestari Pancasila*, 13(1), 64-76.
- Anjasari, E. A., Srinadi, G. A. M., & Nilakusmawati, D. P. E. (2020). Hubungan Kecanduan Bermain Game Online Terhadap. *E-Jurnal Matematika*, 9(3), 177–181.
- Ayu, N. Z. (2019). Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Penyesuaian Sosial Pada Remaja (Doctoral Dissertation, Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau).
- Akbar, H. (2020). Penyuluhan Dampak Perilaku Kecanduan Game Online Terhadap Kesehatan Remaja di SMA Negeri 1 Kotamobagu. *Community Engagement and Emergence Journal (CEEJ)*, 1(2), 42-47.
- Bimantara, T., & Asri, S. D. (2020). Pembuatan Game Puzzle Online Dengan Prinsip Kooperatif Berbasis Android. *Rabit : Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi Univrab*, 5(1), 20–33. <https://doi.org/10.36341/rabit.v5i1.809>
- Chaidirman, C., Indriastuti, D., & Narmi, N. (2019). Fenomena Kecanduan Penggunaan Gawai (Gadget) pada Kalangan Remaja Suku Bajo. *Holistic Nursing and Health Science*, 2(2), 33–41. <https://doi.org/10.14710/hnhs.2.2.2019.33-41>
- Diananda, A. (2019). Psikologi Remaja Dan Permasalahannya. *Journal ISTIGHNA*, 1(1), 116–133. <https://doi.org/10.33853/istighna.v1i1.20>
- Gultom, Fransiskus . dkk (2021). *Metodologi Penelitian Kuantitatif* . Malang: CV Literasi Nusantara Abadi.
- Griffiths, M. D., & Davies, M. N. O. (2005). Does video game addiction exist. *Handbook of Computer Game Studies*, 359–373. http://www.isfe.eu/sites/isfe.eu/files/vg_addiction_chapter_2005.pdf
- Haidar, G., & Apsari, N. C. (2020). Pornografi Pada Kalangan Remaja. *Prosiding Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 7(1), 136. <https://doi.org/10.24198/jppm.v7i1.27452>
- Hening, A., Santoso, A., Andoyo, A., & Ardana, Y. (2021). Sosialisasi dampak positif dan negatif game online bagi anak sekolah dasar. *Jurnal PkM Pemberdayaan Masyarakat*, 2(3), 89–95. <http://www.jurnalpkmpemberdayaan.com/index.php/PkMLP3K/article/view/33>
- Hariani, F., Arbaini, W., & Putri, D. P. (2020). Tingkat Pendidikan Orang Tua : Antar Motivasi Belajar Dan Kebiasaan Bermain Game Online. *Ta'dibuna: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 3(1), 71. <https://doi.org/10.30659/jpai.3.1.71-90>

- Irawan, S., & Siska W., Di. (2021). Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Kecanduan Game Online Peserta Didik. *Jurnal Konseling Gusjigang*, 7(1), 9–19.
- Jahja, Yudrik. 2011. *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Junaidi, R., Susanti, F., Tinggi, S., Eknomi, I., & Kbp, ". (2017). Pengaruh Gaya Kepemimpinan Dan Budaya Organisasi Terhadap Kinerja Pegawai Pada Uptd Baltekkomdik Dinas Pendidikan Provinsi Sumatera Barat. *Jurnal Manajemen Dan Informasi*, 2(3), 13.
- Karlina, L. (2020). Fenomena Terjadinya Kenakalan Remaja. *Edukasi Nonformal*, 1(2), 147–158. <https://ummaspul.e-journal.id/JENFOL/article/view/434>
- Kustiawan, Andri Arif dan Andy Widhiya Bayu Utomo. 2019. *Jangan Suka Game Online Pengaruh Game Online Dan Tindakan Pencegahan*. Jawa Timur: CV AE Media Grafika.
- Komaini, A., & Sukma, F. F. (2019). Pengembangan Instrumen Tendangan Dollyo Chagi berbasis Sensor. *Jurnal MensSana*, 4(2), 186. <https://doi.org/10.24036/jm.v4i2.114>
- Krisna Hadi Syahputra, Tyas Martika Anggriana, & Asroful Kadafi. (2022). Konflik Interpersonal Pecandu Game Online Pada Siswa di SMAN 1 Sampung Kabupaten Ponorogo Tahun ajaran 2021/2022. *Psychiatry Nursing Journal (Jurnal Keperawatan Jiwa)*, 1, 587–594.
- Menggitt Carolyn. (2013). *Memahami Perkembangan Anak*. Jakarta : Indeks
- Nursyifa, F. I., Widiyanti, E., & Herliani, Y. K. (2020). Gangguan Tidur Mahasiswa Fakultas Keperawatan Universitas Padjajaran Yang Mengalami Kecanduan Game Online. *Jurnal Keperawatan*, VIII(1), 32–41.
- Novrialdy, E. (2019). Kecanduan game online pada remaja: Dampak dan pencegahannya. *Buletin Psikologi*, 27(2), 148-158.
- Oslan, Y., & Kristanto, H. (2021). Analisis Kualitas ssat.ukdw.ac.id dengan Metode Pendekatan Webqual 4.0. *Juisi*, 07(01), 1–10. <https://journal.uc.ac.id/index.php/JUISI/article/view/2092>
- Pira, P., Damiri, D. S., & Tanod, M. J. (2022). Upaya Meminimalisir Kecanduan Game Online Dengan Pendekatan Konseling Kelompok Melalui Teknik Self Management Pada Siswa Kelas Viii Smp Dwipa Karya Mandiri Tahun Pelajaran 2022/2023. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Bimbingan Konseling (Jimbk)*, 4(1), 1-11.
- Putri, N. K., Dhian P, I. Y., & Ariyanto, R. D. (2021). *Studi Kecanduan Game Online Dan Komunikasi Interpersonal Siswa Di Sman 4 Kota Kediri* (Doctoral dissertation, Universitas Nusantara PGRI Kediri).
- Rollings, Andrew; Ernest Adams. (2006). *Fundamentals of Game Design*. Prentice Hall.
- Santoso, Y. R. D. (2016). Hubungan Kecanduan Game Online Dota 2 terhadap Penyesuaian Sosial pada Remaja. Program Studi Psikologi FPSI-UKSW. Retrieved from <http://repository.uksw.edu/handle/123456789/13126>
- Santoso, Y. R. D., & Purnomo, J. T. (2017). Hubungan Kecanduan Game Online Terhadap Penyesuaian Sosial Pada Remaja. *Humaniora*, 4(1), 27–44.
- Saputro, K. Z. (2018). Memahami Ciri dan Tugas Perkembangan Masa Remaja. *Aplikasia*:

Jurnal Aplikasi Ilmu-Ilmu Agama, 17(1), 25.
<https://doi.org/10.14421/aplikasia.v17i1.1362>

Saputra, T. A. (2020). *Jurnal Bimbingan dan Konseling. Bentuk Kecemasan Dan Resiliensi Mahasiswa Pascasarjana Aceh-Yogyakarta Dalam Menghadapi Pandemi Covid-19*, 6(1), 55–61.

Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung : Alfabeta

Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kuantitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.

Sugiono, N. (2020). Uji Validitas dan Reliabilitas Alat Ukur SG PostureEvaluation. *Jurnal Keterampilan Fisik*, 5(1), 55–61.

Ulya, L., Sucipto, S., & Fathurohman, I. (2021). Analisis Kecanduan Game Online Terhadap Kepribadian Sosial Anak. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*,7(3), 1112–1119.
<https://doi.org/10.31949/educatio.v7i3.1347>

