

**PERILAKU SOSIAL SISWA YANG TERINDIKASI
KECANDUAN *GAME ONLINE* DI SMA
NEGERI 6 PRABUMULIH**

SKRIPSI

Oleh

Noviana Azizah

NIM : 06071181924010

Program Studi Pendidikan Bimbingan dan Konseling



FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS SRIWIJAYA

TAHUN 2023

**PERILAKU SOSIAL SISWA YANG TERINDIKASI
KECANDUAN *GAME ONLINE* DI SMA
NEGERI 6 PRABUMULIH**

SKRIPSI

Oleh

Noviana Azizah

NIM : 06071181924010

Program Studi Bimbingan dan Konseling

Mengesahkan :

Koordinator Program Studi

Dosen Pembimbing



Fadhlina Rozzaqyah, M.Pd
NIP. 199301252019032017



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



**PERILAKU SOSIAL SISWA YANG TERINDIKASI
KECANDUAN GAME ONLINE DI SMA
NEGERI 6 PRABUMULIH**

SKRIPSI

Oleh

Noviana Azizah

NIM : 06071181924010

Program Studi Bimbingan dan Konseling

Telah diajukan dan lulus pada

Hari : Jumat

Tanggal : 05 April 2023

TIM PENGUJI

- 1. Ketua : Nur Wisma, S.Pd.L, M.Pd**
- 2. Anggota : Sigit Dwi Sucipto, M.Pd**

()
()



Indralaya, 05 April 2023
Mengetahui,
Koordinator Program Studi



Fadhlina Rozzaqyah, M.Pd
NIP. 199301252019032017

PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Noviana Azizah

NIM : 06071181924010

Program Studi : Bimbingan dan Konseling

Menyatakan dengan sungguh-sungguh bahwa skripsi yang berjudul "Perilaku Sosial Siswa yang Terindikasi Kecanduan *Game Online* di SMA Negeri 6 Prabumulih" adalah benar karya saya sendiri dan tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia No. 17 Tahun 2010 tentang Pencegahan dan Penanggulangan Plagiat di Perguruan Tinggi. Apabila di kemudian hari, ada pelanggaran yang ditemukan dalam skripsi ini dan/atau ada pengaduan pihak lain terhadap keaslian karya saya ini, saya bersedia menanggung sanksi yang dijatuhkan kepada saya.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sungguh-sungguh tanpa ada paksaan dari pihak manapun.

Indralaya, 05 April 2023

Yang membuat pernyataan

The image shows a handwritten signature in black ink over a rectangular official stamp. The stamp contains the text 'METERA TEMPEL' and a unique identification number 'D2EAKX420435074'. To the left of the stamp is a vertical barcode-like graphic.

Noviana Azizah

NIM. 06071181924010

PRAKATA

Skripsi dengan judul “Perilaku Sosial Siswa yang Terindikasi Kecanduan *Game Online* di SMA Negeri 6 Prabumulih” disusun untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Program Studi Pendidikan Bimbingan dan Konseling, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sriwijaya. Dalam penulisan dan penyelesaian skripsi ini, penulis telah menerima banyak bantuan dari berbagai pihak.

Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada Ibu Nur Wisma, M.Pd, selaku dosen pembimbing atas segala bimbingan dan arahan yang telah diberikan dalam penulisan skripsi ini, penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Bapak Dr. Hartono, M.A., Dekan FKIP Unsri, Ibu Prof. Dr. Sri Sumarni., Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan, dan Ibu Fadhlina Rozzaqyah, M.Pd., Koordinator Program Studi Bimbingan dan Konseling yang telah memberikan kemudahan dalam pengurusan administrasi selama penulisan skripsi ini. Ucapan terima kasih untuk seluruh dosen program studi bimbingan dan konseling yang telah memberikan ilmu pengetahuan dan bimbingan selama masa perkuliahan, dan terima kasih juga kepada Bapak/Ibu penguji yang telah memberikan sejumlah saran dan untuk perbaikan skripsi ini. Lebih lanjut penulis juga mengucapkan terima kasih kepada kedua orangtua, keluarga, dan juga teman-teman penulis yang telah memberikan dukungan dan semangat selama penulis mengikuti pendidikan.

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

Indralaya, 28 Maret 2023
Penulis



Noviana Azizah
NIM. 06071181924010

HALAMAN PERSEMBAHAN

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadiran Allah *Subhanahu Wata'ala*, karena berkat dan rahmat-Nya, penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik dan tepat waktu. Shalawat dan salam selalu tercurahkan kepada suri tauladan umat manusia baginda *Rasulullah Shallahu Alaihi Wassalam*, dan semoga kelak kita semua mendapatkan syafaatnya di yaumul akhir nanti. Aamiin.

Skripsi ini penulis persembahkan untuk:

- Kedua orangtua yang saya cinta, sayang, dan banggakan yaitu Misno Hambali dan Muchairani Novita, S.Pd.I. Terimakasih atas segala perjuangan, cinta, dan kasih sayangnya dalam membesarkan dan memberikan jasa yang tak terhitung banyaknya. Semoga saya dapat menjadi kebanggaan dan kesuksesan keluarga.
- Adik-adikku Muhammad Adam Firdaus dan Muhammad Ridwan Assiddiq yang telah memberikan semangat dan motivasi dalam pengerjaan skripsi ini agar selesai tepat waktu.
- Almarhumah nenek Puspawaty dan Almarhum atok Sofyan Lubis yang saya cinta, sayang, dan banggakan, terimakasih sudah menjadi *support system* dan penguat saya selama menjalani hidup.
- Bulek Suhaila Putri, S.E., Muhammad Arsyah Fadil, dan Faaz yang telah banyak memberikan bantuan, semangat, dan motivasi kepada saya, semoga Allah melipat gandakan kebaikan kalian.
- Dosen Pembimbing Akademik yaitu Bapak Sigit Dwi Sucipto, M.Pd. Terimakasih atas bimbingan dan arahan yang telah diberikan kepada saya sehingga saya dapat menyelesaikan perkuliahan dengan baik.
- Dosen Pembimbing Skripsi yaitu Ibu Nur Wisma, M.Pd. Terimakasih atas bimbingan, arahan, motivasi, dan saran yang telah diberikan sehingga saya dapat mengerjakan dan menyelesaikan skripsi dengan baik.
- Seluruh Dosen Program Studi Bimbingan dan Konseling FKIP Universitas Sriwijaya yaitu Almarhumah Ibu Dra. Harlina, M.Sc, Ibu Dra. Rahmi Sofah,

M.Pd., Kons., Bapak Dr. Yosef, M.A., Ibu Rani Mega Putri, M.Pd., Kons., Bapak Dr. Alrefi M.Pd., Ibu Fadhlina Rozzaqyah, M.Pd., Ibu Risma Anita Puriani, M.Pd., Ibu Ratna Sari Dewi, M.Pd., dan Ibu Silvia AR, M.Pd. Serta admin Program Studi Bimbingan dan Konseling yaitu Ibu Riansih Dekyan. Terimakasih Bapak/Ibu atas segala dedikasi yang diberikan selama mengikuti bangku perkuliahan, semoga Bapak/Ibu diberikan kesehatan dan ilmu yang diberikan menjadi amal jariyah di hari akhir kelak.

- Segenap guru, karyawan, dan siswa/I di SMA Negeri 6 Prabumulih yang telah memberikan kesempatan dan memfasilitasi saya selama melakukan penelitian sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini dengan lancar.
- Teman hidupku yang begitu baik dan simpatik yaitu Muhammad Wirangga. Terimakasih atas dukungan, kebaikan, perhatian, dan bantuan yang diberikan selama saya menyusun skripsi ini.
- Sahabat MACIA yaitu Melga Lusiana Permatasari, Cantika Dewi, Imelda Rasuani, dan Muhammad Agung Nurullah, S.Pd. Terimakasih telah memberikan dukungan, motivasi, dan mengukir cerita manis selama menjalani perkuliahan di perantauan, kalian sangat berarti.
- Teman seperjuangan saya yaitu Elda Ariani. Terimakasih atas dukungan, hiburan, dan bantuannya selama saya menyelesaikan drama perskripsian ini.
- Sahabat dari kecil yaitu Ayi, Nibun, Rara, Neefha, Tomoy, dan Jiah. Terimakasih atas dukungan, bantuan, dan semangat yang diberikan sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini dengan cepat.
- Terakhir, saya mengucapkan terimakasih banyak kepada semua pihak yang terlibat dalam perjalanan pendidikan saya, mohon maaf belum bisa disebutkan satu per satu namanya. Semoga Allah *Subhanahu Wata'ala* hadiahkan setiap kebaikan yang telah diberikan dengan pahala dan ganjaran yang berlipat ganda.

MOTTO HIDUP

“Allah tidak membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya.”

(Al-Baqarah : 286)

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN.....	iii
PERNYATAAN.....	iv
PRAKATA.....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
ABSTRAK.....	xiv
ABSTRACT.....	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	4
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.....	7
2.1 Perilaku Sosial.....	7
2.1.1 Pengertian Perilaku Sosial	7
2.1.2 Faktor-Faktor Pembentuk Perilaku Sosial	7
2.1.3 Bentuk dan Jenis Perilaku Sosial	8

2.1.4	Proposisi Perilaku Sosial	11
2.2	Remaja.....	12
2.2.1	Pengertian Remaja	12
2.2.2	Karakteristik Perkembangan Sosial Remaja.....	12
2.3	<i>Game Online</i>	14
2.3.1	Pengertian <i>Game Online</i>	14
2.3.2	Jenis-jenis <i>Game Online</i>	14
2.3.3	Perbedaan <i>Game Online</i> dan <i>Game Offline</i>	16
2.3.4	Dampak <i>Game Online</i>	17
2.4	Kecanduan	18
2.4.1	Pengertian Kecanduan	18
2.4.2	Kecanduan <i>Game Online</i>	19
2.4.3	Durasi Kecanduan <i>Game Online</i>	19
2.4.4	Ciri-Ciri Kecanduan <i>Game Online</i>	19
2.4.5	Faktor Penyebab Utama Kecanduan <i>Game Online</i>	20
BAB III METODE PENELITIAN		22
3.1	Jenis dan Desain Penelitian	22
3.2	Variabel Penelitian	22
3.3	Lokasi dan Waktu Penelitian.....	23
3.3.1	Lokasi Penelitian.....	23
3.3.2	Waktu Penelitian.....	23
3.4	Populasi dan Sampel	23
3.4.1	Populasi.....	23
3.4.2	Sampel	23
3.5	Teknik Pengumpulan Data	25

3.6 Definisi Operasional Variabel	26
3.7 Instrumen Penelitian	26
3.7.1 Kisi-Kisi Skala Instrumen.....	27
3.8 Pengujian Instrumen.....	28
3.8.1 Uji Validitas	28
3.8.2 Uji Reliabilitas	31
3.9 Teknik Analisis Data	32
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	33
4.1 Hasil Penelitian.....	33
4.1.1 Tingkat Perilaku Sosial Siswa Kelas XI SMA Negeri 6 Prabumulih yang Terindikasi Kecanduan <i>Game Online</i>	33
4.1.2 Analisis Aspek-aspek Perilaku Sosial Siswa Kelas XI SMA Negeri 6 Prabumulih yang Terindikasi Kecanduan <i>Game Online</i>	34
4.2 Pembahasan	38
4.3 Keterbatasan Penelitian	43
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	44
5.1 Kesimpulan.....	44
5.2 Saran	44
5.2.1 Bagi Orangtua.....	44
5.2.2 Bagi Siswa	44
5.2.3 Bagi Guru.....	45
5.2.4 Bagi Penelitian Selanjutnya	45
DAFTAR PUSTAKA	46
LAMPIRAN.....	49

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Daftar Jumlah Populasi Siswa Kelas XI	23
Tabel 3. 2 Kisi-Kisi Skala Kecanduan Game Online.....	24
Tabel 3. 3 Kategorisasi Tingkat Kecanduan Game Online.....	25
Tabel 3. 4 Format Skor Skala Likert.....	26
Tabel 3. 5 Kisi-Kisi Skala Perilaku Sosial (Sebelum diuji coba)	27
Tabel 3. 6 Tabulasi Hasil Uji Validitas Instrumen.....	29
Tabel 3. 7 Kisi-kisi Skala Perilaku Sosial (Sesudah diuji coba)	30
Tabel 3. 8 Tabulasi Hasil Uji Reliabilitas Instrumen.....	31
Tabel 4. 1 Persentase Tingkat yang Terindikasi Kecanduan <i>Game Online</i>	33
Tabel 4. 2 Analisis Aspek-aspek yang Terindikasi Kecanduan <i>Game Online</i>	34
Tabel 4. 3 Kategorisasi Aspek Kecenderungan Perilaku Peran.....	35
Tabel 4. 4 Kategorisasi Aspek Kecenderungan Perilaku dalam hubungan sosial	36
Tabel 4. 5 Kategorisasi Aspek Kecenderungan Perilaku Ekspresif.....	37

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4. 1 Diagram Kategorisasi Aspek Kecenderungan Perilaku Peran	38
Gambar 4. 2 Diagram Kategorisasi Aspek Kecenderungan Perilaku dalam Hubungan Sosial	39
Gambar 4. 3 Diagram Kategorisasi Aspek Kecenderungan Perilaku Ekspresif ...	40

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Usul Judul Penelitian	50
Lampiran 2 Dokumentasi Studi Pendahuluan	51
Lampiran 3 Data Mini Survey Hasil Wawancara	54
Lampiran 4 SK Pembimbing.....	56
Lampiran 5 Instrumen Penelitian SebelumValidasi.....	57
Lampiran 6 Validasi Instrumen Penelitian dengan Ahli	64
Lampiran 7 SK Penelitian	73
Lampiran 8 Surat Izin Penelitian dari Dinas Pendidikan Provinsi Sumsel	74
Lampiran 9 Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian	75
Lampiran 10 Data Aspek Kecanduan Game Online	76
Lampiran 11 Tabulasi Hasil Uji Validasi Instrumen	84
Lampiran 12 Uji Reliabilitas Kuesioner Perilaku Sosial	85
Lampiran 13 Kuesioner Perilaku Sosial.....	87
Lampiran 14 Dokumentasi Penelitian	90
Lampiran 15 Tabulasi Data Hasil Penelitian.....	91
Lampiran 16 Tabulasi Persentase Kuesioner Perilaku Sosial Per-Aspek	92
Lampiran 17 Kartu Bimbingan Skripsi	93
Lampiran 18 Kartu Bebas Pustaka Perpustakaan FKIP Unsri	94
Lampiran 19 Kartu Bebas Pustaka Perpustakaan Unsri.....	95
Lampiran 20 Kartu Bebas Laboratorium BK Unsri.....	96
Lampiran 21 Persetujuan Seminar Proposal	97
Lampiran 22 Persetujuan Review Skripsi	98
Lampiran 23 Persetujuan Ujian Skripsi	99
Lampiran 24 Hasil Plagiarisme	100

ABSTRAK

Perkembangan zaman pada era milenium saat ini diiringi dengan kecanggihan-kecanggihan teknologi yang dapat mempengaruhi perilaku sosial siswa, salah satu diantaranya adalah penggunaan *game online* secara berlebihan yang dapat menyebabkan munculnya perilaku sosial negatif pada siswa terutama pada perilaku dalam hubungan sosial baik di sekolah maupun di rumah. Penelitian ini bertujuan untuk memberikan gambaran mengenai tingkat perilaku sosial siswa kelas XI SMA Negeri 6 Prabumulih yang terindikasi kecanduan *game online*. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode deskriptif. Populasi dalam penelitian ini sebanyak 263 siswa kelas XI dan sampel yang digunakan sebanyak 30 siswa yang terindikasi kecanduan *game online* dengan teknik *purposive sampling*. Data dalam penelitian ini dikumpulkan menggunakan kuesioner perilaku sosial dengan jenis skala *likert* melalui *google form*. Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan rumus persentase. Berdasarkan hasil penelitian mengenai tingkat perilaku sosial siswa kelas XI SMA Negeri 6 Prabumulih yang terindikasi kecanduan *game online* diperoleh data sebanyak 24% (7 siswa) memiliki tingkat perilaku sosial kategori tinggi, 63% (19 siswa) memiliki tingkat perilaku sosial kategori sedang, dan 13% (4 siswa) memiliki tingkat perilaku sosial kategori rendah. Maka hasil dari analisis data dalam penelitian ini dapat disimpulkan bahwa tingkat perilaku sosial siswa kelas XI SMA Negeri 6 Prabumulih yang terindikasi kecanduan *game online* cenderung berada pada kategori sedang. Melalui penelitian ini, diharapkan pihak sekolah maupun guru bimbingan dan konseling membuat program layanan bimbingan dan konseling yang berkenaan dengan perilaku sosial yang terindikasi kecanduan *game online* dengan fungsi preventif ataupun kuratif.

Kata Kunci: *Game Online*, Perilaku Sosial, Siswa

ABSTRACT

The development of the times in the current millennium era is accompanied by technological sophistication that can affect students' social behavior, one of which is the excessive use of online games which can lead to the emergence of negative social behavior in students, especially in behavior in social relations both at school and at home. . This study aims to provide an overview of the level of social behavior of class XI students at SMA Negeri 6 Prabumulih who are indicated to be addicted to online games. This research uses a quantitative approach with descriptive methods. The population in this study were 263 students of class XI and the sample used was 30 students who were indicated to be addicted to online games using a purposive sampling technique. The data in this study were collected using a social behavior questionnaire with a Likert scale type through the Google form. The data analysis technique in this study uses the percentage formula. Based on the results of research on the level of social behavior of class XI students of SMA Negeri 6 Prabumulih who indicated addiction to online games, it was found that 24% (7 students) had a high level of social behavior, 63% (19 students) had a moderate level of social behavior, and 13 % (4 students) have a low level of social behavior. So the results of the data analysis in this study can be concluded that the level of social behavior of class XI students of SMA Negeri 6 Prabumulih which indicates addiction to online games tends to be in the moderate category. Through research, it is hoped that schools and guidance and counseling teachers will create guidance and counseling service programs related to social behavior that indicates online game addiction with preventive or curative functions.

Keywords: Game Online, Social Behavior, Students

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan zaman pada era milenium saat ini diiringi dengan kecanggihan-kecanggihan teknologi yang kegunaannya sangat membantu kegiatan sehari-hari manusia. Penggunaan teknologi seperti *handphone*, laptop, dan lain-lain terbilang mudah sehingga penggunaannya tanpa memandang usia tertentu. Jumlah pengguna perangkat seluler di Indonesia mencapai angka 370,1 juta pada Januari 2022 sedangkan jumlah populasi penduduk di Indonesia kini mencapai jumlah 277,7 juta hingga Januari 2022 (Prastya, 2022). Hal ini membuktikan bahwa rata-rata 1 orang penduduk Indonesia memiliki 2 atau lebih perangkat seluler. Umumnya teknologi seperti *handphone* banyak diminati oleh remaja.

Remaja merupakan individu yang berada pada perubahan kondisi secara menyeluruh menuju pada arah kesempurnaan (Nisrima, dkk., 2016). Remaja dapat dikatakan sebagai peminat *handphone* paling banyak karena remaja merupakan generasi post-millennials yang paling mengerti dan memahami teknologi. Kemudahan dalam menggunakan teknologi memberikan kebebasan remaja dalam mengakses internet. Kebebasan tersebut dapat menimbulkan permasalahan terhadap remaja apabila tidak diarahkan kepada hal yang positif. Ketertarikan remaja dalam menggunakan internet mencakup ketersediaannya informasi, hiburan, dan wadah jual beli *online*. Namun ketertarikan yang paling familiar di kalangan remaja adalah hiburan dalam bentuk *game online*.

Game online menjadi salah satu bentuk kecanduan, dimana kecanggihan teknologi internet yang menjadi penyebab utamanya (Kustiawan & Bayu, 2019). *Game online* banyak diminati oleh para remaja karena penggunaannya yang mudah dimainkan diberbagai platform seperti komputer, laptop, *handphone*, dan konsol *game*. Macam *game online* yang sering digunakan remaja ialah *Mobile Legend*, *Free Fire*, *Player Unknown's Battle Ground*, *Among Us*, dan *Domino*. *Game online* memiliki dua sisi yang penempatannya tergantung pembawaan dari pengguna. Sisi positif didapat apabila *game online* dimanfaatkan untuk hiburan, rekreasi, melepas

penat, dan mengurangi stres. Namun sebaliknya, apabila dimainkan secara berlebihan akan memberikan sisi negatif terhadap si pengguna. Remaja yang berlebihan dalam memainkan *game online* dapat menimbulkan kecanduan.

Kecanduan diartikan sebagai suatu kegemaran yang dapat menyebabkan terganggunya aktivitas lain karena kelalaian dan kelupaan terhadap hal-hal lain (Novrialdy, 2019). Pada umumnya, kecanduan *game online* cenderung membuat individu tidak tertarik dengan kegiatan lain baik di dalam maupun di luar rumah dan seringkali membuat remaja merasa gelisah dan cemas ketika tidak memainkannya. Selain itu, individu akan mengalami realitas yang berbeda dari kondisi sebelum individu tersebut kecanduan *game online* seperti pemborosan dan konsumtif, tidak berperilaku sesuai dengan tatanan moral, nilai dan norma, serta menjadi makhluk individualisme yang jarang melakukan komunikasi pertemuan fisik (Krista, 2017). Jika hal itu terjadi pada individu, maka demikian akan menimbulkan permasalahan yang cukup serius terutama perubahan diri menjadi makhluk individualis, karena fitrahnya manusia dilahirkan sebagai makhluk sosial (Rohayati, 2013).

Pada hakekatnya manusia dikatakan sebagai makhluk sosial sebab manusia tidak dapat hidup sendiri tanpa pertolongan orang lain. Oleh karenanya manusia diciptakan untuk saling berkomunikasi dalam menjalani kehidupan sehari-hari. Secara psikologis dan sosial, dapat dikatakan bahwa remaja berada pada situasi yang kritis dan peka terhadap perubahan serta mudah terpengaruh oleh perkembangan lingkungan sekitarnya (Ajhuri, 2019). Dalam kehidupan sehari-hari, remaja sangat membutuhkan interaksi sosial agar dapat berproses terhadap penyesuaian diri untuk berkembang sesuai porsinya. Remaja yang mengalami kesulitan dalam berinteraksi cenderung sulit bergaul kepada teman sebaya, sangat sedikit memiliki teman, merasa rendah diri, tidak memiliki rasa aman, dan hidup penuh tekanan (Permatasari & Harmanto, 2016). Hal ini yang dapat menimbulkan permasalahan dan berdampak terhadap perilaku sosialnya.

Perilaku sosial adalah keberhasilan individu dalam penyesuaian diri terhadap individu lain pada umumnya dan terhadap kelompok lain khususnya (Ajhuri, 2019).

Paradigma perilaku sosial menekankan bahwa interaksi sosial yang terjalin antar individu dapat berdampak atau menghasilkan perubahan perilaku individu yang bersangkutan (Fajarni, 2020). Keberlangsungan hidup individu akan berjalan dengan baik apabila individu tersebut mampu menyesuaikan dirinya dengan baik. Ketergantungan individu terhadap individu lain juga menimbulkan adanya rasa keterikatan sehingga sama-sama mendukung dalam kebersamaan. Oleh karena itu setiap individu dituntut untuk saling menghormati, saling menjaga, saling toleran dalam bermasyarakat, saling bekerjasama, dan saling tidak mengusik hak orang lain dalam bentuk apapun.

Menurut Arifin (Mislia & Malik, 2019) faktor-faktor yang dapat mempengaruhi perilaku sosial individu adalah yang pertama perilaku dan karakteristik orang lain, Apabila individu sering melakukan interaksi kepada individu lain yang memiliki kepribadian sopan, maka individu tersebut kemungkinan besar akan terpengaruh dan mengikuti perilaku seperti individu lain yang sopan di lingkungannya. Hal ini serupa dengan teori belajar sosial yang menjelaskan bahwa perilaku manusia terbentuk dari hasil proses peniruan yang disebut dengan teknik *modeling* dari lingkungan sekitarnya (Bandura, 1986). Yang kedua yaitu adanya proses kognitif, proses berpikir menghasilkan sebuah pengetahuan, dimana pengetahuan yang dimiliki menjadi bekal individu untuk berpikir bagaimana ia akan bertindak sesuai dengan norma yang berlaku. Yang ketiga adalah lingkungan, lingkungan merupakan tempat dimana individu dapat bersosialisasi dengan individu lainnya, sehingga individu dapat saling mempengaruhi pemikiran, sifat dan perilaku sosialnya. Kemudian yang keempat adalah kemandirian, kemandirian muncul dari dorongan diri sendiri bukan karena adanya pengaruh dari individu lain. Individu yang memiliki sifat mandiri cenderung tidak memerlukan bantuan dari orang lain dalam membuat dan menentukan keputusan.

Pada penelitian ini, perilaku sosial yang akan menjadi fokus utamanya yaitu berdasarkan siswa yang terindikasi kecanduan *game online*. Kecanduan *game online* ini memiliki dampak terhadap perilaku sosial siswa khususnya dijenjang SMA. Hal ini dibuktikan dengan hasil survei melalui wawancara yang dilakukan

oleh peneliti kepada 3 siswa kelas XI SMA Negeri 6 Prabumulih pada tanggal 7 September 2022 diantaranya yaitu ketiga siswa yang peneliti wawancarai memiliki kecanduan tingkat tinggi yang ditinjau dari durasi ketika memainkannya. Menurut Young (1998) seseorang dapat dikatakan mengalami kecanduan *game online* apabila menghabiskan waktu kurang lebih 39 jam dalam seminggu untuk memainkannya. Ketiga siswa tersebut menghabiskan waktu rata-rata 2 – 9 jam dalam sehari pada *week day* dan rata-rata 5 – 12 jam dalam sehari pada *weekend*. Dan jika dilihat dari segi mengatur waktu, ketiga siswa tersebut tidak bisa mengatur waktu dengan baik seperti PR sering dikumpulkan telat atau bahkan tidak dikumpulkan, sering mengabaikan perintah orangtua, dan terlalu ambisi dalam mengejar kemenangan di dalam *game online* yang dimainkan. Perilaku sosial ketiga siswa yang terindikasi kecanduan *game online* tersebut dapat dilihat melalui sifat-sifat dan pola respon interpersonal seperti ketiga siswa tersebut memiliki sifat berkuasa dan pasif secara sosial, merasa tidak diterima oleh teman-teman secara sosial yang menyebabkan tidak suka bergaul sehingga lebih memilih teman-teman secara *online* di *game*, tidak ramah terhadap lingkungan, tidak memiliki rasa simpatik, memiliki sifat suka bersaing, agresif, dan suka pamer apabila memenangkan permainan tersebut.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa individu yang terindikasi kecanduan *game online* mengalami perubahan perilaku sosial yang ditinjau dari sifat-sifat dan pola respon antar pribadi. Oleh karena itu, membuat peneliti tertarik untuk membahas dan mengetahui tingkat perilaku sosial siswa kelas XI yang terindikasi kecanduan *game online* di SMA Negeri 6 Prabumulih.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat dirumuskan masalah penelitiannya yaitu bagaimana tingkat perilaku sosial siswa yang terindikasi kecanduan *game online* di SMA Negeri 6 Prabumulih?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka dapat ditentukan tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui tingkat perilaku sosial siswa yang terindikasi kecanduan *game online* di SMA Negeri 6 Prabumulih.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1.4.1 Manfaat Teoritis

Diharapkan penelitian ini dapat menambah informasi dan wawasan mengenai perilaku sosial siswa yang mengalami kecanduan *game online*. Sehingga dapat menjadi acuan untuk meminimalisir perilaku sosial negatif siswa yang kecanduan *game online*.

1.4.2 Manfaat Praktis

1. Bagi Orang tua

Penelitian ini dapat menjadi referensi informasi bagi orang tua tentang perilaku sosial remaja yang kecanduan *game online*. Sehingga orang tua dapat mengawasi dan mengontrol remaja pada saat memainkan *game online* di rumah.

2. Bagi Siswa

Hasil pada penelitian ini dapat digunakan siswa untuk memahami karakteristik perilaku sosial teman yang kecanduan *game online* sehingga dapat memberikan arahan, nasehat, dan ajakan untuk hidup yang lebih baik lagi dengan meminimalisir kecanduan *game online* tersebut.

3. Bagi Guru

- a. Guru Mata Pelajaran

Hasil pada penelitian ini dapat dijadikan acuan guru mata pelajaran untuk meminimalisir kecanduan *game online* pada siswa. Sehingga dapat membantu siswa untuk meningkatkan perilaku sosialnya melalui bekerjasama atau berkolaborasi bersama guru Bimbingan dan Konseling (BK).

b. Guru Bimbingan dan Konseling (BK)

Hasil pada penelitian ini dapat dijadikan sebagai acuan guru bimbingan dan konseling untuk memberikan layanan bimbingan dan konseling agar dapat meningkatkan perilaku sosial siswa dan meminimalisir siswa yang kecanduan *game online*.

4. Bagi Penelitian Selanjutnya

Hasil penelitian ini dapat dimanfaatkan untuk bahan referensi ketika melakukan penelitian selanjutnya mengenai perilaku sosial siswa khususnya yang terindikasi kecanduan *game online*.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, A. (2002). *Psikologi Sosial*. Jakarta : Rineka Cipta
- Ajhuri, K. F. (2019). *Psikologi Perkembangan : Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*. Yogyakarta : Penebar Media Pustaka
- Anindyaputri, I. (2021). Berapa Lama Waktu Bermain Video Game yang Pas untuk Anak?. *Hellosehat.com*. Diakses dari <https://hellosehat.com/parenting/anak-6-sampai-9-tahun/perkembangan-anak/waktu-bermain-video-game-anak/>
- Ardi, Z., Ibrahim, Y., Said, A. (2012). Capaian Tugas Perkembangan Sosial Siswa dengan Kelompok Teman Sebaya dan Implikasinya Terhadap Program Pelayanan Bimbingan dan Konseling. *Jurnal Konselor*. 1 (1): 1 – 8
- Azwar, S. (2017). *Metode Penelitian Psikologi*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar
- Bandura, A. (1986). *Social Foundation of Thought & Action: A Social Cognitive Theory*. Englewood Clifffes : Prentice Hall
- Baron, R. A & Byrne, D. (2003). *Psikologi Sosial*. Jakarta : Erlangga
- Fajarni, Suci. (2020). Integrasi Tipologi Paradigma Sosiologi George Ritzer dan Margaret M. Poloma. *Jurnal Sosiologi Agama Indonesia*. 1 (2): 132 – 147
- Farras, B. A. (2014). *Masa Depan Para Gamers*. Tangerang : Surya University
- Fitri, E., Erwinda, L., Ifdil, I. (2018). Konsep Adiksi Game Online dan Dampaknya terhadap Masalah Mental Emosional Remaja Serta Peran Bimbingan dan Konseling. *Jurnal Konseling dan Pendidikan*. 4 (3): 211 – 219
- Hafiza, Nurul. (2020). Hubungan Kecanduan Bermain Game Online dengan Perilaku Asosial pada Remaja di Warnet Infinity Export. *Artikel Penelitian*. Medan : Universitas Medan Area
- Hanita, Mella Fitria., Rasimin., & Yaksa, Rully Andi. (2023). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Sosial Siswa di SMP Negeri 7 Muaro Jambi. *Jurnal Pendidikan Tambusai*. 7 (1): 1872 – 1881
- Hidayatullah, M. S., & Shadiqi, M. A. (2020). Konstruksi Alat Ukur Psikologi. *Diktat Perkuliahan Program Studi Psikologi Fakultas Kedokteran Universitas Lambung Mangkurat*.
- Himpunan Psikologi Indonesia. (2020). *15 Warna Psikologi untuk Moloku Kie Raha*. UNUSIA : Inteligencia Media
- Ihham, Rahmat., Ibrahim, Yulidar., & Nurfarhanah. (2014). Perilaku Sosial Siswa di Sekolah dan Implikasinya terhadap Pelayanan Bimbingan dan Konseling. *Konselor*. 3 (4): 126 – 131

- Kadir, Abdul., Kamri, Riswan., & Amri, Sri Rahayu. (2020). Peran Orangtua Dalam Meminimalisir Kecanduan Game Online Pada Anak. *Jurnal Riset Golden Age PAUD UHO*. 3 (3): 255 – 259
- Kurniawan, A. (2018). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya
- Kustiawan, A. A., & Bayu Utomo, A. W. (2019). *Jangan Suka Game Online: Pengaruh Game Online dan Tindakan Pencegahan*. Magetan : CV. AE Media Grafika
- Kusumadewi, T. N. (2009). Hubungan Antara Kecanduan Internet Game Online dan Keterampilan Sosial Pada Remaja. *Skripsi*. Depok : Universitas Indonesia
- Kusumawardani, S. P. (2015). Game Online Sebagai Pola Perilaku : Studi Deskriptif Tentang Interaksi Sosial Gamers Clash of Clans pada Clan Indo Spirit. *AntroUnairdotNet*. 4 (2): 154 – 163
- Kusumawati, R., Aviani, Y. I., & Molina, Y. (2017). Perbedaan Tingkat Kecanduan (Adiksi) Games Online pada Remaja Ditinjau Dari Gaya Pengasuhan. *Jurnal RAP UNP*. 8 (1): 88 – 99
- Laili, F. M., & Nuryono, W. (2015). Penerapan Konseling Keluarga untuk Mengurangi Kecanduan *Game Online* pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 21 Surabaya. *Jurnal BK*. 5 (1): 65 – 72
- Mahmud. (2011). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung : Pustaka Setia
- Misliya, & Malik, R. (2019). *Bimbingan Konseling dan Perilaku Sosial*. Pallangga: AGMA
- Nisrima, S., Yunus, M., Hayati, E. (2016). Pembinaan Perilaku Sosial Remaja Penghuni Yayasan Islam Media Kasih Kota Banda Aceh. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Kewarganegaraan Unsyiah*. 1 (1): 192 – 204
- Novrialdy, E. (2019). Kecanduan Game Online pada Remaja : Dampak dan Pencegahannya. *Buletin Psikologi*. 27 (2): 148 – 158
- Nunfirdaus, Nunu., & Sutisna, Atang. (2021). Lingkungan Sekolah Dalam Membentuk Perilaku Sosial Siswa. *Jurnal Kajian Penelitian dan Pendidikan dan Pembelajaran*. 5 (2b): 895 – 902
- Padwa, H., & Cunningham, J. (2010). *Addiction: A Reference Encyclopedia*. California: ABCCLIO, LLC
- Permatasari, I, & Harmanto. (2016). Perilaku Sosial 7 (Tujuh) Siswa yang Gemar Bermain Game Online di SMA Negeri 1 Bangkalan. *Kajian Moral dan Kewarganegaraan*. 3 (4): 1408 – 1422
- Prastya, Dicky. (2022, Februari 21). Jumlah Perangkat Seluler di Indonesia Capai 370,1 Juta pada 2022. *Suara.com*. Diakses dari

<https://www.suara.com/teknologi/2022/02/21/165644/jumlah-perangkat-seluler-di-indonesia-capai-3701-juta-pada-2022>

- Putro, K. Z. (2017). Memahami Ciri dan Tugas Perkembangan Masa Remaja. *Jurnal Aplikasi Ilmu-ilmu Agama*. 17 (1): 25 – 32
- Rohayati, Titing. (2013). Pengembangan Perilaku Sosial Anak Usia Dini. *Cakrawala Dini*. 4 (2): 131 – 137
- Salimah, Nibris., & Zukdi, Ipi. (2020). Dampak Kecanduan Game Online Pada Peserta Didik di SMP Negeri 12 Padang. *Jurnal Al-Taujih*. 6 (2): 128 – 138
- Sari, Indri Dwi Novita., dkk. (2022). Dampak Kecanduan Game Online pada Siswa dan Implikasinya terhadap Layanan BK. *Al-Kaaffah: Jurnal Konseling Integratif-Interkonektif*. 1 (2): 1 – 14
- Setyowati, L., dkk. (2021). Faktor Penyebab Remaja Addicted Game Online : Studi Literatur. *Indonesian Journal of Health Research*. 4 (1): 1 – 6
- Siyoto, S., & Sodik, A. (2015). *Dasar Metodologi Penelitian*. Sleman : Literasi Media Publishing
- Stevani, Silva. (2009). Hubungan Antara Perilaku Sosial dalam Kelompok Teman Sebaya dengan Motivasi Belajar. *Skripsi*. Yogyakarta : Universitas Sanata Dharma
- Sudrajat, D. (2018). *Metode Penelitian Pendidikan dengan Pendekatan Kuantitatif*. Solo : Inputs
- Sugiyono. (2019). *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabeta
- Young, K. S. (1998). *Caught in the Net : How to Recognize the Signs of Internet Addiction and A Winning Strategy for Recovery*. New York : John Wiley