

**HUBUNGAN BERMAIN *GAME ONLINE* DENGAN *SOCIAL RELATIONSHIP* SISWA DI SEKOLAH PADA SISWA KELAS VIII SMP NEGERI 10 METRO TAHUN AJARAN 2022/2023**

**Oleh**

**Dila Safitri Sudarno**

**ABSTRAK**

Masalah dalam penelitian ini adalah *social relationship* siswa yang rendah di sekolah. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara bermain *game online* dan *social relationship* antar siswa disekolah pada kelas VIII di SMP Negeri 10 Metro Tahun Ajaran 2022/2023. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif korelasional. Populasi berjumlah 160 siswa dengan sampel berjumlah 40 siswa yang diambil menggunakan *random sampling*. Teknik pengumpulan data dilakukan menggunakan skala bermain *game online* dan skala *social relationship*. Hasil analisis data menggunakan uji korelasi *product moment* yaitu tidak terdapat hubungan antara bermain *game online* dengan *social relationship* yang ditunjukkan dengan indeks  $r$  hitung  $0,191 < r$  tabel  $0,312$ . Jika  $r$  hitung  $< r$  tabel maka tidak terdapat hubungan yang signifikan antara dua variabel tersebut, artinya di dalam penelitian ini tidak terdapat hubungan yang signifikan antara bermain *game online* dengan *social relationship* siswa yang rendah di sekolah pada siswa kelas VIII di SMP Negeri 10 Metro Tahun Ajaran 2022/2023 ini.

**Kata Kunci** : bermain *game online*, *social relationship*.

**THE RELATIONSHIP BETWEEN PLAYING ONLINE GAMES AND  
SOCIAL RELATIONSHIPS WITH FRIENDS AT SCHOOL IN  
CLASS VIII STUDEN OF SMP NEGERI 10 METRO  
FOR THE ACADEMIC YEAR 2022/2023**

*By*

**Dila Safitri Sudarno**

**ABSTRACK**

*The problem in this study is the low social relationship of students at school. This study aims to determine the relationship between playing online games and social relationships between students at school in class VIII at SMP Negeri 10 Metro in the 2022/2023 Academic Year. This study uses a correlational quantitative method. The population is 160 students with a sample of 40 students taken using random sampling. Data collection techniques were carried out using an online game playing scale and a social relationship scale. The results of data analysis using the product moment correlation test, that is, there is no relationship between playing online games and social relationships as indicated by the index  $r$  count  $0.191 < r$  table  $0.312$ . If  $r$  count  $< r$  table, then there is no significant relationship between the two variables, meaning that in this study there is no significant relationship between playing online games and low student social relationships at school in class VIII students at SMP Negeri 10 Metro Academic Year This 2022/2023.*

**Keywords:** *play online games, social relationship.*