

**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
1813052028**

**(Skripsi)
Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Mencapai Gelar
SARJANA PENDIDIKAN**

Pada

**Program Studi Bimbingan Konseling
Jurusan Ilmu Pendidikan
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2023**

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.*

**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
1813052028**

**(Skripsi)
Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Mencapai Gelar
SARJANA PENDIDIKAN**

Pada

**Program Studi Bimbingan Konseling
Jurusan Ilmu Pendidikan
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2023**

Judul pengesahan : **HUBUNGAN BERMAIN GAME ONLINE
DENGAN SOCIAL RELATIONSHIP SISWA
DI SEKOLAH PADA SISWA KELAS VIII
SMP NEGERI 10 METRO TAHUN AJARAN**

Nama Mahasiswa : **Difa Safitri Sudarno**

Nomor Pokok Mahasiswa : 1813052028

Program Studi : Bimbingan dan Konseling

Jurusan : Ilmu Pendidikan

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

MENYETUJUI

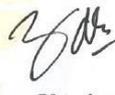
1. Komisi Pembimbing

Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II



Diah Utaminingsih, S.Psi., M.A. Psi.
NIP. 19790714 200312 2 001



Yohana Oktariana, M.Pd.
NIP. 231304871006201

2. Plt. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan



Lungit Wicaksono, M.Pd.
NIP. 19830308 201504 1 002

MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

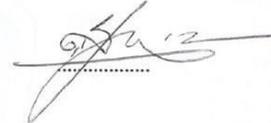
Ketua : Diah Utaminingsih, S.Psi., M.A. Psi.



Sekretaris : Yohana Oktariana, M.Pd.



Penguji Utama : Drs. Yusmansyah, M.Si.



Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Prof. Dr. Sunyono, M.Si.
NIP. 19651230 199111 1 001

Lulus Ujian Pada Tanggal : 20 Maret 2023

PERNYATAAN SKRIPSI MAHASISWA

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Dila Safitri Sudarno
Nomor Pokok Mahasiswa : 1813052028
Program Studi : Bimbingan dan Konseling
Jurusan : Ilmu Pendidikan

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi dengan judul "**Hubungan Bermain Game Online Dengan *Social relationship* Siswa di Sekolah Pada Siswa Kelas VIII di SMP Negeri 10 Metro Tahun Ajaran 2022/2023**" adalah benar hasil karya penulis berdasarkan penelitian yang dilaksanakan pada bulan Desember 2022. Skripsi ini bukan hasil menjiplak atau hasil karya orang lain.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya. Atas perhatiannya, saya ucapkan terima kasih.

Bandar Lampung, 20 Maret 2023

Yang menyatakan,



Dila Safitri Sudarno
NPM 1813052028

RIWAYAT HIDUP



Dila Safitri Sudarno lahir di Metro, tanggal 10 oktober 2001, sebagai anak tunggal dari pasangan Bapak Joko Triono dan Ibu Juhro. Penulis menempuh pendidikan formal yang diawali dari : Pendidikan Sekolah Dasar (SD) Negeri 1 Sribantolo diselesaikan tahun 2012, Sekolah Menengah Pertama (SMP) Negeri 1 Nusa Bakti diselesaikan tahun 2015, Sekolah Menengah Atas (SMA) Negeri 1 Belitang III diselesaikan tahun 2018.

Tahun 2018, penulis terdaftar sebagai mahasiswa Program Studi Bimbingan dan Konseling, Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan melalui jalur Seleksi Bersama Masuk Perguruan Tinggi Negeri (SBMPTN).

MOTO

“*Rasulullah shallallahu ‘alaihi wa sallam* bersabda: Barang siapa menyulitkan (orang lain) maka Allah akan mempersulitnya pada hari kiamat.”
(HR AL-Bukhari no. 7152)

“Kita hidup di dunia dimana kita harus bekerja keras, untuk mendapatkan apa yang kita inginkan.”
(Jiso Blackpink)

“Aku bisa kalau aku mau.”
(Dila Safitri Sudarno)

“*be kindnes*”
(Akbar Dwi Kurniawan)

PERSEMBAHAN

Dengan penuh rasa syukur pada Allah SWT atas terselesaikannya penulisan skripsi ini yang kupersembahkan karya kecilku ini teruntuk yang paling berharga dari apa yang ada di dunia ini

Papa ku Joko Triono dan Mama ku Juhro
Terimakasih selalu memberikan doa dan dukungan untuk anakmu ini, semoga karya kecilku ini dapat memberikan rasa bangga atas usaha yang sudah papa dan mama lakukan

Almamaterku tercinta Universitas Lampung

- Dila Safitri Sudarno -

SANWACANA

Puji Syukur kehadirat ALLAH SWT, atas segala nikmat dan karunia-Nya sehingga dapat terselesaikannya karya ini sebagai salah satu syarat dalam meraih gelar Sarjana Pendidikan.

Skripsi yang berjudul “Hubungan Bermain Game Online Dengan *Social relationship* Siswa di Sekolah Pada Siswa Kelas VIII di SMP Negeri 10 Metro Tahun Ajaran 2022/2023”. Penulis menyadari dalam penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari dukungan dan bantuan berbagai pihak. Untuk itu, dalam kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Ibu Prof. Dr. Ir. Lusmeilia Afriani, D.E.A., I.P.M., Selaku Rektor Universitas Lampung
2. Bapak Prof. Dr. Sunyono, M.Si., Selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
3. Bapak Lungit Wicaksono, M.Pd. Selaku Plt Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan.
4. Ibu Diah Utaminingsih, S.Psi., M.A.Psi., selaku Ketua Program Studi Bimbingan dan Konseling sekaligus Pembimbing Akademik dan Pembimbing Utama. Terimakasih atas bimbingan, kesabaran, saran, dan masukan berharga yang telah diberikan kepada penulis.
5. Bapak Drs. Yusmansyah, M.Si., selaku dosen Penguji. Terimakasih atas kesediaannya memberikan bimbingan, saran, dan masukan kepada penulis.
6. Ibu Yohana Oktariana, M.Pd., Selaku Pembimbing Kedua. Terimakasih atas bimbingan, kesabaran, saran, dan masukan berharga yang telah diberikan kepada penulis.
7. Bapak dan ibu Dosen Bimbingan dan Konseling FKIP UNILA (Drs. Muswardi Rosra M.Pd., Prof. Dr. Syarifuddin Dahlan, M.Pd., M johan

Pratama, S.Psi., M.Psi., Psi., Dr. Ranni Rahmayanthi Z, S.Pd., M.A., Citra Abriani Maharani, M.Pd. Kons., Dr. Mujiyati, M.Pd., Yohana Oktariana, M.Pd., Diah Utaminingsih S.Psi.,M.A.Psi., Ratna Widiastuti, S.Psi,M.A,Psi., Redi Eka Ardiyanto, S.Pd., M.Pd., Kons.) terima kasih untuk semua bimbingan dan pelajaran yang begitu berharga yang telah bapak ibu berikan selama perkuliahan.

8. Mba Merita selaku staf Adminitrasi prodi bimbingan dan konseling, terima kasih atas bantuanya selama ini dalam membantu menyelesaikan keperluan adminitrasi,
9. Ibu kepala SMP N 10 Metro, beserta para staff yang telah membantu penulis dalam melakukan penelitian ini.
10. Orang tuaku Tercinta, papa Joko Triono dan mama Juhro yang tak henti-hentinya menyayangiku, mencintaiku, memberikan doa, nafkah, dukungan, motivasi, semangat untukku, serta dengan sabar menantikan keberhasilanku.
11. Tunanganku Tercinta, Serda Mar Akbar Dwi Kurniawan yang selalu memberikan kasih sayang, cinta, doa, semangat untukku, serta dengan sabar mendengarkan keluh kesahku.
12. Keluarga besarku, alm Yai H. Maelan dan alm Nyai H. Masnun.
13. Keluarga besarku, alm Mbah Bapak Sudarno dan Mbah ibu Sukati.
14. Grup Panti Jompo, Afrita Sutrisni, Aprillia Wahyu Hapsari, Tiara Kalyca Kurnia Putri, Riski Novennia. Terimakasih atas dukungan, semangat, dan selalu menjadi pendengar keluh kesahku selama masa perkuliahan sampai saat ini.
15. Sahabat SMA ku Dyah Afifah Izdihar Lutfia Rasyid S.Pd, terimakasih sudah menjadi sahabat ku yang paling baik, memberikan dukungan, dan bantuan dalam pengerjaan skripsi ini.

16. Terimakasih untuk Alpisya Br Kembaren yang selalu menemani saat menunggu dosen dan mengarahkan saya dalam mengurus administrasi skripsi ini, terimakasih ya.
17. Seluruh teman mahasiswa bimbingan dan konseling angkatan 2018.
18. Semua Pihak yang telah membantu dalam penelitian skripsi ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu. Terimakasih.
19. Terimakasih kepada diri sendiri karena tanpa kemauan dan rasa tanggung jawab, skripsi ini tidak akan terselesaikan.
20. Almamaterku tercinta.

Terimakasih atas bantuan, dukungan, kerjasama, kebersamaan, canda tawa, dan suka duka kita semua, semoga kita selalu mengingat kebersamaan ini. Penulis menyadari skripsi ini jauh dari kesempurnaan, dan penulis berharap semoga skripsi ini bermanfaat untuk kita semua. Amin.

Bandar Lampung, 20 Maret 2023

Penulis

Dila Safitri Sudarno

DAFTAR ISI

DAFTAR ISI	v
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR LAMPIRAN	ix
I. PENDAHULUAN	1
I.1 Latar Belakang Masalah	1
I.2 Identifikasi Masalah	6
I.3 Batasan Masalah	6
I.4 Perumusan Masalah	7
I.5 Tujuan Penelitian	7
I.6 Manfaat Penelitian	7
I.7 Kerangka Pemikiran	7
I.8 Hipotesis	9
II. KAJIAN PUSTAKA	10
2.1 Game Online	10
1. Pengertian <i>Game Online</i>	10
2. Jenis-Jenis <i>Game Online</i>	13
2.2 <i>Social relationship</i>	15
1. Pengertian <i>Social relationship</i>	15
2. Faktor-faktor yang mendasari berlangsungnya <i>social relationship</i>	17
3. Ciri-ciri <i>Social relationship</i>	19
4. Aspek-aspek <i>Social relationship</i>	19
5. Syarat Terjadinya <i>Social relationship</i>	19
6. Bentuk-bentuk <i>social relationship</i>	20
2.3 Penelitian Yang Relevan	23
III. METODE PENELITIAN	25
3.1 Tempat dan Waktu Penelitian	25
3.2 Metode dan Jenis Penelitian	25
3.3 Populasi dan Sampel	27

3.4 Teknik Pengumpulan Data	28
3.5 Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen	30
3.6 Teknik Analisis Data.....	34
IV. HASIL DAN PEMBAHASAN	41
4.1 Pelaksanaan Penelitian	41
4.2 Uji Analisis Data	41
4.3 Pembahasan	43
V. KESIMPULAN DAN SARAN.....	46
5.1 Kesimpulan.....	46
5.2 Saran.....	46
DAFTAR PUSTAKA	47
LAMPIRAN	51

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
2.1 Penelitian yang Relevan.....	23
3.1 Tabel Interpretasi Skor	29
3.2 Kisi-Kisi Skala Bermain <i>Game Online</i>	29
3.3 Kisi-Kisi Skala <i>Social Relationship</i>	29
3.4 Kisi-Kisi Skala Bermain <i>Game Online</i> Setelah Uji Validitas	30
3.5 Kisi-Kisi Skala <i>Social Relationship</i> Setelah Uji Validitas	30
3.6 Uji Validitas Skala Bermain <i>Game Online</i>	31
3.7 Uji Validitas Skala <i>Social Relationship</i> Antar Siswa	32
3.8 Kriteria Reliabilitas Menurut Arikunto (2008)	34
3.9 Hasil Uji Reliabilitas	34
4.1 Hasil Uji Normalitas.....	37
4.2 Hasil Uji Linearitas	37
4.3 Hasil Uji Korelasi <i>Product Moment</i> Keseluruhan Sampel	38

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
Gambar 1.1 Kerangka Berpikir.....	9

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
LAMPIRAN 1	52
LAMPIRAN 2	54
LAMPIRAN 3	56
LAMPIRAN 4	58
LAMPIRAN 5	60
LAMPIRAN 6	62
LAMPIRAN 7	64
LAMPIRAN 8	65
LAMPIRAN 9	73
LAMPIRAN 10	79
LAMPIRAN 11	80
LAMPIRAN 12	83
LAMPIRAN 13	84
LAMPIRAN 14	86
LAMPIRAN 15	87
LAMPIRAN 16	88
LAMPIRAN 17	89
LAMPIRAN 18	90
LAMPIRAN 19	91
LAMPIRAN 20	92

I. PENDAHULUAN

I.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan pilar utama dalam pembentukan karakter dan mental seorang siswa. Pendidikan yang baik adalah pendidikan yang mampu membentuk karakter dan mental siswa yang terarah dan lurus. Dengan pendidikan yang baik maka siswa akan mempunyai karakter dan mental yang kuat karena mempunyai wawasan yang luas. Pengetahuan yang luas bisa diperoleh dari bangku sekolah.

Siswa SMP adalah masa di mana siswa menginjak fase remaja, pada umumnya peserta tingkat pendidikan ini berusia 12 hingga 15 tahun . masa remaja adalah masa peralihan antara masa kehidupan anak-anak dan masa kehidupan menjadi dewasa yang ditandai dengan pertumbuhan dan perkembangan biologis dan psikologis. Secara biologis pertumbuhan dan perkembangannya ditandai dengan seks primer dan seks sekunder sedangkan secara psikologis ditandai dengan sikap dan perasaan, keinginan, dan emosi yang belum stabil/labial atau tidak menentu (Bariyyah,2016). Dalam proses pertumbuhan dan perkembangan tersebut *social relationship* tentunya menjadi peran penting di setiap prosesnya.

Masa remaja ditandai dengan karakteristik penting yang meliputi pencapaian hubungan yang matang dengan teman sebaya, dapat menerima dan belajar peran sosial sebagai pria atau wanita dewasa yang dijunjung tinggi oleh masyarakat, menerima keadaan fisik dan mampu menggunakannya secara efektif, mencapai kemandirian emosional dari orang tua dan orang dewasa lainnya, memilih dan mempersiapkan karier dimasa depan sesuai minat dan kemampuannya (Bariyyah,2016). salah satu tantangan perkembangan remaja yang paling sulit adalah terkait dengan adaptasi (Harlock,1997). Adaptasi merupakan proses penyesuaian diri dengan orang lain atau dengan lingkungan

yang baru, proses adaptasi akan terasa sulit jika individu kurang memiliki kemampuan dalam menjalin *social relationship*.

Remaja harus melakukan banyak penyesuaian baru untuk mencapai tujuan dan pola sosialisasi untuk menjadi dewasa (Hurlock,1997). Yang paling penting dan sulit adalah meningkatkan pengaruh kelompok sebaya, mengubah perilaku sosial, dan menyesuaikan diri dengan kelompok sosial yang baru. Dimana dalam fase remaja ini anak di tuntut untuk melakukan *social relationship* demi mengoptimalkan tugas perkembangan tersebut.

Social relationship diartikan sebagai cara-cara individu bereaksi dengan orang-orang disekitarnya dan bagaimana pengaruh hubungan itu terhadap dirinya (Hartati, 2022). *Social relationship* merupakan sebuah hubungan antar manusia yang saling membutuhkan satu sama lain, dimana setiap individu berusaha menyesuaikan diri terhadap lingkungan kehidupan sosial, bagaimana seharusnya individu hidup di dalam kelompoknya, baik kelompok kecil maupun kelompok masyarakat yang luas. *Social relationship* juga merupakan hubungan antar individu yang menyadari bahwa dalam kehidupan sebagai makhluk sosial mereka masih membutuhkan orang lain untuk berinteraksi didalam kehidupannya.

Remaja merupakan makhluk sosial yang mengamati lingkungannya, membentuk opini dari bagaimana sesuatu bekerja dan bertingkah laku sampai berasumsi (Pryor & Tollerud dalam Imam, 2019). Dengan adanya motif atau dorongan sosial remaja akan membutuhkan orang lain untuk mengadakan sebuah interaksi. Remaja membutuhkan kehadiran orang lain selain orang tua yaitu teman sebaya sebagai tempat bersosialisasi.

Teman sebaya (*peer*) merupakan salah satu contoh kelompok sosial. Teman sebaya (*peer*) sering didefinisikan sebagai semua orang yang memiliki kesamaan tingkat usia. Selanjutnya, teman sebaya (*peers*) adalah anak-anak atau remaja dengan tingkat usia atau kedewasaan yang sama. Teman sebaya

adalah sebuah kelompok yang berisi anak-anak atau remaja yang memiliki usia, kebiasaan, dan tingkah laku yang sama (Santrock dalam Hartati, 2022).

Arti penting dari penerimaan atau penolakan teman sebaya dalam kelompok bagi seorang individu remaja adalah bahwa penerimaan atau penolakan teman sebaya mempunyai pengaruh yang kuat terhadap pikiran, sikap, perasaan, perbuatan-perbuatan dan penyesuaian remaja (Mappiare dalam Hartati, 2022). Hal ini tentunya memiliki pengaruh penting terhadap remaja yang sedang membangun *social relationship*.

Ada beberapa faktor yang dapat mempengaruhi *social relationship* yaitu : a). Jenis kelamin. Kecenderungan laki-laki untuk berinteraksi dengan teman sebaya/sejawat lebih besar dari pada perempuan; b). Kepribadian ekstrovert. Orang-orang ekstrovert lebih komformitas dari pada introvert; c). Besar kelompok. Semakin besar kelompok maka pengaruh yang akan didapat semakin besar; d). Keinginan untuk mempunyai status. Adanya dorongan untuk memiliki status dapat menyebabkan seseorang berinteraksi dengan sejawatnya, individu akan mendapatkan kekuatan dalam mempertahankan dirinya di dalam perebutan tempat atau status terlebih di dalam suatu pekerjaan; e). Interaksi orang tua. Suasana rumah yang tidak menyenangkan dan tekanan dari orang tua menjadi dorongan individu dalam berinteraksi dengan teman sejawatnya; f). Pendidikan. Pendidikan yang tinggi adalah salah satu faktor dalam mendorong individu untuk interaksi, karena individu yang berpendidikan tinggi mempunyai wawasan pengetahuan yang luas, yang mendukung dalam pergaulannya (Monks dkk, 2022).

Berdasarkan dengan faktor-faktor *social relationship* yang telah peniliti jabarkan diatas kemudian disandingkan dengan perkembangan zaman yang ada, teknologi juga ikut berkembang sehingga alat komunikasi yang digunakan pun juga ikut berkembang. Di era sekarang, segala sesuatu dapat dilakukan dengan praktis. Kini teknologi telah berkembang pesat dan semakin canggih seiring dengan perkembangan zaman sehingga terjadi penambahan

fungsi teknologi yang semakin memajukan kehidupan individu. Salah satu contoh hasil perkembangan teknologi tersebut adalah handphone. Di awal kemunculannya, handphone hanya dimiliki oleh kalangan tertentu yang benar-benar membutuhkannya demi kelancaran pekerjaan mereka. Namun, seiring perkembangan zaman, handphone telah dimiliki oleh semua kalangan baik yang benar-benar membutuhkan maupun yang kurang membutuhkan.

Menurut Kogoya (2015) telepon seluler (ponsel) atau telepon genggam (telgam) atau handphone (HP) adalah perangkat telekomunikasi elektroik yang mempunyai kemampuan dasar yang sama dengan telepon konvensional saluran tetap, namun dapat dibawa kemana mana (portabel, *mobile*) dan tidak perlu disambungkan dengan jaringan telepon menggunakan kabel (nirkabel;*wireless*).

Sekarang telepon genggam menjadi *gadget* yang multifungsi. Mengikuti perkembangan digital. Kini ponsel juga dilengkapi dengan berbagai macam fitur, seperti bisa menangkap siaran radio dan televisi, perangkat lunak pemutar audio (MP3) dan video, dan sudah dapat disambungkan dengan jaringan internet. Dengan perkembangan digital tersebut di dalam sebuah handphone terdapat sebuah hiburan yang bernama *game online*.

Game online merupakan situs yang menyediakan berbagai macam permainan yang dapat melibatkan beberapa pengguna internet di berbagai tempat yang berbeda untuk saling terhubung di waktu yang bersamaan menggunakan jaringan komunikasi *online* (Young dalam Kartini, 2016).

Game online sendiri merupakan tempat bermain yang sangat digemari remaja, dimana *game online* tersebut mempunyai beberapa daya tarik yang membuat remaja lebih memilih bermain daripada belajar, hal tersebut dibuktikan dengan banyaknya remaja yang sering membolos dan menghabiskan waktu didepan komputer daripada menghabiskan waktu untuk berinteraksi dengan teman

sebaya atau bahkan keluarganya, sehingga menyebabkan remaja kurang memiliki keakraban dengan lingkungannya.

Penelitian ini relevan dengan penelitian Ah Yusuf dkk (2019) yang berjudul “Hubungan Kecanduan *Game Online* dengan Komunikasi Interpersonal dan *Social relationship* Remaja” di dalam penelitian tersebut memiliki kesimpulan ada hubungan yang signifikan antara bermain *game online* dengan komunikasi interpersonal pada remaja dengan kolerasi sangat lemah dan terbalik dan adanya hubungan yang signifikan antara bermain *game online* dengan *Social relationship* pada remaja dengan kolerasi sangat lemah dan terbalik.

Penelitian ini juga relevan dengan penelitian dari Rahmi Yarti (2021) yang berjudul “Hubungan Sosial Mahasiswa Kecanduan *Game Online* di IAIN Batusangkar” hasil kesimpulan dari penelitian ini adalah pertama, hubungan sosial mahasiswa kecanduan *game online* dengan teman sebaya yaitu ; (a) kerjasama yang dilakukan oleh mahasiswa kecanduan *game online* dengan teman sebaya yaitu mengerjakan tugas bersama dengan dan membantu temannya pada saat ada permasalahan, (b) asimilasi yang dilakukan mahasiswa kecanduan *game online* dengan teman sebayanya yaitu ia mampu meredakan perbedaan-perbedaan yang ada pada dirinya dengan lingkungan sosialnya seperti tidak memilih-milih dalam berteman, berinteraksi secara menyeluruh dengan orang di sekitarnya dan tidak terlalu merespon orang yang bersikap tidak baik kepadanya untuk menghindari permasalahan, (c) akomodasi yang dilakukan mahasiswa kecanduan *game online* dengan teman sebayanya yaitu ia mampu meredakan ketegangan yang ada pada dirinya dengan cara berinteraksi secara langsung dengan teman sebayanya,

Pada sekolah yang ingin peneliti jadikan tempat penelitian sebelumnya peneliti sudah melakukan pra penelitian, hasil yang di dapatkan setelah melakukan pra-penelitian tersebut yaitu dari hasil kuesioner yang sudah disebarakan sekitar 90% siswa bermain *game online*, tidak hanya dimainkan

oleh siswa yang laki-laki namun ada juga beberapa perempuan yang memiliki hobi bermain *game online* tersebut. di mana akhirnya di dalam sekolah tersebut *game online* dijadikan sebagai ajang perlombaan dihari-hari besar yang mengakibatkan terjadi asumsi atau pendapat yang berlawanan dari guru BK dan WAKA Kesiswaan. Di mana guru BK berasumsi bahwa *game online* akan berdampak pada *social relationship* yang dimiliki siswa, guru bk berasumsi bahwa siswa akan cenderung ansos (anti sosial) apabila bermain *game online* karena guru BK melihat siswa yang ansos (anti sosial),kemudian di beri konseling ternyata alasan siswa tersebut ansos adalah karena tidak mempunyai *handphone* dan tidak dapat mengikuti perkembangan di dalam *game online*. Kemudian peneliti juga melihat ada sebagian siswa yang tidak memiliki *handphone* atau ponsel kesulitan berteman dan mendapatkan informasi dari teman sebayanya.

Berdasarkan dengan pemaparan di atas dan peneliti merasa *Social relationship* merupakan memiliki peran penting dalam memenuhi tugas perkembangan remaja yang dijadikan bekal menjadi dewasa maka peneliti tertarik untuk mengambil judul “Hubungan Bermain *Game Online* Dengan *Social relationship* siswa di Sekolah Pada Siswa Kelas VIII di SMP Negeri 10 Metro Tahun Ajaran 2022/2023”

I.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dibuat, maka diidentifikasi masalah pada peneliti ini sebagai berikut:

1. Terdapat siswa yang tidak mampu berkomunikasi dengan teman di sekolah.
2. Terdapat siswa yang merasa tidak mempunyai teman di sekolah.

I.3 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang, dan identifikasi masalah diatas. Rumusan penelitian ini yaitu “Apakah terdapat Hubungan Bermain *Game Online* Dengan *Social relationship* siswa di Sekolah Pada Siswa Kelas VIII di SMP Negeri 10 Metro.”

I.4 Perumusan Masalah

Berdasarkan hal-hal yang sudah diungkapkan diatas, maka penulis berkeinginan untuk meneliti, mempelajari kemudian membahas tentang hubungan bermain *game online* terhadap *social relationship* siswa. Adapun rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana cara siswa menjalin *social relationship*?
2. Apakah siswa yang bermain *game online* akan berdampak terhadap cara siswa menjalin *social relationship*?
3. Apakah siswa yang bermain *game online* tidak memiliki teman?
4. Apakah *social relationship* antar siswa berjalan dengan baik?

I.5 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah :

Untuk mengetahui apakah ada hubungan bermain *game online* dengan *social relationship* siswa di sekolah pada siswa kelas VIII di SMP Negeri 10 Metro Tahun Ajaran 2022/2023

I.6 Manfaat Penelitian

Penelitian yang baik adalah penelitian yang memiliki manfaat. Untuk itu penelitian harus berguna bagi kehidupan masyarakat. Kegunaan dari penelitian dapat ditinjau dari dua aspek yaitu dari aspek teoritis dan aspek praktis. Dengan adanya penelitian ini peneliti sangat berharap akan dapat memberikan manfaat sebagai berikut :

1. Memberikan wawasan kepada guru BK mengenai perkembangan teknologi *game online* pada siswa agar dapat mengikuti cara siswa menjalin *social relationship*.
2. Memberikan wawasan kepada siswa tentang *social relationship*.
3. Memberikan wawasan terhadap peneliti lain yang akan melaksanakan penelitian.

I.7 Kerangka Pemikiran

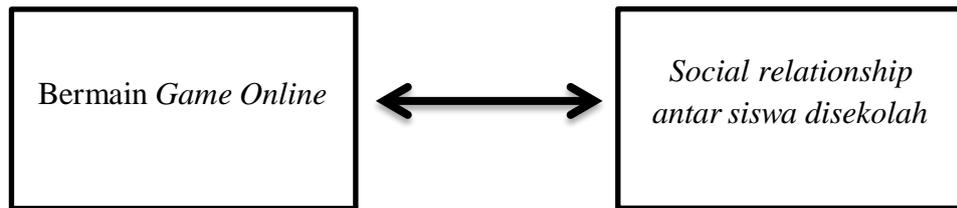
Game online adalah permainan modern yang sedang trend di Indonesia. *Game online* biasanya dijadikan alat untuk menghibur dan mendapatkan perasaan senang. *Game online* dimainkan melalui perangkat seperti komputer, laptop,

dan ponsel pintar yang disambungkan dengan jaringan internet. *Game online* ini banyak dimainkan oleh siswa untuk menghilangkan penat belajar yang kemudian lama-kelamaan menjadi sebuah kebiasaan yang dapat membuat siswa menjadi memiliki hobi gemar bermain *game online*.

Beberapa siswa beralasan dengan bermain *game online* dapat menghilangkan penat, belajar menyusun strategi dalam pemecahan masalah, dan dapat menghibur. Dalam berbagai sumber yang pernah peneliti dengar dan baca, *game online* dapat memberikan dampak negatif bagi siswa. Dampak negatif tersebut seperti siswa menjadi lebih menyendiri dan mengurung diri di kamar sampai lupa waktu. Dari kejadian yang pernah peneliti lihat peserta didik hanya terfokuskan kesehariannya untuk bermain *game online*, kemudian menjadi malas untuk mengerjakan pekerjaan lainya dan lebih suka menyendiri. Kemudian pada akhirnya orang tua sering kali melarang peserta didik untuk bermain *game online*.

Namun saat peneliti terjun kelapangan dalam program kampus mengajar yang dinaungi langsung oleh kementerian pendidikan dan kebudayaan yang diterjunkan di SMP Negeri 10 Metro. Peneliti melihat dan mendengar sebuah pernyataan yang lain dalam memandang *game online*. Di sekolah tersebut *game online* dijadikan sebagai perlombaan pada peringatan hari-hari besar. Beberapa narasumber berpendapat bahwa dengan permainan *game online* peserta didik diajarkan untuk mengatur strategi dan kekompakan dalam penyelesaian masalah yang baik dan terjadilah pro and kontra antara sesama guru mengenai opini tersebut .Dengan melihat fenomena bertolak belakang diatas, peneliti ingin mengungkapkan bermain *game online* berhubungan dengan *social relationship* antar siswa.

Peneliti juga melihat banyak siswa yang lebih cenderung menyendiri dari pada berinteraksi dengan teman sebayanya bahkan sampai ada yang belum tahu alamat dan nama teman sekelasnya, banyak juga siswa yang tidak suka mengerjakan tugas sekolah secara berkelompok mereka cenderung lebih suka mengerjakan tugas secara individu. Berdasarkan kajian teori dan kerangka berfikir diatas



Gambar 1.1 Kerangka Berpikir

I.8 Hipotesis

Hipotesis adalah sebuah jawaban yang memiliki sifat sementara pada permasalahan dalam penelitian, sampai terbukti melalui data yang dikumpulkan (Sugiyono 2014:64). Hipotesis yang dapat dikemukakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- Ha** : Terdapat hubungan bermain *game online* dengan *social relationship* antar teman di sekolah pada siswa kelas VIII di SMP Negeri 10 Metro Tahun Ajaran 2022/2023.
- Ho** : Tidak terdapat hubungan bermain *game online* dengan *social relationship* antar teman di sekolah pada siswa kelas VIII di SMP Negeri 10 Metro Tahun Ajaran 2022/2023.

II. KAJIAN PUSTAKA

2.1 Game Online

1. Pengertian *Game Online*

Mengikuti perkembangan zaman yang ada, permainan pun ikut berkembang mengikuti teknologi. Beberapa programmer membuat sebuah permainan yang mengikuti kecanggihan teknologi pada zaman yang serba *online* seperti saat ini. Permainan ini dikenal dengan *game online*. *Game online* diartikan sebagai permainan yang membutuhkan jaringan internet untuk mengoperasikannya, sehingga permainan ini dapat digunakan dimana saja dan kapan saja asalkan ada jaringan internet dan media seperti komputer, laptop, dan ponsel pintar yang tersambung dengan internet.

Game online sendiri mulai muncul di Indonesia pada bulan Maret 2001 yang pertama kali diperkenalkan adalah *game online* yang masih sangat sederhana yakni *Nexian online*, walaupun sebenarnya *game online* yang beredar di Indonesia sudah cukup beragam mulai aksi, olahraga, dan RPG (*role playing game*) sehingga tercatat lebih dari 20 judul *game online* yang beredar di Indonesia, namun keberadaan game *Nexian online* merupakan dasar dari game di Indonesia (Rizky, 2016).

Game online adalah permainan dengan jaringan dimana interaksi antara satu orang dengan yang lainnya untuk mencapai tujuan, menyelesaikan misi, dan meraih nilai yang tinggi dalam dunia *virtual game online*, kata yang biasanya digunakan sebagai alat untuk mengapresiasi sebuah permainan digital yang sedang trend di zaman modern ini (Henry Samuel dalam Husnayanti, 2021).

Game online merupakan situs yang menyediakan berbagai macam permainan yang dapat melibatkan beberapa pengguna internet di berbagai tempat yang berbeda untuk saling terhubung di waktu yang bersamaan menggunakan jaringan komunikasi *online* (Young dalam Kartini, 2016). *Game online* lebih tepatnya disebut sebagai sebuah teknologi dibandingkan sebagai sebuah *genre* atau jenis permainan, sebuah mekanisme untuk menghubungkan pemain ditempat yang berbeda secara bersama dibandingkan pola tertentu dalam sebuah permainan (Andrew Rollings dan Ernest Adam dalam Shonya, 2019).

Game online adalah game komputer yang dapat dimainkan oleh banyak pemain yang memanfaatkan jaringan komputer (LAN atau Internet), sebagai medianya (Zulfikar dkk, 2019). Umumnya permainan yang dapat dioperasikan langsung melalui sistem yang disediakan oleh penyedia jasa *online* dan disediakan sebagai tambahan layanan dari perusahaan penyedia jasa *online* atau yang lebih dikenal dengan warnet (warung internet), warnet kini dapat dijumpai dimana saja tidak hanya di perkotaan besar saja, kini di desa-desa terpencil saja sudah terdapat warnet. *game online* akan mengurangi kegiatan positif yang seharusnya dijalani oleh anak pada usia perkembangannya .

Game online menurut seorang psikolog yaitu Rahmat dalam Rizky (2016) yang menyatakan bahwa bermain *game online* sangatlah menyenangkan dan cukup menghibur, namun apabila kita mengetahui dalam memainkan permainannya, *game online* memiliki kecenderungan bersifat kecanduan bagi pemainnya ini dikarenakan dari segi permainannya, *game online* sendiri memiliki fitur yang menarik yang dapat menarik perhatian pemain, berisi gambar-gambar, animasi-animasi yang mendorong anak bahkan orang dewasa untuk tertarik bermain game, selain itu macam-macam game tersebut dirancang khusus agar menyenangkan sehingga anak menjadi ingin terus bermain.

Game online adalah *game* atau permainan digital yang hanya bisa dimainkan ketika perangkat tersambung dengan jaringan internet memungkinkan penggunanya untuk dapat berhubungan dengan pemain-pemain lain yang menggunakan *game* tersebut di waktu yang sama (Octa dan Angin, 2019). Pengguna *game online* menggunakan *game online* sebagai bentuk tiruan terhadap permasalahan di dunia nyata, seperti kekerasan dan perilaku agresif verbal (Griffiths dalam Octa dan Angin, 2019). *Game online* merupakan salah satu media yang dijadikan sebagai hiburan yang mampu mempengaruhi suatu dinamika dunia pendidikan khususnya untuk para pelajar, pengaruh tersebut dapat berupa pengaruh negatif dan pengaruh positif (Tri Rizqi, 2016). *Game online* merupakan permainan video yang dimainkan selama beberapa waktu dengan bentuk jaringan komputer menggunakan komputer pribadi atau konsol video game (Krista, 2017).

Permainan Berbasis *Online (Game online)* merupakan suatu permainan yang dapat dimainkan banyak pemain dengan memakai media mesin dimana media wajib terhubung dalam suatu jaringan internet (Affandi dalam Ach Fauzi, 2019). Dari beberapa pengertian mengenai *game online* di atas dapat disimpulkan bahwa *game online* adalah sebuah permainan yang dalam pengoperasiannya membutuhkan jaringan internet yang tersambung dengan komputer maupun ponsel pintar, beberapa orang memainkan permainan *online* bertujuan untuk menghibur dirinya sendiri.

Menurut peneliti *game online* adalah sebuah permainan berbasis komputer yang di dalam pengaplikasiannya membutuhkan bantuan jaringan internet, *game online* dapat membuat pemainnya memiliki perasaan gembira saat bermain, *game online* ini dapat dimainkan secara individu maupun berkelompok.

Game online biasanya memiliki tampilan-tampilan yang unik dan menarik sehingga dapat menarik perhatian orang untuk memainkannya. *Game online* bukan hanya sebuah tontonan yang hanya bisa dinikmati dengan cara dilihat tetapi *game online* adalah sebuah permainan yang dimana pemainnya

berpartisipasi langsung ke dalam permainan tersebut. *Game online* tidak hanya bisa dimainkan sendiri, permainan ini dapat terhubung dengan pemain lain pada berbagai tempat di seluruh dunia. Orang-orang yang memainkan *game online* biasanya disebut dengan *gamers*.

Brown (1997) dalam Ni Putu dan Adijanti (2015) mengemukakan sudut pandang mengenai *game online* ada enam, yaitu :

- 1) *salience* yang menunjukkan banyaknya aktivitas bermain *game* dalam pikiran dan tingkah laku;
- 2) *euphoria* atau perasaan seseorang yang sangat bahagia didapatkan dari aktivitas bermain *game*;
- 3) *conflict* atau pertentangan yang muncul pada orang yang kecanduan *game online* baik dengan dirinya atau orang lain;
- 4) *tolerance* atau toleransi pada aktivitas bermain *online game* mengalami peningkatan secara progresif selama rentang periode untuk mendapatkan rasa puas;
- 5) *withdrawal* yaitu perasaan tidak menyenangkan seperti gelisah, risau dan tidak tenang ketika tidak melakukan aktivitas bermain *game*;
- 6) *relapse and reinstatement* yaitu kecenderungan untuk terus bermain *game* secara terus-menerus dan tidak terkontrol sampai menjadi sebuah ketergantungan. Hal ini menunjukkan kecenderungan ketidak mampuan untuk berhenti secara utuh dari aktivitas bermain *game*.

2. Jenis-Jenis Game Online

Game Online memiliki banyak jenis dan macamnya dengan metode yang berbeda-beda. Apalagi dengan perkembangan teknologi yang semakin maju kini *Game Online* memiliki banyak sekali jenis yang membuat penggemar *Game Online* ini makin berkembang. Perlu diketahui bahwa perkembangannya sampai saat ini berada di tahap *game* “tembak menembak” bahkan lebih dari itu. Contoh beberapa *game* tembak menembak itu seperti *PUBG*, *Free Fire* dan lain sebagainya. Berikut macam-macam jenis *game* (Saputra and Rafiqin dalam ach fauzi, 2019):

1) *Quiz Game*

Quiz Game adalah jenis permainan atau pikiran dimana pemain (sebagai individu atau dalam tim) berusaha untuk menjawab pertanyaan dengan benar.

2) *Puzzle Game*

Permainan jenis ini memberikan tantangan pada pemainnya dengan cara menjatuhkan sesuatu dari sisi sebelah atas ke bawah. Semakin lama akan semakin cepat dan semakin banyak objek yang jatuh. Contoh *game Tetris, Magic Inlay, Rocket Mania dan Chip Challenge*.

3) *Shooting Game*

Shooting game adalah permainan aksi tembak menembak yang merupakan tema utamanya, karena tujuan dalam game jenis ini hanya untuk membunuh lawan ataupun musuh dengan senjata yang telah disediakan.

4) *Adventure Game* (Petualangan)

Permainan ini menggabungkan unsur-unsur jenis komponen antara game action dan game adventure, biasanya menampilkan rintangan atau tantangan yang berjangka panjang yang harus diatasi menggunakan alat atau item sebagai alat bantu dalam mengatasi rintangan, serta rintangan yang lebih kecil yang hampir terus-menerus ada.

5) *Side Scrolling Game*

Pada jenis permainan ini karakter dapat bergerak ke samping diikuti dengan gerakan background. Contoh game tipe 2D seperti *Super Mario, Metal Slug* dan sebagainya.

6) *Fighting Game*

Permainan ini biasanya mempunyai ciri pertarungan satu lawan satu antara dua karakter, salah satu dari karakter dikendalikan oleh komputer.

7) *Sport Game*

Merupakan jenis permainan yang memiliki unsur olahraga di dalamnya. Banyak sekali olahraga di dunia nyata yang dimasukkan ke dalam

game, sehingga tidak hanya dapat berolahraga seperti biasa, namun juga dapat dilakukan dengan dalam *video game*.

8) *Racing Game*

permainan jenis ini memberikan permainan lomba kecepatan dari kendaraan yang dimainkan oleh pemain. Contoh *game Driver, Test Drive, dan Ridge Racer*.

Diatas adalah jenis-jenis *game* yang dapat dimainkan dari anak-anak sampai dengan dewasa, sehingga kemungkinan besar peserta didik di usia sekolah menengah pertama dapat memainkan *game-game* tersebut. Bahkan peserta didik saat ini memiliki potensi lebih besar bermain *game online* dari pada orang dewasa. Kondisi serba online saat ini membuat peserta didik pada kesehariannya tidak terpisahkan dengan ponsel pintar sehingga menambah kemungkinan peserta didik untuk mengunduh permainan-permainan di atas.

Berdasarkan uraian diatas peneliti dapat menyimpulkan bahwa dalam penelitian ini jenis *game online* yang menjadi sumber penelitian merupakan *shooting game* dan *fighting game*. Berdasarkan beberapa pengertian dari para ahli diatas maka peneliti menarik kesimpulan bahwa kecanduan *game online* adalah sebuah ketergantungan yang dirasakan oleh para pemain *game online*. Rasa ketergantungan ini membuat para pemain merasa ingin terus menerus memainkan *game online* tersebut. Beberapa alasan pemain merasa ketergantungan karena telah merasakan efek setelah bermain *game online* yaitu seperti senang, kejenuhan yang menghilang, dan rasa ingin tahu yang keras untuk memecahkan sebuah misi yang ada di dalam *game* tersebut.

2.2 *Social relationship*

1. *Pengertian Social relationship*

Manusia merupakan makhluk sosial. Makhluk sosial adalah makhluk yang membutuhkan interaksi dengan orang lain di kehidupannya. Manusia adalah makhluk yang tidak dapat hidup sendiri, didalamnya ada peranan

orang lain agar kehidupannya berjalan dengan baik. Dalam kehidupan sehari-hari, seseorang individu tidak bisa hidup sendiri dan merupakan makhluk sosial yang artinya individu tersebut selalu membutuhkan bantuan orang - lain untuk memenuhi kebutuhannya.

Saat permainan online hadir hal ini terkadang membuat seorang individu menjadi seseorang yang anti sosial, anti sosial adalah keadaan dimana ia merasa tidak membutuhkan lingkungan luar untuk memenuhi kebutuhan sehari - harinya. Faktanya seorang individu bisa berjam- jam bermain komputer dan memilih untuk tidak berinteraksi dengan lingkungan luar. *social relationship* adalah salah satu aspek penting dalam kehidupan manusia. *social relationship* adalah hubungan interaksi yang dilakukan oleh individu dengan individu lainnya untuk menjalankan sebuah kehidupan.

Menurut Pratiwi Poerwanti Hadi (2012) dalam astuti (2022) menjelaskan bahwa di kehidupan sehari-hari, individu selalu melakukan *social relationship* baik antar individu maupun individu dengan kelompok. *Social relationship* yang terjadi antar individu maupun antar kelompok tersebut juga disebut dengan istilah *social relationship*. Interaksi antara berbagai segi kehidupan yang sering kita alami dalam kehidupan sehari-hari itu akan membentuk suatu pola hubungan yang saling mempengaruhi sehingga akan membentuk suatu sistem sosial dalam masyarakat. Kondisi inilah yang dinamakan proses sosial.

Dalam Ardian (2021) *Social relationship* merupakan hubungan antar individu yang saling membutuhkan satu sama lain sosial menjadi sangat kompleks. *Social relationship* yang dinamis dan menyangkut hubungan antara orang-orang perorangan, antar kelompok manusia, maupun antar orang perorangan dengan kelompok manusia.

Havighurst dalam Hurlock (2011) menyatakan tugas perkembangan yang harus diselesaikan oleh remaja yakni mencapai hubungan yang lebih matang dengan teman sebayanya baik dengan pria maupun wanita,

mencapai kemandirian emosional dari orang tua dan orang-orang dewasa lainnya, karena pada usia remaja pergaulan dan *social relationship* dengan teman sebaya bertambah, termasuk pula pergaulan terhadap lawan jenis. Hasil penelitian dari Puteri dan Wangid (2017) dalam Maulida (2019) mengatakan bahwa faktor kelekatan juga mempengaruhi *social relationship* mendapatkan hasil semakin tinggi kelekatan maka semakin tinggi *social relationship*nya, sebaliknya jika kelekatan rendah maka semakin rendah pula *social relationship*nya.

Dalam Maulida, dkk (2019) *Social relationship* bagi seorang remaja adalah salah satu hal yang sangat penting, mengingat pada usia remaja masih dalam tahap penyesuaian diri dengan lingkungan agar menjadi pribadi yang sehat. Berdasarkan beberapa pengertian dari para ahli dan peneliti, *social relationship* adalah sebuah hubungan individu yang saling membutuhkan tidak hanya individu dengan individu, tetapi juga individu dengan kelompok atau bahkan kelompok dengan kelompok. *Social relationship* ini biasanya dikenal juga dengan istilah *social relationship*. *Social relationship* merupakan hal yang sangat penting bagi seorang remaja karena pada fase remaja seorang individu sangat membutuhkan bantuan orang lain dalam perkembangannya untuk mencapai kehidupan yang sehat dan baik. Maka dengan itu pada tahap remaja baiknya individu banyak meluangkan waktu untuk berinteraksi dengan individu lainnya agar dapat mendapatkan pengetahuan dan informasi.

2. Faktor-faktor yang mendasari berlangsungnya *social relationship*

Social relationship merupakan salah satu kebutuhan manusia sebagai makhluk sosial yang membutuhkan manusia lain dalam hidupnya. Meskipun terdengar sederhana, *social relationship* sejatinya merupakan proses yang kompleks. Tentunya ada faktor yang mendasari *social relationship* dapat terjadi.

Gerungan (2004), beberapa faktor yang mendasari *social relationship* meliputi faktor imitasi, sugesti, identifikasi dan simpati:

- 1) Faktor Imitasi adalah bentuk dorongan untuk meniru orang lain. seluruh kehidupan sosial itu sebenarnya berdasarkan pada faktor imitasi saja. Walaupun pendapat belum diuji kebenarannya, namun peranan imitasi dalam *Social relationship* itu tidak kecil.
- 2) Faktor sugesti adalah masukan tertentu yang menimbulkan suatu reaksi langsung dan spontan pada diri individu yang menerima sugesti itu. Selain itu sugesti disini ialah pengaruh psikis, baik yang datang dari dalam dirinya sendiri maupun dari luar yaitu berasal dari orang lain, yang pada umumnya diterima tanpa adanya daya kritik. Karena itu dalam psikologi sugesti ini dibedakan adanya:
 - a) Auto-sugesti, yaitu sugesti terhadap diri sendiri yang datang dengan sendirinya dari dalam dirinya sendiri.
 - b) Hetero-sugesti, yaitu sugesti yang datang dari orang lain atau karena pengaruh dari orang lain.
- 3) Faktor Identifikasi adalah dorongan untuk menjadi identik atau sama dengan orang lain. Dalam psikologi identifikasi berarti dorongan untuk menjadi *identic* (sama) dengan orang lain, baik secara lahiriyah maupun secara batiniah. Misalnya seperti identifikasi seorang anak laki-laki untuk menjadi sama seperti ayahnya atau seorang anak perempuan untuk menjadi sama dengan ibunya.
- 4) Faktor Simpati adalah perasaan tertarik dan peduli terhadap orang lain, atas dasar perasaan atau emosi (Retalia, 2022). Simpati adalah perasaan tertariknya orang yang satu terhadap orang lain. Simpati timbul melalui penilaian perasaan seperti juga pada proses identifikasi, bahkan orang dapat tiba-tiba merasa tertarik atau perhatian kepada orang lain dengan sendirinya karena keseluruhan cara-cara bertingkah laku menarik baginya.

3. Ciri-ciri *Social relationship*

Charles P. Loomis dalam Rollys A (2020) mencantumkan ciri penting dari *social relationship*, yaitu:

- 1) Jumlah pelakunya tidak hanya satu orang.
- 2) Adanya komunikasi antar pelaku
- 3) Adanya suatu dimensi waktu yang meliputi masa lampau, kini dan akan datang, yang menentukan sifat dan aksi yang sedang berlangsung.
- 4) Memiliki tujuan-tujuan tertentu, terlepas dari sama atau tidak sama dengan yang diperkirakan oleh para pengamat.

4. Aspek-aspek *Social relationship*

Partowisastro (2007) dalam Retalia (2022) beberapa aspek sosial yang digolongkan menjadi tiga aspek, yaitu:

- 1) Kontak sosial yaitu menjalin hubungan akrab, memperoleh penerimaan dari teman dan dukungan dari teman serta keterbukaan dalam kelompok, individu akan menunjukkan sifat terbuka terhadap kelompoknya.
- 2) Aktivitas bersama, kegiatan yang dilakukan secara bersamaan oleh individu dengan kelompok.
- 3) Frekuensi hubungan dalam kelompoknya.

5. Syarat Terjadinya *Social relationship*

Social relationship merupakan syarat utama dari aktivitas-aktivitas sosial dalam proses sosial yang dilakukan oleh makhluk sosial. Ketika individu bertemu dengan individu lainnya walau hanya bertatap maka proses *social relationship* sudah berlangsung meski kamu tidak saling bertegur sapa. Dalam Rollys Ardian (2020), Syarat terjadinya *social relationship* adalah adanya kontak sosial (*social-contact*) dan komunikasi.

- 1) Kontak sosial merupakan tindakan yang terjadi secara dua orang atau lebih yang timbal balik melalui kontak langsung maupun tidak langsung. Kontak sosial merupakan tindakan *Social relationship* yang akan diawali dengan kontak sosial. Hal ini sesuai dengan pendapat

Herimanto dan Winarno yang menyatakan: “*kontak sosial merupakan awal terjadinya social relationship. Pengertian yang senada dinyatakan Burhan Bungin kontak sosial adalah hubungan antara satu orang dengan orang lain dan masing-masing pihak saling bereaksi antara satu dengan yang lain*”. Menurut uraian yang sudah dijelaskan dapat disimpulkan kontak sosial merupakan suatu hubungan antara seorang individu dengan individu lain atau kelompok lain yang menimbulkan interaksi di antara mereka dan kontak sosial merupakan awal dari *social relationship*.

- 2) Komunikasi merupakan salah satu hal yang sangat penting dalam hubungan antar manusia. Komunikasi adalah sebuah proses individu atau kelompok dalam menciptakan dan menggunakan informasi agar terhubung dengan lingkungan dan orang lain. Komunikasi merupakan faktor penentu dalam pembentukan *social relationship*. Tanpa komunikasi *social relationship* tidak bisa terjadi. Dengan komunikasi yang baik seseorang akan dapat berinteraksi dengan baik pula.

6. Bentuk-bentuk *social relationship*

Menurut Muhith (2018-98) dalam Ganang (2020) menyebutkan ada empat bentuk dari *social relationship* yaitu : kerjasama, (*cooperation*), persaingan (*competition*), pertentangan dan pertikaian (*conflict*), dan akomodasi atau penyesuaian diri (*accommodation*). Penjelasan dari bentuk bentuk tersebut dapat diuraikan sebagai berikut:

1) Kerjasama

Kerjasama (*cooperation*) adalah bentuk interaksi yang penting dan utama. Menurut sunaryo dalam muhith (2018:86) menyatakan bahwa kerjasama adalah sebuah usaha bersama antar perorangan atau kelompok manusia untuk mencapai tujuan. Ganang (2020) Bentuk kerja sama antara lain :

- a. Kerukunan seperti gotong royong,
- b. *Bargaining* yaitu pelaksanaan perjanjian melalui pertukaran barang atau jasa,

- c. Kooptasi merupakan suatu proses penerimaan unsur-unsur baru dalam kepemimpinan atau pelaksanaan politik dalam suatu organisasi,
- d. Koalisi merupakan kerja sama antara dua organisasi yang mempunyai tujuan yang sama,
- e. *Joint venture* merupakan kerjasama dalam pengusahaan proyek-proyek tertentu, misalnya pengeboran minyak, film, perhotelan, dan lain-lain.

2) Persaingan (*competition*)

Menurut Soekanto (2012:87) menyatakan bahwa persaingan merupakan usaha dari seseorang untuk mencapai sesuatu yang lebih dari yang lain dapat berupa benda atau popularitas. Sedangkan menurut Muchith (2018:90) persaingan adalah sebuah proses sosial dimana individu atau kelompok manusia yang bersaing untuk mendapatkan keuntungan (Ganang, 2020). Menurut Soekanto (2012:87) tipe persaingan adalah bersifat pribadi (*rivalry*) dan bersifat tidak pribadi (*non rivalry*).

- a. Persaingan pribadi (*rivalry*) Persaingan pribadi yaitu persaingan yang dilatar belakangi untuk mendapatkan kepentingan pribadi.
- b. Persaingan tidak pribadi (*non rivalry*) Persaingan yang ditunjukkan dengan meningkatkan kualitas organisasi kelompok atau persaingan untuk kepentingan bersama.

Ganang (2020) Fungsi persaingan sendiri, antara lain:

- a) menyalurkan keinginan individu atau kelompok yang bersifat kompetitif.
- b) sebagai jalan agar keinginan, kepentingan, dan nilai-nilai tersalurkan dengan baik.
- c) untuk mengadakan seleksi atas dasar sex dan sosial.
- d) untuk menyaring golongan fungsional.

3) Pertentangan atau pertikaian (*conflict*)

Menurut Muchith (2018:92) dalam Ganang (2020) menyatakan pertentangan atau pertikaian (*conflict*) adalah sebuah proses sosial di mana individu atau kelompok berusaha untuk mencapai tujuan dengan

jalan yang menentang pihak lawan yang disertai dengan ancaman atau kekerasan

4) Akomodasi atau penyesuaian diri

Menurut Muhith (2018:92-93) dalam Ganang (2020) menyebutkan, bahwa ada beberapa definisi dari akomodasi yaitu:

- a. Akomodasi menunjukkan pada suatu kondisi bahwa akomodasi berarti adanya suatu keseimbangan (*equilibrium*) dalam interaksi antar individu atau kelompok manusia dalam kaitannya dengan norma sosial yang berlaku dalam masyarakat.
- b. Akomodasi sebuah proses yang menunjukkan pada usaha-usaha individu untuk meredakan suatu pertentangan, yaitu usaha-usaha untuk mencapai suatu kestabilan.
- c. Secara umum, akomodasi adalah suatu usaha untuk menyelesaikan pertentangan tanpa menghancurkan pihak lawan sehingga pihak lawan tidak kehilangan kepribadiannya.

5) Asimilasi

Asimilasi adalah sebuah usaha mengurangi perbedaan yang terdapat antara individu antar individu atau kelompok antar kelompok manusia dan juga meliputi usaha-usaha untuk mempertinggi tindak atau sikap. Asimilasi yang menyebabkan perubahan-perubahan dalam *social relationship* dan dalam pola adat istiadat serta *social relationship* disebut akulturasi.

Menurut Muhith (2018:96) dalam Ganang (2020) menyatakan bahwa asimilasi merupakan proses sosial dalam taraf lanjut yang ditandai dengan adanya usaha-usaha mengurangi perbedaan yang terdapat antar individu atau kelompok manusia dan juga meliputi usaha untuk mempertinggi kesatuan tindakan, sikap, dan proses mental dengan memperhatikan kepentingan dan tujuan utama Kontravensi.

Menurut Soekanto (2006: 96) dalam Ganang (2020) kontravensi adalah bentuk proses sosial yang berada di tengah-tengah antara persaingan dan pertentangan atau pertikaian. Pertikaian adalah bentuk

persaingan yang sifatnya menuju ke hal yang negatif, karena di salah satu pihak bermaksud untuk menyingkirkan atau menghilangkan pihak yang lainnya dengan cara yang tidak benar untuk mencapai tujuannya.

6) Diferensiasi

Menurut Muhith (2018:98-99) dalam Ganang (2020) mengatakan, bahwa diferensiasi merupakan proses *Social relationship* ketika individu di dalam masyarakat memperoleh hak dan kewajiban yang berbeda dengan orang lain atas dasar perbedaan umur, pekerjaan, dan gender. Faktor-faktor yang mempengaruhi diferensiasi meliputi, tingkat pendidikan, pengalaman, lama bekerja, beban kerja, kedudukan, profesionalisme.

2.3 Penelitian Yang Relevan.

Table 2.1 Penelitian yang relevan

Penulis	Tahun	Judul	Hasil Penelitian
Nadya Astuti	2022	Pengaruh <i>Game Online</i> Terhadap <i>Social relationship</i> Siswa SDN 2 Loktabat Utara	Berdasarkan dapat dibuktikan bahwa Ha yang berbunyi “Terdapat pengaruh <i>game online</i> terhadap <i>Social relationship</i> anak di SDN 2 Loktabat Utara”, diterima. Sedangkan Ho ditolak. Besar koefisien determinasi (R^2) adalah 0,792. Angka ini menunjukkan bahwa <i>game online</i> mempengaruhi <i>Social relationship</i> anak sebesar 79,2% dan sisanya 20,8% dipengaruhi oleh faktor-faktor lain seperti lingkungan keluarga, lingkungan sekolah, dan teman sebaya.” Artinya <i>game online</i> mempengaruhi <i>Social relationship</i> anak.
Bagas	2019	Dampak Penggunaan <i>Game Online</i> Terhadap <i>Social</i>	Berdasarkan hasil kuesioner yang telah disebar, kami memperoleh sebanyak 239 eksemplar yang didapat dari mahasiswa aktif FTI

Penulis	Tahun	Judul	Hasil Penelitian
		<i>relationship</i> (Studi Kasus Mahasiswa UAJY)	UAJY sebagai responden. diperoleh informasi bahwa <i>game online</i> mempengaruhi <i>Social relationship</i> mahasiswa
Maulida,dkk	2019		Berdasarkan hasil uji hipotesis menyatakan bahwa hipotesis yang diajukan pada penelitian ini diterima. Hal tersebut menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang positif dan signifikan antara intensitas bermain <i>game online</i> terhadap <i>Social relationship</i> . Pengaruh yang positif dan signifikan tersebut menunjukkan bahwa semakin tinggi tingkat intensitas bermain <i>game online</i> yang dirasakan oleh siswa, maka semakin rendah pula tingkat <i>Social relationship</i> .
Dina Permatasari dan Yosario Krisnaldi	2017	Pengaruh <i>game online</i> terhadap Hubungan social	Dihasilkan bahwa peserta didik lebih mementingkan kehidupan nyata dalam bergaul dengan teman-temannya dan juga lebih memilih belajar dapat dibuktikan dengan adanya salah seorang siswa yang mengisi angket lebih sering belajar atau bersosialisasi langsung dengan teman-teman yang ada disekitarnya.

III. METODE PENELITIAN

3.1 Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SMP Negeri 10 Metro yang terletak di Jl. Wolter Monginsidi, Hadimulyo Timur, Kec Metro Pusat, Kota Metro, Lampung dan penelitian ini dilakukan pada bulan desember tahun 2022.

3.2 Metode dan Jenis Penelitian

Metode penelitian adalah sebuah cara untuk mendapatkan sebuah jalan keluar agar penelitian tersebut dapat tercapai. Pengertian metode penelitian menurut Sugiyono (2017:2) adalah sebuah cara ilmiah untuk menghasilkan data dengan tujuan tertentu. Berdasarkan hal tersebut dapat disimpulkan bahwa metode penelitian adalah kegiatan yang memiliki sifat ilmiah atau dilakukan dengan tata cara dan susunan yang menggunakan teknik untuk mendapatkan data dari suatu objek dari penelitian yang akan diteliti.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kuantitatif. Dalam Sugiyono (2012:7) Metode kuantitatif dapat dikatakan sebagai sebuah metode penelitian yang digunakan pada populasi atau sampel tertentu. Teknik pengambilan sampel biasanya dilakukan secara random atau acak, pengumpulan data bersifat statistik yang bertujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan. Jenis data yang digunakan adalah data kuantitatif. Data kuantitatif adalah datanya dinyatakan dalam bentuk angka-angka. Dalam Abdullah (2015: 245) Contoh data kuantitatif adalah usia seseorang, tinggi badan, berat badan, jumlah penjualan perbulan, dan lain-lain. Ciri data kuantitatif adalah dapat dilakukan operasi matematika, dan tidak ada kategorisasi atau klasifikasi. Variabel Penelitian dan Definisi Operasional.

Dalam penelitian ini terdapat dua variabel yaitu variabel bebas (*Independent variable*) dan variabel terikat (*dependent variable*), variabel-variabel tersebut adalah sebagai berikut:

1. Variabel bebas (*Independent variable*) merupakan variabel yang mempengaruhi atau menjadi sebab timbulnya variabel terikat (*dependent variable*). Pada penelitian ini variabel bebas atau X adalah bermain *game online*.
2. Variabel terikat (*dependent variabel*) merupakan variabel yang dipengaruhi atau akibat dari variabel bebas (*Independent variable*). Pada penelitian ini variabel terikat atau Y adalah *social relationship*.

3.3 Definisi Operasional

1. *Game Online*

game online adalah sebuah permainan yang dalam menjalankannya membutuhkan bantuan internet.

Kemudian landasan teori yang digunakan untuk membuat skala bermain *game online* peneliti menggunakan teori oleh Brown (1997) dalam Ni Putu dan Adijanti (2015) mengemukakan sudut pandang mengenai aktivitas bermain *game online* ada enam, yaitu :

- 1) *salience* yang menunjukkan banyaknya aktivitas bermain *game* dalam pikiran dan tingkah laku;
- 2) *euphoria* atau perasaan seseorang yang sangat bahagia didapatkan dari aktivitas bermain *game*;
- 3) *conflict* atau pertentangan yang muncul pada orang yang kecanduan *game online* baik dengan dirinya atau orang lain;
- 4) *tolerance* atau toleransi pada aktivitas bermain *online game* mengalami peningkatan secara progresif selama rentang periode untuk mendapatkan rasa puas;
- 5) *withdrawal* yaitu perasaan tidak menyenangkan seperti gelisah, risau dan tidak tenang ketika tidak melakukan aktivitas bermain *game*;
- 6) *relapse and reinstatement* yaitu kecenderungan untuk terus bermain *game* secara terus-menerus dan tidak terkontrol sampai menjadi sebuah ketergantungan. Hal ini menunjukkan kecenderungan

ketidakmampuan untuk berhenti secara utuh dari aktivitas bermain *game*.

2. *Social Relationship*

Social Relationship adalah sebuah hubungan timbal balik antara individu dengan individu, individu dengan kelompok, kelompok dengan kelompok yang saling mempengaruhi dan didasarkan pada kesadaran untuk saling menolong.

Kemudian landasan teori yang digunakan untuk membuat skala *social relationship* peneliti menggunakan teori oleh Gerungan (2004) dalam Retalia (2022), beberapa faktor yang mendasari *Social relationship* meliputi faktor imitasi, sugesti, identifikasi dan simpati:

- 1) Faktor Imitasi adalah bentuk dorongan untuk meniru orang lain.
- 2) Faktor sugesti adalah masukan tertentu yang menimbulkan suatu reaksi langsung dan spontan pada diri individu yang menerima sugesti itu.
- 3) Faktor Identifikasi adalah dorongan untuk menjadi identik atau sama dengan orang lain.
- 4) Faktor Simpati adalah perasaan tertarik dan peduli terhadap orang lain, atas dasar perasaan atau emosi.

3.3 Populasi dan Sampel

1. Populasi

Amirullah (2015:68). Populasi adalah keseluruhan dari kumpulan elemen yang memiliki beberapa karakteristik umum, yang terdiri dari bidang-bidang untuk diteliti. Dengan demikian, populasi merupakan kumpulan dari elemen yang bisa diteliti untuk dijadikan sebuah kesimpulan. Didalam populasi itulah masalah yang akan diteliti dapat terjadi. Populasi itu bisa terdiri dari orang, badan, lembaga, institusi, wilayah, kelompok dan sebagainya yang akan digunakan sebagai sumber informasi dalam penelitian yang dilakukan.

Populasi itu adalah keseluruhan objek yang dijadikan sasaran penelitian, dan sampel penelitian diambil dari populasi itu. Populasi adalah keseluruhan subjek penelitian. Populasi dari penelitian ini adalah peserta didik kelas 8 SMP Negeri 10 Metro sebanyak 160 peserta didik. Dalam sebuah penelitian seorang peneliti jarang sekali melakukan penelitian terhadap keseluruhan kumpulan elemen (populasi).

2. Sampel

Abdullah (2015:234) Peneliti biasanya melakukan seleksi terhadap bagian elemen-elemen dari populasi dengan harapan hasil seleksi tersebut dapat merefleksikan seluruh karakteristik yang ada. Elemen adalah subyek dimana pengukuran dilakukan, elemen-elemen populasi yang terpilih ini disebut sampel, cara memilih atau menyeleksinya disebut teknik sampling. Dalam penelitian ini teknik sampling yang digunakan adalah *random sampling*.

Sugiyono (2017:81) Teknik sampling yang dikenal dengan *random sampling* ini diberi nama demikian karena didalam pengambilan sampelnya peneliti mencampur subyek-subyek didalam populasi sehingga semua subjek dianggap sama. Istilah lain dari sampel adalah sensus, dimana semua populasi dapat dijadikan sampel. Berdasarkan pernyataan tersebut sampel dari penelitian ini 25% dari populasi. Jadi sampel dari penelitian ini sebanyak 40 orang.

3.4 Teknik Pengumpulan Data

1. Teknik Pokok

1) Skala Likert

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu: Skala Likert, Skala likert merupakan skala pengukuran dalam penelitian ini adalah skala likert. Menurut Sugiyono (2004:86), “Skala likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial”. Pada skala likert, variabel yang diukur dijelaskan menjadi indikator

variabel, kemudian indikator tersebut dijelaskan sebagai titik tolak untuk menyusun item-item instrumen yang dapat berupa pernyataan atau pertanyaan (Perwira, 2020). Teknik pengukuran variabel dilakukan dengan skala bermain *game online* dan skala social relationship. Angket tersebut disusun dengan bentuk skala likert dengan jumlah skala 5, dan diberikan kepada peserta didik dengan ketentuan bobot nilai sebagai berikut

Tabel 3.1 Tabel Interpretasi Skor

Alternatif Jawaban				
Pertanyaan	Sangat Setuju	Setuju	Tidak Setuju	Sangat Tidak setuju
Favourable	4	3	2	1
Unfavourable	1	2	3	4

Tabel 3.2 Kisi-Kisi Skala Bermain *Game Online*

Variabel	Indikator	No item	
		Favourable	Unfavourable
<i>Game Online</i>	<i>Salience</i>	1,2,	3,4
	<i>Euphoria</i>	5,8	6,7
	<i>Conflict</i>	10	9,11
	<i>Tolerance</i>	13	12,14
	<i>Withdrawal</i>	15,17	16
	<i>Relapse and reinstatement</i>	19	18,20

Tabel 3.3 Kisi-Kisi Skala *Social relationship*

Variabel	Indikator	No Item	
		Positif	Negatif
<i>Social relationship</i>	Imitasi	1, 3, 5	2, 4,
	Sugesti	6, 10	7, 8,9
	Identifikasi	11, 12, 13	14, 15
	Simpaty	18, 19	16, 17, 20

Tabel 3.4 Kisi-Kisi Skala Bermain *Game Online* Setelah Uji Validitas

Variabel	Indikator	Jumlah Item Sebelum Validasi	Jumlah Item Setelah Validasi
Kecanduan Bermain <i>Game Online</i>	<i>Salience</i>	1,2,3,4	1,2,3
	<i>Euphoria</i>	5,6,7,8	5,6,7,8
	<i>Conflict</i>	9,10,11	9,10,11
	<i>Tolerance</i>	12,13,14	13
	<i>Withdrawal</i>	15,16,17	15,16,17
	<i>Relapse and reinstatement</i>	18,19,20	19
Jumlah Item		20	15

Tabel 3.5 Kisi-Kisi Skala *Social relationship* Setelah Uji Validitas

Variabel	Indikator	Jumlah Item Sebelum Validasi	Jumlah Item Setelah Validasi
<i>Social relationship</i>	Imitasi	1,2,3,4,5	3,5
	Sugesti	6,7,8,9,10	6,7,8,9,10
	Identifikasi	11,12,13,14,15	11,12,13,14,15
	Simpati	16,17,18,19,20	16,17,18,19
Jumlah Item		20	16

1. Teknik Penunjang

1) Dokumentasi

Dokumentasi juga merupakan metode pengumpulan data yang sangat penting untuk menemukan data (informasi) yang diperlukan dalam penelitian. Meskipun bukan data primer, tetapi masuk dalam klasifikasi data sekunder, namun masih punya arti penting, setidaknya untuk data yang digunakan dalam penelitian manajemen keuangan dan juga bisa dijadikan sebagai bukti dari sebuah penelitian (Abdullah, 2015:255)

3.5 Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen.

1. Uji Validitas

Validitas adalah untuk menyatakan sejauh mana data yang didapatkan melalui instrumen penelitian (kuesioner atau angket) akan mengukur apa yang ingin diukur. (Husein dalam Abdullah, 2015).

Uji Validitas yang digunakan dalam penelitian ini adalah validitas konstruk dengan menggunakan analisis faktor. Menurut Sugiyono (2010: 177) untuk menguji validitas konstruk dapat menggunakan pendapat yang dikemukakan oleh para ahli, kemudian setelah instrumen dikonstruksi tentang aspek-aspek yang akan diukur menggunakan landasan teori definisi operasional, kemudian para ahli akan diminta pendapatnya mengenai instrumen yang telah disusun oleh peneliti.

Di dalam penelitian ini terdapat tiga ahli yang memberikan penilaian, tiga ahli ini merupakan dosen di program studi Bimbingan dan Konseling Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung. Diantaranya, Citra Abriani Maharani, M.Pd.,Kons., Dr. Ranni Rahmayanthi Z, M.Pd., dan Dr. Mujiyati, M.Pd.

Kemudian selanjutnya setelah instrumen sudah dapat dikatakan layak untuk digunakan penelitian ini dilanjutkan dengan uji coba instrumen kepada siswa uji coba yaitu peserta didik SMP Negeri 10 Metro yang melibatkan 40 peserta didik. Uji coba dilakukan bertujuan untuk mengetahui apakah item pada instrumen tersebut memiliki kontribusi atau tidak terhadap indikator dan deskriptor penelitian. Uji coba ini di bantu dengan *microsoft excel*.

Dasar Pengambilan keputusan dalam uji validitas ini adalah apabila $R_{hitung} > R_{tabel}$ maka data tersebut dapat dikatakan valid begitu juga sebaliknya, $R_{hitung} < R_{tabel}$ maka data tersebut dapat dikatakan tidak valid. R_{tabel} dalam yang digunakan dalam uji validitas ini sebesar 0,312 dengan signifikansi sebesar 5%.

Tabel 3.6 Uji Validitas Skala Bermain Game Online

Indikator	Item	Rhitung	Rtabel	Kondisi	Ket
<i>Salience</i>	1	0,788	0,312	$R_{hitung} > R_{tabel}$	Valid
	2	0,774	0,312	$R_{hitung} > R_{tabel}$	Valid
	3	0,602	0,312	$R_{hitung} > R_{tabel}$	Valid
	4	0,254	0,312	$R_{hitung} < R_{tabel}$	Tidak Valid

<i>Euphoria</i>	5	0,696	0,312	<i>Rhitung</i> > <i>Rtabel</i>	Valid
	6	0,700	0,312	<i>Rhitung</i> > <i>Rtabel</i>	Valid
	7	0,605	0,312	<i>Rhitung</i> > <i>Rtabel</i>	Valid
	8	0,697	0,312	<i>Rhitung</i> > <i>Rtabel</i>	Valid
<i>Conflict</i>	9	0,623	0,312	<i>Rhitung</i> > <i>Rtabel</i>	Valid
	10	0,617	0,312	<i>Rhitung</i> > <i>Rtabel</i>	Valid
	11	0,488	0,312	<i>Rhitung</i> > <i>Rtabel</i>	Valid
<i>Tolerance</i>	12	0,090	0,312	<i>Rhitung</i> < <i>Rtabel</i>	Tidak Valid
	13	0,755	0,312	<i>Rhitung</i> > <i>Rtabel</i>	Valid
	14	0,259	0,312	<i>Rhitung</i> < <i>Rtabel</i>	Tidak Valid
<i>Withdrawal</i>	15	0,576	0,312	<i>Rhitung</i> > <i>Rtabel</i>	Valid
	16	0,336	0,312	<i>Rhitung</i> > <i>Rtabel</i>	Valid
	17	0,412	0,312	<i>Rhitung</i> > <i>Rtabel</i>	Valid
<i>Relapse and Reinstatement</i>	18	0,219	0,312	<i>Rhitung</i> < <i>Rtabel</i>	Tidak Valid
	19	0,576	0,312	<i>Rhitung</i> > <i>Rtabel</i>	Valid
	20	0,199	0,312	<i>Rhitung</i> < <i>Rtabel</i>	Tidak Valid

Setelah melakukan Uji Validitas dengan melihat *Rhitung* dan *Rtabel* sebagai batasan untuk pengukuran uji validitas, jika *Rhitung* > *Rtabel* maka data dikatakan valid dan jika *Rhitung* < *Rtabel* maka data dikatakan tidak valid. Dengan melihat tabel penjabaran uji validitas diatas maka dapat dikatakan 5 data tidak valid dan 15 data valid.

Tabel 3.7 Uji Validitas Skala *Social relationship* antar Siswa

Indikator	Item	<i>Rhitung</i>	<i>Rtabel</i>	Kondisi	Keterangan
Imitasi	1	0,184	0,312	<i>Rhitung</i> < <i>Rtabel</i>	Tidak Valid
	2	0,048	0,312	<i>Rhitung</i> < <i>Rtabel</i>	Tidak Valid
	3	0,529	0,312	<i>Rhitung</i> > <i>Rtabel</i>	Valid
	4	0,50	0,312	<i>Rhitung</i> < <i>Rtabel</i>	Tidak Valid
	5	0,433	0,312	<i>Rhitung</i> > <i>Rtabel</i>	Valid
Sugesti	6	0,481	0,312	<i>Rhitung</i> > <i>Rtabel</i>	Valid
	7	0,562	0,312	<i>Rhitung</i> > <i>Rtabel</i>	Valid
	8	0,585	0,312	<i>Rhitung</i> > <i>Rtabel</i>	Valid
	9	0,610	0,312	<i>Rhitung</i> > <i>Rtabel</i>	Valid
	10	0,353	0,312	<i>Rhitung</i> > <i>Rtabel</i>	Valid
Identifikasi	11	0,435	0,312	<i>Rhitung</i> > <i>Rtabel</i>	Valid
	12	0,586	0,312	<i>Rhitung</i> > <i>Rtabel</i>	Valid
	13	0,556	0,312	<i>Rhitung</i> > <i>Rtabel</i>	Valid
	14	0,355	0,312	<i>Rhitung</i> > <i>Rtabel</i>	Valid
	15	0,495	0,312	<i>Rhitung</i> > <i>Rtabel</i>	Valid

Simpati	16	0,528	0,312	$R_{hitung} > R_{tabel}$	Valid
	17	0,363	0,312	$R_{hitung} > R_{tabel}$	Valid
	18	0,470	0,312	$R_{hitung} > R_{tabel}$	Valid
	19	0,547	0,312	$R_{hitung} > R_{tabel}$	Valid
	20	0,009	0,312	$R_{hitung} < R_{tabel}$	Tidak Valid

Setelah melakukan Uji Validitas dengan melihat R_{hitung} dan R_{tabel} sebagai batasan untuk pengukuran uji validitas, jika $R_{hitung} > R_{tabel}$ maka data dikatakan valid dan jika $R_{hitung} < R_{tabel}$ maka data dikatakan tidak valid. Dengan melihat tabel penjabaran uji validitas diatas maka dapat dikatakan 4 data tidak valid dan 16 data valid.

2. Uji Reliabilitas

Reliabilitas adalah istilah yang dipakai untuk menunjukkan sejauh mana suatu hasil pengukuran relatif konsisten apabila alat ukur itu digunakan berulang kali, langkah lain jangan dijadikan alat untuk mengukur panjang karena tiap-tiap langkah tidak sama panjangnya (Husein dalam Abdullah, 2015). Menurut Azwar (2013 : 115) data yang digunakan untuk menghitung koefisien reliabilitas alpha didapatkan dari sekali penyajian skala pada sekelompok responden. Jadi dalam Penelitian ini, untuk mengetahui *reliability*, penulis menggunakan formula Alpha dari *Cronbach*.

Rumus alpha yang digunakan dalam penelitian ini adalah :

$$r_{11} = \left[\frac{k}{k-1} \right] \left[1 - \frac{\sum \sigma_b^2}{\sigma_b^2} \right]$$

Keterangan :

r_{11} = Koefisien reliabilitas instrumen

$\sum \sigma_b^2$ = Jumlah varian butir

σ_b^2 = Varians total

k = Jumlah butir pertanyaan

Indeks pengujian reliabilitas *Alpha Cronbach* menurut Arikunto 2008 adalah sebagai berikut :

Tabel 3.8 Kriteria Reliabilitas Menurut Arikunto (2008)

Interval	Tingkat Hubungan
0,800 – 1,00	Sangat Tinggi
0,600 – 0,800	Tinggi
0,400 – 0,600	Cukup
0,200 – 0,400	Rendah
0,000 – 0,200	Sangat rendah

Dalam Penelitian ini uji reliabilitas ini menggunakan rumus *alpha cronbach* sedangkan pengukurannya dilakukan dengan bantuan program SPSS versi 25 *for windows*.

Tabel 3.9 Hasil Uji Reliabilitas

Variabel	<i>Cronbach's Alpha</i>	N of Item
<i>Game Online</i>	0,831	16
<i>Social relationship</i>	0,807	16

Kuesioner dapat dikatakan reliabel jika nilai *cronbach's alpha* $> 0,60$. Maka dapat diambil kesimpulan dengan melihat data dari tabel diatas untuk variabel *game online* memiliki *cronbach's alpha* $0,831 > 0,60$ yang artinya data reliabel dan pada variabel *social relationship* memiliki *cronbach's alpha* sebesar $0,807 > 0,60$ yang artinya data reliabel.

3.6 Teknik Analisis Data

Analisis data adalah salah satu proses yang sangat penting dalam kegiatan penelitian. Dengan analisis data maka peneliti dapat membuktikan hipotesis dan menarik kesimpulan tentang masalah yang akan diteliti oleh peneliti. Dalam penelitian ini teknik analisis data yang digunakan adalah statistik analisis regresi linear sederhana untuk melihat pengaruh kecanduan bermain *game online* terhadap *social relationship* peserta didik. Dengan menggunakan uji normalitas, linearitas, dan uji hipotesis.

1. Uji Normalitas

Uji normalitas berfungsi untuk mengetahui apakah data yang diperoleh berasal dari populasi yang normal atau tidak. Dalam uji normalitas ini menggunakan metode *Shapiro Wilk* karena sampel yang digunakan 40 sampel. Jika nilai signifikan $> 0,05$ maka dapat disebut sebagai data yang normal.

2. Uji Linearitas

Uji Linearitas berfungsi untuk mengetahui sebaran data linear atau tidak. Uji Linearitas dalam penelitian ini menggunakan analisis data statistik *SPSS 25.0 for windows*. Jika nilai Signifikansi $F > 0.05$ berarti hubungan antara variabel independent dan dependent berpola linear.

3. Uji Hipotesis

Uji hipotesis dalam penelitian ini menggunakan analisis korelasi *Product Moment*. Uji hipotesis digunakan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh kecanduan bermain *game online* terhadap *social relationship* siswa. Dalam pengujian hipotesis ini menggunakan rumus korelasi *Product Moment* menggunakan analisis data statistik *SPSS 25.0 for windows*.

menyatakan bahwa 23 dari 40 responden menyatakan bahwa mereka setuju akan pernyataan tersebut dan 9 dari 40 responden menyatakan bahwa mereka sangat setuju akan pernyataan tersebut. Maka dengan itu dapat diambil garis tengah bahwa 32 responden dari 40 responden menyatakan bahwa mereka tidak bisa hidup tanpa bermain *game online*, jika di presentasekan maka 80% responden menyatakan bahwa tidak bisa hidup tanpa bermain *game online*.

Kemudian pada instrumen *social relationship* peserta didik di sekolah peneliti mengambil beberapa pernyataan untuk menguji rasa sosial yang dimiliki oleh peserta didik. Diantara, seperti pada pernyataan nomor 8 yang berbunyi “*Ketika ada sesama teman yang berkelahi, saya biarkan saja*” dari pernyataan tersebut berdasarkan hasil yang telah peneliti dapatkan menunjukkan 10 dari 40 responden mengisi sangat tidak setuju, kemudian 19 dari 40 responden mengisi tidak setuju, jika diambil garis tengah maka 29 dari 40 responden menyatakan bahwa mereka tidak setuju akan pernyataan tersebut. Maka dapat disimpulkan bahwa 72,5% responden menyatakan bahwa mereka tidak akan membiarkan jika ada teman yang berkelahi, artinya dari hasil tersebut masih banyak peserta didik yang memiliki rasa sosial untuk tidak membiarkan sesama temannya berkelahi.

Jadi, terdapat 80% siswa gemar bermain *game online* dan 72,5% siswa memiliki *social relationship* yang baik. Artinya, siswa yang gemar bermain *game online* belum tentu memiliki *social relationship* yang buruk atau menjadi berpengaruh buruk.

penelitian ini relevan dengan penelitian yang berjudul “Pengaruh *Game Online* terhadap hubungan sosial” oleh Dina & Yosario (2017) ditemukan bahwa walaupun bermain *game online* tetapi banyak peserta didik yang tetap mementingkan kehidupan nyata dalam bergaul dengan teman-temannya, penelitian ini dibuktikan dengan adanya salah seorang siswa

V. KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Kesimpulan merupakan hasil penelitian yang diungkapkan secara singkat, jelas dan mudah dipahami. Dalam penelitian ini diketahui r hitung = -0,191 dan r tabel = 0,312. Nilai r hitung $-0,191 < \text{nilai } r \text{ tabel} = 0,312$. 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.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti maka dapat diajukan saran-saran sebagai berikut :

1. Kepada Guru BK

Guru BK hendaknya mengetahui bagaimana perkembangan *social relationship* dan *game online* yang ada di zaman sekarang sehingga guru BK dapat memberikan layanan yang tepat untuk siswa

2. Kepada siswa

Sebagai peserta didik hendaknya bisa menjalin hubungan sosial yang baik sesama teman karena dapat saling bertukar wawasan dan menambah pengetahuan.

3. Kepada Peneliti Lain

Peneliti selanjutnya hendaknya dapat menambahkan variabel dan membuat latar tempat yang berbeda, karena *social relationship* tidak hanya terjalin di sekolah tapi di rumah dan di masyarakat luar sekolah juga.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, M. 2015. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Aswaja Pressindo, Sleman.
- Ahmad Syafi'i, T. M. 2018. Studi Tentang Prestasi Belajar Siswa Dalam Berbagai Aspek dan Faktor Yang Mempengaruhi. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*. 2(3), 34-46.
- Andin. 2016. Hubungan Interaksi Teman Sebaya Dengan Perilaku Konsumtif Pada Siswa Kelas XI Di SMA Negeri 6 Yogyakarta. *E-journal Bimbingan dan Konseling Edisi Tahun ke-5*. 9(2), 234-46.
- Ariantoro, T. R. 2016. Dampak *Game Online* Terhadap Prestasi Belajar Pelajar. *JUTIM*. 4(1),12-19.
- Azis Novian, E. 2014. *Faktor Penyebab Bermain Game Online Dan Dampak Negatifnya Bagi Pelajar*. (Skripsi). Universitas Lampung, Bandar Lampung.
- Brigietta, I. P. 2021. Diskriminasi Pada Pemain *Game Online* Perempuan. *Jurnal Ilmu Komunikasi*. 11(1), 9-18.
- Fitri & Debi. 2021. Hubungan *Game Online "Free Fire"* Dengan Perilaku Komunikasi Pada Siswa Kelas VI. *Jurnal Educatio*. 5(2), 172-182.
- Ghunaifi, A. 2021. Merestorasi Interaksi Sosial Pada Era Teknologi Melalui Pendidikan Jasmani dan Olahraga. *Jurnal Prosiding Seminar Nasional Profesionalisme Tenaga Profesi PJOK*. 12(1), 21-29.
- Harefa, D. 2020. Peningkatan Prestasi Belajar IPA Siswa Pada Model Pembelajaran *Learning Cycle* Dengan Materi Energi dan Perubahannya. *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar*.2(1), 1-7.
- Husnayanti. 2021. *Fenomena Game Online Dikalangan Peserta Didik Pada Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Malangke Kabupaten Luwu Utara*. (Tesis). Institut Agama Islam Negeri IAIN Palopo, Palopo.
- Irawan dan Dina. 2021. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Kecanduan *Game Online* Peserta Didik. *Jurnal Konseling Gusjigang* .5(1), 70-84.

- Isni Khoiriyah, dkk. 2021. Pola Komunikasi dan Keterampilan Sosial Remaja di Era Digital. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*.2(2), 116-129.
- Kezia, A. 2013. Relationship Maintenance Persahabatan Jarak Jauh Beda Etnis. *Jurnal E-Komunikasi*.5(2), 172-185.
- Laila,P.Z. 2022. *Pengaruh Game Online Terhadap Prestasi belajar Siswa Kelas V SDN Melayu 2 Banjarmasin*. (Skripsi). Universitas Malang, Jawa Timur.
- Luzman, A. S. 2019. *Penerimaan Khalayak Perempuan Terhadap Game Online*. *Universitas Pendidikan Indonesia*. (Skripsi). Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung.
- Marheni, N. P. 2015. Hubungan Kecanduan *Game Online* Dengan Prestasi Belajar Siswa SMP Negeri 1 Kuta. *Jurnal Psikologi Udayana*. 1(3), 55-72.
- Miswanto, dkk. 2020. Kecanduan *Game Online* Dari Jenis Kelamin Laki-Laki dan Perempuan. *Prosiding Seminar Nasional Bimbingan dan Konseling Mengukuhkan Eksistensi Peran BK Pasca Pandemi Covid-19 di Berbagai Setting Pendidikan*.
- Muhammad, A. S. 2020. *Perjuangan Perempuan Dalam Game Online (Studi Etnografi Virtual Tentang Dinamika Pemain Perempuan Dalam Dominasi Pria Di Komunitas Virtual Game Online DotA 2 Server South East Asia)*. (Skripsi). Universitas Islam Indonesia Yogyakarta, Yogyakarta.
- Novitasari, Y. 2016. *Bimbingan dan Konseling Belajar*. Alfabeta, Bandung.
- Novrialdy, E. 2019. Kecanduan *Game Online* pada Remaja: Dampak dan Pencegahannya. *Buletin Psikologi*.
- Nurhayati, D. 2011. Motivasi Dan Prestasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Matematika Ditinjau Dari Kelekatan Anak-Orang Tua. *PROSIDING* .
- Octa Reni Setiawati, A. G. 2019. Perilaku Agresif Pada Siswa Yang Bermain *Game Online*. *Jurnal Psikologi Malahayati*. 6(3), 46-52.
- Pangestu Jarot, dkk. 2019. Dampak Teknologi Informasi Terhadap Dinamika Sosial di Pedesaan. *Jurnal Neo Societal*. 2(1), 2-10.
- Pramesty, S. D. 2019. *Pengaruh Adiktif Game Online dan Prestasi Belajar Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Terhadap Perilaku Keagamaan Siswa Di Kelas XI MAN 2 Ponorogo Tahun Akademik 2018/2019*.(Skripsi). Universitas Diponegoro, Semarang.

- Permatasari, D dan Yosario K. 2012. Pengaruh *Game Online* Terhadap *Social relationship*. *Karya Tulis Ilmiah*.
- Rahmat Sandi, S. Y. 2020. Hubungan Kebiasaan Bermain Gadget Dengan Prestasi Belajar Pada Anak Usia Sekolah. *Window Of Nursing*.
- Rahmi Nur, A. 2018. *Pengaruh Interaksi Teman Sebaya Terhadap Motivasi Belajar Murid SD Inpres Bontomanai Kecamatan Tamalate Kota Makassar*. (Skripsi). Universitas Negeri Makassar, Sulawesi Selatan.
- Reza Indra Wiguna, H. M. 2020. Hubungan Kecanduan *Game Online* Dengan Motivasi Belajar Pada Anak Usia 10-12 Tahun. *Jurnal Surya Muda*. 2(1) 72-79.
- Rohman, K. 2018. Agresifitas Anak Kecanduan *Game Online*. *Martabat:Jurnal Perempuan dan Anak*. 2(5), 110-115.
- Sapto, dkk. 2021. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Kecanduan *Game Online* Peserta didik. *Jurnal Konseling Gusjigang*. 2(5), 112-123.
- Setyaningrum, M. Y. 2018. *Hubungan Antara Frekuensi Bermain Game Online dan Dukungan Orang Tua Dengan Prestasi Belajar Siswa SD*. (Skripsi). UNESA, Surabaya.
- Sucita & Endang. 2016. Hubungan Antara Konformitas Terhadap Teman Sebaya Dengan Perilaku Konsumtif Pada Siswi di SMA Semesta Semarang. *Jurnal Empati*. 1(4), 35-50.
- Suriansyah, A. 2011. *Landasan Pendidikan*. (J. & Jamalie, Penyunt.). Comdes, Banjar Masin.
- Syahrani, R. 2015. Ketergantungan *Online Game* dan Penanganannya. *Jurnal Psikologi Pendidikan & Konseling*. 1(1), 56-68.
- Tegar, L. N. 2019. *Pembentukan Pertemanan Siswa Di Sekolah Gratis (Studi Analisis Isi Pembentukan Pertemanan Siswa Di SMK IT Smart Informatika Surakarta)*. (Skripsi). Universitas Muhammadiyah Surakarta, Surakarta.
- Yogatama, R. 2016. *Pengaruh Game Online Terhadap Prestasi Belajar Siswa SMP N 1 Maospati Magetan*. (Skripsi). Universitas Pendidikan Indonesia: Bandung.

Zarkasih Khamim, P. 2017. Memahami Ciri dan Tugas Perkembangan Masa Remaja. *Jurnal Aplikasi Ilmu-Ilmu Agama*.1(17), 18-29.

Zulfikar Ali, Y. D. 2019. Pengaruh Dari Dampak *Game Online* Terhadap Motivasi Belajar Pada Siswa Kelas VIII SMP Kristen 2 Salatiga Tahun Ajaran 2018/2019. *Genta Mulia*, X.