

**PENGARUH *GAME ONLINE* TERHADAP INTERAKSI SOSIAL
REMAJA DI DESA SUMBERGEDE KECAMATAN
SEKAMPUNG KABUPATEN LAMPUNG TIMUR**

(Skripsi)

**Oleh
Feby Apisce Amalina
NPM. 1913032048**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
2025**

ABSTRAK

PENGARUH *GAME ONLINE* TERHADAP INTERAKSI SOSIAL REMAJA DI DESA SUMBERGEDE KECAMATAN SEKAMPUNG KABUPATEN LAMPUNG TIMUR

**Oleh
Feby Apisce Amalina**

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis pengaruh *Game Online* terhadap interaksi sosial remaja di desa Sumbergede Kecamatan Sekampung Kabupaten Lampung Timur.

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif dengan pendekatan kuantitatif dengan teknik pengumpulan data melalui wawancara, kuesioner, dan dokumentasi. Subjek penelitian ini yakni remaja desa Sumbergede. Sampel dalam penelitian ini berjumlah 57 responden. Teknik analisis data pada penelitian ini menggunakan uji regresi linier sederhana dengan bantuan SPSS versi 25.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa *Game Online* berpengaruh terhadap interaksi sosial remaja di desa Sumbergede Kecamatan Sekampung Kabupaten Lampung Timur dengan presentase sebesar 35,8% dan indikator variabel X yaitu: memanfaatkan fungsi bermain *Game Online*, durasi bermain *Game Online*, dampak *Game Online*, kemudian dalam indikator Y yaitu: kontak sosial dan komunikasi. Fenomena meningkatnya intensitas bermain *Game Online* di kalangan remaja telah menimbulkan perubahan pola komunikasi dan hubungan sosial, baik di lingkungan keluarga, sekolah, maupun masyarakat. Temuan ini menunjukkan bahwa pengaruh *Game Online* bersifat dualistik: memberikan manfaat sosial bila digunakan secara bijak, tetapi berdampak negatif bila digunakan secara berlebihan. Oleh karena itu, kontrol diri dan pengawasan dari orang tua, guru, serta lingkungan sangat diperlukan agar aktivitas bermain *Game Online* tidak menggeser nilai-nilai sosial remaja di dunia nyata.

Kata Kunci: Game Online, Interaksi Sosial, Remaja, Masyarakat

ABSTRACT

THE EFFECT OF ONLINE GAMES ON SOCIAL INTERACTION OF ADOLESCENTS IN SUMBERGEDE VILLAGE, SEKAMPUNG DISTRICT, EAST LAMPUNG REGENCY

By

Feby Apisce Amalina

The purpose of this study is to analyze the influence of online Games on the social interactions of adolescents in Sumbergede Village, Sekampung District, East Lampung Regency. The research method used in this study is a descriptive method with a quantitative approach with data collection techniques through interviews, questionnaires, and documentation. The subjects of this study were adolescents in Sumbergede Village. The sample in this study amounted to 57 respondents. The data analysis technique in this study used a simple linear regression test with the help of SPSS version 25. The results of the study indicate that online Games influence the social interactions of adolescents in Sumbergede Village, Sekampung District, East Lampung Regency with a percentage of 35.8% and the indicators of variable X are: utilizing the function of playing online Games, duration of playing online Games, impact of online Games, then in indicator Y namely: social contact and communication. The phenomenon of increasing intensity of playing online Games among adolescents has led to changes in communication patterns and social relationships, both in the family, school, and community environments. These findings indicate that the influence of online Games is dualistic: providing social benefits when used wisely, but having a negative impact when used excessively. Therefore, self-control and supervision from parents, teachers, and the environment are very necessary so that online gaming activities do not shift the social values of teenagers in the real world.

Keywords: Online Games, Social Interaction, Adolescents, Community

**PENGARUH *GAME ONLINE* TERHADAP INTERAKSI SOSIAL
REMAJA DI DESA SUMBERGEDE KECAMATAN
SEKAMPUNG KABUPATEN LAMPUNG TIMUR**

Oleh

Feby Apisce Amalina

Skripsi

**Sebagai salah satu syarat untuk mencapai gelar
SARJANA PENDIDIKAN**

Pada

**Program Studi Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan
Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2025**

Judul Skripsi

: **PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP
INTERAKSI SOSIAL REMAJA DI DESA
SUMBERGEDE KECAMATAN SEKAMPUNG
KABUPATEN LAMPUNG TIMUR**

Nama Mahasiswa

: **Febry Apisce Amalina**

Nomor Pokok Mahasiswa : **1913032048**

Program Studi

: **Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan**

Jurusan

: **Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial**

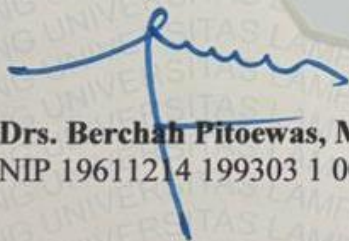
Fakultas

: **Keguruan dan Ilmu Pendidikan**

MENYETUJUI

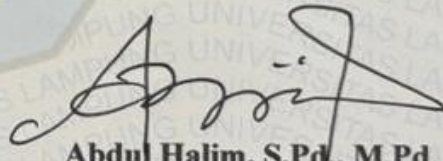
1. **Komisi Pembimbing**

Pembimbing I



Drs. Berchah Pitoewas, M.H.
NIP 19611214 199303 1 001

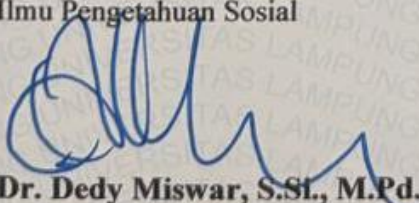
Pembimbing II



Abdul Halim, S.Pd., M.Pd.
NIP 19830505 202521 1 069

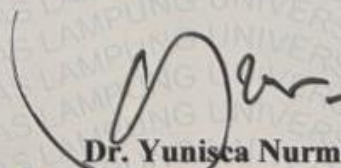
2. **Mengetahui**

Ketua Jurusan Pendidikan
Ilmu Pengetahuan Sosial



Dr. Dedy Miswar, S.St., M.Pd.
NIP 19741108 200501 1 003

Ketua Program Studi
Pendidikan PKn



Dr. Yunisca Nurmalisa, M.Pd.
NIP 19870602 200812 2 001

MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

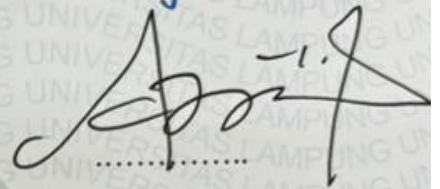
Ketua

: Drs. Berchah Pitoewas, M.H.



Sekretaris

: Abdul Halim, S.Pd., M.Pd.



Penguji

Bukan Pembimbing : Dr. Yunisca Nurmalisa, M.Pd.



2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dr. Habet Maydiantoro, M.Pd.

NIP 19870504 201404 1 001

Tanggal Lulus Ujian Skripsi : 15 Oktober 2025

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini, adalah :

Nama : Feby Apisce Amalina
NPM : 1913032048
Program Studi : Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan
Jurusan : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Alamat : Dusun IV Kelurahan Sumbergede, Kecamatan
Sekampung, Kabupaten Lampung Timur.

Dengan ini menyatakan bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar sarjana disuatu perguruan tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Bandar Lampung, 17 Oktober 2025



Feby Apisce Amalina
NPM. 1913032048

RIWAYAT HIDUP



Feby Apisce Amalina merupakan Nama penulis. Penulis dilahirkan di Giriklopomulyo pada tanggal 22 Februari 2000. Anak dari buah cinta kasih dari pasangan Bapak Rudi Hermanto. dan Ibu Salbiah. Penulis menempuh Pendidikan dimulai dari Taman Kanak-kanak di TK Aisiyah Sekampung.

Pendidikan Sekolah Dasar SD Negeri 1 Giriklopomulyo lulus pada tahun 2012, melanjutkan Pendidikan di SMP Negeri 4 Metro lulus pada tahun 2015 dan melanjutkan Pendidikan di SMA Negeri 1 Metro lulus pada tahun 2018. Pada tahun 2019 penulis melanjutkan Pendidikan di salah satu perguruan tinggi negeri yang ada di Kota Bandar Lampung dan tercatat sebagai mahasiswa Program Studi PPKn Jurusan Pendidikan IPS Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung melalui jalur SBMPTN.

Penulis semasa kuliah pernah mengikuti organisasi tingkat program studi yakni FORDIKA (forum Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan) 2019-2021, kemudian mengikuti organisasi tingkat Jurusan yakni Himpunan Mahasiswa Pendidikan IPS 2019-2020.

Penulis pernah melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Desa Banjar Agung, Kecamatan Sekampung Udik, Kabupaten Lampung Timur sekaligus Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) di SD Negeri 2 Banjar Agung pada tahun 2022. Di tahun yang sama, penulis juga melakukan Kegiatan Studi Lapangan Ilmiah (KSLI) dengan tujuan Yogyakarta-Bandung-Jakarta

MOTTO

“when we are no longer able to change a situation, we are challenged to change ourselves.”

(Victor Frankl)

PERSEMBAHAN

Dengan mengharap ridho dan berkah dari Allah SWT, penulis mengucapkan puji dan syukur atas rahmat dan karunia yang telah Allah SWT limpahkan sehingga penulis dapat mempersembahkan karya ini sebagai tanda bakti dan cinta

“Kedua orang tuaku, Bapak Rudi Hermanto. dan Ibu Salbiah yang aku sayangi dan aku cintai. Yang selalu menjadi alasan terbesarku untuk berjuang, yang selalu menyayangi tanpa tapi, mendoakan dengan setulus hati, yang selalu memberikan motivasi dan dukungan. Terima kasih telah merawatku dan menjaga ku dengan penuh kasih sayang dan cinta yang tulus. Aku memohon maaf karna aku belum bisa menjadi seseorang yang hebat, tetapi aku selalu berusaha untuk membuat kalian tersenyum bangga melihatku dan tak lupa pula aku selalu berdoa agar Ibu dan Bapak sehat selalu, diberi umur yang panjang. Bapak dan Ibu toga dan gelar dibelakang namaku tidak akan ada jika tanpa jeri payah kalian.”

Serta

“Almamaterku Tercinta Universitas Lampung”

SANWACANA

Puji syukur Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul **“Pengaruh *Game Online* Terhadap Interaksi Sosial Remaja Di Desa Sumbergede Kecamatan Sekampung Kabupaten Lampung Timur”**. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk mencapai gelar sarjana Pendidikan di universitas lampung.

Terselesaikannya skripsi ini tidak lepas dari hambatan yang datang baik dari luar maupun dari dalam diri penulis. Berkat bimbingan, saran, motivasi dan bantuan baik moral maupun spiritual serta arahan dari berbagai pihak sehingga segala kesulitan dapat terlewati dengan baik, dalam kesempatan ini, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Dr. Albet Maydiantoro, M.Pd., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
2. Bapak Dr. Riswandi, S.Pd., M.Pd., selaku Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kerja Sama Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
3. Bapak Hermi Yanzi, S.Pd., M.Pd., selaku Wakil Dekan Bidang Kemahasiswaan dan Alumni Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
4. Bapak Dr. Dedy Miswar, S.Si., M.Pd., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
5. Ibu Dr. Yunisca Nurmalisa, S.Pd., M.Pd., selaku Ketua Program Studi PPKn Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung, sekaligus selaku Dosen Pembahas 1 Penulis yang telah memberikan dukungan, motivasi, bimbingan dan saran serta kritik untuk perbaikan skripsi ini.
6. Bapak Drs. Berchah Pitoewas, M.H, selaku pembimbing I, terima kasih atas bimbingan, dukungan, semangat, ilmu, waktu, tenaga, arahan, dan nasehatnya

selama ini untuk terus semangat menggapai mimpi-mimpi serta memberikan kekuatan dalam penyelesaian penulisan skripsi ini.

7. Bapak Abdul Halim, S.Pd., M.Pd., selaku pembimbing II terima kasih atas bimbingan, dukungan, semangat, ilmu, waktu, tenaga, arahan, dan nasehatnya selama ini untuk terus semangat menggapai mimpi-mimpi serta memberikan kekuatan dalam penyelesaian penulisan skripsi ini.
8. Bapak Edi Siswanto, S.Pd., M.Pd., selaku pembahas II terima kasih atas saran dan masukannya selama ini.
9. Bapak dan Ibu Dosen Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung, terima kasih atas segala ilmu yang telah diberikan, saran, motivasi, serta segala bantuan yang diberikan.
10. Staf Program Studi PPKn Universitas Lampung yang telah membantu penulis selama mengadakan penelitian.
11. Kepala desa Sumbergede dan Masyarakat desa sumbergede, terima kasih telah mengizinkan penulis meneliti dilokasi serta membantu penulis dalam melaksanakan penelitian skripsi ini.
12. Terima kasih untuk Ibuku, Ibu Salbiah. yang cantik dan baik. Terima kasih memberikan kasih sayang yang tulus, terima kasih untuk setiap pengorbanan yang ibu berikan untukku, terima kasih untuk semua dukungan ibu selama ini. Semoga Allah selalu menjauhkan ibu dari segala macam bentuk bahaya, semoga Allah selalu memberi ibu kesehatan, semoga ibu selalu dapat selalu bersamaku dan keluarga kita.
13. Terima kasih untuk Bapak Paling hebat dan sabar sedunia, Bapak Rudi hermanto. Terima kasih untuk segala usaha yang bapak usahakan agar selalu dapat bahagia. Terima kasih karena telah menyayangiku, merawatku. Semoga Allah selalu menjauhkan bapak dari segala macam bentuk bahaya, semoga Allah selalu memberi bapak kesehatan dan semoga bapak selalu dapat bersamaku dan keluarga kita.
14. Untuk saudara perempuanku tersayang filzah amalina. Terima kasih atas semua dukungan.

15. Keluarga PPKn Angkatan 2019 yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu, terima kasih atas kebersamaannya selama ini, terima kasih telah menemani penulis dalam keadaan suka maupun duka. Semoga apa yang kita cari selama ini bermanfaat dan mendapatkan ridho Allah SWT.
16. Kelompok KKN (Arinda, Visca, Monik, Friska, Retno, Surya) terima kasih sudah memberikan warna di dalam kisah hidup penulis. Semoga segala bentuk perjalanan hidup kita senantiasa diberkahi Allah SWT.
17. Serta semua pihak yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu yang telah banyak membantu sehingga penulisan ini dapat terselesaikan.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan penyajiannya. Penulis berharap semoga dengan kesederhanaan nya skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak.

Bandar Lampung, 2025
Penulis

Feby Apisce Amalina
NPM. 1913032048

KATA PENGANTAR

Puji Syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Pengaruh *Game Online* Terhadap Interaksi Sosial Remaja Desa Sumbergede Kecamatan Sekampung Kabupaten Lampung Timur”. Yang merupakan salah satu syarat untuk menyelesaikan studi penulis.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna. Untuk itu kritik dan saran yang bersifat membangun sangat penulis harapkan. Semoga Allah SWT selalu memberkahi langkah kita dan memberikan kesuksesan dimasa mendatang serta semoga proposal ini dapat bermanfaat bagi kita semua.

Bandar Lampung, 2025
Penulis

Feby Apisce Amalina
NPM. 1913032048

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
ABSTRAK	ii
COVER JUDUL	iv
RIWAYAT HIDUP	v
MOTTO	vi
PERSEMBAHAN.....	vii
SANWACANA	viii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
I. PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	9
1.3 Batasan Masalah	9
1.4 Rumusan Masalah.....	10
1.5 Tujuan Penelitian	10
1.6 Manfaat Penelitian	10
1.7 Ruang Lingkup Penelitian.....	11
II. TINJAUAN PUSTAKA	
2.1 Deskripsi Teori	12
A. <i>Game Online</i>	13
B. Interaksi Sosial Remaja.....	15
2.2 Penelitian yang Relevan.....	20
2.3 Kerangka Berpikir.....	23
2.4 Hipotesis Penelitian	23
III. METODOLOGI PENELITIAN	
3.1 Metode Penelitian	24
3.2 Populasi dan Sampel.....	24
3.3 Variabel Penelitian.....	26
3.4 Definisi Konseptual dan Operasional	27
3.5 Rencana Pengukuran Variabel.....	29
3.6 Teknik Analisis Data	30
3.7 Uji Validitas dan Uji Reliabilitas.....	31
3.8 Analisis Data.....	33
IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
39	
4.1 Langkah-Langkah Penelitian	39
4.2 Gambaran Umum Lokasi Penelitian.....	45
4.3 Deskripsi Data Penelitian.....	52
4.4 Analisis Data <i>Game Online</i> (X) dan Interaksi Sosial (Y).....	69

4.5 Pembahasan Hasil Penelitian	72
V. KESIMPULAN DAN SARAN	87
5.1 Kesimpulan	88
5.2 Saran	88
DAFTAR PUSTAKA	92
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
3.1 Tabel Jumlah Remaja Desa Sumbergede	26
3.2 Indeks Koefisien Reliabilitas	33
4.1 Hasil Uji Coba Angket (Variabel X).....	41
4.2 Hasil Uji Coba Angket (Variabel Y).....	42
4.3 Uji Reliabilitas (Variabel X)	44
4.4 Uji Reliabilitas (Variabel Y)	44
4.5 Distribusi Frekuensi Indikator Memanfaatkan Fungsi Bermain <i>Game Online</i>	54
4.6 Distribusi Frekuensi Indikator Durasi Bermain <i>Game Online</i>	56
4.7 Distribusi Frekuensi Indikator Dampak <i>Game Online</i>	58
4.8 Distribusi Frekuensi Data Variabel <i>Game Online</i> (X).....	61
4.9 Distribusi Frekuensi Indikator Kontak Sosial	63
4.10 Distribusi Frekuensi Indikator Komunikasi	65
4.11 Distribusi Frekuensi Data Variabel Interaksi Sosial (Y).....	68
4.12 Hasil Uji Normalitas	69
4.13 Hasil Uji Linearitas	70
4.14 Hasil Uji Regresi Linier Sederhana.....	71
4.15 Hasil Perhitungan R Kuadrat	72

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2.1 Kerangka Pikir Penelitian.....	23

DAFTAR LAMPIRAN

- 1. Surat Penelitian**
- 2. Tabulasi Data Uji Validitas dan Reliabilitas**
- 3. Hasil Uji Angket Kepada 57 Responden**
- 4. Tabel Distrisbusi Frekuensi Variabel X**
- 5. Tabel Distribusi Frekuensi Variabel Y**
- 6. Kisi-Kisi Instrumen Angket Penelitian dan Pedoman Wawancara**
- 7. Dokumentasi Penelitian**

I. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada hakikatnya manusia adalah makhluk sosial yang tidak dapat lepas dengan manusia lainnya dan mempunyai hasrat untuk berkomunikasi atau bergaul dengan orang lain. Ditinjau dari sudut perkembangan manusia, kebutuhan untuk berinteraksi sosial yang paling menonjol terjadi pada masa remaja, seorang individu berusaha untuk menarik perhatian orang lain menghendaki adanya popularitas dan kasih sayang dari teman sebaya. Remaja secara psikologis dan sosial berada dalam situasi yang peka dan kritis. Peka terhadap perubahan, mudah terpengaruh oleh berbagai perkembangan disekitarnya (Hurlock, 2008).

Manusia memiliki naluri untuk saling berhubungan dengan sesamanya, sehingga menghasilkan pola pergaulan yang dinamakan pola interaksi sosial (Kusnadi dan Iskandar, 2017). Interaksi sosial adalah hubungan sosial yang dinamis dan menyangkut hubungan antara orang-orang perorangan, antar kelompok manusia, maupun antar orang perorangan dengan kelompok manusia (Soekanto 2005). Dalam kehidupan sosial juga didukung oleh faktor pendorong yakni adanya interaksi sosial oleh dua orang atau lebih secara berkesinambungan dan saling mempengaruhi seperti halnya hubungan antara individu dengan individu, individu dengan kelompok, maupun kelompok dengan kelompok (Virgia 2014).

Manusia tumbuh dari anak-anak ke dewasa melalui beberapa tahap perkembangan, kehidupan anak untuk menelusuri dunia baru yaitu mulai mengenal interaksi dengan lingkungan. Interaksi sosial adalah titik awal berlangsungnya suatu peristiwa sosial. Bersosialisasi pada dasarnya merupakan proses penyesuaian diri terhadap lingkungan sosial. Hubungan

sosial merupakan hubungan antar makhluk hidup yang saling membutuhkan satu sama lain sosial menjadi sangat kompleks. Pada jenjang remaja, seorang remaja bukan saja memerlukan orang lain demi memenuhi kebutuhan pribadinya, tetapi mengandung maksud untuk disimpulkan bahwa pengertian perkembangan sosial adalah berkembangnya tingkat hubungan antar manusia sehubungan dengan meningkatnya kebutuhan hidup manusia, interaksi sosial adalah titik awal berlangsungnya suatu peristiwa sosial.

Perkembangan teknologi di era industri 4.0 sudah sangat pesat dan tidak bisa dibendung. Perkembangan teknologi yang pesat telah melahirkan berbagai jenis aplikasi yang menarik perhatian berbagai kalangan masyarakat.

Kalangan muda maupun kalangan orang dewasa berlomba lomba mengunduh aplikasi menarik yang disajikan di internet (*Play Store* dan *App Store*).

Salah satu aplikasi yang sangat populer dan menyita perhatian publik saat ini adalah *Game Online*. *Game Online* merupakan salah satu *Game* yang berbasis akun atau *Game* yang bisa dimainkan dengan perangkat yang berbeda.

Artinya, dengan bermodalkan akun *Game Online*, seorang bisa bermain *Game* ini dimanapun, kapanpun, dan menggunakan perangkat apapun (*smartphone*, *tablet* dan komputer). *Game Online* adalah jenis permainan komputer yang memanfaatkan jaringan komputer (LAN atau internet) sebagai medianya.

Game Online lebih tepatnya disebut sebagai sebuah teknologi dibandingkan sebagai sebuah jenis permainan, sebuah mekanisme untuk menghubungkan pemain bersama dibandingkan pola tertentu dalam sebuah permainan

Menurut Walgito (2007) Interaksi sosial adalah hubungan antara individu satu dengan individu lain, individu satu dapat mempengaruhi individu yang lain atau sebaliknya, sehingga terdapat hubungan yang saling timbal balik.

Hubungan tersebut dapat terjadi antara individu dengan individu, individu dengan kelompok atau kelompok dengan kelompok.

Setiap individu memerlukan interaksi dengan lingkungan sosialnya, sehingga akan membutuhkan sarana bagi individu untuk mengembangkan diri dengan cara berinteraksi dengan sekitarnya, saling menukar pengalaman, bertukar

pikiran dan saling mengenal satu sama lain. Dengan kemampuan berinteraksi yang baik dengan lingkungannya, maka akan mencerminkan bahwa individu tersebut dianggap sebagai pendorong untuk selalu aktif dan positif, sebaliknya apabila individu kurang memiliki interaksi yang baik dengan lingkungannya, maka hal tersebut akan berdampak negatif pada lingkungannya (Wahjosumidjo, 2011).

Menurut Gunarsa (2006) interaksi sosial bagi remaja merupakan hal yang sangat penting dalam proses penyesuaian diri, agar bisa berkembang menjadi individu dengan pribadi yang sehat. Hal ini perlu diperhatikan mengingat masa remaja dapat dikatakan sebagai masa yang paling sulit dan masa yang rawan dalam tugas perkembangan manusia ini arena masa remaja masa percobaan atau masa transisi, dan masa kanak-kanak menuju dewasa. Remaja yang sulit berinteraksi dalam lingkungan sosial cenderung sulit bergaul, memiliki sedikit teman, merasa rendah diri. Dampak psikologisnya remaja mengalami perasaan tertekan, merasa dikucilkan dari pergaulan serta merasa tidak nyaman dengan lingkungan sekitarnya. Pada masa sekarang interaksi sosial negatif pada remaja dilakukan dalam beberapa perilaku misalnya bermain, nongkrong di *café*, bermain *Game Online*, balapan liar dan sebagainya. Interaksi sosial dapat dipengaruhi perkembangan teknologi internet, salah satunya permainan dalam bermain *Game Online* (Gunarsa, 2006).

Diera sekarang ini banyak bermunculan berbagai macam media dengan sarana yang kemudian tiap individu sudah mulai bergantung pada media-media tersebut. Akhirnya banyak dari mereka yang mulai memiliki sifat ketergantungan terhadap media tersebut baik secara positif maupun negatif. Misalnya bermain *Game Online*. *Game* saat ini semakin berkembang dan menarik untuk dimainkan selain menjadi sarana komunikasi sesama pengguna, *Game* juga berguna menghilangkan rasa lelah dan jenuh setelah kita melakukan aktivitas. Fitur serta grafis permainan yang semakin bagus dan nyata menjadi alasan banyak orang untuk memainkan *Game Online* tersebut.

Apalagi *Game Online* sekarang tidak lagi hanya dimainkan dengan pilihan *single player*, tetapi sekarang *Game* bisa dimainkan secara *online* (*multiplayer*).

Menurut penelitian oleh Hong dan Lin (2003) *Game Online* dapat meningkatkan daya konsentrasi, kemampuan analisis dan perencanaan strategi pemainnya. Selain memberikan dampak positif, *Game Online* juga memberikan dampak negatif bagi pemainnya. *Game Online* menghabiskan waktu pemainnya untuk bermain *Game* secara terus menerus, selain itu *Game Online* juga dapat membuat pemain itu tidak bisa berhenti dan tidak memiliki batas akhir permainan ataupun diberhentikan sementara yang menyebabkan pemain tidak pernah bisa menyelesaikan permainan sampai tuntas.

Game Online pertama kali muncul kebanyakan adalah *Game-Game* simulasi perang ataupun pesawat yang dipakai untuk kepentingan militer yang akhirnya dilepas lalu dikomersialkan, *Game-Game* ini kemudian menginspirasi *Game-Game* yang lain muncul dan berkembang. Selain sebagai sarana hiburan *Game Online* berfungsi sebagai sarana sosialisasi. *Game Online* mengajarkan sesuatu yang baru karena adanya frekuensi bermain yang sering. Dengan sering melihat dan bermain *Game Online*, maka seseorang akan meniru adegan di dalam *Game Online* tersebut. Penggunaan sarana hiburan antara lain *Game Online* secara berlebihan tentu membawa dampak yang negatif. Bagi remaja hal ini dapat berpengaruh terhadap perilaku remaja yang mengarah pada penyimpangan sosial yang berdampak negatif.

Studi di Lampung menunjukkan bahwa penggunaan gadget dan *Game Online* memengaruhi interaksi sosial siswa hingga 44,8% (Pangestu et al., 2023). Di Palembang, penelitian pada Gen Z mengungkapkan korelasi moderat antara ketergantungan dan kemampuan sosial (Radandi et al., 2023). Masa remaja adalah masa pencarian identitas, eksplorasi, dan sensitivitas sosial. Hurlock (2004) dan Santrock (2011) menekankan masa ini sangat rentan terhadap pengaruh lingkungan, termasuk media digital. *Game Online* populer seperti

Mobile Legends, *Free Fire*, *PUBG Mobile*, dan *Higgs Domino* memiliki daya tarik kompetitif, sistem rewards, dan fitur sosial yang kuat sehingga mudah membuat remaja terbiasa, bahkan. Interaksi sosial dapat dipengaruhi oleh perkembangan teknologi internet, salah satunya yaitu permainan dalam *Game Online*. Frekuensi bermain *Game Online* yang terlalu sering akan mengacaukan kehidupan sehari-hari. Masalah ini bisa menjadi sesuatu yang mengkhawatirkan jika tidak ada kontrol diri untuk bisa mengatasi dari *Game* tersebut. Kebiasaan bermain *Game* juga membuat individu akan terasingkan dari lingkungannya (Danforth, 2007).

Interaksi sosial dengan *Game Online* memiliki keterkaitan yang negatif. Dimana bermain *Game Online* sangat berpengaruh pada interaksi sosial, karena ketika seseorang memiliki interaksi sosial yang rendah maka intensitas bermain *Game Online* akan semakin tinggi, sebaliknya jika bermain *Game Online* sangat rendah maka interaksi sosialnya akan semakin tinggi karena pada dasarnya manusia adalah makhluk sosial. Interaksi tidak akan terjadi juga tidak diikuti dengan komunikasi, interaksi sosial adalah timbal balik antara satu orang ke orang lain antara dua orang atau lebih melalui suatu kontak dan komunikasi, suatu tindakan timbal balik tidak akan terjadi bila tidak dilakukan oleh dua orang atau lebih tindakan timbal balik harus memenuhi dua syarat bagi terjadinya suatu interaksi sosial yaitu kontak dan komunikasi. Kontak juga bisa dilakukan dengan tidak bersentuhan secara fisik dan dalam ruang yang berbeda, misalnya kontak dengan teman yang berada di sekolah yang berbeda dengan menggunakan teknologi komunikasi informasi moderen seperti telepon, ponsel, internet.

Game Online dapat memberikan dampak negatif atau bahaya bagi remaja yang mengalaminya, diantaranya aspek kesehatan. ketergantungan terhadap *Game Online* mengakibatkan kesehatan remaja menurun. Remaja yang bermain *Game Online* memiliki daya tahan tubuh yang lemah akibat kurangnya aktivitas fisik, kurang waktu tidur, dan sering terlambat makan. Sedangkan dari aspek psikologis, banyaknya adegan *Game Online* yang

memperlihatkan tindakan kriminal dan kekerasan, seperti: perkelahian, perusakan, dan pembunuhan secara tidak langsung telah mempengaruhi alam bawah sadar remaja, bahwa kehidupan nyata ini adalah layaknya sama seperti di dalam *Game Online* tersebut. Ciri-ciri remaja yang mengalami gangguan mental akibat pengaruh *Game Online*, yakni mudah marah, emosional, dan mudah mengucapkan kata-kata kotor.

Dampak *Game Online* terhadap individu menjadi kesenjangan antara fungsi individu terhadap interaksi sosial, seperti mahasiswa yang melalaikan kerja kelompoknya, individu yang melalaikan gotong royong dalam masyarakat, para pemuda yang tidak mengikuti kegiatan ibadah, dan kegiatan-kegiatan sosial lainnya di masyarakat.

Selain itu, bermain *Game Online* secara berlebihan juga berdampak pada aspek akademisi. Usia remaja berbeda pada usia sekolah ia memiliki peran sebagai siswa di sekolah. *Game Online* dapat membuat format akademiknya menurun. Yang tak kalah pentingnya dari aspek keuangan. Bermain *Game Online* terkadang membutuhkan biaya, untuk membeli *voucher* supaya tetap bisa memainkan salah satu jenis *Game Online* dibutuhkan biaya yang tidak sedikit.

Peneliti mencoba melakukan wawancara kepada beberapa subjek yang bermain *Game Online* secara berlebihan sebagai contoh pada permainan yang bernama *Mobile legend Bang Bang*. Hasil wawancara dengan salah satu remaja desa Sumbergede berjenis kelamin laki-laki, berumur 19 tahun, mengatakan bahwa dalam sehari subjek mampu bermain *Game Online* lebih kurang 8 jam bahkan bisa lebih dan hanya berhenti jika subjek ingin ke kamar mandi atau subjek ingin makan dan minum. Dalam sehari subjek mampu untuk berdiam diri menatap *smartphone* selama itu.

Berjam-jam hanya untuk bermain *Game Online*, subjek melakukan permainan ini berulang ulang lebih dari dua kali, alasan subjek berlama-lama dalam

bermain *Game* tersebut, karena *Game Online* tersebut membuatnya tertantang untuk terus mengikuti permainan tersebut dan sebagai hiburan. Subjek sering berkomunikasi dengan teman temannya melalui *Game Online* dari pada harus bertemu secara langsung.

Fenomena ini kian mengkhawatirkan jika terjadi di Desa Sumbergede, Kecamatan Sekampung Udik, Lampung Timur yang banyak remaja lebih memilih memainkan *Mobile Legends*, *Free Fire*, atau *PUBG* selama berjam-jam dibanding menjalankan kewajibannya sebagai pelajar ataupun mengikuti kegiatan positif lainnya. Dampaknya mereka menunjukkan perilaku tertutup, mudah marah saat dipanggil, dan lebih nyaman berinteraksi di ruang virtual ketimbang tatap muka.

Secara teori, interaksi sosial sangat krusial dalam pembentukan karakter dan kemampuan beradaptasi di masyarakat. Soekanto (2012) menegaskan interaksi adalah inti sosialisasi dan pembelajaran norma. Ketika interaksi ini terganggu oleh keasyikan dunia maya, remaja berpotensi mengalami alienasi sosial, kurang empati, dan lemahnya keterlibatan sosial. Meskipun beberapa penelitian internasional juga menyebut sisi positif *Game Online* seperti pembentukan komunitas dan keterampilan *virtual teamwork* apabila seimbang (Radandi et al., 2023) di konteks pedesaan, dominasi durasi bermain penuh risiko terhadap fungsi sosial nyata. Dari aspek intervensi, beberapa studi menyarankan penerapan pembatasan waktu bermain, edukasi teknologi bagi orang tua, serta mengaktifkan kembali acara keagamaan atau organisasi remaja sebagai antitesis penggunaan gadget.

Berangkat dari pemikiran yang telah ada, menurut penelitian Fauziah (2013) apabila individu tidak bisa mengontrol diri mereka akibat tingginya intensitas bermain *Game Online*, hal tersebut bisa menimbulkan dampak negatif yang muncul diantara sulit berkonsentrasi dan susah bersosialisasi, bahkan memiliki keinginan untuk membolos dalam proses belajar demi permainan ini. Dampak sosialnya, *Game Online* membuat individu menjadi acuh dan kurang peduli

dengan lingkungan. Subjek penelitian biasanya sering berkomunikasi dengan teman dekat, tetangga dan juga ada yang berkomunikasi dengan sahabat serta murid murid subjek. seperti yang diungkapkan oleh Santoso (2010) bahwasanya dalam interaksi sosial yaitu empat aspek, salah satunya adalah adanya hubungan dimana proses terjadinya interaksi sosial juga dapat ditandai dengan cara berjabat tangan ketika bertemu dengan teman, *sharing* (saling bercerita/ bercengkrama) yang dapat dilakukan ketika di dunia maya atau dunia nyata dan bertengkar dikarenakan adanya permasalahan.

Bermain *Game Online* secara berlebihan tentu membawa dampak yang positif atau negatif. Fauziah (2013) dalam penelitiannya menyebutkan perilaku positif dari bermain *Game Online* yaitu peserta didik dapat memiliki banyak teman sehingga peserta didik dapat berkomunikasi dan berinteraksi serta bertukaran pikiran sehingga wawasan peserta didik bertambah. Di sisi lain, *Game Online* juga membawa dampak negatif bagi penggunanya, yaitu dapat berdampak pada perilaku peserta didik yang mengarah kepada perilaku penyimpangan sosial. Perubahan perilaku peserta didik diatas yang mengalami ketergantungan *Game Online* mungkin tidak rasakan oleh dirinya, namun dapat dirasakan oleh orang disekitar lingkungan mereka terutama pada orang tua ataupun guru serta teman temannya di sekolah. Pada dasarnya perilaku manusia dibentuk oleh lingkungan sosialnya.

Hubungan dengan teman, keluarga jadi renggang karena waktu bersama mereka menjadi jauh berkurang pergaulannya hanya di *Game* saja. Sehingga membuat para pemain *Game Online* jadi terisolir dari teman-teman dan lingkungan pergaulannya keterampilan sosial berkurang, sehingga semakin merasa sulit berhubungan dengan orang lain. Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa subjek merupakan subjek yang interaksi sosialnya kurang baik, ditandai dengan sikap subjek yang kurang bisa bergaul dengan lingkungan sekitar. Dengan munculnya gejala-gejala yang disebabkan oleh bermain *Game* pada remaja atau peserta didik yang nantinya dapat berdampak negatif pada keadaan fisik dan psikis, serta dampak yang lebih jauh yaitu

dapat menurunkan tingkat kepatuhan dan kesopanan pada orang tua dan antar individu lain, padahal *Game Online* juga memiliki dampak yang positif, *Game Online* dapat dimainkan secara langsung dengan pemain *Game* lainnya dengan berkomunikasi satu sama lain agar tidak stress karena tidak bisa berinteraksi sesama temannya secara langsung, sehingga mereka dapat bermain bersama dan berinteraksi atau berkomunikasi secara langsung melalui *Game Online*. Selain itu mereka dapat berinteraksi dengan pemain lainnya yang tidak mereka kenal sehingga menambah ruang lingkup pertemanan. Banyak *Game Online* yang membutuhkan kerjasama tim untuk memenangkan misi. Karena itu, peserta didik dapat mengenal satu dengan yang lainnya agar mampu memenuhi strategi agar tujuan dapat tercapai. Maka dari itu peneliti akan melakukan penelitian tentang “Pengaruh *Game Online* Terhadap Interaksi Sosial Remaja Desa Sumbergede Kecamatan Sekampung Kabupaten Lampung Timur” yang bisa menjadi tambahan dan wawasan tentang para pemuda yang gemar *Game Online* dan pengaruhnya terhadap interaksi sosial.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan masalah yang telah dipaparkan, maka peneliti dapat mengidentifikasi masalah-masalah sebagai berikut:

1. Adanya perubahan interaksi sosial karena *Game Online* yang kurang baik.
2. Adanya faktor yang mempengaruhi seseorang *Game Online* terhadap perubahan interaksi sosial remaja.
3. Adanya dampak *Game Online* terhadap perilaku remaja.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah, maka batasan dalam penelitian ini adalah Pengaruh Bermain *Game Online* Terhadap Interaksi Sosial Remaja Desa Sumbergede.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah, dan batasan masalah, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana pengaruh *Game Online* terhadap interaksi sosial remaja desa Sumbergede Kecamatan Sekampung Kabupaten Lampung Timur?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dilakukannya penelitian ini adalah mendeskripsikan, menjelaskan dan mengetahui pengaruh *Game Online* terhadap interaksi sosial remaja desa Sumbergede Kecamatan Sekampung Kabupaten Lampung Timur.

1.6 Manfaat Penelitian

Berdasarkan pada tujuan penelitian yang hendak dicapai, maka penelitian ini di harapkan dapat bermanfaat baik secara teoritis maupun secara praktis. Adapun manfaat penelitian ini yaitu sebagai berikut:

A. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan referensi untuk perkembangan ilmu komunikasi dan referensi bagi peneliti. Dengan adanya penelitian ini diharapkan menambah wawasan dan pengetahuan kita tentang kajian pengaruh *Game Online*.

B. Manfaat Praktis

a. Bagi Masyarakat

Memberikan kesadaran bagi masyarakat dan orang tua serta remaja terhadap perkembangan teknologi dan dampak yang ditimbulkannya akibat *Game Online*.

b. Bagi Peneliti

Menjadi bahan kajian untuk peneliti selanjutnya dalam menambah wawasan mengenai pengaruh *Game Online* terhadap interaksi sosial remaja.

1.7 Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup penelitian mencakup:

A. Ruang Lingkup Ilmu

Penelitian ini termasuk dalam ruang lingkup pendidikan dengan kajian pendidikan nilai moral pancasila karena mengkaji tentang pengaruh *Game Online* terhadap interaksi sosial remaja Desa Sumbergede Kecamatan Sekampung Kabupaten Lampung Timur.

B. Ruang Lingkup Objek Penelitian

Ruang lingkup objek penelitian ini adalah pengaruh *Game Online* terhadap interaksi sosial remaja Desa Sumbergede Kecamatan Sekampung Kabupaten Lampung Timur.

C. Ruang Lingkup Subjek Penelitian

Ruang lingkup subjek penelitian ini adalah beberapa remaja Desa Sumbergede Kecamatan Sekampung Kabupaten Lampung Timur.

D. Ruang Lingkup Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan di Desa Sumbergede Kecamatan Sekampung Kabupaten Lampung Timur.

E. Ruang Lingkup Waktu Penelitian

Pelaksanaan penelitian ini dilakukan setelah di keluarkannya surat izin penelitian pendahuluan oleh dekan fakultas keguruan dan ilmu pendidikan universitas lampung nomor **5325/UN26.13/PN.01.00/2022** yang dapat digunakan hingga keluar surat balasan dari Balai Desa Sumbergede.

II. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Deskripsi Teori

A. *Game Online*

1. Pengertian *Game Online*

Game adalah aktifitas yang dilakukan untuk fun atau menyenangkan yang memiliki aturan sehingga ada yang menang dan ada yang kalah (Tantoni et al, 2020). Adapun *Game* dapat mengartikan dalam pertandingan, fisik serta mental. Namun dalam menurut aturan tertentu jadi sebuah media hiburan dan dapat meraih suatu proses kemajuan yang telah didapat. Menurut Burhan *Game Online* adalah *Game* komputer yang dimainkan oleh muti pemain melalui internet (Trisnani & Wardani 2018). Menurut Aji (2012), dalam (Halawa, 2018) *Game Online* merupakan suatu bentuk permainan yang di hubungkan melalui jaringan internet dan tidak terbatas pada perangkat yang digunakan. *Game Online* dapat digunakan melalui komputer, laptop, *handphone*, dll. Yang terpenting adalah *Game Online* tersebut bisa terhubung dengan jaringan komputer lain yang tersedia (Sutikno et al, 2020). Menurut (Adams & Rollingers, 2007).

Menurut Surbakti (2017) menyatakan bahwasanya *Game Online* merupakan cara gaya hidup baru bagi beberapa orang disetiap kalangan anak muda ataupun pelajar. Halawa (2018) *Game Online* merupakan suatu bentuk permainan yang dihubungkan melalui jaringan internet dan tidak terbatas pada perangkat yang di gunakan. *Game Online* dapat digunakan melalui komputer, laptop, *handphone*, dll. Yang terpenting adalah *Game Online* tersebut bisa terhubung dengan jaringan internet atau pun dengan jaringan komputer lainnya yang tersedia (Sutikno et al, 2009). Pande dan Marheni (2015),

mengatakan bahwa bermain *Game Online* cenderung membuat pemain tertarik untuk berlama-lama di depan *gadget* sehingga melupakan semua aktifitas seperti belajar, makan, tidur dan bermain. Seorang yang bermain *Game Online* semakin lama akan semakin sedikit menggunakan waktu untuk berkomunikasi dan berinteraksi dengan orang lain di lingkungannya. Seseorang bermain *Game* umumnya di lakukan sendiri dan hal itu di lakukan dalam waktu yang cukup lama (Dewi,2014). Mahardika (2016), menyebutkan bahwa bermain *Game Online* dapat memberikan dampak negatif baik secara sosial, psikis, dan fisik. Remaja yang bermain *Game Online* secara sosal hubungan dengan keluarga dan teman menjadi berkurang, sebab pergaulan remaja sebatas di *Game Online* saja.

Berdasarkan penjabaran di atas, maka dapat disimpulkan bahwa *Game Online* merupakan jenis permainan yang dapat diakses melalui koneksi internet yang dimainkan oleh satu atau lebih pemain secara bersamaan, baik dalam virtual terbuka (*open world*) maupun terbatas dan permainan ini dijadikan sebagai media hiburan digital yang berbasis internet yang bersifat interaktif, kompetitif, dan adiktif yang seringkali dilengkapi dengan fitur sosial seperti obrolan, kolaborasi tim, dan sistem hadiah (*reward*). Terdapat beberapa jenis *Game Online* yang populer di Indonesia antara lain:

- a. *Mobile legends*: Bang Bang (MOBA)
- b. *PUBG Mobile* (*Battle Royale*)
- c. *Higgs Domino Island* (kartu dan kasino)
- d. *Call of Duty*: Mobile (FPS)

Permainan di atas menawarkan pengalaman interaktif dan bersifat imersif, sehingga sangat menarik perhatian remaja yang sedang berada dalam tahap eksplorasi identitas dan butuh pengakuan sosial dari lingkungan sebayanya.

2. Karakteristik *Game Online*

Game Online merupakan permainan berbasis teknologi digital yang hanya dapat diakses melalui koneksi internet, di mana pemain dapat bermain secara individu maupun kelompok dalam waktu nyata (real-time). Menurut Triyana dan Fitri (2022), karakteristik *Game Online* mencakup aspek kompetitif, visualisasi yang menarik, dan keterlibatan sosial antarpemain.

1. *Game Online* bersifat imersif, yaitu mampu menciptakan pengalaman bermain yang seolah-olah nyata karena ditunjang oleh grafis yang canggih, efek suara yang realistis, serta alur cerita yang kompleks. Hal ini membuat pemain merasa “terhisap” ke dalam dunia permainan, menciptakan keterikatan emosional yang tinggi.
2. *Game Online* menerapkan sistem penghargaan atau reward seperti level, item langka, poin, dan peringkat. Mekanisme ini mendorong pemain untuk terus bermain demi mendapatkan pengakuan atau pencapaian, sehingga memunculkan efek ketagihan secara psikologis
3. Terdapat fitur sosial virtual dalam *Game* seperti *chat*, *guild*, atau *voice chat* yang memungkinkan terjadinya komunikasi antarpemain. Meskipun interaksi ini tampak mendekatkan, namun sering kali justru menggantikan bentuk interaksi sosial nyata yang lebih bermakna secara emosional.
4. *Game Online* memiliki durasi bermain yang panjang dan tidak terbatas. Menurut Azis dan Nasir (2024), banyak remaja yang menghabiskan lebih dari 5 jam per hari untuk bermain *Game*, terutama di luar jam sekolah atau saat akhir pekan. Ini berisiko menurunkan kualitas hidup karena mengganggu waktu belajar, tidur, maupun kegiatan sosial lainnya.
5. Elemen kompetisi dan peringkat (*ranking system*) memacu pemain untuk terus meningkatkan keterampilan mereka demi

mempertahankan posisi. Hal ini menciptakan tekanan mental dan emosional, terutama saat target tidak tercapai

Dengan demikian, karakteristik *Game Online* tidak hanya mencakup aspek teknis dan visual, tetapi juga mempengaruhi perilaku, emosi, dan pola interaksi sosial pemain, terutama pada kalangan remaja yang masih berada dalam masa pencarian jati diri.

B. Interaksi Sosial Remaja

1. Pengertian Interaksi Sosial

Manusia adalah makhluk sosial. Interaksi tidak akan terjadi juga tidak di ikuti dengan komunikasi, interaksi sosial adalah timbal balik antara satu orang ke orang lain antara dua orang dengan atau lebih melalui suatu kontak dan komunikasi, suatu tindakan timbal balik tidak akan terjadi bila tidak dilakukan oleh dua orang atau lebih tindakan timbal balik harus memenuhi dua syarat bagi terjadinya suatu interaksi sosial yaitu kontak dan komunikasi. Kontak juga bisa dilakukan dengan tidak bersentuhan secara fisik dan dalam ruang yang berbeda, misalnya kontak dengan teman yang berada di sekolah yang berbeda dengan menggunakan teknologi komunikasi informasi moderan seperti telepon, ponsel dan internet (Damsar indrayani, 2016). Menegaskan bahwa interaksi sosial merupakan suatu proses di mana individu memperhatikan, merespon terhadap individu lain, sehingga direspon dengan suatu tingkah laku tertentu (Ma'at, 2008)

Interaksi soasial ialah hubungan antara individu satu dengan individu yang lain, individu yang satu mempengaruhi individu yang lain atau sebaliknya, jadi terdapat adanya hubungan timbal-balik. Hubungan tersebut dapat terjadi antara individu dengan individu, individu dengan kelompok atau kelompok dengan kelompok. Berdasarkan kedua pendapat di atas, bahwa interaksi sosial dalam keluarga adalah hubungan timbal balik, saling mempengaruhi yang terjadi antara

individu (Walgito, 2008). Menurut Walgito (2003), interaksi sosial adalah hubungan antara individu satu dengan individu lain, individu satu dapat mempengaruhi individu yang lain atau sebaliknya, jadi terdapat adanya hubungan yang saling timbal balik. Interaksi sosial merupakan salah satu cara individu untuk memelihara tingkah laku sosial individu tersebut sehingga individu tetap dapat bertingkah laku sosial dengan individu lain. Interaksi sosial dapat pula meningkatkan jumlah atau kuantitas dan mutu atau kualitas dari tingkah laku sosial individu sehingga individu makin matang di dalam bertingkah laku sosial individu lain di dalam situasi sosial (Santoso, 2010).

Menurut Soekanto (2012), interaksi sosial merupakan kunci semua kehidupan sosial karena tanpa interaksi sosial, tak akan mungkin ada kehidupan bersama. Max Weber dalam (Hernawan, 2010), menjelaskan bahwa tindakan interaksi sosial adalah tindakan seorang individu yang dapat mempengaruhi individu-individu lainnya dalam lingkungan sosial. Dalam bertindak atau berperilaku sosial, seorang individu hendaknya memperhitungkan keberadaan individu lain yang ada dalam lingkungannya. Hal tersebut penting diperhatikan karena tindakan interaksi sosial merupakan perwujudan dari hubungan atau interaksi sosial. Dapat disimpulkan bahwa interaksi sosial adalah hubungan atau komunikasi yang dilakukan oleh dua orang atau lebih dengan tujuan untuk saling mempengaruhi satu dengan yang lainnya untuk mencapai tujuan tertentu, dalam hal ini dapat diartikan bahwa dalam interaksi sosial terdapat dalam hubungan antara interaksi individu, kelompok, yang merupakan hubungan yang dilakukan oleh manusia untuk bertindak terhadap sesuatu atas dasar makna yang dimiliki oleh manusia. Interaksi sosial tidak akan terjadi apabila tidak terpenuhi syarat-syarat interaksi sosial. Menurut (Soerjono, 2007) kontak sosial dapat terjadi dalam tiga bentuk yaitu:

- a. Antara perorangan;
- b. Antara perorangan dengan suatu kelompok manusia atau sebaliknya; dan
- c. Antara suatu kelompok manusia dengan kelompok manusia lain. Interaksi sosial dapat berguna bagi siswa dalam mengembangkan pemikiran sosial yang berkenaan dengan pengetahuan dan keyakinan mereka tentang masalah hubungan dan keterampilan sosial (Sumantri, 2008).

Adapun menurut Soekanto (2012), mengemukakan bahwa bentuk-bentuk interaksi sosial yaitu:

- a. Kerja sama yang berarti suatu usaha bersama antara perorangan atau kelompok untuk mencapai suatu tujuan.
- b. Akomodasi, sebagai suatu proses dimana orang perorangan saling bertentangan, kemudian saling mengadakan penyesuaian diri untuk mengatasi ketegangan-ketegangan.
- c. Persaingan, diartikan sebagai suatu proses dimana individu atau kelompok bersaing mencari keuntungan melalui bidang kehidupan dengan cara kekerasan atau ancaman.
- d. Konflik/pertentangan, adalah suatu proses sosial dimana individu atau kelompok berusaha memenuhi tujuan dengan jalan menantang pihak lawan dengan ancaman atau kekerasan.

Menurut pemaparan para ahli di atas dapat disimpulkan bahwasanya interaksi sosial merupakan kesanggupan individu untuk saling berhubungan dan bekerja sama dengan individu lain maupun kelompok dimana kelakuan individu lain atau sebaliknya sehingga adanya hubungan yang saling timbal balik.

Teori Interaksionisme Simbolik Menurut Lev Vygotsky

Lev Vygotsky mengemukakan bahwa perkembangan kognitif seseorang sangat dipengaruhi oleh interaksi sosial. Melalui interaksi dengan orang lain, terutama dengan individu yang lebih berpengalaman (seperti guru, orang tua, atau teman sebaya), seseorang

membangun pemahaman dan makna terhadap dunia di sekitarnya. Pandangan ini sejalan dengan prinsip interaksionisme simbolik, yaitu bahwa manusia membentuk makna dan pengetahuan melalui simbol, bahasa, dan komunikasi sosial.

Menurut Vygotsky, bahasa berfungsi sebagai alat simbolik utama dalam proses berpikir dan berinteraksi. Bahasa tidak hanya sarana komunikasi, tetapi juga media untuk mentransfer pengetahuan, nilai, dan budaya dari lingkungan sosial ke dalam pikiran individu. Dalam konteks ini, interaksi sosial menjadi kunci terbentuknya kesadaran, karena melalui dialog dan pertukaran makna, individu belajar menafsirkan simbol-simbol sosial dan menginternalisasikannya.

Konsep penting dalam teori ini adalah Zona Perkembangan Proksimal (ZPD), yaitu jarak antara kemampuan aktual yang dimiliki seseorang dengan potensi yang dapat dicapai melalui bimbingan dan interaksi sosial. Melalui proses scaffolding (dukungan bertahap dari orang lain), individu dapat mengembangkan kemampuan berpikir yang lebih tinggi.

Dengan demikian, menurut Vygotsky, interaksi sosial bukan hanya bagian dari pembelajaran, tetapi justru fondasi utama terbentuknya pemikiran dan makna sosial, yang sejalan dengan pandangan interaksionisme simbolik tentang pentingnya simbol dan makna dalam hubungan antarindividu.

2. Remaja

Masa remaja penduduk dalam rentang usia 18-21 tahun. Sedangkan, menurut peraturan menteri kesehatan RI Nomor 25 tahun 2014, remaja adalah remaja adalah penduduk dalam rentang usia 18-21 tahun. Masa remaja merupakan masa transisi, remaja mengalami perubahan secara fisik, psikis, seksual, kognitif, dan sosial yang dapat meningkatkan ketegangan emosi, suasana hati yang sewaktu-waktu dapat berubah sesuai keadaan remaja. (Sarwono, 2007), mendefinisikan bahwa masa remaja adalah masa periode transisi antara masa anak-anak ke dewasa, masa usia

belasan tahun, atau seseorang yang menunjukkan tingkah laku seperti susah diatur, dan sebagainya. Masa remaja adalah masa peralihan dimana terjadi perubahan secara fisik dan psikologis dari masa kanak-kanak ke masa dewasa (Hurlock, 2006).

Pada masa ini, remaja mulai mempunyai kapasitas untuk memperoleh dan menggunakan pengetahuan secara efisien mencapai puncaknya dikarenakan pertumbuhan otak mencapai kesempurnaan. Sistem saraf yang berfungsi memproses informasi berkembang dengan cepat. Di samping itu, pada masa remaja ini juga terjadi reorganisasi lingkaran saraf *prontal lobe* (belahan otak bagian depan samping pada belahan atau celah sentral). *Prontal lobe* ini berfungsi dalam aktivitas kognitif tingkat tinggi, seperti kemampuan merumuskan perencanaan strategis atau kemampuan mengambil keputusan (Sarwono, 2012). Dari beberapa definisi diatas, dapat disimpulkan bahwa masa remaja adalah masa dimana individu tumbuh dan berkembang mengenai pola pikir, sikap, dan sistem saraf lainnya.

3. Interaksi Sosial dalam Konteks Remaja

Interaksi sosial dalam konteks remaja melibatkan proses komunikasi dan hubungan antara individu dalam kelompok ataupun lingkungan masyarakat. Mukti Ali & Salamah (2021) menyatakan bahwa *Game Online* bersifat “seductive” sehingga pemain cenderung terpaku di dunia virtual, mengganggu prioritas sosial (sekolah, keluarga).

Interaksi sosial merupakan proses hubungan timbal balik antara individu dengan individu, maupun individu dengan kelompok, yang membentuk struktur sosial dalam kehidupan masyarakat. Dalam konteks remaja, interaksi sosial memiliki peranan penting dalam pembentukan kepribadian, pengembangan keterampilan komunikasi, serta proses adaptasi terhadap lingkungan sosial.

Remaja adalah fase perkembangan manusia yang ditandai dengan transisi dari masa kanak-kanak menuju dewasa. Pada masa ini, kebutuhan untuk diterima oleh kelompok sebaya, membangun relasi, serta mengeksplorasi jati diri menjadi sangat dominan. Mukti Ali dan Salamah (2021) menyebutkan bahwa interaksi sosial remaja melibatkan komunikasi verbal dan non-verbal, saling pengaruh, serta kemampuan menyelesaikan konflik secara konstruktif.

Namun, kemajuan teknologi turut menggeser pola interaksi sosial remaja. Banyak remaja kini lebih memilih berkomunikasi melalui media sosial, *Game Online*, dan platform digital lainnya daripada berinteraksi secara langsung. Anggraeni dan Agustiani (2021) mencatat bahwa remaja yang cenderung bermain *Game Online* cenderung mengalami penurunan frekuensi dan kualitas interaksi sosial di dunia nyata.

Hal ini berdampak pada berkurangnya kemampuan empati, keterampilan menyampaikan pendapat secara langsung, serta rendahnya kepercayaan diri dalam situasi sosial. Junaidi (2023) bahkan menegaskan bahwa remaja yang menghabiskan lebih dari 4 jam sehari untuk bermain *Game Online* memiliki kecenderungan mengalami isolasi sosial, konflik dalam keluarga, dan penarikan diri dari aktivitas sosial di lingkungan sekitar.

Dengan demikian, interaksi sosial pada remaja merupakan aspek penting yang harus terus dikembangkan. *Game Online* dapat menjadi penghambat dalam pembentukan relasi sosial yang sehat dan bermakna. Oleh karena itu, penting bagi orang tua, guru, dan masyarakat untuk membimbing dan mengarahkan remaja agar tetap aktif berinteraksi secara positif di dunia nyata.

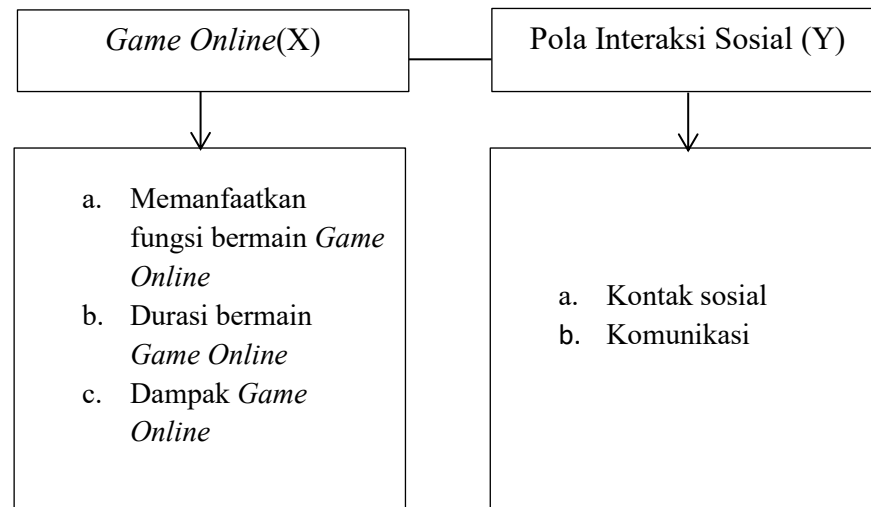
2.2 Penelitian Yang Relevan

1. Penelitian yang dilakukan oleh Aulia Tri Utami, Desvian Bandarsyah dan Sulaeman Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. Hamka, Jakarta dengan judul “Dampak *Game Mobile legends* Terhadap Pola Interaksi Sosial Siswa Kelas V di Sekolah Dasar”. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif. Teknik pengumpulan data menggunakan Observasi, Wawancara, dan Dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan adalah reduksi data, penyajian data, dan penarik kesimpulan. Hasil penelitian ini disimpulkan bahwa terdapat dampak positif dan negatif pada penelitian yang dilakukan salah satu dampak negatif dari siswa yang senang memainkan *Game mobile legends* terhadap pola interaksi sosial ialah siswa mengalami gangguan terhadap pola interaksi sosial, dan siswa menjadi mudah dan lebih sering terpancing emosi, siswa tidak dapat mengontrol emosionalnya, siswa juga jadi melupakan waktu dan ibadahnya serta melupakan kewajibannya sebagai seorang pelajar. Sedangkan dampak positif dari senang memainkan *Game mobile legends* ialah siswa menjadi lebih pintar dalam menggunakan teknologi digital, siswa akan memiliki kerjasama yang baik sesama teman pada saat belajar, siswa dapat memperbaharui kosakata yang baru, serta kemampuan bersosialisasi dalam dunia digital meningkat. Persamaan penelitian ini yakni memiliki tujuan yang sama untuk mengukur pengaruh dari bermain *Game Online*. Sedangkan perbedaan dari penelitian ini yakni pada penelitian ini lebih memfokuskan pada siswa sekolah dasar yang memiliki rentan usia 10 hingga 12 dan menggunakan metode penelitian kualitatif.
2. Penelitian yang dilakukan oleh Edrizal dari Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Riau dengan judul “Pengaruh Kecanduan Siswa Terhadap *Game Online* (Studi Tentang Kebiasaan Siswa Bermain *Game Online*) Di SMP N 3 Teluk Kuantan”. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kualitatif dengan menggunakan jenis field research (penelitian lapangan), subjek dalam penelitian adalah siswa SMP N 3 Teluk Kuantan. Sedangkan metode pengumpulan data menggunakan teknik observasi dan wawancara untuk memperoleh informasi yang

dibutuhkan, kemudian dianalisis dan didekripsikan dalam bentuk tulisan. Hasil dari penelitian ini yaitu siswa yang bermain *Game Online* memiliki dampak negatif. Dampak-dampak tersebut seolah membuat diri mereka menjadi orang yang tidak normal. Karena seseorang siswa yang ketagihan *Game Online* merasa telah gagal memberi pengabdian yang baik terhadap kehidupan mereka. Persamaan penelitian ini yakni memiliki tujuan yang sama untuk mengukur pengaruh dari bermain *Game Online*. Sedangkan perbedaan pada penelitian ini menggunakan metode kualitatif.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Sri Wahyuni dari Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar, dengan judul “Pengaruh Permainan *Game Online* Terhadap Perilaku Menyimpang Moral Anak (Studi Pada Sd Inpres Buttatianang II, Rappojawa, Kec. Tallo, Makassar)”. Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif, dengan dua variabel yaitu permainan *Game Online* sebagai variabel Independen dan perilaku menyimpang moral sebagai variabel Dependen. Persamaan penelitian ini yakni menggunakan metode kuantitatif, dan memiliki tujuan mengetahui Apakah terdapat pengaruh signifikan pada permainan *Game Online*. Sedangkan perbedaannya yakni pada penelitian ini lebih memfokuskan pada siswa sekolah dasar yang memiliki rentan usia 10 hingga 12 dan pada penelitian ini memfokuskan pada dampak terhadap perilaku menyimpang.

2.3 Kerangka Berpikir



Gambar 2.1 Kerangka Pemikiran

2.4 Hipotesis Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah, tinjauan pustaka dan kerangka pikir dari permasalahan diatas, maka ditemukan hipotesis dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

H_i = Ada pengaruh *Game Online* terhadap interaksi sosial remaja Desa Sumbergede Kecamatan Sekampung Kabupaten Lampung Timur

H_o = Tidak ada pengaruh *Game Online* terhadap interaksi sosian remaja Desa Sumbergede Kecamatan Sekampung Kabupaten Lampung Timur

III. METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif dengan pendekatan kuantitatif, metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik, dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan (Sugiyono, 2011). Tujuan dari penelitian deskriptif adalah untuk membuat sebuah deskripsi, gambaran atau sebuah lukisan secara sistematis, faktual yang akurat mengenai fakta-fakta atau sifat yang berhubungan dengan fenomena yang diselidiki. Sebagaimana penelitian ini dilakukan untuk mengetahui bagaimana pengaruh *Game Online* terhadap interaksi sosial remaja desa Sumbergede Kecamatan Sekampung Kabupaten Lampung Timur.

3.2 Populasi dan Sampel

A. Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk mempelajari dan kemudian ditarik kesimpulan nya (Sugiyono, 2017). Populasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah remaja desa Sumbergede Kecamatan Sekampung Kabupaten Lampung Timur.

Tabel 3.1 Jumlah Remaja Desa Sumbergede

No.	Nama RT	Jumlah Warga		Total
		Laki-Laki	Perempuan	
1.	RT 001	4	1	5
2.	RT 002	2	3	5
3.	RT 003	4	-	4
4.	RT 004	5	-	5
5.	RT 005	3	2	5

6.	RT 006	4	1	4
7.	RT 007	2	1	3
8.	RT 008	10	-	10
9.	RT 009	3	1	4
10.	RT 010	6	-	6
11.	RT 011	2	3	5
12.	RT 012	5	-	5
13.	RT 013	1	1	2
14.	RT 014	4	1	5
15.	RT 015	2	2	4
16.	RT 016	8	2	10
17.	RT 017	5	3	8
18.	RT 018	3	2	5
19.	RT 019	9	-	9
20.	RT 020	2	1	3
21.	RT 021	8	1	9
22.	RT 022	2	3	5
23.	RT 023	3	2	5
24.	RT 024	7	-	7
JUMLAH		104	30	134

(Sumber Data: Operator Balai Desa Sumbergede tahun (2023))

B. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut (Sugiyono, 2008). Sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti (Arikunto, 2006). Apabila subjek kurang dari 100 lebih baik diambil semua sehingga penelitiannya merupakan penelitian populasi, selanjutnya jika jumlah subjeknya lebih dari 100 dapat diambil antara 10% - 15 % atau 20% - 25% atau lebih (Arikunto, 2019).

Mengacu pada penjelasan diatas, maka penelitian ini sampel yang diambil adalah 10% dari jumlah populasi yang ada serta dihitung dengan menggunakan rumus taro yamane sebagai berikut:

$$n = \frac{N}{N \cdot D^2 + 1}$$

Keterangan

n : Jumlah Sampel

N : Jumlah Populasi

d^2 : presisi (ditetapkan 10%)

(Riduan Dakdon, 2009)

$$n = \frac{134}{134 \times 0,1^2 + 1}$$

$$n = \frac{134}{134 \times 0,01 + 1}$$

$$n = \frac{134}{1,34 + 1}$$

$$n = \frac{134}{2,34} = 57,26 = 57$$

Dari perhitungan diatas didapatkan jumlah sampel sebanyak 57 responden.

3.3 Variabel Penelitian

Berpendapat bahwa Variabel Penelitian merupakan suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, sebuah objek, atau kegiatan yang memiliki variasi tertentu yang ditetapkan oleh seorang peneliti untuk dipelajari dan ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2017). Variabel yang digunakan adalah Variabel bebas (X) dan variabel terikat (Y).

A. Variabel Bebas (diberi simbol X)

Variabel bebas adalah variabel yang mempengaruhi atau menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel terikat (Sugiyono, 2017). Variabel bebas yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Game Online* (X).

B. Variabel Terikat (diberi simbol Y)

Variabel terikat adalah sebuah variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi sebuah akibat, karena adanya variabel bebas (Sugiyono, 2017). Variabel terikat yang digunakan dalam penelitian ini Interaksi Sosial (Y).

3.4 Definisi Konseptual dan Operasional

A. Definisi Konseptual

Definisi konseptual variabel digunakan guna menegaskan tentang masalah yang akan diteliti. Definisi konseptual merupakan penegasan serta penjelasan suatu konsep dengan menggunakan konsep atau kata-kata kembali, yang tidak diharuskan untuk menunjukkan dimensi pengukuran tanpa menunjukkan deskripsi, indikator, dan tentang bagaimana cara mengukurnya. Beberapa aspek yang perlu di konsepskan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1) *Game Online*

Game Online merupakan salah satu bentuk yang disebabkan oleh teknologi internet yang bisa menyebabkan *internet addiction disorder* bagi penggunanya. Seperti yang disebutkan bahwa internet dapat menyebabkan ketergantungan bagi penggunanya, salah satunya adalah *Computer Game addiction*. *Game Online* merupakan cara gaya hidup baru bagi beberapa orang disetiap kalangan anak muda ataupun pelajar. *Game Online* merupakan suatu bentuk permainan yang dihubungkan melalui jaringan internet dan tidak terbatas pada perangkat yang di gunakan. *Game Online* dapat digunakan melalui komputer, laptop, *handphone*, dll.

2) Interaksi Sosial

Interaksi sosial ialah hubungan antara individu satu dengan individu yang lain, individu yang satu mempengaruhi individu yang lain atau sebaliknya, jadi terdapat adanya hubungan timbal-balik. Hubungan tersebut dapat terjadi antara individu dengan individu, individu dengan kelompok atau kelompok dengan kelompok. Interaksi sosial adalah hubungan timbal balik, saling mempengaruhi yang terjadi antara individu

B. Definisi Operasional

Untuk dapat memahami objek permasalahan yang ada di dalam penelitian ini secara jelas, maka diperlukan variabel operasional. Definisi operasional merupakan definisi yang didasarkan atas sifat-sifat hal yang didefinisikan dan dapat diamati (Suryabrata, 2012). Berdasarkan pendapat ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa definisi operasional merupakan variabel yang dapat diamati melalui pengoperasian variabel menggunakan proses pengukuran yang tepat.

1) *Game Online*

Game Online bersifat imersif, yaitu mampu menciptakan pengalaman bermain yang seolah-olah nyata karena ditunjang oleh grafis yang canggih, efek suara yang realistis, serta alur cerita yang kompleks. Hal ini membuat pemain merasa “terhisap” ke dalam dunia permainan, menciptakan keterikatan emosional yang tinggi. Ada pengaruh negatif pada fisik dan mental karena penggunaan bermain *Game Online* secara berlebihan, mereka yang terlalu menghabiskan waktu bermain *Game* berdampak pada penglihatan dan penurunan berat badan. Indikator yang ada pada *Game* yaitu:

- a. Memanfaatkan fungsi bermain *Game Online*
- b. Durasi bermain *Game Online*
- c. Dampak *Game Online*

2) Interaksi Sosial

Manusia adalah makhluk sosial. Interaksi tidak akan terjadi juga tidak diikuti dengan komunikasi, interaksi sosial adalah timbal balik antara satu orang ke orang lain antara dua orang dengan atau lebih melalui suatu kontak dan komunikasi, suatu tindakan timbal balik tidak akan terjadi bila tidak dilakukan oleh dua orang atau lebih tindakan timbal balik harus memenuhi dua syarat bagi terjadinya suatu interaksi sosial yaitu kontak dan komunikasi. Indikator yang ada pada interaksi sosial yaitu:

- a. Kontak sosial
- b. Komunikasi

3.5 Rencana Pengukuran Variabel

Rencana pengukuran pada variabel dalam penelitian ini menggunakan butir-butir soal yang berisikan pertanyaan tentang pengaruh *Game Online mobile legend bang bang* terhadap interaksi sosial remaja desa Sumbergede Kecamatan Sekampung Kabupaten Lampung Timur. Di dalam penelitian ini variabel (X) yang akan diukur adalah *Game Online* dan variabel (Y) adalah Interaksi Sosial. Dalam mengukur variabel ini menggunakan alat ukur berupa angket yang berisi item. Angket yang disebar dan diberikan kepada responden bersifat tertutup. Setiap soal yang diberikan memiliki jawaban a, b, dan c sehingga responden tinggal memilih jawaban yang tersedia. Rencana pengukuran variabel dalam penelitian ini menggunakan kategori sebagai berikut:

1. Berpengaruh

Game Online dinyatakan berpengaruh terhadap interaksi sosial apabila remaja desa mampu menunjukkan sikap yang sesuai sebagai pengguna *Game Online*.

2. Cukup berpengaruh

Game Online dinyatakan cukup berpengaruh terhadap interaksi sosial para remaja desa namun belum sepenuhnya.

3. Tidak berpengaruh

Game Online dinyatakan tidak berpengaruh terhadap interaksi sosial dalam diri remaja desa

3.6 Teknik Analisis Data

Guna memperoleh data yang diperlukan dalam penelitian ini, maka digunakan teknik pengumpulan data. Dengan tujuan untuk mendapatkan data yang

lengkap dan valid yang nanti nya akan menunjang keberhasilan dalam penelitian ini. Maka diterapkan teknik pengumpulan data sebagai berikut:

A. Teknik Pokok

Angket

Fathoni (2011) memaparkan bahwasanya angket merupakan sebuah teknik pengumpulan data yang dilakukan melalui penyebaran kuesioner (daftar pertanyaan/isian) untuk kemudian diisi langsung oleh responden seperti yang dilakukan dalam penelitian untuk menghimpun sebuah informasi data. Penelitian ini menggunakan teknik angket sebagai teknik pokok untuk mengumpulkan data berupa pernyataan tertulis yang diberikan kepada responden mengenai pengaruh *Game Online* terhadap interaksi sosial remaja desa Sumbergede Kecamatan Sekampung Kabupaten Lampung Timur. Teknik angket ini bertujuan untuk mendapatkan data dan informasi langsung dari responden. Sasaran dalam penelitian atau pemberian angket ini adalah remaja desa Sumbergede. Penelitian ini menggunakan angket tertutup sehingga responden dapat menjawab dengan tiga alternatif jawaban (Sering, Kadang-Kadang, Tidak Pernah), kemudian selanjutnya responden akan memilih salah satu jawaban dengan memberikan tanda *checklist* pada jawaban yang telah dipilih serta dipersiapkan dan jawaban yang diberikan memiliki bobot nilai bervariasi. Variasi nilai atau skor dari masing-masing jawaban dengan kriteria sebagai berikut:

- a. Untuk alternatif jawaban sering diberi nilai atau skor tiga (3).
- b. Untuk alternatif jawaban kadang-kadang diberi nilai atau skor dua (2).
- c. Untuk alternatif jawaban tidak pernah diberi nilai atau skor satu (1).

B. Teknik Pendukung

Wawancara

Menurut esterberg dalam sugiyono (2014) wawancara merupakan pertemuan dua orang untuk bertukar informasi dan ide melalui tanya jawab, sehingga dapat dikonstruksikan dalam suatu topik tertentu. Sedangkan Sugiyono (2012) mengemukakan bahwa teknik wawancara

digunakan sebagai teknik pengumpulan data apabila peneliti ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang diteliti. Oleh karena itu, wawancara ialah proses pengajuan pertanyaan yang diajukan kepada narasumber untuk mengumpulkan data-data yang mendukung penelitian. Teknik wawancara ini digunakan sebagai penunjang dalam penelitian untuk mengumpulkan data tambahan. Peneliti melakukan wawancara secara langsung dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan tanpa disiapkan sebelumnya (wawancara bebas). Wawancara dalam penelitian ini dilakukan dengan remaja desa Sumbergede untuk mendapatkan data tambahan berupa informasi terkait pengaruh *Game Online* terhadap interaksi sosial remaja desa Sumbergede Kecamatan Sekampung Kabupaten Lampung Timur.

3.7 Uji Validitas dan Uji Reliabilitas

A. Uji Validitas

Sebuah instrument dikatakan valid apabila mampu mengukur apa yang diinginkan (Arikunto, 2010). Maka dapat diketahui bahwa, uji validitas menunjukkan sejauh mana suatu alat pengukur itu mengukur apa yang ingin diukur. Uji validitas dilakukan pada masing-masing variabel penelitian. Cara mengukur variabel konstruk yaitu mencari korelasi antara masing-masing pertanyaan dengan skor total menggunakan rumus teknik korelasi *pearson product moment*, sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{n\sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{(N\sum x^2 - (\sum x)^2)(\sum y^2 - (\sum y)^2)}}$$

(Sumber: Sujarweni (2012))

Keterangan :

r_{xy} = Koefesien korelasi pearson validitas

x = Skor tanggapan responden atas setiap pertanyaan

y = Skor tanggapan responden atas seluruh pertanyaan

n = Banyaknya jumlah/subyek

Setelah mengetahui hasil dari rumus *pearson product moment*, kemudian peneliti juga melakukan pengujian kembali angket menggunakan uji dua sisi dengan taraf signifikansi 0,05 dengan kriteria pengambilan keputusan yaitu jika $r \text{ hitung} \geq r \text{ tabel}$ maka instrumen dinyatakan valid. Untuk memudahkan uji validitas dalam penelitian ini maka dilakukan dengan menggunakan bantuan program *Statistical Product and Service Solution* (SPSS) versi 26. Langkah-langkah menghitung validitas menggunakan SPSS versi 26 yaitu: (1) Masukkan dengan seluruh data dan skor total; (2) *Analyze >> Correlate >> Bivariate*; (3) Masukkan seluruh item ke dalam kotak *Variables*; (4) *Klik Pearson >> OK*.

B. Uji Reliabilitas

Reliabilitas menunjuk pada satu pengertian bahwa sesuatu instrument cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrument itu sudah baik (Suharsimi Arikunto, 2010). Untuk menentukan reliabilitas angket digunakan rumus. Uji reliabilitas dilakukan pada masing-masing variabel penelitian. Cara mencari besaran angka reliabilitas dengan menggunakan metode *Cronbach's Alpha* dengan bantuan SPSS versi 26. Menurut Sekaran dalam Wibowo (2012) kriteria penilaian uji reliabilitas jika reliabilitas kurang dari 0.6 adalah kurang baik, sedangkan 0.7 dapat diterima dan diatas 0.8 adalah baik. Beberapa peneliti berpengalaman merekomendasikan dengan cara membandingkan nilai dengan tabel kriteria indeks koefisien pada tabel:

Tabel 3.3 Indeks Koefisien Reliabilitas

Nilai Interval	Kriteria
<0,20	Sangat Rendah
0,20 – 0,399	Rendah
0,40 – 0,599	Cukup
0,60 – 0,799	Tinggi
0,80 – 1,00	Sangat Tinggi

(Sumber: Spss 25)

Selain itu nilai reliabilitas dapat dicari dengan membandingkan nilai *cronbach's alpha* pada perhitungan SPSS dengan nilai r tabel menggunakan uji satu sisi pada taraf signifikansi 0,05 (SPSS secara default menggunakan nilai ini) dan $df = N - k$, $df = N - 2$, N adalah banyaknya sampel dan k adalah jumlah variabel yang diteliti, kriteria reliabilitasnya yaitu (Wibowo, 2012:52)

- a. Jika $r_{hitung} (r_{alpha}) > r_{tabel}$ maka butir pertanyaan/pernyataan tersebut reliabel.
- b. Jika $r_{hitung} (r_{alpha}) < r_{tabel}$ maka butir pertanyaan/pernyataan tersebut tidak reliabel.

Adapun langkah-langkah analisis data untuk menguji reliabilitas dilakukan pada program SPSS adalah sebagai berikut :

- a. Menghitung jumlah skor jawaban responden tiap item pertanyaan/pernyataan, dalam hal ini skor total tidak diikutsertakan.
- b. Melakukan analisis menggunakan perintah *analyze* kemudian *scale reliability analysis*.
- c. Membandingkan nilai *cronbach's alpha* dengan r_{tabel} .

3.8 Analisis Data

Analisis data bertujuan untuk menyederhanakan ke dalam bentuk yang lebih mudah dipahami dan diinterpretasikan. Analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis data kuantitatif yaitu menguraikan kata-kata dalam kalimat serta angka secara sistematis yang dilakukan setelah semua data terkumpul, yaitu dengan mengidentifikasi data selanjutnya mengolah data tersebut. Adapun dalam penggolongan data tersebut menggunakan rumus interval, yakni:

A. Analisis Distribusi Frekuensi

Analisis distribusi frekuensi dilakukan terhadap hasil pengambilan data dari angket (*Game Online*) dan angket (Interaksi Sosial). Analisis

distribusi frekuensi dilakukan untuk mengetahui klasifikasi beserta persentase tingkat *Game Online* dan tingkat Interaksi Sosial. Analisis distribusi frekuensi menggunakan rumus interval yang dikemukakan oleh Hadi (1986) dengan persamaan berikut:

$$I = \frac{NT - NR}{K}$$

Keterangan:

I = Interval

NT = Nilai tertinggi

NR = Nilai terendah

K = Kategori

Selanjutnya untuk mengetahui tingkat presentase digunakan rumus presentase sebagai berikut:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Besarnya persentase

F = Jumlah skor yang diperoleh diseluruh item

N = Jumlah perkalian seluruh item dengan responden

Selanjutnya untuk mengetahui banyaknya presentase yang diperoleh maka digunakan dengan kriteria yang ditafsirkan sebagai berikut:

76% - 100 % = Baik

56% - 75% = Cukup

40% - 55% = Kurang baik

0% - 39% = Tidak baik

(Suharsimi Arikunto, 2010: 196).

B. Uji Prasyarat Analisis

Uji prasyarat analisis ini dilakukan karena analisisnya menggunakan statistik parametris, maka harus dilakukan pengujian persyaratan analisis terhadap asumsi dasar seperti normalitas dan linieritas untuk uji korelasi dan regresi. Pada penelitian ini menggunakan uji prasyarat normalitas dan linieritas karena analisis akhir dari penelitian ini adalah analisis korelasi dan analisis regresi linier sederhana.

1. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk menguji apakah data penelitian yang digunakan terdistribusi dengan normal. Uji normalitas dilakukan menggunakan SPSS 26 untuk memperoleh koefisien signifikansinya. Uji yang digunakan adalah uji *Kolmogorov Smirnov*. Berikut rumus uji *Kolmogorov smirnov*:

$$D = |F_s(x) - F_t(x)|_{\max}$$

Keterangan

$F_s(x)$ = Distribusi frekuensi kumulatif sampel

$F_t(x)$ = Distribusi frekuensi kumulatif teoritis

Dasar pengambilan keputusan hasil uji normalitas adalah sebagai berikut:

- a. Jika nilai signifikansi (Sig.) lebih besar dari 0,05, maka data penelitian berdistribusi normal.
- b. Jika nilai signifikansi (Sig.) lebih kecil dari 0,05, maka data penelitian tidak berdistribusi normal.

2. Uji Linearitas

Uji linearitas bertujuan untuk mengetahui apakah *Game Online* (variabel X) dan interaksi sosial (variabel Y) memiliki hubungan yang linear secara signifikan atau tidak. Uji linearitas dilakukan menggunakan SPSS 26 untuk memperoleh koefisien signifikansinya.

Uji yang digunakan adalah uji F dengan rumus sebagai berikut:

$$F_{reg} = \frac{RK_{reg}}{RK_{res}}$$

Dasar pengambilan keputusan hasil uji linearitas adalah sebagai berikut:

- a. Jika nilai Sig. > 0,05, maka ada hubungan yang linear secara signifikan antara variabel X dan variabel Y.
- b. Jika nilai Sig. < 0,05, maka tidak ada hubungan yang linear secara signifikan antara variabel X dan variabel Y.

C. Analisis Data

1. Uji Regresi Linear Sederhana

Selanjutnya dalam penelitian ini akan diujikan menggunakan rumus regresi linier. Untuk mempermudah dalam uji linieritas maka pada penelitian ini menggunakan daftar analisis varian (anova) dengan ketentuan apabila $F_{hitung} \leq F_{tabel}$ pada taraf 0,05 dengan dk pembilang (k-2) dan dk penyebut (n-k), maka regresi linier. Data hasil dari analisis regresi ini digunakan untuk melihat pengaruh antara *Game Online* (X) terhadap Interaksi Sosial (Y), Adapun persamaan dari regresi linier adalah sebagai berikut :

$$Y = a + b X$$

Keterangan :

Y = Subyek pada variabel dependent

X = Prediktor

a = Harga Y ketika harga

X = 0 (Harga Konstanta)

b = Koefisien regresi

(Sugiyono, 2019).

Demi kemudahan dalam uji regresi linear sederhana, peneliti menggunakan program SPSS 25.0 for Windows. Regresi linier sederhana juga digunakan untuk melihat apakah variabel bebas (x) mampu secara menyeluruh (stimultan) menjelaskan tingkah laku variabel terikat (y) dengan kriteria:

- a) Jika $t_{hitung} < t_{tabel}$, maka H_0 diterima dan H_a ditolak. Artinya tidak ada hubungan linier secara signifikan antara variabel (x) dan (y)
- b) Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka H_0 di tolak dan H_a diterima. Artinya terdapat hubungan yang linier antar variabel (x) dan (y).

2. Uji Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh positif yang signifikan dari *Game Online* (X) sebagai variabel bebas dengan Interaksi Sosial (Y) sebagai variabel terikat. Uji hipotesis dilakukan menggunakan SPSS versi 26. Dasar pengambilan keputusan hasil uji hipotesis adalah sebagai berikut:

- a. Jika nilai signifikansi (Sig.) lebih kecil $<$ dari probabilitas 0,05, maka ada pengaruh *Game Online* (X) terhadap Interaksi Sosial (Y).
- b. Jika nilai signifikansi (Sig.) lebih besar $>$ dari probabilitas 0,05, maka tidak ada pengaruh *Game Online* (X) terhadap Interaksi Sosial (Y).

Dalam pengujian hipotesis kali ini penelitian menggunakan uji t. Menurut Prayitno (2008) uji t digunakan untuk mengetahui suatu pengaruh pada variabel-variabel bebas (*independent*) secara individu atau parsial terhadap suatu variabel terikat (*dependent*). Adapun rumus t hitung pada analisis regresi adalah sebagai berikut:

$$t_{hitung} = \frac{b}{sb}$$

Keterangan:

b = Koefisien Regregasi

$sb = \text{Standart Error}$

Atau dapat dicari dengan rumus berikut:

$$t_{\text{hitung}} = \frac{\sqrt{n-1}}{\sqrt{1-r^2}}$$

Keterangan:

$r =$ Koefisien Regresi Sederhana

$n =$ Jumlah Data atau Kasus

Dalam pengujian hipotesis pada penelitian, ada beberapa kriteria yang harus dilakukan, diantaranya:

- a) Apabila nilai $t_{\text{hitung}} > t_{\text{tabel}}$ dengan $dk = n-2$ atau $88-2$ dan $\alpha 0.05$ maka H_0 ditolak dan sebaliknya H_a diterima.
- b) Apabila probabilitas (sig) $< 0,05$ maka H_0 diterima dan sebaliknya H_a ditolak.

Menurut Sugiyono (2014) untuk menafsirkan hipotesis yang diperoleh digunakan pengkategorian atau klasifikasi sebagai berikut:

0,00 - 0,199 = kategori sangat rendah

0,20 – 0,300 = kategori rendah

0,40 – 0,599 = kategori sedang

0,60 – 0,799 = kategori kuat

0,80 – 1,000 = kategori sangat kuat.

V. KESIMPULAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengujian yang telah peneliti lakukan mengenai Pengaruh *Game Online* Terhadap Interaksi Sosial Remaja Di Desa Sumbergede Kecamatan Sekampung Kabupaten Lampung Timur, berpengaruh sebesar 35,8% dan 64,2% sisanya dipengaruhi oleh faktor lain seperti kepribadian, keluarga, teman sebaya, sekolah, media sosial, hingga kondisi sosial ekonomi dan budaya. Secara keseluruhan, pengaruh tersebut termasuk dalam kategori berpengaruh, meskipun pada beberapa aspek masih terdapat remaja yang tergolong cukup berpengaruh dan kurang berpengaruh. Berdasarkan seluruh indikator yaitu memanfaatkan fungsi bermain *Game Online*, durasi bermain, dampak *Game Online*, kontak sosial, dan komunikasi diperoleh gambaran bahwa remaja yang berada pada kategori berpengaruh cenderung menjadikan *Game Online* sebagai sarana untuk berinteraksi, memperluas pertemanan, serta mengembangkan kemampuan kerja sama dan komunikasi dalam dunia virtual. Sementara itu, remaja yang termasuk dalam kategori cukup berpengaruh umumnya mampu memanfaatkan *Game Online* sebagai hiburan dan media sosialisasi, tetapi belum sepenuhnya menjadikannya wadah utama dalam berinteraksi; mereka masih mampu menyeimbangkan waktu bermain dengan aktivitas sosial di dunia nyata. Adapun remaja yang tergolong kurang berpengaruh menunjukkan bahwa intensitas bermain *Game Online* tidak terlalu berdampak terhadap interaksi sosial mereka; mereka cenderung tetap aktif bergaul secara langsung di lingkungan sekitar dan tidak terikat secara emosional dengan permainan daring. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa *Game Online* berpengaruh terhadap interaksi sosial remaja, baik secara positif maupun negatif tergantung pada intensitas dan tujuan penggunaannya. Pengaruh positif muncul ketika game dijadikan sarana komunikasi dan kerja sama, sedangkan pengaruh negatif tampak ketika durasi bermain yang berlebihan mulai mengurangi kualitas interaksi sosial di dunia nyata. Oleh karena itu,

diperlukan pengendalian diri dan pendampingan dari orang tua serta lingkungan agar remaja dapat memanfaatkan *Game Online* secara bijak tanpa mengabaikan nilai-nilai sosial dalam kehidupan sehari-hari.

5.2 Saran

Berdasarkan simpulan yang telah dijelaskan di atas, maka saran yang dapat penulis berikan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Bagi Remaja

Diharapkan mampu mengatur waktu antara bermain *Game Online* dan melakukan aktivitas sosial di lingkungan nyata. Remaja perlu lebih aktif dalam menjaga komunikasi tatap muka serta terlibat dalam kegiatan positif di sekolah maupun masyarakat agar interaksi sosial tetap terjaga dengan baik.

b. Bagi Orang Tua

Perlu memberikan pendampingan, pengawasan, dan pengarahan yang bijak terhadap penggunaan *Game Online*. Orang tua juga disarankan menciptakan suasana komunikasi yang hangat di rumah serta mendorong anak untuk terlibat dalam kegiatan keluarga maupun sosial.

c. Bagi Sekolah

Sebaiknya menyediakan kegiatan ekstrakurikuler dan program pembinaan karakter yang menarik, sehingga remaja memiliki alternatif aktivitas positif selain bermain *Game Online*. Guru juga diharapkan dapat memberikan edukasi mengenai penggunaan teknologi dan dampaknya terhadap interaksi sosial.

d. Bagi Masyarakat

Perlu mendorong remaja untuk berpartisipasi dalam kegiatan sosial, keagamaan, maupun budaya di lingkungan sekitar. Dukungan masyarakat yang positif dapat menjadi ruang bagi remaja untuk mengembangkan interaksi sosial secara langsung.

DAFTAR PUSTAKA

- Adha, M. M., Budimansyah, D., Kartadinata, S., & Sundawa, D. 2019. Emerging volunteerism for Indonesian millennial generation: Volunteer participation and responsibility. *Journal of Human Behavior in the Social Environment*, 29, 467-483.
- Adha, M. M., Ulpa, E. P., Johnstone, J. M., & Cook, B. L. 2019. Pendidikan moral pada aktivitas kesukarelaan warga negara muda (Koherensi Sikap Kepedulian dan Kerjasama Individu). *Journal of Moral and Civic Education*, 3, 28-37.
- Adha, M.M., & Susanto, E. 2020. Kekuatan Nilai-nilai Pancasila dalam Membangun Kepribadian Masyarakat Indonesia. *Al-Adabiya: Jurnal Kebudayaan dan Keagamaan*, 15, 121-138
- Adiningtiyas, S. W. 2017. Peran guru dalam mengatasi kecanduan *Game Online*. *KOPASTA: Journal of the Counseling Guidance Study Program*, 4.
- Anggraeni, N. A., & Agustiani, H. 2021. Gambaran perilaku bermain *Game Online* pada remaja. *Jurnal Psikologi dan Pengukuran*, 10.
- Anjasari, E. A., Srinadi, I. G. A. M., & Nilakusmawati, D. P. E. 2020. Hubungan Kecanduan Bermain *Game Online* Terhadap Interaksi Sosial Pada Remaja. *EJurnal Matematika*, 9.
- Ariantoro, T. R. 2016. Dampak *Game Online* terhadap prestasi belajar pelajar. *JUTIM (Jurnal Teknik Informatika Musirawas)*, 1.
- Arikunto, Suharsimi, 2010, *Prosedur Penelitian*, Jakarta: Rineka Cipta Azis, 2011 *Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Self Esteem Remaja Gamers Di Kecamatan Lowokwaru Kota Malang*. Skripsi Fakultas Psikologi Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
- Ayub, M. 2022. Dampak sosial media terhadap interaksi sosial pada remaja: Kajian sistematis. *Jurnal Penelitian Bimbingan Dan Konseling*, 7(1).
- Azis, A., & Nasir, N. 2024. Hubungan kontrol diri dengan kecanduan *Game Online* pada remaja. *Jurnal Jendela Pendidikan*, 4, 29–38.
- Bali, M. M. E. I. 2017. Model interaksi sosial dalam mengelaborasi keterampilan sosial. *Pedagogik: Jurnal Pendidikan*, 4.

- Fahri, L. M., & Qusyairi, L. A. H. 2019. Interaksi sosial dalam proses pembelajaran. *Palapa*, 7, 149-166.
- Haris, A., & Amalia, A. 2018. Makna dan simbol dalam proses interaksi sosial (Sebuah tinjauan komunikasi). *Jurnal Dakwah Risalah*, 29, 16-19.
- Hendry, R., Lestari D. R., & Santi, E. 2022. Hubungan Kecanduan *Game Online* Terhadap Interaksi Teman Sebaya. *Nerspedia*, 3, 79–85
- Hurlock, E. B. 2004. Psikologi Perkembangan. Jakarta: Erlangga.
- Ismi, Nurul, Akmal. 2020. Jurnal: Dampak *Game Online* terhadap perilaku siswa dilingkungan SMA Negeri 1 Bayang. Universitas Negeri Padang.
- Junaidi. 2023. Durasi bermain *Game Online* dan dampaknya pada interaksi sosial. *Jurnal Ilmiah*, 2.
- Karina, M., Judijanto, L., Rukmini, A., Fauzi, M. S., & Arsyad, M. 2024. Pengaruh interaksi sosial terhadap prestasi akademik: tinjauan literatur pada pembelajaran kolaboratif. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 4, 6334-6343.
- Kasmawati, Andi. 2011. Dasar dan Konsep Pendidikan Moral. Makassar: Universitas Negeri Makassar.
- Kurnia, I., Putra, F. K., Rahayu, P. P., Sugiarti, R., & Suhariadi, F. 2023. Interaksi Sosial Pecandu *Game Online*: Studi SMA Kabupaten Pemalang. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7.
- Lebho, M. A., Lerik, M. D. C., Wijaya, R. P. C., & Littik, S. K. A. 2020. Perilaku Kecanduan *Game Online* Ditinjau dari Kesepian dan Kebutuhan Berafiliasi pada Remaja. *Journal of Health and Behavioral Science*, 2, 202–212.
- Lemmens, Jeroen S dkk. 2009. Development and Validation of a *Game Addiction Scale* for Adolescents. *Media Psychology*, 12:77–95.
- Mar'ie, F., & Fahyuni, E. F. 2021. Analisis Pengaruh *Game Online* Terhadap Perilaku Keagamaan Remaja. *Oasis : Jurnal Ilmiah Kajian Islam*, 5, 42.
- Mar'ie, F., & Fahyuni, E. F. 2021. Analisis Pengaruh *Game Online* Terhadap Perilaku Keagamaan Remaja. *Oasis : Jurnal Ilmiah Kajian Islam*, 5, 42.
- Mawalia, K. Al, Informasi, P., & Airlangga, U. 2020. The impact of the *Mobile legends Game* in creating virtual reality. 12, 49–61.

- Mukti Ali, F. N. S., & Salamah. 2021. Korelasi antara adiksi *Game Online* dengan perilaku empati. *Jurnal IJIP*, 73–80.
- Mukti Ali, F. N. S., & Salamah. 2021. Korelasi antara adiksi *Game Online* dengan perilaku empati. *Jurnal IJIP*, 3, 73–80.
- Novrialdy, E. 2019. Kecanduan *Game Online* pada remaja: Dampak dan pencegahannya. *Buletin psikologi*, 27, 148-158.
- Nurlaela. 2016. Jurnal: Dampak *Game Online* Terhadap Moral Anak di Desa Malili Kecamatan Malili Kabupaten Luwu Timur. Jurusan PPKN FISIP Universitas Negeri Makassar.
- Pangestu, D. P., Habibi, R. K., Yulianti, R. D., & Perdana, D. R. 2023. Pengaruh Penggunaan Gadget dan *Game Online* terhadap Interaksi Sosial Peserta Didik. *Lentera: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 17, 219–228.
- Pitoewas, B., Adha, M.M., Ulpa, E.P., & Hartino, A.T. 2021. Signifikansi Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Memaksimalkan Kompetensi Warga Negara. *De cive: Jurnal Penelitian Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*, 1.
- Pratidina, N. D., & Mitha, J. 2023. Dampak Penggunaan Media Sosial terhadap Interaksi Sosial Masyarakat: Studi Literature. *Jurnal Ilmiah Universitas Batanghari Jambi*, 23, 810-815.
- Radandi, M. N. P., Deadalina, D. T. I., Salsabila, S., Nurrahman, S., & Delin, L. O. 2023. Pengaruh Kecanduan *Game Online* terhadap Keterampilan Sosial pada Remaja Gen Z. *Educate: Journal of Education and Learning*, 1.
- Rani, D., Hasibuan, E. J., & Barus, R. K. I. 2019. Dampak *Game Online Mobile legends*: Bang Bang terhadap Mahasiswa. *Perspektif*, 7, 6.
- Rizal, G. L., & Pratiwi, P. A. 2023. Hubungan Kecanduan *Game Online* dengan Keterampilan Sosial Remaja di Kota Padang. *Attadib: Journal of Elementary Education*.
- Rohman, K. 2018. Agresifitas Anak Kecanduan *Game Online*. *Martabat*, 2, 155-172.
- Santrock, J. W. 2011. *Adolescence*. New York: McGraw-Hill Education.
- Soekanto, S. 2012. *Sosiologi Suatu Pengantar*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung:

Alfabeta

- Surbakti, K. 2017. Pengaruh *Game Online* terhadap remaja. *Jurnal curere*, 1.
- Tridhonanto, AL., & Beranda Agency. 2011. Optimalkan potensi anak dengan *Game*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.
- Triyana, H. P., & Fitri, T. A. 2022. Faktor karakteristik sebagai prediktor adiksi *Game Online* pada remaja. *Jurnal Keperawatan Jiwa*, 10, 37–44.
- Utami, T. W., & Hodikoh, A. 2020. Kecanduan *Game Online* Berhubungan dengan Penyesuaian Sosial pada Remaja. *Jurnal Keperawatan*, 12, 17–22.