

**PENGARUH KECANDUAN GAME ONLINE
TERHADAP INTERAKSI SOSIAL REMAJA SMA/SMK KARANG
TARUNA TUNAS BANGSA KAUMAN KIDUL SALATIGA**

Leonardo Dela Chrisma Wijaya¹ Tritjahjo Danny Soesilo² Umbu Tagela³

Universitas Kristen Satya Wacana¹

Email: 132018027@student.uksw.edu

Universitas Kristen Satya Wacana²

Email: tritjahjo.danny@uksw.edu

Universitas Kristen Satya Wacana³

Email: umbu.leba@uksw.edu

ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui signifikansi pengaruh kecanduan game online terhadap interaksi sosial remaja SMA/SMK Karang Taruna Tunas Bangsa Kauman Kidul Salatiga. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah causal comparative untuk mengetahui pengaruh variabel bebas (X) kecanduan game online terhadap variabel terikat (Y) interaksi sosial. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh remaja SMA/SMK anggota Karang Taruna Tunas Bangsa sebanyak 46 orang, dengan sampel yang diambil menggunakan teknik total sampling. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan skala sikap sedangkan data penelitian diolah menggunakan teknik regresi linear sederhana berbantuan program IBM Statistics SPSS 25.0. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa ada pengaruh signifikan antara kecanduan game online terhadap interaksi sosial remaja SMA/SMK Karang Taruna Tunas Bangsa Kauman Kidul Salatiga. Hasil tersebut dibuktikan dengan perolehan nilai $F_{hitung} > F_{tabel}$ ($24,893 > 4,085$) dan juga nilai t hitung sebesar $-4,989 (> 2,015)$, serta nilai signifikansi (p) yang diperoleh adalah sebesar $0,000 < 0,05$.

Kata Kunci: Kecanduan Game Online, Interaksi Sosial

ABSTRACT

The purpose of this study was to determine the significance of the influence of online game addiction on the social interactions of teenagers in SMA/SMK Karang Taruna Tunas Bangsa Kauman Kidul Salatiga. The type of research used in this research is causal comparative to determine the effect of the independent variable (X) online game addiction on the dependent variable (Y) social interaction. The population in this study were all 46 high school/vocational youth members of Karang Taruna Tunas Bangsa, with samples taken using total sampling technique. The data collection technique in this study used an attitude scale while the research data was processed using a simple linear regression technique assisted by the IBM Statistics SPSS 25.0 program. The results of this study indicate that there is a significant influence between online game addiction on the social interactions of teenagers in SMA/SMK Karang Taruna Tunas Bangsa Kauman Kidul Salatiga. These results are evidenced by the acquisition of the value of $F_{count} > F_{table}$ ($24,893 > 4.085$) and also the t -count value of $-4.989 (> 2.015)$, and the significance value (p) obtained is $0.000 < 0.05$.

Keywords: Online Game Addiction, Social Interaction

PENDAHULUAN

Setiap manusia pada dasarnya mempunyai kebutuhan-kebutuhan dasar yang memerlukan pemenuhan demi keberlangsungan kehidupannya. Kebutuhan dasar tersebut terbagi menjadi beberapa kebutuhan yang saling berkaitan satu dengan lainnya. Selaras dengan pendapat Maslow (Siagian, 2016) bahwa “manusia mempunyai lima tingkat hierarki kebutuhan, yakni, kebutuhan fisiologis, keamanan dan keselamatan, sosial, kebutuhan harga diri, serta aktualisasi diri”. Dengan terpenuhinya beberapa kebutuhan dasar tersebut, tentu keberlangsungan hidup individu manusia akan terjamin.

Salah satu kebutuhan dasar individu manusia menurut Maslow (Siagian, 2016) adalah kebutuhan sosial. Kebutuhan sosial menempati urutan ketiga dalam hierarki kebutuhan Maslow. Kebutuhan sosial ini berkaitan dengan hubungan atau interaksi seseorang dengan orang lain di dalam kehidupan sehari-harinya. Karena pada hakikatnya, manusia adalah makhluk sosial yang tidak bisa terlepas dengan orang lain dalam kehidupannya. Kebutuhan sosial meliputi kasih sayang, rasa saling memiliki, penerimaan oleh orang lain dan bersosialisasi atau interaksi sosial.

Interaksi sosial seperti yang disampaikan oleh Mubarok (2010) merupakan sebuah hubungan satu individu atau kelompok yang saling mempengaruhi, merubah, serta memperbaiki perilaku individu yang lain yang berhubungan dengannya, ataupun sebaliknya. Interaksi sosial sendiri terbentuk karena adanya naluri alamiah seorang individu untuk berhubungan, berkomunikasi dan berinteraksi sehingga dapat membangun sebuah pergaulan yang disebut dengan interaksi sosial senada dengan yang disampaikan Kusnadi dan Iskandar (2017).

Sedangkan menurut Dewi (Anjasari, dkk., 2020), dalam sudut pandang perkembangan manusia, kebutuhan akan interaksi sosial sangat diperlukan terutama ketika masa remaja, yang sangat penting untuk proses penyesuaian diri remaja yang berkaitan. Sehingga interaksi sosial sangat diperlukan, terutama bagi remaja. Dengan interaksi sosial yang aktif, akan lebih memudahkan remaja guna menyesuaikan diri dengan lingkungan sosialnya dan dapat berpengaruh pada timbulnya perilaku yang baik dalam diri remaja tersebut. Akan tetapi, sekarang ini

yang seringkali ditemui adalah interaksi sosial remaja cenderung pasif dan rendah yang disebabkan karena beberapa faktor tertentu.

Salah satu faktor atau dimensi yang berpengaruh terhadap rendahnya interaksi sosial remaja dengan orang lain di sekitarnya dewasa ini ialah perkembangan teknologi yang begitu masif seperti kehadiran internet, terutama karena adanya fitur *game online*. Sejalan dengan pendapat Alyusi (2016) bahwa “adanya internet dapat mempengaruhi munculnya jenis interaksi sosial baru yang berbeda ketimbang interaksi sosial yang sebelumnya”. Layanan internet saat ini semakin beragam dan variatif mulai dari warung internet (*warnet*), layanan *WiFi*, modem maupun melalui *smartphone* yang tentunya tak terbatas waktu karena bisa diakses dimanapun kita berada.

Mudahnya mengakses internet menyebabkan adanya ketergantungan dan kecanduan akan internet, terutama akses *game online* berupa berbagai fitur permainan yang begitu mudah diakses melalui jaringan internet. *Game online* pun dapat dinikmati oleh siapapun dari semua kalangan, terlebih lagi kaum remaja awal hingga remaja akhir. Pada usia-usia tersebut, seseorang mulai menaruh perhatian pada hal-hal baru dan mulai meniru dengan lingkungan sekitarnya. *Game online* sangatlah mudah menyebar, salah satunya harga sewa komputer untuk pengoperasionalnya yang sangat terjangkau.

Selain itu, jenis-jenis *game online* pun sekarang lebih beragam dan variatif mulai dari *game online* VALORANT, MOBILE LEGEND, CODM, FREE FIRE, PUBG, dan lain sebagainya. Tiap-tiap pemain akan merasa puas ketika dapat memenangkan atau mencapai level tertinggi dalam *game online* yang dimainkannya. Sebaliknya, seandainya pemain *game online* kalah dalam permainan, pemain tersebut akan merasa tertantang untuk bermain terus menerus hingga dapat memenangkan *game* tersebut.

Sejalan dengan hal tersebut, Young (2017) menyatakan bahwa “internet bisa mengakibatkan kecanduan. Tipe-tipe internet yang membuat individu kecanduan adalah *cybersexual addiction*, *cyber-relationship addiction*, informasi *overload* dan *computer game addiction*”. Atas dasar pendapat di atas menyiratkan bahwa *game online* adalah salah satu fitur dari internet yang intensitas aksesnya tinggi dan begitu digemari yang bahkan mampu menyebabkan kecanduan.

Banyaknya remaja yang mengalami kecanduan *game online* yang berakibat pada kurangnya interaksi sosial remaja-remaja tersebut masih menjadi hal yang umum terjadi. Hal tersebut juga terjadi di Karang Taruna Tunas Bangsa Kauman Kidul Salatiga. Hasil wawancara penulis dengan ketua karang taruna Tunas Bangsa Kauman Kidul Salatiga menunjukkan gambaran bahwa masih terdapat separuh lebih remaja, utamanya remaja SMA/SMK anggota karang taruna yang interaksi sosialnya kurang baik. Hal tersebut dibuktikan dengan banyaknya anggota-anggota tersebut yang jarang sekali mengikuti kegiatan karang taruna yang diadakan.

Berkenaan dengan hal di atas, penelitian oleh Ulfa (2017) dengan judul “Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Perilaku Sosial Remaja di Mabes Game Center Jalan HR. Subrantas Kecamatan Tampan Pekanbaru” yang menghasilkan kesimpulan bahwa ada pengaruh antara kecanduan game online terhadap perilaku remaja. Hasil tersebut dibuktikan dengan diperolehnya nilai t hitung $>$ t tabel, yakni $23.472 > 0.196$ dan dengan tingkat signifikansi sebesar $0,000$ ($p=0,000$).

Penelitian oleh Maulida dkk (2019) yang berjudul “Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Interaksi Sosial Remaja”. Penelitian ini melibatkan 241 orang siswa dengan rentang usia 14-18 tahun SMA Negeri 5 Samarinda. Menghasilkan kesimpulan terdapat pengaruh antara intensitas bermain game online terhadap interaksi sosial. Besar pengaruh variabel intensitas bermain game online terhadap interaksi sosial adalah $r = 0,256$, dengan nilai $p=0,000$ ($p<0,05$)

Atas dasar beberapa uraian sebelumnya, penulis tergerak untuk melaksanakan penelitian yang berjudul “Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Interaksi Sosial Remaja SMA/SMK Karang Taruna Tunas Bangsa Kauman Kidul Salatiga”. Adapun pemilihan anggota Karang Taruna Tunas Bangsa sebagai subjek penelitian adalah dikarenakan berdasarkan hasil wawancara pra-penelitian yang telah penulis lakukan dengan ketua karang taruna ditemukan hampir setengah dari anggota karang taruna yang interaksi sosialnya kurang, termasuk juga kurangnya kehadiran dalam kegiatan-kegiatan yang diadakan. Selain itu, alasan pribadi penulis dalam memilih Karang Taruna Tunas Bangsa untuk diteliti adalah penulis merasa resah dengan karang taruna di tempat tinggal penulis yang dikarenakan interaksi antar

anggotanya kurang baik. Seperti tidak adanya remaja yang berkumpul untuk sekedar ngobrol ataupun bercanda dan tidak adanya remaja yang saling tegur sapa jika bertemu, yang dikarenakan banyaknya remaja kecanduan *game online*. Oleh karenanya, penulis juga ingin mengetahui apakah di Karang Taruna Tunas Bangsa juga memiliki kasus yang sama atau tidak.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan jenis penelitian *causal comparative* guna mengetahui pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat. Soesilo (2018) menyatakan bahwa penelitian *causal comparative* adalah jenis penelitian untuk menguji sebuah hipotesa mengenai hubungan sebab dan akibat dari beberapa variabel. Variabel yang akan diteliti dalam penelitian ini adalah variabel bebas (X) yakni kecanduan game online dengan variabel terikat (Y) yakni interaksi sosial. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini ialah skala sikap dan ditunjang dengan wawancara pra-penelitian. Teknik analisis data yang digunakan guna mengolah data hasil penelitian ini adalah teknik *regresi linier sederhana* dibantu oleh program IBM Statistics SPSS 25.0.

HASIL PENELITIAN & PEMBAHASAN

1. Analisis Deskriptif Kecanduan *Game Online*

Jumlah item pada variabel kecanduan *game online* adalah 30 item. Berdasarkan hasil pengolahan deskriptif, diperoleh skor tertinggi adalah 120 dan skor minimal adalah 30. Selanjutnya, distribusi frekuensi kecanduan *game online* remaja SMA/SMK Karang Taruna Tunas Bangsa Kauman Kidul Salatiga yakni:

Tabel 1 Distribusi Frekuensi Kecanduan Game Online

Kategori	Skor	F	%
Tinggi	90-120	2	4
Sedang	60-89	18	39
Rendah	30-59	26	57
Jumlah		46	100

Merujuk perhitungan tabel di atas dapat disimpulkan bahwa mayoritas distribusi frekuensi kecanduan *game online* remaja SMA/SMK Karang Taruna

Tunas Bangsa Kauman Kidul Salatiga berada pada kategori RENDAH dengan persentase sebesar 57%.

2. Analisis Deskriptif Interaksi Sosial

Jumlah item pada variabel interaksi sosial adalah 30 item. Berdasarkan pada hasil pengolahan deskriptif, diperoleh skor tertinggi adalah 120 dan skor minimal adalah 30. Berikutnya, distribusi frekuensi interaksi sosial remaja SMA/SMK Karang Taruna Tunas Bangsa Kauman Kidul Salatiga yakni:

Tabel 2 Distribusi Frekuensi Kecanduan Game Online

Kategori	Skor	F	%
Tinggi	90-120	23	50
Sedang	60-89	15	33
Rendah	30-59	8	17
Jumlah		46	100

Berdasarkan perhitungan tabel di atas dapat disimpulkan bahwa mayoritas distribusi frekuensi interaksi sosial remaja SMA/SMK Karang Taruna Tunas Bangsa Kauman Kidul Salatiga berada pada kategori TINGGI dengan persentase sebesar 50%.

3. Uji Normalitas

Pengujian ini dilakukan untuk menguji antara variabel terikat dan variabel bebas atau keduanya mempunyai distribusi normal ataukah tidak. Santoso (2001) menyatakan “model regresi yang baik adalah distribusi data normal atau mendekati normal.” Uji normalitas pada penelitian ini dapat dilihat menggunakan uji normalitas dengan teknik Analisis *Kolmogorov–Smirnov Test*.

Data dikatakan berdistribusi normal jika setelah pengolahan, didapatkan probabilitas lebih besar dari 0,05. Sebaliknya jika didapatkan nilai probabilitas lebih kecil dari 0,05 maka data terdistribusi tidak normal. Adapun hasil dari analisis normalitas data melalui Kolmogorov-Smirnov Test adalah sebagai berikut:

Tabel 3 Hasil Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		
		Unstandardized Residual
N		46
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	,0000000
	Std. Deviation	17,41938359
Most Extreme Differences	Absolute	,110
	Positive	,110
	Negative	-,067
Test Statistic		,110
Asymp. Sig. (2-tailed)		,200 ^{c,d}
a. Test distribution is Normal.		
b. Calculated from data.		
c. Lilliefors Significance Correction.		
d. This is a lower bound of the true significance.		

Berdasarkan hasil pengolahan data pada tabel hasil Uji Normalitas di atas, diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,200. Nilai signifikansi yang diperoleh lebih besar daripada 0,05 ($0,200 > 0,05$). Sehingga dapat disimpulkan bahwa merujuk pada hasil uji normalitas dengan menggunakan analisis *kolmogorov-smirnov test* di atas data yang diuji berdistribusi NORMAL.

4. Uji Linearitas

Tujuan uji linearitas ialah untuk mengetahui apakah dua variabel mempunyai korelasi yang linear secara signifikan atau tidak. Sugiyono dan Susanto (2015) menyatakan bahwa “uji linearitas dapat dipakai untuk mengetahui apakah variabel terikat dengan variabel bebas memiliki hubungan linear atau tidak secara signifikan”. Hasil uji linearitas dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 4 Hasil Uji Linearitas

ANOVA Table							
			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
intersos * kecgameonline	Between Groups	(Combined)	16987,072	2	629,151	2,578	,020
		Linearity	7725,168	1	7725,168	31,656	,000

	Deviation from Linearity	9261,905	26	356,227	1,460	,205
	Within Groups	4392,667	18	244,037		
	Total	21379,739	45			

Nilai signifikansi (Sig) yang didapat dari tabel output di atas menunjukkan bahwa hasil *Deviation from Linearity* Sig. Sebesar 0,205 yang lebih besar dari 0,05 ($0,205 > 0,05$). Merujuk hasil tersebut dapat dimaknai bahwa ada hubungan linear secara signifikan antara variabel kecanduan *game online* (X) dengan variabel interaksi sosial (Y). Selanjutnya untuk memperkuat hasil uji linearitas, merujuk pada tabel di atas diperoleh $F_{hitung} < F_{tabel}$ yakni sebesar $1,460 < 4,085$, oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa ada hubungan linear secara signifikan antara kecanduan *game online* (X) dengan variabel interaksi sosial (Y), dengan demikian syarat untuk uji linearitas telah terpenuhi.

5. Uji Homogenitas

Sugiyono (2013) menyatakan bahwa “uji homogenitas varian bertujuan untuk menentukan apakah varian dua kelompok homogen atau tidak.” Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah data tiap-tiap kelompok memiliki varian yang sama ataupun tidak. Pada uji homogenitas, jika dalam pengolahan, didapatkan probabilitas lebih besar dari 0,05 maka variabel kecanduan *game online* dan interaksi sosial mempunyai varian yang sama atau homogen. Di bawah ini merupakan hasil uji homogenitas variabel pada penelitian ini, yakni:

Tabel 5 Hasil Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variance					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
variabel	Based on Mean	.802	1	90	.373
	Based on Median	.796	1	90	.375
	Based on Median and with adjusted df	.796	1	87.801	.375
	Based on trimmed mean	.807	1	90	.371

Merujuk pada hasil uji homogenitas di atas, uji homogenitas yang dilakukan menghasilkan nilai signifikansi antara variabel kecanduan *game online* dan interaksi sosial sebesar 0,373, sehingga nilai signifikansi yang diperoleh tersebut lebih besar daripada 0,05 ($0,373 > 0,05$). Artinya data variabel kecanduan *game online* dengan interaksi sosial mempunyai varian yang sama atau homogen.

6. Uji Hipotesis

Uji hipotesis dalam penelitian ini dilakukan dengan teknik analisis regresi linear sederhana guna mengetahui ada atau tidaknya pengaruh variabel satu terhadap variabel yang lain, yakni untuk menguji adakah pengaruh kecanduan *game online* terhadap interaksi sosial. Berikut adalah hasil uji hipotesis dalam penelitian ini:

Tabel 6 Hasil Uji Regresi Linear Sederhana

ANOVA ^a						
Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	7725,168	1	7725,168	24,893	,000 ^b
	Residual	13654,572	44	310,331		
	Total	21379,739	45			
a. Dependent Variable: interaksisos						
b. Predictors: (Constant), kcgameonline						

Mengacu pada tabel di atas, dapat diketahui bahwa nilai Fhitung yang diperoleh adalah 24,893 ($> 4,085$) dengan nilai signifikansi sebesar 0,000 $< 0,05$, artinya ada pengaruh antara variabel kecanduan *game online* terhadap interaksi sosial.

Coefficients ^a						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	125,913	8,469		14,868	,000
	kcgameonline	-,692	,139	-,601	-4,989	,000
a. Dependent Variable: interaksisos						

Merujuk pada tabel *Coefficients^a* di atas, diperoleh t hitung sebesar -4,989 lebih besar dari t tabel ($-4,989 > 2,015$). Selanjutnya berdasarkan tabel di atas

pula, diperoleh nilai Sig. sebesar $0,000 < 0,05$ yang artinya ada pengaruh yang signifikan antara kecanduan *game online* dengan interaksi sosial.

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	,601 ^a	,361	,347	17,61622
a. Predictors: (Constant), kcgameonline				

Selanjutnya, merujuk pada tabel *model summary* di atas diperoleh nilai *R Square* yang dimaksudkan untuk mengetahui besarnya nilai koefisien determinasi. Koefisien determinasi berdasarkan hasil perhitungan di atas yaitu sebesar 0,361. Artinya bahwa kontribusi variabel kecanduan *game online* terhadap variabel interaksi sosial adalah sebesar 36,1%, sedangkan sisanya yakni sebesar 63,9% dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak diteliti oleh penulis dalam penelitian ini.

Artinya, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh signifikan kecanduan *game online* terhadap interaksi sosial remaja SMA/SMK Karang Taruna Tunas Bangsa Kauman Kidul Salatiga. Artinya hipotesis dalam penelitian ini **diterima**.

PEMBAHASAN

Merujuk pada hasil penelitian di atas, ditemukan adanya pengaruh yang negatif signifikan antara variabel kecanduan game online terhadap interaksi sosial remaja SMA/SMK Karang Taruna Tunas Bangsa Kauman Kidul Salatiga, yang ditunjukkan dengan *t* hitung sebesar -4,989 lebih besar dari *t* tabel ($-4,989 > 2,015$) serta nilai signifikansi (*p*) sebesar $0,000 < 0,05$. Artinya semakin tinggi kecanduan game online oleh remaja SMA/SMK anggota karang taruna, semakin rendah interaksinya.

Hasil yang diperoleh dalam penelitian ini sejalan dan mendukung penelitian oleh Ulfa (2017) dengan judul “Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Perilaku Sosial Remaja di Mabes Game Center Jalan HR. Subrantas Kecamatan Tampan Pekanbaru” yang menghasilkan kesimpulan bahwa ada pengaruh antara kecanduan game online terhadap perilaku remaja. Hasil tersebut dibuktikan dengan

diperolehnya nilai t hitung $>$ t tabel, yakni $23.472 > 0.196$ dan dengan tingkat signifikansi sebesar $0,000$ ($p=0,000$).

Demikian pula, hasil penelitian ini mendukung penelitian yang dilakukan oleh Penelitian oleh Maulida dkk (2019) yang berjudul “Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Interaksi Sosial Remaja”. Penelitian ini melibatkan 241 orang siswa dengan rentang usia 14-18 tahun SMA Negeri 5 Samarinda. Menghasilkan kesimpulan terdapat pengaruh antara intensitas bermain game online terhadap interaksi sosial. Besar pengaruh variabel intensitas bermain game online terhadap interaksi sosial adalah $0,256$, dengan nilai $p=0,000$ ($p<0,05$).

Kecanduan terhadap *game online* merupakan salah satu unsur yang berpengaruh terhadap rendahnya interaksi sosial remaja. Kecanduan *game online* dapat menyebabkan seseorang terutama dalam hal ini remaja menjadi lupa akan lingkungan sekitarnya karena terlalu asyik dan hanya mengutamakan game online itu sendiri. Kecanduan *game online* membuat remaja menjadi lebih banyak menghabiskan waktunya guna bermain *game online*, sehingga pada akhirnya kebutuhan sosialnya di dunia nyata tidak terpenuhi. Remaja cenderung akan menjadi individu yang bersikap anti-sosial dan lupa pada pentingnya interaksi sosial dengan teman sebayanya di dunia nyata.

Rendahnya interaksi sosial remaja dikarenakan tingginya kecanduan game online sejalan dengan pendapat Henry (2010) yang menyebutkan bahwa dampak negatif dari game, termasuk dalam hal ini game online salah satunya adalah mengakibatkan individu menjadi terisolir dengan lingkungan sekitarnya, karena intensitas bermain *game* yang terlalu tinggi yang pada akhirnya menjadi lupa terhadap hubungan sosial di kehidupan nyatanya.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan penelitian yang telah penulis lakukan, dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh signifikan kecanduan *game online* terhadap interaksi sosial remaja SMA/SMK Karang Taruna Tunas Bangsa Kauman Kidul Salatiga. Hasil tersebut ditunjukkan dengan diperolehnya nilai t hitung sebesar $-4,989$ ($> 2,015$), serta nilai signifikansi (p) yang diperoleh adalah sebesar $0,000 < 0,05$. Selain itu, dalam

penelitian ini juga diperoleh koefisien determinasi $R Square = 0,361$ yang artinya kecanduan *game online* berkontribusi sebanyak 36,1% terhadap interaksi sosial, sedangkan sisanya yakni sebesar 63,9% dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak diteliti.

Saran Bagi Karang Taruna

Karang taruna hendaknya dapat menyusun program yang mengutamakan kebersamaan anggota dan program sosialisasi dampak kecanduan *game online* terhadap interaksi sosial anggotanya.

Saran Bagi Orang Tua

Kepada orang tua diharapkan dapat memberikan perhatian yang lebih kepada anak untuk memanfaatkan waktu kearah yang positif dan mengawasi waktu anak dalam bermain *game online* agar tidak memberikan dampak negatif terutama dalam interaksi sosial anak kepada orang-orang sekitarnya. Karena melalui kontrol orangtua dapat menjadi salah satu cara agar remaja tidak kecanduan *game online* dan berujung pada rendahnya interaksi sosial remaja tersebut.

Saran Bagi Peneliti Lain

Peneliti lain yang akan melaksanakan penelitian serupa penulis harapkan dapat menyempurnakan pembahasan yang terkait dengan kecanduan *game online* terhadap interaksi sosial secara melalui penambahan-penambahan variabel lain yang berkaitan serta pembahasan yang lebih dalam.

DAFTAR PUSTAKA

- Alyusi, S.D. 2016. *Media Sosial: Interaksi, Identitas dan Modal Sosial*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Anjasari, E. A., Srinadi, I. G. A. M., & Nilakusmawati, D. P. E. 2020. HUBUNGAN KECANDUAN BERMAIN *GAME ONLINE* TERHADAP INTERAKSI SOSIAL PADA REMAJA. *E-Jurnal Matematika Vol. 9(3), Agustus 2020*.
<https://ojs.unud.ac.id/index.php/mtk/article/download/63690/36300>
diakses Desember 2021
- Henry, S. 2010. *Cerdas Dengan Game*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama
- Kusnadi, E. & Iskandar, D. 2017. Peranan Tokoh Masyarakat dalam Membangun Partisipasi Kewargaan Pemuda Karang Taruna. Universitas Ahmad Dahlan. Yogyakarta <http://eprints.uad.ac.id/9926/> diakses Desember 2021

- Maulida, A. 2019. Pengaruh Intensitas Bermain *Game Online* Terhadap Interaksi Sosial Remaja. *MOTIVASI*, 7(1), 7-11. <http://ejurnal.untag-smd.ac.id/index.php/MTV/article/view/4496> di akses April 2022
- Mubarok, W. I. 2010. *Sosiologi Untuk Keperawatan Pengantar dan Teori*. Jakarta: Salemba Medika.
- Santoso, Singgih. 2001. *Mengolah Data Statistik Secara Professional*. Jakarta: PT. Alex Media Komputindo
- Soesilo, T.D. 2018. *Penelitian Inferensial dalam Bidang Pendidikan*. Salatiga: Satya Wacana University Press
- Siagian, S.P. 2016. *Manajemen Sumber Daya Manusia*. Jakarta: Bumi Aksara
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono & Susanto. 2015. *Cara Mudah Belajar SPSS & Lisrel (Teori dan Aplikasi untuk Analisis Data Penelitian)*. Bandung : CV Alfabeta.
- Ulfa, M. 2017. Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Perilaku Remaja di Mabes Game Center Jalan HR. Subrantas Kecamatan Tampan Pekanbaru. *JOM. FISIP Vol. 4 No. 1*. <https://media.neliti.com/media/publications/119938-ID-pengaruh-kecanduan-game-online-terhadap.pdf> diakses Februari 2022
- Young, K. S. 2017. *Kecanduan Internet: Panduan Konseling dan Petunjuk untuk Evaluasi dan Penanganan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.