

sinta 5, 2.pdf

by Universitas Aufa Royhan

Submission date: 03-Oct-2025 09:24AM (UTC+0200)

Submission ID: 2769597991

File name: sinta_5_2.pdf (309.55K)

Word count: 2492

Character count: 15078

HUBUNGAN INTENSITAS PENGGUNAAN GAME ONLINE DENGAN INTERAKSI SOSIAL PADA REMAJA DI LINGKUNGAN 4 KELURAHAN HUTASUHUT KECAMATAN SIPIROK

Nazaruddin Nasution¹, Nanda Suryani Sagala², Sukhri Herianto Ritonga³

¹Dosen Program Studi Kewirausahaan Program Sarjana Universitas Aufa Royhan Kota Padangsidimpuan

^{2,3}Dosen Program Studi Keperawatan Program Sarjana Universitas Aufa Royhan Kota Padangsidimpuan
nazaruddinn70@gmail.com

ABSTRAK

Game online merupakan aplikasi permainan yang berupa petualangan, pengaturan strategi, simulasi, dan bermain peran yang memiliki aturan main dan tingkatan-tingkatan tertentu. Intensitas penggunaan game online adalah besarnya minat atau seringnya seseorang dalam memainkan permainan melalui akses jaringan internet secara online yang memiliki sifat kuantitatif dan kualitas. Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Sedangkan rancangan penelitian menggunakan uji *spearman*. Populasi dalam penelitian ini sebanyak 32 remaja dengan teknik pengambilan sampel total sampling. Variabel independen dalam penelitian ini adalah intensitas penggunaan game online dan variabel dependennya adalah interaksi sosial. Hasil analisis menggunakan uji *spearman* dapat kan nilai signifikansi $p\text{ value} = 0.016 < 0,05$ maka H_a diterima, artinya ada Hubungan antara intensitas penggunaan game online dengan interaksi sosial pada remaja di Lingkungan 4 Kelurahan Hutasuht Kecamatan Sipirok. Semakin tinggi tingkatan ukuran frekuensi intensitas yang dihabiskan dalam bermain game online, berarti semakin buruk juga interaksi sosial remaja. Dan semakin rendah tingkatan ukuran frekuensi yang dihabiskan dalam bermain game online, berarti semakin baik juga interaksi sosial remaja.

Kata kunci : Game online, Interaksi Sosial, Remaja

Daftar pustaka : 27 (2006-2019)

Abstract

Online games are game applications in the form of adventure, strategy setting, simulation, and role playing that have certain rules and levels. The intensity of the use of online games is the amount of interest or frequency of a person in playing games through online internet network access which has quantitative and quality characteristics. This type of research is quantitative research. While the research design using the Spearman test. The population in this study were 32 adolescents with a total sampling technique of sampling. The independent variable in this study is the intensity of the use of online games and the dependent variable is social interaction. The results of the analysis using the sperm test can show that the significance value of $p\text{ value} = 0.016 < 0.05$ then H_a is accepted, meaning that there is a relationship between the intensity of using online games and social interaction in adolescents in Neighborhood 4 Hutasuht Subdistrict, Sipirok District. The higher the level of the measure of the frequency of intensity spent playing online games, the worse the social interaction of adolescents. And the lower the level of the measure of the frequency spent playing online games, the better the social interaction of teenagers.

Keywords : Online games, Social Interaction, Teenagers

Bibliography : 27 (2006-2019)

1. PENDAHULUAN

Pada hakekatnya 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. Pada masa remaja, 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 di sekitarnya (Hurlock, 2018).

Menurut penelitian Danforth (2017) frekuensi bermain yang terlalu sering akan mengacaukan kehidupan sehari-hari. Masalah ini bisa menjadi sesuatu yang mengkhawatirkan jika tidak ada kontrol diri untuk bisa membatasi dari game tersebut.

Menurut penelitian Fauziah (2018) apabila tidak bisa mengontrol diri, game online bisa menimbulkan dampak yang buruk bagi perkembangan remaja. Dampak negatif yang muncul diantaranya sulitnya konsentrasi dan susah bersosialisasi. Banyak pelajar suka membolos, demi permainan ini.

Data Newzoo menunjukkan jumlah pengguna smartphone di seluruh dunia mencapai lebih dari 3,3 miliar selama 2019. Totalnya jumlah pemain game mobile di seluruh dunia sudah mencapai 2,3 miliar. Jumlah ini menghasilkan total pendapatan global sudah mencapai USD 68,5 miliar atau setara dengan Rp 948 triliun. Saat ini di Tanah Air pengguna smartphone sudah mencapai 82 juta lebih. Pemain game mobile di Indonesia sudah mencapai lebih dari 52 juta. Indonesia saat ini menduduki peringkat global ke 17 dengan jumlah pemain game mobile yang paling banyak. Indonesia juga sudah menyumbangkan sebesar USD 624 juta atau setara dengan Rp 8,7 triliun untuk mobile gaming selama di tahun 2021 (Newzoo, 2021).

Jumlah gamer mobile di Indonesia sudah mencapai 60 juta, diperkirakan bisa meningkat menjadi 100 juta pada tahun 2018. Aktivitas masyarakat melalui smartphone adalah bermain game (25%), dengan rata-rata bermain game mobile berdurasi sampai 53 menit. Kemudian aktivitas yang lainnya seperti

bersosial di media (17%), streaming di video (12%), browsing (10%), hingga seperti berbelanja online (7%). Gamer di Indonesia pengguna smartphone laki-laki sudah terdiri dari 49% dan 51% perempuan. Artinya, perempuan tidak kalah populer dengan kalangan laki-laki (Selulargarena, 2020).

Indonesia terdapat 54,1% remaja usia 15 – 18 tahun yang mengalami kecanduan game online yaitu 77,5% remaja putra dan 22,5% remaja putri yang menggunakan waktu untuk bermain game online 2-10 jam perminggu (Gurusinga, 2020). Berdasarkan penelitian yang dilakukan, ditemukan bahwa pada usia 12-22 tahun sebanyak 64,45% remaja laki – laki dan 47,85% remaja perempuan yang bermain *game online*, menyatakan bahwa mereka kecanduan terhadap *game online* (khasanah, 2020).

Menurut BPS (2015) Sumatera Utara merupakan salah satu provinsi yang ada di Indonesia dengan jumlah kabupaten mencapai 25 kabupaten dan 440 kecamatan. Jumlah penduduk Sumatera Utara mencapai 13.326.307 jiwa, terbagi atas 6.648.190 jiwa laki-laki dan 6.678.117 jiwa perempuan pada tahun 2015.

Dari data BKKBN remaja yang berumur 10-19 tahun di provinsi Sumatera Utara mencapai 689.472,00 jiwa di tahun 2019 (BPS, 2019).

Berdasarkan hasil survey pendahuluan yang telah dilakukan di Lingkungan 4 Kel. Hutasuht Kec.Sipirok pada tanggal 13 Februari 2022, didapatkan jumlah remaja sebanyak 32 orang. Hasil wawancara peneliti dengan 5 responden, terungkap mereka bermain game online selalu bergadang untuk menaikkan level game masing-masing. Responden juga mengungkapkan bahwa mereka sering terlambat datang ke sekolah, karena bergadang, lalai dalam mengerjakan tugas dan bahkan sering melupakan kodrat mereka sebagai seorang siswa untuk belajar, mengerjakan tugas dan mengikuti kegiatan sekolah. Disaat responden ditanya mengenai dampak negatif dari interaksi sosial, salah satu dari responden tersebut menjawab dengan menyebutkan dampak negatifnya seperti timbulnya sikap individualisme diantara mereka, untuk masalah kontak sosial yang terjadi pada remaja, mereka jarang untuk tersenyum saat dilakukan wawancara,

kemudian mereka juga jarang sekali untuk jabat tangan dengan temannya sendiri. Kemudian untuk masalah komunikasi, mereka kesulitan untuk memahami apa yang disampaikan komunikator karena komunikasi tidak mampu menjawab dengan baik, pertanyaan bukannya dijawab melainkan dibiarkan, pertanyaan justru dijawab tidak tepat. Berdasarkan uraian latar belakang di atas maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian tentang “Hubungan Intensitas Penggunaan Game Online Dengan Interaksi Sosial Pada Remaja Di Lingkungan 4 Kelurahan Hutahut Kecamatan Sipirok.”

1. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan peneliti adalah penelitian kuantitatif dengan desain penelitian deskriptif korelatif dan menggunakan pendekatan *Cross-sectional study*. Jenis rancangan ini mengkaji hubungan antar variabel yang bertujuan untuk mengungkapkan hubungan korelatif antar variabel. Dalam rancangan penelitian ini peneliti melibatkan variabel independen dan dependen (Hidayat, 2012).

2. HASIL PENELITIAN

Tabel 4.1. Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan Usia, Jenis Kelamin, dan Pendidikan(n=32)

Karakteristik Responden	f	%
Umur		
12-15 Tahun	18	56,3%
>15-18 Tahun	14	43,8%
Jenis Kelamin		
Laki-Laki	30	6,3%
Perempuan	2	93,8%
Pendidikan		
SMP	18	56,3%
SMA/SMK	14	43,8%
Total	32	100 %

Berdasarkan tabel 4.1 karakteristik responden diatas menunjukkan bahwa mayoritas remaja yang berumur 12-15 tahun berjumlah 18

responden (56.3%) sedangkan minoritas remaja yang berumur $\geq 15-18$ tahun berjumlah 14 responden (43.8%). Kemudian mayoritas responden berjenis kelamin laki-laki berjumlah 30 responden (93.8%) dan minoritas berjenis kelamin perempuan berjumlah 2 responden (6.3%). Dan yang terakhir pendidikan responden saat ini mayoritas berpendidikan SMP berjumlah 18 responden (56.3%) dan minoritas berpendidikan SMA/SMK berjumlah 14 responden (43.8%).

Tabel 4.2. Distribusi frekuensi berdasarkan intensitas penggunaan game online (n=32)

Intensitas	f	%
Rendah	14	43,8%
Tinggi	18	56,3%
Total	32	100 %

Berdasarkan tabel 4.2 distribusi frekuensi berdasarkan intensitas penggunaan game online didapatkan bahwa mayoritas intensitas frekuensi remaja menggunakan game online kategori tinggi berjumlah 18 remaja (56.3%) dan minoritas intensitas frekuensi remaja menggunakan game online kategori rendah berjumlah 14 remaja (43.8%).

Tabel 4.3. Distribusi frekuensi berdasarkan interaksi sosial (n=32)

Interaksi Sosial	f	%
Baik	20	62,5%
Buruk	12	37,5%
Total	32	100 %

Berdasarkan tabel 4.3 didapatkan bahwa mayoritas remaja dengan interaksi sosial dengan kategori buruk berjumlah 20 responden (62.5%) dan minoritas dengan interaksi sosial dengan kategori baik berjumlah 12 responden (37.5%).

3. PEMBAHASAN

Karakteristik Responden

a. Umur

Menurut penelitian, usia responden di kelurahan Hutahut Kecamatan Sipirok merupakan salah satu faktor yang berpengaruh terhadap interaksi sosial pada remaja. Game online memiliki pengaruh yang cukup besar

bagi orang yang memainkan tersebut. Salah satunya bagi usia dibawah umur atau anak-anak, karena mereka sudah memiliki dan memainkan game online. Remaja jaman sekarang sudah dibiasakan dengan gadget untuk bermain game online. Game online dapat memberikan pengaruh negatif pada perkembangan remaja, pengaruh yang sangat terlihat adalah remaja akan lupa waktu dan menghabiskan waktu ber jam-jam untuk bermain game online, remaja akan ketagihan memainkan game online sehingga mereka akan memiliki rasa ingin bermain terus-menerus.

b. Jenis Kelamin

Berdasarkan tingkat jenis kelamin responden di Kelurahan Hutasuhut, di kelompokkan menjadi dua yaitu laki-laki dan perempuan. Dari 32 responden mayoritas berjenis kelamin laki-laki sebanyak 30 orang (93,8%), dan minoritas perempuan 2 orang (6,3%).

Hal ini sesuai dengan teori yang disampaikan oleh DSM-5 2013 bahwa remaja laki-laki memiliki faktor resiko terbesar yang mengalami adiksi game online karena laki-laki secara genetic akan lebih rentan dibanding perempuan yang dimana terdapat perubahan fungsi otak gyfrus frontal pada laki-laki. Gyfrus frontal ini adalah area lobus frontal yang mengendalikan kesadaran dan impuls. Sementara untuk perempuan yang mengalami adiksi game online tidak menunjukkan adanya perubahan fungsi otak apapun. Pada penelitian Merita (2018) menunjukkan bahwa sebanyak 100% laki-laki cenderung suka game online, karena game online memiliki banyak variasi permainan dengan tingkat kesulitan yang berbeda sehingga membuat remaja semakin tertantang dan menimbulkan rasa ingin bermain game online.

C. Pendidikan

Berdasarkan tingkat pendidikan responden di Kelurahan Hutasuhut dikelompokkan dalam dua kategori yaitu, SMP dan SMA/SMK. Dari 32 responden mayoritas responden berpendidikan SMP sebanyak 18 orang (56,3%), dan minoritas berpendidikan tidak sekolah dan SMA/SMK sebanyak 14 orang (43,8%).

Notoadmojo (2014) pendidikan dapat memengaruhi seseorang termasuk juga perilaku seseorang akan pola hidup terutama

dalam memotivasi untuk sikap berperan serta dalam pembangunan pada umumnya makin tinggi pendidikan seseorang makin mudah menerima informasi. Prestasi hasil belajar atau perubahan tingkah laku yang menyangkut ilmu pengetahuan, keterampilan dan sikap setelah melakukan proses tertentu, sebagai hasil pengalaman individu dan interaksi dengan lingkungannya (Moh. Surya, 2004:75). Prestasi hasil belajar juga terdampak oleh game online. Menurut Samuel (2010:76), remaja lebih banyak menghabiskan waktu dengan game online pada jam diluar sekolah. Dengan kondisi ini maka waktu belajar remaja menjadi semakin berkurang.

4. KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan:

Dari hasil penelitian yang telah penulis lakukan dengan judul “Hubungan intensitas penggunaan game online dengan interaksi sosial pada remaja di lingkungan 4 kelurahan hutasuhut kecamatan sipirok”.

Maka penulis mengambil kesimpulan sebagai berikut

1. Mayoritas umur responden terdapat pada 12-15 tahun sebesar 56,3% dengan frekuensi sebanyak 18 orang, dan minoritas pada usia 15-18 tahun sebesar 43,7% dengan frekuensi sebanyak 14 orang.
2. Mayoritas jenis kelamin responden terdapat pada laki-laki sebesar 93,8% dengan frekuensi sebanyak 30 orang, dan minoritas pada usia 15-18 tahun sebesar 6,2%.
3. Mayoritas dapat dilihat bahwa pendidikan SMP dengan frekuensi sebanyak 18 orang sebesar 65.3%, dan minoritas pada SMA/SMK dengan frekuensi 14 sebesar 43,8%.

Terdapat hubungan antara intensitas penggunaan game online dengan interaksi sosial pada remaja di Lingkungan 4 Kelurahan Hutasuhut Kecamatan Sipirok hasil $p\text{ value} = 0,000$ dimana lebih kecil dari $0,05$ ($0,000 < 0,05$).

Saran:

Dari hasil penelitian hubungan intensitas penggunaan game online dengan interaksi sosial pada remaja di lingkungan 4 kelurahan

hutasuhut kecamatan sipirok, maka peneliti memberi saran

1. Bagi penelitian

Dapat diharapkan bisa menambah literatur dan tingkat pengetahuan, khususnya di institusi pelayanan kesehatan terutama yang menyangkut dengan intensitas penggunaan game online dan interaksi sosial pada remaja.

2. Bagi institut Pendidikan

Hasil dari penelitian ini dapat digunakan sebagai salah satu referensi bagi mahasiswa serta sebagai perbedaan kepustakaan di Universitas Aupa Royhan Padangsidimpuan.

3. Bagi Pendidikan

Hasil dari sebuah penelitian ini bisa diharapkan dapat menjadi sebuah bahan acuan untuk meningkatkan ilmu pengetahuan tentang game online dengan interaksi sosial.

4. Bagi Masyarakat Kelurahan Hutasuht

Hasil penelitian ini bisa diharapkan dapat menjadi sebuah sumber informasi dan bahan pertimbangan promosi kesehatan terkait dengan intensitas penggunaan game online dengan interaksi sosial.

5. REFERENSI

- BPS, 2015. Profil Propinsi Sumatra Utara
- Danforth 2017. Hubungan Antara Intensitas Bermain Game Online dengan Interaksi Sosial pada Remaja. *Jurnal Psikologi*.
- Fauziah, Utin. Hairida. dan Melati, H.A. 2018. "Peningkatan Efektifitas dan Hasil Belajar Siswa Melalui Strategi True Or False Berbantuan Media Flash." Diakses ada tanggal 25 April 2016
- Gurusinga, 2020. *Psikologi Sosial*. Bandung: Eresco.
- Hurlock, E. B. (2018). *Psikologi Perkembangan: Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*. Jakarta : Gramedia.
- Nirwanda, C. S., & Ediati, A. (2016). Adiksi Game Online Dan Keterampilan Penyesuaian Sosial Pada Remaja. *Empati*, 5(1), 19–23.
- Newzoo, 2021 Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar

Siswa. Jurnal *Edukasi Nonformal*, 1(1), 135-142. Retrieved from <https://ummaspul.e-journal.id/JENFOL/article/view/427>

- Notoatmodjo, S. (2013). *Pendidikan dan Perilaku Kesehatan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Moh. Surya, 2004.. *Perbandingan konsep diri dan Interaksi Sosial anak-anak remaja WNI asli dengan keturunan Tionghoa. Laporan Penelitian*. Yogyakarta : Fakultas Psikologi UGM.
- Merita, 2018. Perilaku Adiksi *Game online* ditinjau dari Efikasi Akademik dan Keterampilan Sosial pada Remaja di Surakarta. *Jurnal Ilmiah Psikologi Candrapiwa*. 1(2), 111-124.
- Purnama, A. E., Keloko, A. B., & Ashar, T. 2013. Hubungan Perilaku Anak Remaja Mengenai Permainan Game Online dengan Keluhan Kelelahan Mata di Kelurahan Padang Bulan Medan. *Jurnal Kebijakan, Promosi Kesehatan dan Biostatistik*, 1(2), 1-8.
- Ramadhani, A. (2019). Hubungan Motif Bermain Game Online Dengan Perilaku Agresifitas Remaja Awal. *Jurnal: eJurnal Ilmu Komunikasi*, 1 (1), hlm. 20.
- Selulargarena, 2020. Hubungan Kecerdasan Emosi dengan Kemampuan Coping Adaptif. *Jurnal Psikologi*. Vol. 37. No. 1 (13-22)
- Samuel, 2010. Dampak Positif Dan Negatif Permainan *Game online* Dikalangan Mahasiswa. *JOM FISIP*. 2,2, 1-15.
- Walgito, B. 2017. *Psikologi Remaja*. Yogyakarta: Yayasan Penerbit Fakultas Psikologi UGM.
- Young, K. S. (2019). Caught in The Net: How to Recognize The Signs of Internet Addiction and a Winning Strategy for Recovery. John Wiley & Sons.

ORIGINALITY REPORT

0%

SIMILARITY INDEX

0%

INTERNET SOURCES

0%

PUBLICATIONS

0%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

Exclude quotes Off

Exclude bibliography Off

Exclude matches < 100%