

## **Pengaruh Game Online Terhadap Interaksi Sosial Remaja Kampung Cipayung (Studi Kasus Kampung Cipayung RT05/05 Kelurahan Tengah Kecamatan Cibinong Kabupaten Bogor)**

**Sheni Ratna Amelia<sup>1</sup>, Chodidjah Makarim<sup>2</sup>, Rusdi Kasman<sup>3</sup>**

<sup>1</sup>Komunikasi Penyiaran Islam, Fakultas Agama Islam, Universitas Ibn Khaldun, Bogor, Indonesia

<sup>2,3</sup>Komunikasi Penyiaran Islam, Fakultas Agama Islam, Universitas Ibn Khaldun, Bogor, Indonesia  
sheniratna020@gmail.com

**Abstract:** *Online games are games that utilize the internet network to access them and can be played simultaneously via each user's gadget. The development of science and technology (IPTEK) is one proof of the increasingly advanced times. Meanwhile, social interaction is a relationship between one individual and another individual, one individual can influence another individual or vice versa, so there is a reciprocal relationship. This research aims to determine the influence of online games on the social interactions of teenagers in Cipayung Village (case study in Cipayung Village RT05/RW05). The method used in this research is a quantitative approach and uses a correlational method. Based on research that has been carried out, researchers found that there is a negative influence between online games on the social interactions of teenagers in Cipayung Village. This is proven by the results of the Product Moment Person correlation test with a p value of  $0.079 < 0.05$   $H_a$  accepted  $H_o$  rejected. This can be concluded that the use of online games influences social interaction among teenagers in Cipayung village.*

**Keywords:** *Online Games, Social Interaction, Teenagers*

**Abstrak :** *Game online* adalah permainan yang memanfaatkan jaringan internet untuk mengaksesnya dan bisa dimainkan secara bersamaan melalui gadget masing-masing penggunanya. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) merupakan salah satu bukti dengan semakin majunya zaman. Sedangkan Interaksi sosial adalah hubungan antara individu satu dengan individu yang lain, individu satu dapat mempengaruhi individu yang lain atau sebaliknya, jadi terdapat adanya hubungan yang saling timbal balik. Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui pengaruh *game online* terhadap interaksi sosial remaja Kampung Cipayung (studi kasus Kampung Cipayung RT05/RW05). Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu pendekatan kuantitatif dan menggunakan metode korelasional. Berdasarkan penelitian yang sudah dilakukan, peneliti menemukan bahwa terdapat pengaruh negatif antara *game online* terhadap interaksi sosial remaja Kampung Cipayung. Hal ini dibuktikan dengan hasil uji korelasi *Product Moment Person* dengan hasil nilai  $p$   $0,079 < 0,05$   $H_a$  diterima  $H_o$  ditolak Hal ini dapat disimpulkan bahwa penggunaan game online mempengaruhi interaksi sosial pada remaja dikampung Cipayung.

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

### **Pendahuluan**

*Game online* adalah game yang memanfaatkan jaringan internet untuk mengaksesnya dan bisa dimainkan secara bersamaan melalui *gadget* masing-masing penggunanya. *Game online* berdampak negatif pada siswa, sesuai hasil penelitian menunjukkan bahwa adaya pengaruh *game online* tersebut yang mengakibatkan kurangnya interaksi sosial (Leonardo, et al., 2022). Intensitas yang berlebihan dalam bermain *game online* menimbulkan kurangnya interaksi sosial terhadap mahasiswa yang mengakibatkan terhambatnya aktivitas. (Anjasari et al., 2020).

Hasil penelitian menunjukkan bahwa adanya pengaruh *game online* terhadap interaksi sosial pada siswa yang menakibatkan kurangnya keseimbangan diri dari segala aspek (Anggraini &

Rizka, 2020). Menurut penuturan Suplig (2017) Banyak anak-anak yang sudah kecanduan bermain *game online*, dan itu mengakibatkan kurangnya bersosialisasi dan bergaul dengan teman di dunia nyata. Anak yang kecanduan *game online* dapat berdampak buruk pada kesehatan mental dan fisik anak (Guno, 2018). Tingkat adiksi *game online* pada remaja Indonesia meningkat setiap tahunnya, hal ini menimbulkan dampak pada perilaku pada remaja (Yanti et al., 2019).

Berdasarkan masalah di atas menurut Zaelani et al., (2019) Kecanduan internet pada siswa ditunjukkan pada terancamnya emosional yang kurang stabil, imajinatif, tenggelam dalam pikiran sendiri, bereksperimen, mandiri, dan berpegang teguh pada keputusannya sendiri. *Game online* menyebabkan anak bersifat tidak peduli dengan lingkungan sekitarnya dan bahkan acuh tak acuh dengan dunia nyata karena terlalu asik dengan dunia maya yang bisa mengakibatkan terbentuknya sikap agresif pada anak (Musthafa., et.al 2015). *Game online* lebih banyak mengandung adegan kekerasan baik secara verbal ataupun non verbal yang akan berdampak buruk terutama perkembangan anak tersebut (Tumannggor, 2015).

Peneliti tertarik dengan judul ini karena Kampung Cipayung itu sendiri masih dalam ruang lingkup lingkungannya sendiri yang tentunya setiap hari menemukan serta memantau anak remaja yang tinggal di kampung tersebut sudah terdoktrin dengan *game online* khususnya yang bertema peperangan. Terbukti dengan adanya kegiatan berkerumun untuk memainkannya dan tidak sedikit para orang tua yang mengeluhkan itu karena para pecandu game tersebut menjadi lalai terhadap segala hal, berkata kasar serta kurangnya interaksi sosial.

## **Metode**

Jenis pendekatan yang digunakan pada penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif. Pendekatan kuantitatif merupakan penelitian yang didalamnya menggunakan banyak angka dan melibatkan populasi dan sampel. Seperti yang dikemukakan oleh Sugiyono (2018) pendekatan kuantitatif merupakan metode penelitian yang menganalisis data bersifat statistik untuk meneliti populasi dan sampel tertentu dengan melakukan pengumpulan data menggunakan instrument penelitian dengan tujuan menguji hipotesis data yang terencana.

Jenis metode penelitian ini menggunakan metode korelasional. Penelitian korelasional merupakan penelitian yang mengkaji keterkaitan variabel satu dengan variabel lainnya yang berada dalam satu kelompok. Pada penelitian ini Pengaruh Penggunaan *Game Online* menjadi variabel bebas (Variabel X) dan Interaksi Sosial menjadi variabel terikat (Variabel Y).

Kegiatan penelitian ini dilaksanakan di Kampung Cipayung RT05/05 Kelurahan Tengah Kecamatan Cibinong Kabupaten Bogor. Pelaksanaan penelitian akan dilakukan selama 1 tahun 2 bulan, dimulai dari disahkannya penelitian ini. Pada penelitian ini responden yang terlibat ialah

remaja yang memiliki intensitas bermain game online lebih dari 4 jam dalam sehari,

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling strategis dalam penelitian, karena tujuan utama adalah mendapatkan data. Pada penelitian ini peneliti akan memberikan kuesioner kepada responden dalam bentuk *google form*. Skala yang digunakan pada penelitian ini merupakan skala likert, yaitu skala yang dapat digunakan untuk mengukur sifat dan pandangan seseorang terhadap fenomena sosial.

### Hasil dan Pembahasan

Penelitian dengan judul Pengaruh *Game Online* Terhadap Interaksi Sosial Remaja Kampung Cipayung, mengambil sampling sebanyak 66 responden remaja Kampung Cipayung. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini sudah valid dan reliabel dengan data hasil perhitungan 0,469 pada angket variabel *game online* (X) kemudian sebesar 0.562 pada angket variabel interaksi sosial (Y) dari 40 pertanyaan.

Lalu dilakukan pula teknik analisis data untuk memenuhi persyaratan melakukan uji hipotesis data. Teknik analisis data yang dilakukan diantaranya yaitu Uji Normalitas dan Uji Korelasi. Dalam uji normalitas hasil pada nilai tes *kolmogorov-smirnov* adalah *Game Online* = 0,067 dan Interaksi Sosial 0,184. lebih besar dari 0.05, maka dapat disimpulkan bahwa data yang digunakan berdistribusi normal. Setelah itu dilakukan pula uji korelasi dengan hasil nilai Pengaruh *Game Online* dengan Interaksi Sosial terdapat koefisien korelasi sebesar 0,079 dengan signifikansi  $0,465 < 0,05$ . Berdasarkan hal tersebut dapat diketahui bahwa terdapat korelasi negatif antara *game online* dengan interaksi sosial remaja dengan tingkat hubungan kuat.

Berdasarkan hasil uji hipotesis pada penelitian ini, ternyata tidak adanya pengaruh bagi remaja Kampung Cipayung mengenai penggunaan *game online* terhadap interaksi sosial. Nilai  $p = 0,079 < 0,05$   $H_0$  diterima  $H_0$  ditolak. Hal ini dapat disimpulkan bahwa penggunaan *game online* mempengaruhi interaksi sosial pada remaja di Kampung Cipayung.

**Tabel 1. Uji Validitas Variabel X (*Game Online*)**

No	r <sup>hitung</sup>	r <sup>table</sup>	Keterangan	No	r <sup>hitung</sup>	r <sup>table</sup>	Keterangan
1	0.690	0.444	Valid	11	0.564	0.444	Valid
2	0.695	0.444	Valid	12	0.497	0.444	Valid
3	0.462	0.444	Valid	13	0.763	0.444	Valid
4	0.329	0.444	Tidak Valid	14	0.747	0.444	Valid
5	0.469	0.444	Valid	15	0.543	0.444	Valid
6	0.455	0.444	Valid	16	0.520	0.444	Valid
7	0.490	0.444	Valid	17	0.487	0.444	Valid

8	0.311	0.444	Tidak Valid	18	0.497	0.444	Valid
9	0.494	0.444	Valid	19	0.499	0.444	Valid
10	0.349	0.444	Tidak Valid	20	0.465	0.444	Valid

**Tabel 2. Uji Validitas Vriabel Y (Interaksi Sosial)**

No	$r^t$ hitung	$r^t$ table	Keterangan	No	$r^t$ hitung	$r^t$ table	Keterangan
1	0.515	0.444	Valid	11	0.547	0.444	Valid
2	0.369	0.444	Tidak Valid	12	0.450	0.444	Valid
3	0.481	0.444	Valid	13	0.689	0.444	Valid
4	0.451	0.444	Valid	14	0.641	0.444	Valid
5	0.440	0.444	Tidak Valid	15	0.448	0.444	Valid
6	0.508	0.444	Valid	16	0.588	0.444	Valid
7	0.706	0.444	Valid	17	0.452	0.444	Valid
8	0.567	0.444	Valid	18	0.559	0.444	Valid
9	0.486	0.444	Valid	19	0.467	0.444	Valid
10	0.473	0.444	Valid	20	0.467	0.444	Valid

Tabel hasil uji validitas tersebut menunjukkan bahwa jumlah total seluruh item pada kedua variabel yaitu 40 item 35 item dikatakan Valid karena jumlah  $r^t$  hitung pada keseluruhan item lebih besar dari jumlah  $r^t$  table yaitu 0.444 dan 5 item tidak valid karena jumlah  $r^t$  hitung lebih kecil dari  $r^t$  table Maka seluruh item pada kedua variabel dapat digunakan sebagai alat pengumpulan data pada penelitian ini.

**Tabel 3.**  
**Uji Realibilitas Variabel X ( Game Online)**  
**Reliability Statistics**

Cronbach's Alpha	N of Items
.469	20

**Tabel 4. Uji Realibilitas Y (Interaksi Sosial)**  
**Reliability Statistics**

Cronbach's Alpha	N of Items
.562	20

**Tabel 5. Kriteria Koefisien Reliabilitas Guilford**

Koefisien Reliabilitas (r)	Interpretasi
$0.80 \leq r < 1.00$	Sangat tinggi
$0.60 \leq r < 0.80$	Tinggi
$0.40 \leq r < 0.60$	Cukup
$0.20 \leq r < 0.40$	Rendah
$0.00 \leq r < 0.20$	Sangat rendah

Uji reabilitas pada penelitian ini dilakukan menggunakan *statistical package for social science (SPSS) 22.0 for windows*. Berdasarkan hasil dari pengujian reabilitas yang diperoleh dapat dinyatakan bahwa angket pada variabel penggunaan *game online* mendapatkan interpretasi cukup dengan data hasil perhitungan 0,469 Kemudian sebesar 0.562 pada angket interaksi sosial maka dapat dinyatakan tingkat kepercayaan pada soal cukup tinggi. Adapun dengan hasil tersebut, dapat dinyatakan bahwa tiap butir soal yang telah dibuat reliabel untuk digunakan.

**Tabel 6. Uji Normalitas**

**Tests of Normality**

	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>		
	Statistic	df	Sig.
GAME ONLINE	.105	66	.067
INTERAKSI SOSIAL	.099	66	.184

Berdasarkan hasil pengujian normalitas Menyatakan bahwa data dari variabel X dan Y adalah distribusi normal atau nilai tersebut  $< 0,05$ . Hal itu dapat dilihat dari hasil perhitungan normalitas yaitu *Game Online* = 0,067 dan Interaksi Sosial 0,184.

**Tabel 7. Uji Korelasi**

**Correlations**

		GAME ONLINE	INTERAKSI SOSIAL
GAME ONLINE	Pearson Correlation	1	.079
	Sig. (2-tailed)		.465
	N	66	66
INTERAKSI SOSIAL	Pearson Correlation	.079	1
	Sig. (2-tailed)	.465	
	N	66	66

e

**Tabel 8. Interpretasi Nilai**

Besarnya Nilai	Interprestasi
0,00 – 0,20	Tidak
0,20 – 0,40	Kurang
0,40 – 0,70	Sedang
0,70 – 0,90	Kuat
0,90 – 1000	Sangat kuat

Hasil uji korelasi pada menunjukkan bahwa antara Pengaruh Game Online dengan Interaksi Sosial terdapat koefisien korelasi sebesar 0,079 dengan signifikansi  $0,465 < 0,05$ . Berdasarkan hal tersebut dapat diketahui bahwa terdapat korelasi negatif antara game online dengan interaksi sosial remaja dengan tingkat hubungan kuat.

### Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan memang benar bahwa remaja di Kampung Cipayung RT05/05 banyak yang bermain *game online* lebih dari 4 jam berturut maupun tidak berturut-turut. Dapat ditarik kesimpulan dari hasil uraian berbagai uji yang sudah dilakukan dan penelitian di Kampung Cipayung, yaitu adanya pengaruh negatif terhadap interaksi sosial remaja Kampung Cipayung dengan hasil uji hipotesis menggunakan uji korelasi *Product Moment Person* dengan nilai sebesar Nilai p  $0,079 < 0,05$   $H_a$  diterima  $H_o$  ditolak Hal ini dapat disimpulkan bahwa penggunaan game online mempengaruhi interaksi sosial pada remaja dikampung Cipayung.

### Referensi

- Wijaya, L. D. C., Soesilo, T. D., & Tagela, U. (2022). Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Interaksi Sosial Remaja SMA/SMK Karang Taruna Tunas Bangsa Kauman Kidul Salatiga. *Jurnal Wahana Konseling*, 5(1), 47-59.
- 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*, 9(3), 177-181.
- ANGGRAINI, R. (2020). PENGARUH KECANDUAN GAME ONLINE TERHADAP INTERAKSI SOSIAL SISWA KELAS VIII SMP NEGERI 5 KOTA JAMBI.
- Suplig, M. A. (2017). Pengaruh kecanduan game online siswa SMA kelas X terhadap kecerdasan sosial sekolah kristen swasta di Makassar. *Jurnal jaffray*, 15(2), 177-200
- Guno, D. C., & Wulanningrum, D. N. (2018). Gambaran perilaku kecanduan game online pada anak

- usia sekolah di wilayah kecamatan Magetan.
- Yanti, N. F., Marjohan, M., & Sarfika, R. (2019). Tingkat adiksi game online siswa SMPN 13 Padang. *Jurnal Ilmiah Universitas Batanghari Jambi*, 19(3), 684-687.
- Zaelani, A. F., Setiawati, O. R., & Lestari, S. M. P. (2019). Hubungan Kecanduan Bermain Game Online Dengan Depresi Pada Siswa SMP. *Jurnal Psikologi Malahayati*, 1(2), 35-41.
- Musthafa, A. E., Ulfa, N. S., Herieningsih, S. W., & Pradekso, T. (2015). Pengaruh intensitas bermain game online dan pengawasan orang tua terhadap perilaku agresif anak. *Interaksi Online*, 3(3).
- Tumanggor, R. Pengaruh pemanfaatan internet sebagai sumber belajar geografi terhadap hasil belajar siswa: studi pada siswa kelas XI IPS MA Plus Peradaban Insani Yayasan Al-Irnusiyah Batuceper Tangerang.
- Kaplan, A. M., & Haenlein, M. (2010). Users of the world, unite! The challenges and opportunities of Social Media. *Business horizons*, 53(1), 59-68.
- Lebho, M. A., Lerik, M. D. C., Wijaya, R. P. C., & Littik, S. K. (2020). Perilaku kecanduan game online ditinjau dari kesepian dan kebutuhan berafiliasi pada remaja. *Journal of Health and Behavioral Science*, 2(3), 202-212.
- Ghanang, R. (2020). Analisis Dampak Game Online Pada Interaksi Sosial Anak Di Sd Mintaragen 3 Kota Tegal. *Universitas Negeri Semarang*, 172.
- Evanne, L., Adli, A., & Ngalimun, N. (2021). Dampak Game Online terhadap Motivasi Belajar dan Keterampilan Komunikasi Interpersonal Mahasiswa Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Sumatera Selatan. *Al-Kalam: Jurnal Komunikasi, Bisnis Dan Manajemen*, 8(1), 55-62.
- Harahap, S. H., & Ramadan, Z. H. (2021). Dampak game online Free Fire terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal basicedu*, 5(3), 1304-1311.
- Erofiana, A. S., Santoso, G., & Nomi, S. (2021). Studi Penggunaan Game Online Free Fire Pada Emosi Siswa Kelas 5 Di SDN 2 Braja Harjosari. *Elementa: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 3(1).
- Sugiyono. 2018. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D. Bandung: Alfabeta.
- Hakiki, A. N., & Muhith, A. (2021). Efek Negatif Bermain Game Online "Free Fire Battlegrounds" Terhadap Akhlak Remaja Di Desa Ambulu Kabupaten Jember. *SOLIDARITY: Journal of Social Studies*, 1(2).
- Doni, F. R. (2018). Dampak Game Online Bagi Penggunaanya. *Indonesian Journal on Software Engineering (IJSE)*, 4(2), 1-5.