

HUBUNGAN FREKUENSI PENGGUNAAN *GAME ONLINE* DENGAN KEMAMPUAN SOSIALISASI PADA REMAJA KELAS 2 DI SMPN 11 KOTA MALANG

Lembah Andriani,

*Pengajar Program Studi S1 Keperawatan Stikes Kenedes Malang

**Mahasiswa DIII Keperawatan Stikes Kenedes Malang

ABSTRAK

Game Online memiliki kecenderungan membuat pemainnya asyik di depan komputer sehingga melupakan waktu. Pemain akan lupa makan, tidur, dan melakukan hubungan dengan manusia di dunia nyata dimana mereka banyak menghabiskan waktunya di dalam dunia virtual. Pemain terkadang dapat bermain sampai sepuluh, lima belas, duapuluh jam setiap sesi permainannya. Di Indonesia sendiri pada tahun 2010 yang menggunakan internet mengalami kenaikan 10 % dari tahun 2009. Di Indonesia saat ini terdapat 15 juta penggila *game online / internet game*, 3000 pengembang *game*, dan rata - rata dari sekian banyaknya penggila *game online* di Indonesia didapatkan yang terbanyak pada remaja. Fenomena perilaku adiksi *game online* dikalangan remaja berdampak negatif, beberapa media cetak menyebutkan bahwa terjadi pencurian yang dilakukan oleh remaja hanya untuk bermain *game online*.

Kata Kunci: game online, internet, remaja

ABSTRACT

Online Games have a tendency to make players fun in front of a computer so they forget time. Players will forget to eat, sleep and connect with humans in the real world where they spend a lot of time in the virtual world. Players can sometimes play up to ten, fifteen, twenty hours of each game session. In Indonesia alone in 2010 using the internet experienced a 10% increase from 2009. In Indonesia there are currently 15 million online game / internet game enthusiasts, 3000 game developers, and the average of the many online game enthusiasts in Indonesia is the most in adolescents. Online game addiction behavior phenomenon among teenagers has a negative impact, some print media mention that there is theft committed by teenagers only to play online games.

Keywords: online games, internet, teenagers

PENDAHULUAN

Game Online memiliki kecenderungan membuat pemainnya asyik di depan komputer sehingga melupakan waktu. Pemain akan lupa makan, tidur, dan melakukan hubungan dengan manusia di dunia nyata dimana mereka banyak menghabiskan waktunya di dalam dunia virtual. Pemain terkadang dapat bermain sampai sepuluh, lima belas, dua puluh jam setiap sesi permainannya. Karena permainan yang sangat kompleks, pemain akan terstimulus untuk terus melanjutkan permainan didalam lingkungan virtual, durasi waktu yang digunakan juga semakin lama akan semakin bertambah agar individu dapat mendapatkan efek perubahan dari perasaan, dimana setelah bermain internet atau *game online* individu merasakan kenyamanan dan kesenangan, Hal ini menunjukkan bahwa pengguna internet dapat mengalami kecanduan internet (*internet addiction*), dimana internet menjadi kebutuhan yang harus dipenuhi (Young 2009).

Di Indonesia sendiri pada tahun 2010 yang menggunakan internet mengalami kenaikan 10 % dari tahun 2009. Di Indonesia saat ini terdapat 15 juta penggila *game online / internet game*, 3000 pengembang *game*, dan rata - rata dari sekian banyaknya penggila *game online* di Indonesia didapatkan yang terbanyak pada remaja (Jurnal Universitas Bina Nuntara, jakarta 2013).

Berdasarkan penelitian terdahulu didapatkan remaja usia 15 – 17 tahun dalam menjelajah internet atau aktivitas *oline* yaitu sebanyak 81% digunakan hanya untuk bermain *games*. Penelitian Kusum Dewi di universitas indonesia (2009)

menghasilkn data bahwa pecandu *game online* terbanyak adalah remaja (54%). Aktivitas berulang-ulang dalam memainkan *game online* menimbulkan perilaku kecanduan yang ditandai dengan terus menerus dalam memainkan *game* tertentu secara *online* untuk mencapai kepuasan yang diinginkan.

Fenomena perilaku adiksi *game online* dikalangan remaja berdampak negatif, beberapa media cetak menyebutkan bahwa terjadi pencurian yang dilakukan oleh remaja hanya untuk bermain *game online*. Di Kota Surakarta yang menunjukkan dampak negatif pencurian oleh 4 (empat) orang remaja yang nekat mencuri *handphone* di Boss seluler, Karanggasem, Laweyan, Surakarta karena kecanduan *gameonline* Point Blank (Wiranto dalam joglosemar, 2011).

Sebagai sebuah alat rekreasi, *online game* atau MMORPG dapat berdampak negative, para pemain *game online* mempunyai kecenderungan menghabiskan waktu untuk bermain, keadaan ini dapat membuat seseorang memainkan *game online* menghabiskan waktu di depan komputer, bahkan hingga lupa makan, tidur dan meninggalkan tugas sekolahnya. Menurut Marrel 2003 *Adiction online game* juga dapat menyebabkan penurunan interaksi sosial. Karena seperti yang telah diketahui bahwa perkembangan keterampilan sosial yang tepat merupakan dasar penting dari hubungan dengan teman sebaya. Didukung penelitian penelitian sebelumnya mengenai ada hubungan *game online* terhadap penurunan akademis, agresivitas, keterampilan / kemampuan sosial (Afriyanti, 2009).

Berdasarkan studi pendahuluan yang dilaksanakan pada tanggal 16 Januari 2014, didapatkan data dari 10 siswa, diketahui 4 siswa mengalami kecanduan berat dalam bermain *game online*, 2 siswa diantaranya mengalami kecanduan sedang dalam bermain *game online*, dan 4 siswa yang mengalami kecanduan ringan dalam bermain *game online*.

METODE PENELITIAN

Desain penelitian ini yang digunakan dalam penelitian ini metode yang digunakan adalah *Correlation Study cross-sectional*. Populasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas 2 SMP Negeri 11 Malang yang menggunakan *game online*. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah kelompok kontrol yaitu sebagian siswa kelas 2 SMP Negeri 11 Malang yang menggunakan *game online*. Teknik sampling yang digunakan dalam penelitian ini adalah Teknik *Purposive Sampling*. Variabel dalam penelitian ini peneliti menggunakan dua jenis variable yaitu : Variabel bebas pada penelitian ini adalah frekuensi penggunaan *game online*. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah kemampuan sosialisasi remaja.

HASIL PENELITIAN

Tabel 5.1 Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan Umur di SMPN 11 Kota Malang

No	Usia	Responden	Presentase (%)
1	13	9	22,5 %
2	14	25	62,5 %
3	15	4	10 %
4	16	2	5 %
	Total	40	100 %

Berdasarkan tabel 1 di atas dapat diketahui bahwa sebagian besar

responden berumur 14 tahun yaitu berjumlah 25 orang (62,5%) dan jumlah responden yang paling sedikit dengan umur 16 tahun yaitu sebanyak 2 orang (5%).

Tingkat Frekuensi Penggunaan *Game Online* Siswa Kelas 2 SMPN 11 Kota Malang.

Tabel 5.2 Distribusi Frekuensi Penggunaan *Game Online* Siswakelas 2 di SMPN 11 Kota Malang

No	Tingkat Penggunaan <i>Game online</i>	Responden	Presentase (%)
1	Normal	0	0 %
2	Ringan	2	5 %
3	Sedang	38	95 %
4	Berat	0	0 %
	Total	40	100%

Berdasarkan tabel 2 diatas dapat diketahui bahwa tingkat penggunaan *gameo nline* yang sedangnyaitu berjumlah 38 orang (95%) dan 2 orang (5%) dengan tingkat penggunaan *game online* yang ringan.

Tingkat Kemampuan Sosialisasi Siswa kelas 2 SMPN 11 Kota Malang

Tabel 5.3 Distribusi Frekuensi Tingkat Kemampuan Sosialisasi Siswa kelas 2 SMPN 11 Kota Malang

No	Tingkat Kemampuan sosialisasi	Responden	Presentase (%)
1	Baik	0	0%
2	Cukup	3	7,5%
3	Kurang	37	92,5%
	Total	40	100%

Berdasarkan tabel 3 diatas dapat diketahui bahwa Kemampuan Sosialisasi kurang yaitu berjumlah 37 orang (92,5%) dan kemampuan sosialisai cukup 3 orang (7,2%).

Analisis Hubungan Frekuensi Penggunaan *Game Online* dengan

Kemampuan Sosialisasi Remaja Di SMPN 11 Kota Malang.

Tabel 5.4 Tabulasi Silang frekuensi penggunaan *game online* dengan kemampuan sosialisasi siswa kelas 2 di SMPN 11 Kota Malang

No	Tingkat Penggunaan <i>Game Online</i>	Tingkat Kemampuan Sosialisasi							
		Baik		cukup		kurang		Total	
		F	%	F	%	F	%	F	%
1	Normal	-	-	-	-	-	-	-	-
2	Ringan	-	-	-	-	37	92,5%	37	92,5%
3	Sedang	-	-	3	7,2%	-	-	3	7,2%
4	Berat	-	-	-	-	-	-	-	-
Total		-	-	3	7,2%	37	92,5%	40	100%

Berdasarkan tabel 5.4 menunjukkan bahwa tingkat penggunaan *game online* 2 orang (5%) yang memiliki kategori penggunaan *game online* ringan, dan 38 orang (95%) yang memiliki tingkat penggunaan *game online* sedang, dan responden memiliki kemampuan sosialisasi cukup 3 orang (7,5%), dan responden yang memiliki kemampuan sosialisasi kurang 37 orang (92,5%).

Tabel 5.5 Hasil Analisis *Pearson Product Moment*

Dari hasil uji *Pearson Product Moment* dengan menggunakan komputer didapatkan hasil P value > α 0,025 yaitu dengan nilai signifikansi 0,950 yang berarti H0 diterima atau tidak terdapat hubungan frekuensi penggunaan *game online* dengan kemampuan sosialisasi pada remaja kelas 2 di SMPN 11 Kota Malang.

PEMBAHASAN

Berdasarkan tabel 5.2 tentang penggunaan *game online* pada siswa kelas 2 di SMPN 11 Kota Malang menunjukkan bahwa hampir seluruh responden dalam menggunakan *game online* frekuensi sedang sejumlah 38 orang (95%). Kurang dari seperempatnya responden yang

Correlations

		Penggunaan <i>Game online</i>	Kemampuan sosialisasi
Penggunaan <i>game online</i>	Pearson Correlation	1	.010
	Sig. (2-tailed)		.950
	N	40	40
Kemampuan Sosialisasi	Pearson Correlation	.010	1
	Sig. (2-tailed)	.950	
	N	40	40

menggunakan *game online* frekuensi ringan sejumlah 2 orang (5%) dan tidak ada satupun responden yang menggunakan *game online* dalam frekuensi berat dan normal.

Berdasarkan tabel 5.3 diatas dapat diketahui kurang dari seperempatnya bahwa 3 orang (7,2%) responden berkemampuan sosialisai cukup, dan sebagian besar responen berkemampuan Sosialisasi kurang yaitu berjumlah 37 orang (92,5%) dan berkempuan sosialisasinya baik tiak ada.

Dalam penelitian ini telah ditemukan bahwa penelitian ini adalah tidak adanya hubungan frekuensi penggunaan *game online* dengan kemampuan sosialisasi siswa kelas 2 di SMPN 11 Kota Malang. Berdasarkan tabel 5.4 menunjukkan bahwa tidak adanya hubungan frekuensi penggunaan *game online* terhadap kemampuan sosialisasi siswa kelas 2 di SMPN 11 Kota Malang. Dari hasil uji *Pearson Product Moment* dengan menggunakan komputer didapatkan hasil $P \text{ value} > \alpha 0,025$ yaitu dengan nilai signifikasi 0,950 yang berarti H_1 ditolak atau tidak terdapat hubungan frekuensi penggunaan *game online* dengan kemampuan sosialisasi pada remaja kelas 2 di SMPN 11 Kota Malang.

KESIMPULAN

Hasil penelitian yang dilakukandi SMPN 11 Kota Malang di dapatkan kesimpulan sebagai berikut: (1) Frekuensi penggunaan *game online* siswa kelas 2 di SMPN 11 Kota Malang tingkat penggunaan *game online* yang mempunyai frekuensi sedang yaitu berjumlah 38 orang (95%) yang 2 orang (5%) dengan tingkat penggunaan *game online* yang mempunyai frekuensi ringan dan 0 orang (0%) dengan tingkat penggunaan *game online* yang mempunyai frekuensi normal an berat. (2) Kemampuan sosialisasi

siswa kelas 2 di SMPN 11 Kota Malang sebanyak 0 responden (0%) yang memiliki tingkat kemampuan sosialisasi baik, dan sebanyak 37 responden (92,5%) yang memiliki tingkat kemampuan sosialisasi kurang, dan sebanyak 3 responden (7,5%) memiliki tingkat kemampuan sosialisasi cukup. (3) Tidak terdapat hubungan frekuensi penggunaan *game online* dengan kemampuan sosialisasi pada siswa Kelas 2 di SMPN 11 Kota Malang dengan $\alpha > 0,025$ yaitu dengan nilai signifikasi 0,950 yang berarti H_1 ditolak atau tidak terdapat hubungan frekuensi penggunaan *game online* dengan kemampuan sosialisasi pada siswa kelas 2 di SMPN 11 Kota Malang.

SARAN

1. Bagi Responden

Bagi siswa agar dapat menggunakan waktu sebaik mungkin sehingga tidak mengganggu dalam menyelesaikan tugas yang diberikan oleh sekolah sehingga dapat meningkatkan prestasi belajar siswa.

2. Bagi Peneliti

Diharapkan peneliti lebih mengembangkan ilmu - ilmu yang telah didapatkan selama proses belajar dan dapat melakukan penelitian berikutnya mengenai hubungan frekuensi penggunaan *game online* dengan kemampuan sosialisasi pada remaja.

3. Bagi Institusi Pendidikan

Diharapkanbisa menambah refrensi bagi perpustakaan institusi STIKes Kendedes Malang yang terkait penggunaan *game online* dengan kemampuan sosialisasi.

4. Bagi Lahan Penelitian

Sebagai masukan bagi pihak SMPN 11 Kota Malang untuk dapat meningkatkan kualitas pendidikan

pelajar khususnya yang memiliki perilaku adiksi penggunaan *game online* dan yang mempunyai permasalahan dalam kemampuan sosialisasinya.

5. Bagi Peneliti Selanjutnya

Dapat digunakan sebagai acuan atau data dasar untuk penelitian selanjutnya tentang hubungan frekuensi penggunaan *game online* dengan kemampuan sosialisai pada remaja, dan juga dapat mengembangkan penelitian ini misalnya menambahkan observasi terhadap siswa yang menggunakan *game online* dengan kemampuan sosial remaja.

DAFTAR PUSTAKA

- Amelia. 2008. *Tingkat Pengetahuan dan Sikap Remaja SMA Santo Thomas 1 Medan mengenai seks bebas* <http://repository.usu.ac.id/bitstream/123456789/16726/5/Chapter%20I.pdf>. Diakses tanggal 22 November 2013
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Pendekatan Praktek*. Edisi Revisi VI. Jakarta: RinekaCipta
- Aziz Alimul Hidayat,. 2009. *Metode Penelitian Keperawatan dan Teknik Analisis Data*. Jakarta: Salemba Medika
- Budiman, Riyanto. 2013. *Kapita Selekta Kuesioner*. Jakarta: Salemba Medika
- Dharma, K K. 2011. *Metodologi Penelitian Keperawatan*. Jakarta: Trans Info Media
- Hidayat,A A. 2011. *Mettode Penelitian Kesehatan Paradigma Kuantitatif*, Surabaya. Health Books Publishing
- Kusumadewi, Theodra. 2009. *Hubungan Antara Kecanduan Internet Game Online dan ketrampilan Sosial Pada Remaja*. Skripsi. Jakarta: Fakultas Psikologi Universitas Indonesia
- Notoatmodjo. 2010. *Metodologi Penelitian Kesehatan*. Jakarta: Rineka Cipta
- Nursalam. 2011. *Konsep Penerapan Metodologi Penelitian Ilmu Keperawatan*. Jakarta: Salemba Medika
- Poltekes Depkes Jakarta. 2010. *Kesehatan Remaja Priblem dan Solusinya*. Jakarta: Salemba Medika
- Pratiwi, Pradipta. 2011. *Perilaku Adiksi Game - Online ditinjau dari Efikasi Diri Akademik dan Ketrampilan Sosial pada Remaja di Surakarta*. Skripsi. Surakarta: Fakultas psikologi Universitas Sebelas Maret
- Indraswari, TI PRATIWI - Jurnal BK UNESA, *Penerapan bimbingan kelompok dengan teknik permainan kerja sama untuk meningkatkan kemampuan interaksi sosial*. Diakses pada tanggal 26 oktober 2017. Jam : 15.58
- Santrock, John. 2008. *Adolescence*. Jakarta: Erlangga
- Sugiyono. 2010. *Statistika Penelitian*. Bandung: Alfabeta
- SARAGIH, Henni Nurlina. *Hubungan Antara Penerimaan Diri dengan Kemampuan Bersosialisasi Remaja Putri di Panti Asuhan Santa Angela Deli Tua*. 2013. Diakses pada

tanggal 24 oktober 2017
jam : 17.25

Ulfa. 2011. *Hubungan Kecanduan Game Online dengan Keterampilan Sosialisasi pararemaja.*

<http://repository.usu.ac.id/bitstream/123456789/26319/4/Chapter%20II.pdf>

Diakses pada tanggal 16 Mei 2017 jam : 10.45

Young Kimberly. 2009. *Internet Addiction.*

<http://internetaddiction-young/home.html>. Diakses pada tanggal 6 September 2017