

## PENGARUH GAME ONLINE BERBASIS ANDROID DI ERA DIGITAL TERHADAP INTERAKSI SOSIAL REMAJA

Agung Romadon<sup>1</sup>, Damanhuri<sup>2</sup>, Dinar Sugiana Fitrayadi<sup>3</sup>

<sup>1, 2, 3</sup> Jurusan PPKn, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sultan Ageng Tirtayasa  
Jl. Raya Palka No.Km 3, Panancangan, Kec. Cipocok Jaya, Kabupaten Serang, Banten

Email: [agungromadhon72@gmail.com](mailto:agungromadhon72@gmail.com)

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh *game online* berbasis android di era digital terhadap interaksi sosial remaja. Penelitian ini dilaksanakan di desa solear, Kecamatan Solear, Kabupaten Tangerang, Provinsi Banten mulai dari bulan februari sampai dengan bulan april 2022. Metode yang digunakan adalah metode korelasional dengan pendekatan kuantitatif dan teknik analisis statistik deskriptif. Populasi dalam penelitian ini adalah remaja. Teknik *sampling* yang digunakan pada penelitian ini adalah *probability sampling* dengan teknik pengumpulan data menggunakan kuisisioner (angket) yang isinya 44 pernyataan yang di hasilkan dari variabel X dan variabel Y. Hasil penelitian ini menunjukkan adanya pengaruh antara variabel X terhadap variabel Y yaitu sebesar 45,7 % dengan tingkat pengaruh berdasarkan nilai signifikansi sebesar  $0,000 < 0,05$  dan berdasarkan nilai t: diketahui nilai  $t_{hitung} =$  sehingga dapat disimpulkan bahwa Variabel X (*game online*) berpengaruh terhadap variabel Y (interaksi sosial remaja).

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

### Abstract

*This study aims to determine the effect of android-based online games in the digital era on adolescent social interactions. This research was conducted in Solear Village, Solear District, Tangerang Regency, Banten Province from February to April 2022. The method used is the correlational method with a quantitative approach and descriptive statistical analysis techniques. The population in this study were teenagers. The sampling technique used in this study is probability sampling with data collection techniques using a questionnaire containing 44 statements generated from the X variable and Y variable. The results of this study indicate that there is an influence between the X variable on the Y variable, which is 45.7 % with the level of influence based on a significance value of  $0.000 < 0.05$  and based on the t value: it is known that the value of  $t = 9,748 > t \text{ table} = 1,980$ . So it can be concluded that variable X (online game) has an effect on variable Y (adolescent social interaction).*

**Keyword;** Online Game, Sosial Interaction, Teenager

## PENDAHULUAN

Berkembangnya zaman dari waktu ke waktu selalu membawa pengaruh dalam berbagai aspek dan bidang bagi kehidupan manusia dalam kelompok kecil, ruang lingkup negara, maupun dunia. Perkembangan zaman selalu membawa pengaruh positif dan negatif terhadap tatanah hidup masyarakat, yang kerap pengaruh tersebut membawa masyarat dihadapkan pada masalah yang semakin kompleks. Khususnya dalam aspek perkembangan teknologi yang dari waktu-waktu semakin maju dan di dimanfaatkan manusia, kemajuan teknologi membuat manusia lebih leluasa bergerak dan memudahkan manusia untuk menjalankan suatu kegiatan dalam bidang apapun, contohnya dengan adanya *smartphone* yang keberadaanya menjadi bukti kemajuan teknologi yang banyak dipilih karena memiliki banyak fungsi dan kebermanfaatn bagi kehidupan manusia. Datangnya *smartphone* bukan hanya membawa pengaruh dan dampak

positif saja tetapi juga datang dengan pengaruh buruk jika tidak digunakan dengan cerdas oleh si pengguna. Fenomena yang muncul hari ini tentang pengaruh buruk yang timbul akibat penggunaan smartphone yang salah yakni maraknya *game online* yang dimainkan masyarakat dari berbagai kalangan usia diseluruh dunia.

*Game online* ialah sarana bermain yang bersifat digital yang diprogram dan diterapkan pada suatu perangkat untuk bisa dijalankan secara *online* pada *gadget* seperti *smartphone*, laptop, komputer dan lainnya. *Game online* sudah marak di dunia terhitung dari 15 tahun kebelakang yang ditandai dengan adanya *game center* dan warung internet ialah tempat yang menjadi surganya para pecinta *game* di dunia. Khususnya pada *smartphone* yang berbasis android ataupun IOS yang dalam kurun waktu 5 tahun terakhir, banyak pemain *game online* yang beralih menggunakan *smartphone* dalam menjalankan aplikasi *game online*-nya dari pada pergi ke tempat *game center* ataupun warnet hanya untuk bermain *game*, *smartphone* banyak dipilih masyarakat khususnya pengguna *game* sebagai media bermain *game online* karena selain lebih fleksibel, *smartphone* juga hampir memiliki kapabilitas yang sama dengan computer. Terutama untuk *smartphone* dengan basis android yang kita tahu lebih dipercaya oleh masyarakat.

Pengguna *game online* berbasis android didominasi oleh kalangan anak-anak dan remaja, salah satu pengaruh yang terjadi pada seseorang yang bermain *game online* adalah kecanduan atau ketagihan bermain *game*, dimana orang tersebut akan menghabiskan sebagian besar waktunya untuk selalu terfokus pada *game online* yang sedang dimainkan. Pengaruh dan dampak dari ketagihan bermain *game online* akan mempengaruhi pada pola komunikasi sosialnya sehingga itu juga akan berpengaruh buruk pada interaksi sosialnya khususnya bagi remaja yang paling membutuhkan interaksi sosial dengan individu lain pada tahap perkembangan sosialnya. Mahith (2018:4) menjelaskan bahwa, interaksi sosial ialah sebuah hubungan antar individu atau lebih, dimana sikap dan perilaku yang satu mempengaruhi, dapat mengubah, dan dapat memperbaiki sikap dan perilaku individu lainnya dan berlaku sebaliknya. Menurut Soekanto (2015:28) ditinjau dari aspek-aspek interaksi sosial itu ada 2 yakni. 1) kontak sosial, ialah suatu peristiwa hubungan sosial yang terjadi antar individu, kontak sosial yang terjadi dalam hal ini bukan hanya secara fisik, tapi juga secara simbolik seperti senyum, berjabat tangan dan lain-lainnya yang bisa berupa kontak sosial secara positif maupun negatif, 2) komunikasi, ialah dimana adanya penyampaian informasi, konsepsi, ide, informasi, dan sikap kepada sesama secara timbal balik yakni yang berperan sebagai penyampai atau komunikator maupun penerima dan komunikan. Menurut Nita Puspita Dewi (2014:177) dilihat dari

perkembangan sosial bagi manusia, interaksi sosial paling menonjol terjadi pada masa remaja, kebutuhan remaja akan interaksi sosial ini penting agar remaja cepat beradaptasi terhadap pola perkembangan dirinya. Untuk terjadinya interaksi sosial juga didasari adanya faktor-faktor pada interaksi sosial, menurut Gerungan (2011:34) ada 4 faktor interaksi sosial diantaranya. 1) Imitasi, ialah dimana seseorang mempunyai minat perhatian dan sikap menjunjung tinggi pada suatu hal yang berkaitan dengan penghargaan sosial, seseorang mengimitasi hal tersebut karena ia juga ingin memiliki penghargaan sosial. 2) Sugesti, seseorang dapat memberikan pandangan atau ide dan sikap yang kemudian di terima orang lain. 3) Identifikasi, suatu dorongan untuk menjadi seperti orang lain, yang ia anggap ideal untuk diterapkan didalam dirinya sendiri. 4) Simpati, ialah dimana adanya ketertarikan seseorang dengan orang lain dalam hal keadaan.

Kecanduan bermain *game online* berbasis android yang dialami remaja berpengaruh buruk pada interaksi sosialnya, karena sebagian besar waktunya habis untuk bermain *game*. Menurut Gebrina (dalam Ganang Ramadani FS 2020:14), seseorang yang terindikasi candu terhadap *game online* bisa menghabiskan waktu yang dalam kurun waktu 1 minggu mencapai 35 jam dengan fokus bermain *game online*. Banyaknya waktu yang dihabiskan remaja untuk bermain *game online*, membuat pola komunikasi dan interaksi sosialnya menjadi sempit dan membuat aktivitas hidupnya menjadi monoton. Kurangnya interaksi dengan lingkungan sekitar seperti keluarga maupun lingkungan pertemannya membuat keterampilan komunikasi dan interaksi remaja tersebut tidak berkembang, itu berpengaruh pada psikologi remaja tersebut, karena kurangnya keterampilan interaksi dengan lingkungan sekitar akan membuat remaja tersebut merasa nyaman untuk menyendiri, lebih intens mengekspresikan dirinya di dalam *game* yang kemudian akan semakin menjauhkan dirinya dari kehidupan nyata. Menurut Nita Puspita Dewi (2014:2), *game online* terhadap interaksi sosial memiliki keterkaitan yang sangat kuat dimana *game online* sangat mampu membawa pengaruh buruk terhadap interaksi sosial, karena saat seseorang sudah terindikasi kecanduan *game online* maka intensitas dirinya didalam dunia *game* akan menjauhkan dirinya pada kehidupan nyata. Rollis Andrian Dwi Saputri (dalam Ganang Ramadani FS 2020:5) pada penelitiannya menyatakan bahwa remaja yang terpengaruh (candu) terhadap *game online* berbasis android, khususnya *game* Mobile Legend bahwa dalam sehari seseorang yang terindikasi candu bisa bermain *game* dan menghabiskan waktu lebih dari 6 jam dan hanya berhenti jika subjek kerja, atau hendak makan dan minum saja. alasan subjek berlama-lama dalam bermain *game* itu karena permainan *game online* Mobile Legend membuatnya dirinya terbawa adrenalin dan merasa tertantang untuk terus meningkatkan kualitas *game online* yang dia mainkan.

Sempitnya hubungan sosial yang dialami oleh remaja yang terpengaruh *game online* membuat kebutuhan interaksi sosialnya menjadi sangat kurang dan tidak terjangkau, yang membuat kesadaran remaja tersebut terhadap kondisi dilingkungannya menjadi sangat lemah dan kurangnya inisiatif kerjasama dengan kelompok sebayanya untuk menyelesaikan masalah sosial yang dialami. Kraut dalam Soek (dalam Choirul Hakiki 2019: 8) kegiatan *game online* yang berlebihan dengan jangka waktu yang lama yang dialami remaja dapat mengurangi hubungan sosialnya. Pengaruh dari kecanduan *game online* juga memiliki dampak terhadap individu yakni kesenjangan antara fungsi individu terhadap interaksi sosial, khususnya pada remaja yang terpengaruh *game online* dengan indikasi candu kerap akan lupa tanggungjawabnya sebagai remaja.

Berdasarkan penjabaran dan fenomena permasalahan diatas yang telah dipelajari oleh peneliti, maka peneliti ingin menjadikan fenomena permasalahan yang telah di jabarkan sebagai penelitiannya untuk mengetahui sejauh mana “Pengaruh *Game Online* Berbasis Android di Era Digital Terhadap Interaksi Sosial Remaja (Studi Koresional Di Desa Solear Kecamatan Solear Kabupaten Tangerang-Banten)”. Peneliti berharap skripsi ini bisa menambah pengetahuan peneliti dan pembacanya serta menjadi referensi bagi karya ilmiah lainnya.

## **METODE**

Pada penelitian ini peneliti memilih untuk menggunakan metode korelasional yang diaman pendekatan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif jenis deskriptif. Menurut Sugiono (2017:8) metode korelasional digunakan untuk menjawab rumusan masalah yang ada pada penelitian dan pendekatan kuantitatif yang dipilih karena menyesuaikan dengan rumusan masalah pada penelitian ini. Kemudian alasan dari pemilihan metode penelitian korelasional ini adalah peneliti ingin mencari tahu apakah terdapat pengaruh antara *game online* berbasis android terhadap interaksi sosial remaja dan bagaimanakah tingkat pengaruh yang ditimbulkannya. Arikunto (2015:4) penelitian dengan metode korelasional ialah suatu metode yang dipertuntukan dalam suatu penelitian untuk tahu tingkat hubungan antara variabel *game online* (x) terhadap interaksi sosial (Y)

Populasi dalam penelitian ini adalah remaja Desa Solear, Kecamatan Solear-Banten yang dimana berdasarkan data hasil penelitian terstruktur yang dilakukan peneliti di kantor desa solear jumlah populasi ialah sebanyak 1154 remaja baik laki-laki maupun perempuan, Suharsimi Arikunto (2014:173) menjelaskan bahwa “populasi adalah keseluruhan obyek penelitian”. Sampel dalam penelitian ini adalah remaja desa Solear yang berjumlah 115 orang. Jumlah ini diambil 10% dari seluruh jumlah populasi yang ada, dimana sampel penelitian yang

berjumlah 115 remaja desa solear akan dijadikan sebagai responden penelitian dengan menggunakan teknik *probability sampling* dimana teknik ini memberikan peluang yang sama terhadap responden. Menurut Sugiyono (2017:63) Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Sampel yang diambil dari populasi harus dapat bersifat representatif atau mewakili. Arikunto (2018:108) jika jumlah populasi adalah 100 atau lebih dari 100 orang maka sampel penelitian dapat diambil antara 10-15% atau 20-25%.

Pada penelitian ini teknik yang di gunakan ialah kuisisioner atau angket, dalam hal ini angket diperuntukan sebagai alat untuk mengumpulkan data penelitian yang disebarkan ke lapangan penelitian secara langsung yakni di tujukan kepada sampel atau responden penelitian. *Close from quetioner* atau angket tertutup ialah jenis angket yang digunakan dalam penelitian ini, yakni angket yang di rancang dengan sudah tersedianya pilihan jawaban yang sudah lengkap, hingga responden hanya memberikan jawaban dalam bentuk ceklis pada kolom jawaban yang telah disediakan dalam angket tersebut. Menurut sugiono (2016:76) kuisisioner atau angket yakni teknik pengumpulan data dimana angket penelitian ialah sebagai seperangkat pernyataan atau pertanyaan tertulis yang akan di berikan kepada responden untuk dijawab sesuai dengan pilihan jawaban yang ada.

Pada penelitian yang dilakukan, teknik analisis data penelitian ini menggunakan teknik analisis statistik deskriptif inferensial, yang dalam penyebutan lain lebih di kenal sebagai teknik statistik induktif atau teknik prabilitas. Sugiono (2017:148) memaparkan bahwa teknik statistik digunakan untuk mengalisis data penelitian pada sampel yang mana hasilnya akan di berlakukan untuk populasi penelitian. Alasan dari penggunaan statistik inferensial ini adalah karena penulis bermaksud untuk melakukan pengukuran terhadap pengaruh *game online* di era digital terhadap interaksi sosial remaja. Data kuantitatif diperoleh dari instrumen yang berupa angket yang dibuat. Instrumen angket tersebut diberikan kepada seluruh sampel yang dipilih dari remaja desa solear. Sebelum dilakukannya proses analisis pada data penelitian, yakni dilakukan terlebih dahulu uji normalitas dan uji linearitas sebagai uji pra-syarat atau uji klasik yang kemudian setelah itu dilakukan analisis data untuk membuktikan hipotesis peneliti. Teknik yang digunakan dalam pengolahan data adalah teknik prasyarat untuk melakukan uji hipotesis yakni uji normalitas dan uji linearitas dan kemudia uji hipotesis (t-test).

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan untuk mencari pengaruh *game online* (kecanduan) terhadap interaksi sosial remaja sebagai studi korelasional untuk mengetahui seberapa kuat pengaruh dan

keterkaitan antara variabel X terhadap variabel Y. hasil analisis yang dilakukan dalam penelitian dengan menggunakan teknik analisis *product moment* dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 1. Hasil Uji Korelasi *Product Moment*

		Game Online Berbasis Android	Interaksi Sosial Remaja
Game Online Berbasis Android	Pearson Correlation	1	,676**
	Sig. (2-tailed)		0,000
	N	115	115
Interaksi Sosial Remaja	Pearson Correlation	,676**	1
	Sig. (2-tailed)	0,000	
	N	115	115

\*\* . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Berdasarkan tabel di atas, maka diperoleh nilai signifikansi  $0,000 < 0,05$  yang mana antara variabel bebas dan variabel terikat dalam penelitian ini berkorelasi. Hasil yang sama diperoleh nilai *pearson correlation* sebesar 0,676 yang mana hal tersebut menunjukkan bahwa variabel *Game Online Berbasis Android* di Era Digital Terhadap *Interaksi Sosial Remaja* memiliki korelasi dengan tingkat kuat. Hasil uji signifikansi korelasi *product moment*, bahwa untuk  $N = 115$ , taraf kesalahan 5% maka harga  $r_{table} = 0,176$ . Ketentuannya bila  $r_{hitung} < r_{tabel}$ , maka  $H_0$  diterima, dan  $H_1$  ditolak. Tetapi sebaliknya, bila  $r_{hitung} > r_{tabel}$ , maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Sehingga  $r_{hitung} = 0,676 > r_{tabel} = 0,176$  maka  $H_1$  diterima. Dengan demikian, koefisien korelasi 0,676 itu signifikan.

Analisis dilanjutkan dengan menghitung persamaan regresinya dimana analisis regresi yang digunakan peneliti ialah analisis regresi linier sederhana, dimana analisis data ini memiliki syarat bahwa data yang digunakan harus sudah di uji normalitas dan linearitas nya. Hasil uji dapat dilihat dengan tabel-tabel dibawah ini:

Tabel 2. Koefisien Regresi-1

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	,676 <sup>a</sup>	0,457	0,452	5,579

a. Predictors: (Constant), Game Online Berbasis Android

Dari tabel diatas dapat dijelaskan hubungan antar variabel (R) atau poin korelasi (keterhubungan) yakni memiliki nilai sebesar 0,676. Dari hasil tersebut diperoleh nilai koefisien

determinasi (R square) yakni memiliki nilai sebesar 0,457, dapat diartikan bahwa pengaruh variabel X (bebas) yaitu *game online* berbasis android terhadap variabel Y (terikat) yaitu interaksi sosial remaja memiliki nilai sebesar 45,7%

Tabel 3. Koefisien Regresi-2

ANOVA <sup>a</sup>						
Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	2957,334	1	2957,334	95,020	,000 <sup>b</sup>
	Residual	3516,927	113	31,123		
	Total	6474,261	114			
a. Dependent Variable: Interaksi Sosial Remaja						
b. Predictors: (Constant), Game Online Berbasis Android						

Dari hasil data tersebut diketahui bahwa nilai  $F_{hitung} = 95,020$  dengan tingkat signifikansi sebesar  $0,000 < 0,05$ . Maka model regresi dapat dipakai untuk memprediksi variabel bebas, atau dengan kata lain ada pengaruh variabel *Game Online* Berbasis Android Terhadap Interaksi Sosial Remaja.

Tabel 4. Koefisien Regresi-3

Coefficients <sup>a</sup>						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	15,056	4,188		3,595	0,000
	Game Online Berbasis Android	0,716	0,073	0,676	9,748	0,000
a. Dependent Variable: Interaksi Sosial Remaja						

Diketahui berdasarkan tabel di atas besar nilai constant (a) yakni 15,056, sedangkan nilai koefisien regresi (b) yakni sebesar 0,716. Berdasarkan nilai signifikansi dari tabel di atas hasil uji ini memperoleh nilai signifikan ialah sebesar  $0,000 < 0,05$ . Nilai signifikansi yang didapat dalam uji data ini menyimpulkan bahwa *game online* berbasis android yang merupakan variabel bebas (X) memiliki pengaruh terhadap interaksi sosial remaja yang merupakan variabel terikat (Y). Berdasarkan nilai t: diketahui nilai  $t_{hitung} = 9,748 > t_{tabel} = 1,980$ , sehingga dapat disimpulkan bahwa *game online* berbasis android berpengaruh terhadap interaksi sosial remaja.

## PEMBAHASAN

Dari hasil pengujian yang sudah dilakukan tingkat pengaruh variabel bebas yaitu (*Game Online* Berbasis Android) terhadap variabel terikat (Interaksi Sosial Remaja) adalah

sebesar 45,7% dengan jumlah responden yang dalam hal ini adalah remaja sebanyak 115 orang di desa solear. Hal tersebut dihasilkan berdasarkan skor angket dari variabel bebas (X) yaitu *Game Online* dengan indikator yang sesuai. Berdasarkan indikator penelitian yakni kecanduan *game online* yang dalam hal ini berkaitan dengan aspek-aspek, faktor-faktor, dan jenis-jenis kecanduan *game online*, hasil penelitian menunjukkan bagaimana pengaruh *game online* terhadap interaksi sosial remaja di Desa Solear yang dijabarkan sebagai berikut:

1. Remaja yang memiliki candu terhadap *game online* berbasis android akan selalu merasa sibuk dengan keasikannya bermain *Game Online*, bahkan dalam satu hari penuh remaja tersebut bisa menghabiskan aktivitasnya untuk bermain *game online* saja, dan saat tidak beraktifitas dalam *game* pun, pikirannya akan selalu memikirkan tentang *game online*.
2. Efek candu pada *game online* berbasis android akan membuat remaja rela mengeluarkan banyak bukan hanya untuk menunjang kebutuhannya bermain *game*, tetapi juga untuk memfasilitasi *game online*-nya untuk cepat meningkat ke level yang lebih tinggi.
3. Remaja yang terindikasi candu *game online* mempunyai manage waktu yang sangat buruk, dimana ia tidak mampu untuk mengatur waktu kapan dia mulai dan berhenti untuk bermain *game online*, bahkan pecandu *game online* akan terus meningkatkan waktu bermain *game online*-nya sampai ia merasa puas dan hanya akan berhenti saat dia sudah merasa sangat lelah saja.
4. Efek candu dari *game online* membuat seorang remaja akan ketergantungan terhadap *game* dan selalu berfokus *game*, sehingga menjauhkan diri dari lingkungan diluar aktifitas bermain *game*. Bahkan remaja yang terindikasi candu terhadap *game online* akan cenderung memilih *game* dari pada bermain dengan termannya di lingkungan atau bersosialisasi dengan masyarakat
5. Pengaruh dari kecanduan bermain *game online* berbasis akan membuat remaja sensitif atau mudah melakukan pertengkaran, karena terlalu mementingkan *game* sehingga mudah terganggu dan akan marah jika ada seseorang yang melarang atau memberhentikan dia bermain *game online*
6. Ketergantungan dan keterikan pada *game online* akan membuat remaja mengabaikan tanggung jawabnya dan saat melakukan pekerjaan akan menghasilkan hasil yang buruk karena efek candu dari *game online* bisa membuat remaja kehilangan kepercayaan diri dan membuat ia merasa tidak mampu melakukan pekerjaan sebelum mencobanya.

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa *game online* berbasis android bisa membawa efek candu yang itu akan berpengaruh buruk terhadap kehidupan remaja. Maka

hasil penelitian ini membuktikan bahwa *game online* berbasis android berpengaruh terhadap interaksi sosial remaja dengan indikator yang dijabarkan menurut Marmono dan Mainarno (2019) diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Bentuk-bentuk interaksi sosial, yang diantaranya ada kerjasama (cooperation), persaingan (competition), pertikaian (konfil), dan akomodasi (accommodation). Dari hasil penelitian dapat dijelaskan bahwa pengaruh *game online* terhadap bentuk interaksi sosial diantaranya:
  - a) Banyaknya waktu yang digunakan untuk bermain *game online* membuat ruang interaksi remaja dengan lingkungan sekitar menjadi sempit, efek candu dari *game* membuat remaja tidak peka terhadap lingkungannya dampaknya remaja tersebut tidak akan memiliki kemampuan untuk berinteraksi secara baik dengan banyak apalagi membentuk kerja sama.
  - b) Sempitnya daya jelajah remaja dikehidupan nyata karena keterikatan dengan *game online*, membuat remaja tersebut memiliki minat saing yang lemah dan membuat remaja tidak percaya diri dengan kemampuannya untuk bersaing dengan orang lain.
  - c) Lebih mementingkan *game online* dari pada lingkungannya dan minimnya interaksi akan membuat remaja sangat sedikit memiliki motivasi ataupun konflik dalam dirinya untuk menjadi lebih baik di dunia nyata.
  - d) Efek candu dari *game online* membuat remaja enggan melakukan aktivitas rumit di lingkungannya walaupun ini berkenaan dengan tanggung jawabnya, remaja tersebut cenderung memilih untuk mengabaikan masalah-masalah yang ada dan lebih memilih bermain *game*
2. Aspek-aspek interaksi sosial, yang diantaranya ada kontak sosial dan komunikasi
  - a) Pengaruh dari *game online* membuat aktivitas remaja menjadi sangat minim, ini membuat remaja tersebut akan sangat sedikit bertemu dengan lain untuk terciptanya sebuah kontak sosial yang ini penting bagi perkembangan sosial remaja
  - b) Pengaruh dari *game online* membuat remaja akan ditarik semakin jauh dari kehidupan nyatanya, yang akan ini berdampak pada perkembangan sosialnya. Minimnya interaksi dengan lingkungan sekitar akan membuat remaja tidak berkembang pengetahuannya tentang situasi dan kondisi yang ada, efek candu ini akan menutup ruang masuk keluarnya informasi yang seharusnya didapatkan oleh remaja tersebut.
3. Faktor-faktor interaksi sosial yang diantaranya yakni imitasi, sugesti, identifikasi dan simpati.

- a) Efek candu dari *game online* membuat remaja acuh terhadap perkembangan dirinya sendiri, remaja tersebut cenderung tidak memiliki motivasi yang menjadi prinsip ataupun sosok contoh untuk dia bisa mengangkat derajat sosialnya di masyarakat.
- b) Efek candu dari *game online* membuat remaja kehilangan sikap diri atau personal branding, dia tidak mampu menampilkan gagasan atau pendiriannya kepada orang lain.
- c) Efek candu dari *game online* membuat remaja akan acuh terhadap keadaan seseorang, keterikatan dengan *game online* membuat remaja tersebut cenderung sangat lemah untuk bersimpati dengan orang dan lingkungan.

Berdasarkan deskripsi diatas dapat peneliti simpulkan bahwa kecanduan *game online* berbasis android berpengaruh terhadap interaksi sosial remaja sesuai dengan indikator interaksi sosial yang digunakan.

## SIMPULAN

Pada penelitian ini terdapat pengaruh yang signifikan antara *game online* berbasis android terhadap interaksi sosial remaja, dibuktikan dengan hasil olahan data penelitian uji hipotesis bahwa nilai koefisien korelasi (R) di peroleh sebesar 0,676, dan jika mengacu pada kriteria tingkat keratan hubungan maka memiliki tingkat hubungan yang sedang antara *game online* dan interaksi sosial karena nilai koefisien determinasi (R Square) memperoleh nilai 0,457 yang memiliki arti bahwa kuatnya pengaruh *game online* berbasis android terhadap interaksi sosial remaja sebesar 45,7 %. Berdasarkan nilai signifikansi dari tabel di atas hasil uji ini memperoleh nilai signifikan ialah sebesar  $0,000 < 0,05$ . Nilai signifikansi yang didapat dalam uji data ini menyimpulkan bahwa *game online* berbasis android yang merupakan variabel bebas (X) memiliki pengaruh terhadap interaksi sosial remaja yang merupakan variabel terikat (Y). Kemudian untuk nilai  $t_{tabel}$  dengan  $\alpha = 5\%$  dengan dua variabel dan  $n = 115$  diperoleh nilai 1,980. Berdasarkan perhidungan bahwa nilai  $t_{hitung}$  lebih besar dari nilai  $t_{tabel}$  ( $9,746 > 1,980$  dengan sig  $0,000 < 0,05$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima yang artinya terdapat pengaruh *game online* berbasis android terhadap interaksi sosial remaja Desa Solear.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. (2014). *Prosedur Penelitian Suatu Pendektan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Dewi, Nita Puspita (2014) Skripsi. Hubungan antara Intensitas Bermain *Game Online* dengan Interaksi Sosial pada Remaja
- Ganang Ramadani FS. (2020). "*Analisis Dampak Game Online Pada Interaksi Sosial Anak Di SD Mintaragen 3 Kota Tegal*". Universitas Negeri Semarang.

- Laili. (2017). Hubungan Motivasi Bermain Online Pada Masa Dewasa Awal Terhadap Perilaku Kecanduan Game online defence of the ancients (dotA2). Diakses pada 22 oktober 2021 melalui <http://psikologi.ui.ac.id> ,
- Paremeswara, M. C. dan Triana Lestari (2021). Pengaruh Game Online Terhadap Perkembangan Emosi dan Sosial. *Volume 5 Nomor 1 Tahun 2021*, 5, 1473-1481.
- Rollys Ardian Dwi Saputra. (2020). *"Interaksi Sosial Pada Remaja Kecanduan Game Online*
- Setiawan, Budi. (2015). *Teknik praktis analisis data penelitian sosial dan bisnis dengan SPSS*. Yogyakarta: Penerbit Andi
- Setiawan, Budi. (2015). *Teknik praktis analisis data penelitian sosial dan bisnis dengan SPSS*. Yogyakarta: Penerbit Andi
- Soekanto, S. (2012). *Sosiologi: Suatu Pengantar*. Jakarta: Rajawali. Sugiyono, (2017). *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, Bandung: ALFABETA.
- Soekanto, S. (2012). *Sosiologi: Suatu Pengantar*. Jakarta: Rajawali.
- Sugiyono, (2012). *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta
- Young, K. S. (2011) *Internet Addiction: The Emergence of A New Clinical Disorder*. *Cyberpsychology and Behavior*. Vol. 3. Hal : 15-26