

Pengaruh Intensitas Bermain *Game Online* Terhadap Interaksi Sosial Siswa SMAN 4 Kupang

Elisabeth Litania Ewantini Nambut¹

Yermia Djefri Manafe²

Fitria Titi Meilawati³

^{1,2,3} Prodi Ilmu Komunikasi FISIP Universitas Nusa Cendana Kupang

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana pengaruh intensitas bermain *game online* terhadap interaksi sosial siswa kelas XII IPS di SMAN 4 Kupang. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif. Metode analisis yang digunakan adalah regresi linier sederhana. Melakukan uji reliabilitas dan validitas kuisioner kepada 35 responden. Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah *sampling purposive* dengan kriteria siswa kelas XII IPS di SMAN 4 Kupang dan sedang aktif memainkan *game online*. Teori yang digunakan dalam penelitian ini yaitu teori *dependency media*. Hasil penelitian menyimpulkan bahwa tidak terdapat pengaruh antara intensitas bermain *game online* terhadap interaksi sosial siswa kelas XII IPS di SMAN 4 Kupang dengan nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 yaitu 0,138 dan nilai T hitung < nilai T tabel yaitu sebesar $-1,522 < 2,036$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa H_1 ditolak dan H_0 diterima, yang berarti tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara intensitas bermain *game online* terhadap interaksi sosial siswa kelas XII IPS di SMAN 4 Kupang.

Kata-kata Kunci: Intensitas Bermain; *Game Online*; Interaksi Sosial Siswa.

The Effect of Intensity of Playing Online Games on Social Interaction of Students of SMAN 4 Kupang

ABSTRACT

This study aims to determine how the influence of the intensity of playing online games on the social interactions of XII IPS class students at SMAN 4 Kupang. The research method used in this research is a quantitative approach. The analytical method used is simple linear regression. To test the reliability and validity of the questionnaire to 35 respondents. The sampling technique used in this study was purposive sampling with the criteria that students of class XII IPS at SMAN 4 Kupang were actively playing online games. The theory used in this research is media dependency theory. The results of the study conclude that there is no influence between the intensity of playing online games on the social interaction of class XII Social Studies students at SMAN 4 Kupang with a significant value greater than 0.05, namely 0.138 and a T value. < T table value is $-1.522 < 2.036$. So it can be concluded that H_1 is rejected and H_0 is accepted, which means that there is no significant effect between the intensity of playing online games on the social interactions of the XII IPS class students at SMAN 4 Kupang.

Keywords: Intensity of Playing Online Games, Online Games, Student Social Interaction.

Korespondensi: Elisabeth Litania Ewantini Nambut. Prodi Ilmu Komunikasi, FISIP, Universitas Nusa Cendana. Kupang-Jl. Adi Sucipto-Penfui, Kupang, Nusa Tenggara Timur. Kode Pos: 85141. Email: elisabethnambut47@gmail.com

PENDAHULUAN

Dengan perkembangan yang terjadi dari hadirnya internet (*Interconnected Network*) dalam dunia teknologi telah menggebrak dunia dengan hal-hal baru. Internet adalah sebuah sistem komunikasi yang menghubungkan komputer-komputer dan jaringan-jaringan diseluruh dunia. Salah satu kemajuan teknologi yang sudah berkembang dengan pesat adalah *game online*. *Game online* merupakan suatu bentuk permainan yang dihubungkan melalui jaringan internet (Aji, 2012). Menurut Samuel (2010) *game online* adalah permainan dengan jaringan dimana interaksi antara satu orang dengan yang lainnya untuk mencapai tujuan, melaksanakan misi, dan meraih nilai tertinggi dalam dunia virtual.

Berdasarkan hasil survei pada tahun 2018 oleh *Decision Lab* dan *Mobile Marketing Association (MMA)* yang melakukan studi tentang *game* di Indonesia menyatakan bahwa jumlah pemain *game online* di Indonesia sudah mencapai 60 juta. Hasil studi ini bahkan menunjukkan bahwa, mayoritas aktivitas yang dilakukan masyarakat melalui *smartphone* adalah bermain *game* 25 %, aktivitas lainnya yang dilakukan menggunakan *smartphone* ialah bersosial media 17%, *streaming video* 12%, *browsing* 10%, dan berbelanja *online* 7%. Jumlah remaja yang berusia 16-24 tahun yang turut memainkan *game online* adalah seperempat dari jumlah pemain *game* di Indonesia dimana persentasenya 27%. (Maulida/tek.id/2018).

Perusahaan verizon juga mengungkapkan bahwa presentase pengguna *game online* selama pandemi virus covid-19 mengalami peningkatan sebesar 75%. Hal ini dikarenakan adanya imbauan

untuk tetap berada dirumah untuk mencegah terjadinya penyebaran virus covid-19 (Makki/cnnindonesia/2020). Hal ini menjadi faktor utama dikarenakan kegiatan bermain *game online* dapat mengisi waktu luang selama berada dirumah saja. Data dari *tech crunch* yang merupakan salah satu distributor *game steam* mencatat bahwa rekor pengguna *game* pada 16 Maret 2020 sebesar lebih dari 20 juta pengguna.

World Health Organisation (WHO) (Mais, dkk:2020) saat ini sudah resmi mengatakan bahwa kecanduan *game online* sebagai penyakit gangguan mental untuk pertama kalinya dalam *11th Revision of the International Classification of Diseases (ICD-11)*. Penyakit kecanduan *game online* ini memiliki beberapa karakteristik yaitu pola perilaku bermain secara terus menerus yang ditandai dengan gangguan kontrol terhadap *game*, sehingga *game* lebih diutamakan dari pada kebutuhan hidup lainnya.

Pembagian *game* berdasarkan *genre* atau jenisnya menurut Aji (2012), 1) *Shooter game*, *game* ini memiliki konsep tembak menembak. *Game* pada *genre* ini antara lain yaitu *Counter Strike*, *Point Black*, *Call of Dut*. 2) *Adventure game*, *game* berpetualang merupakan *game* yang paling menarik dari segi perkembangannya dan juga permainannya. Jenis *game* petualang ini merupakan jenis *game* yang akan terus berkembang. Contoh *game* petualang yang paling terkenal, yaitu *Mario boss* dan *Sonic*. 3) *Action*, dalam *game* jenis *action* ini pemain lebih di uji teknik dan kecepatan tangan untuk menyelesaikan sebuah *game*. Tidak jarang pula *game* jenis ini digabungkan dengan jenis *game adventure*

sehingga munculah jenis baru yaitu *action adventure*. *Game action adventure* merupakan jenis *game* yang menarik dimana didalamnya akan mempunyai jalan cerita yang menarik dan juga dibutuhkan teknik dan kecepatan tangan dalam menyelesaikan *game* tersebut.

Menurut Wulandari dalam Ardari (2016) intensitas adalah penggunaan waktu untuk melakukan aktifitas tertentu (durasi) dengan jumlah pengulangan tertentu dalam jangka waktu tertentu (frekuensi). Menurut Lowery dan De Flour dalam Anjarwati (2014) ada hal-hal yang menjadi tolak ukur intensitas. Hal-hal tersebut yaitu, waktu mengakses (durasi), seringnya bermain (frekuensi), dan motivasi untuk bermain *game*.

Kecanduan *game online* lebih sering terjadi pada remaja. Remaja dianggap lebih rentan terhadap kecanduan *game online* dibandingkan dengan orang yang sudah dewasa (Mais, dkk 2020). Hal ini disebabkan oleh sifat remaja yang suka mencoba hal-hal baru demi mendapatkan kepuasan atau kesenangan secara pribadi.

Masa remaja didefinisikan dengan masa peralihan dari anak-anak menuju dewasa, secara psikologis remaja adalah usia dimana anak tidak merasa bahwa dirinya di bawah tingkat orang tua melainkan merasa sama atau paling tidak sejajar Nisrima (2016:195).

Sekolah adalah lingkungan yang dibuat agar dapat membimbing anak-anak atau remaja untuk tujuan tertentu, misalnya untuk memberikan kemampuan dan keterampilan sebagai bekal untuk kehidupan nantinya. Bukan hanya itu saja sekolah juga merupakan tempat dimana remaja dapat membangun relasi dengan sesama. Membangun

relasi dengan teman sebaya maupun lingkungan sekitar dimasa remaja merupakan hal yang seharusnya oleh remaja agar dapat merasakan masa-masa remaja dengan teman-teman dan dapat menjadi pribadi yang bisa bersosialisasi.

SMA Negeri 4 merupakan salah satu sekolah menengah atas yang berlokasi di Kota Kupang, mereka menyediakan tempat sebagai sarana belajar mengajar yang dilakukan guru dan murid. SMA Negeri 4 Kupang sendiri berada di kelurahan Oesapa kecamatan Kelapa Lima. Peminatan IPS di SMAN 4 Kupang sendiri termasuk dalam 4 besar SMA terbaik pada tahun 2019 di Kota Kupang berdasarkan hasil ujian nasional. Sedangkan secara keseluruhan SMAN 4 Kupang menempati peringkat ke 4 dalam peringkat sekolah negeri terbaik di Kota Kupang.

Sebagai wadah dalam membina dan meningkatkan kemampuan dan keterampilan remaja, SMA Negeri 4 Kupang mendapatkan kepercayaan dari orang tua siswa sebanyak 1.255 orang yang menempuh pendidikan di tempat itu. Saat melakukan observasi maupun wawancara pra penelitian, peneliti menemukan masalah yakni banyaknya siswa kelas XII IPS yang bermain *game online* menggunakan *smartphone* mereka. Walaupun *game online* sangat menarik untuk dimainkan bagi para kalangan remaja, tetapi bisa mendatangkan akibat buruk yaitu boros. Karena harus membeli aksesoris dari *game* yang dimainkannya dan membeli pulsa internet. Oleh sebab itu banyak remaja yang menyisipkan uang sakunya untuk memainkan *game online*, hingga berjam-jam dan lama-kelamaan akan menjadi kecanduan, dan akibatnya, remaja melupakan hal-

hal yang lebih penting. Dari dampak tersebut ada yang lain seperti susah bersosialisasi dengan masyarakat sekitar, karena mereka terbiasa sendiri bermain *game online*.

Padahal dengan berinteraksi dengan sesama atau teman-teman maka mereka mampu membuat suatu kenangan yang dapat diceritakan atau dikenang pada kemudian hari. Selain itu dengan melakukan komunikasi dengan teman-teman mereka dapat bertukar informasi. Hal ini bisa sangat berguna apabila berbagi informasi terkait berdiskusi pembelajaran atau hanya sekedar informasi seputar lingkungan sekolah maupun hal lainnya.

Interaksi sosial adalah hubungan sosial yang berkaitan dengan hubungan antara individu dengan individu, individu dengan kelompok, dan kelompok dengan kelompok. Dengan adanya interaksi sosial maka akan ada kehidupan bersama atau sosialisasi. Proses sosial adalah interaksi atau hubungan yang menimbulkan hubungan timbal balik atau pengaruh timbal balik antara manusia yang berlangsung sepanjang hidupnya dalam masyarakat. Menurut Soerjono Soekanto (dalam Sandy 2018:10), proses sosial diartikan sebagai cara menjalin hubungan yang dapat dilihat jika individu dan kelompok sosial saling bertemu dan menentukan sistem dan bentuk hubungan sosial.

Dengan demikian tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini yaitu untuk mengetahui apakah ada pengaruh intensitas bermain *game online* terhadap interaksi sosial siswa kelas XII IPS di SMAN 4 Kupang.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan metode penelitian deskriptif kuantitatif. Menurut Sugiyono (2015), metode penelitian kuantitatif atau bisa disebut positivistik, metode ini disebut kuantitatif karena data penelitian berupa angka-angka dan dianalisis menggunakan statistik.

Dengan teknik analisis data deskripsi data, uji coba instrumen analisis data penelitian. Jumlah sampel adalah 35 orang siswa kelas XII IPS di SMAN 4 Kupang diambil dari 100% populasi dikarenakan jumlah populasi yang kurang dari 100 orang. Prosedur pengambilan sample dengan menggunakan teknik *sampling purposive* dengan ketentuan siswa kelas XII IPS di SMAN 4 Kupang dan aktif bermain *game online*.

Jenis data yang dikumpulkan adalah data primer yang dikumpulkan menggunakan angket intensitas bermain *game online* dan interaksi sosial siswa. Menurut Sugiyono (2018) angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan beberapa pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab.

Bentuk dokumen dalam penelitian ini adalah data siswa. Menurut Arikunto (2010), metode dokumentasi yaitu mencari data mengenai hal-hal variabel berupa catatan, skripsi, transkrip, buku, surat kabar, majalah, prasasti, notulensi rapat, agenda, dan sebagainya.

Analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis regresi linier sederhana. Analisis regresi linier sederhana merupakan hubungan linier antara satu variabel bebas (X) dengan satu variabel

terikat (Y). Analisis regresi sederhana dapat digunakan untuk mengetahui arah hubungan antara variabel bebas dan variabel terikat, apakah memiliki hubungan positif atau negatif dan untuk memprediksi nilai variabel terikat jika nilai variabel bebas bertambah atau berkurang.

HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL PENELITIAN

Uji Validitas dan Reliabilitas

Berdasarkan hasil uji validitas yang diolah dengan menggunakan bantuan *SPSS for windows versi 20* maka 12 pertanyaan dinyatakan valid. Maka 12 butir pertanyaan menjadi indikator yang dibutuhkan dalam penelitian ini karena $r_{hitung} \geq r_{tabel}$ dengan jumlah responden sebanyak 35 siswa. Hasil uji validitas dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel Hasil Uji Validitas Variabel Intensitas Bermain Game Online

Item Pertanyaan	r_{hitung}	r_{tabel}	Keterangan
X1	0,755	0,325	Valid
X2	0,457	0,325	Valid
X3	0,649	0,325	Valid
X4	0,582	0,325	Valid
X5	0,706	0,325	Valid
X6	0,632	0,325	Valid
X7	0,704	0,325	Valid
X8	0,625	0,325	Valid
X9	0,727	0,325	Valid
X10	0,457	0,325	Valid
X11	0,580	0,325	Valid
X12	0,525	0,325	Valid

Sumber : SPSS for windows versi 20

Berdasarkan hasil uji validitas yang diolah dengan bantuan *SPSS for windows versi 20* terdapat 3 butir pertanyaan dinyatakan tidak valid dan 12 butir pernyataan yang sudah valid dapat mewakili pertanyaan dari variabel interaksi siswa. Hal ini dapat dilihat dari $r_{hitung} \geq r_{tabel}$. Hasil uji validitas dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel Uji Validitas Variabel Interaksi Sosial

Item Pertanyaan	r_{hitung}	r_{tabel}	Keterangan
Y1	0,355	0,334	Valid
Y2	0,587	0,334	Valid
Y3	0,657	0,334	Valid
Y4	0,419	0,334	Valid
Y5	0,499	0,334	Valid
Y6	0,568	0,334	Valid
Y7	0,581	0,334	Valid
Y8	0,648	0,334	Valid
Y9	0,666	0,334	Valid
Y10	0,185	0,334	Tidak Valid
Y11	0,502	0,334	Valid
Y12	0,663	0,334	Valid
Y13	0,442	0,334	Valid
Y14	0,321	0,334	Tidak Valid
Y15	0,089	0,334	Tidak Valid

Sumber : SPSS for windows versi 20

Pengujian reliabilitas menggunakan bantuan *SPSS for windows versi 20*. Uji reliabilitas adalah tolak ukur yang dapat menunjukkan konsistensi dari alat ukur dalam mengukur gejala yang sama dilain kesempatan. Konsistensi disini, merupakan koesioner digunakan untuk mengukur konsep dari suatu kondisi ke kondisi lain.

Tabel Tingkat Reliabilitas

Alpha	Reliabilitas
0,00-0,20	Kurang
0,20-0,40	Agak
0,40-0,60	Cukup
0,60-0,80	Reliabel
0,80-1,00	Sangat reliabel

Dari olahan data menggunakan *SPSS for windows versi 20* maka diperoleh bahwa hasil uji realibilitas instrumen, yaitu sebagai berikut :

Tabel Hasil Uji Reliabilitas

No.	Variabel	<i>Cronbach's Alpha</i>	Keterangan
1.	Intensitas Bermain <i>Game Online</i>	0,849	Sangat Reliabel
2.	Interaksi Sosial	0,789	Reliabel

Sumber : SPSS for windows versi 20

Berdasarkan hasil uji reliabilitas pada kedua variabel yang diperoleh dari *SPSS for windows versi 20* pada output diatas, maka nilai dari *Cronbach's Alpha* dari masing-masing variabel. Variabel Intensitas Bermain *Game online* (Variabel X) menunjukkan nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0,849, dengan n=12 yaitu total pertanyaan pada variabel X, sedangkan pada variabel Interaksi Sosial Siswa (Variabel Y) menunjukkan nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0,789, dengan n=13 yaitu jumlah pertanyaan pada variabel Y. Dapat disimpulkan bahwa alat ukur dalam penelitian tersebut memiliki reliabilitas baik dan reliabilitas

diterima atau sangat reliabel, karena instrumen dapat dikatakan reliabel jika koefisien *Cronbach's Alpha* diatas 0,6 sehingga dapat dikatakan instrumen mempunyai reliabilitas tinggi.

Berdasarkan hasil perhitungan *mean score* dari variabel X (*Intensitas Bermain Game Online*) untuk melihat rata-rata pilihan responden pada 12 pertanyaan dari variabel X :

Tabel 1 Mean Score Variabel X

<i>Descriptive Statistics</i>					
	N	Minimu m	Maximu m	Mea n	Std. Deviation
X1	35	1	4	2,63	0,942
X2	35	1	4	2,83	0,857
X3	35	1	4	2,31	0,963
X4	35	1	4	2,29	1,178
X5	35	1	4	2,37	1,060
X6	35	1	4	2,40	0,976
X7	35	1	4	2,17	1,043
X8	35	1	4	1,94	0,906
X9	35	1	4	2,63	1,165
X10	35	1	4	2,09	0,919

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Y1	35	1	4	3,37	1,087
Y2	35	1	4	2,91	0,951
Y3	35	1	4	3,20	0,933
Y4	35	1	4	1,94	0,873
Y5	35	1	4	2,86	0,974
Y6	35	1	4	2,94	0,873
Y7	35	1	4	3,14	0,772
Y8	35	1	4	2,91	0,981
Y9	35	1	4	2,51	1,197
Y11	35	1	4	3,60	0,736
Y12	35	2	4	3,51	0,781
Y13	35	1	4	2,11	0,993
Valid N (listwise)	35			2,87	
X11	35	1	3	1,26	0,505
X12	35	1	4	2,74	0,950
Valid N (listwise)	35			2,3	

Sumber : SPSS for windows versi 20

Berdasarkan hasil diatas maka diperoleh nilai rata-rata (*mean score*) dari 12 butir pernyataan yang ada pada variabel X, yakni sebesar 2,3 atau dalam taraf kadang-kadang.

Hasil perhitungan *mean score* pada variabel Y (Interaksi Sosial Siswa) dari responden terhadap 13 pertanyaan, maka diperoleh hasil yang dikelola menggunakan bantuan dari SPSS for windows versi 20.

Tabel 2 Mean Score Variabel Y

Sumber : SPSS for windows versi 20

Berdasarkan tabel diatas maka *mean score* dari variabel Y adalah sebesar 2,87 atau dalam taraf kadang-kadang.

Tabel 3 Model Summary X terhadap Y

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	,256 ^a	,066	,037	5,990

a. Predictors: (Constant), Intensitas bermain game online

Sumber : SPSS for windows versi 20

Berdasarkan tabel diatas maka diketahui nilai R atau besarnya korelasi adalah 0,256 dan koefisien determinasi atau *R Square* sebesar 0,066. Hal ini berarti bahwa hubungan antara variabel terikat dan variabel bebas adalah sebesar 0,256 terletak pada interval 0,20-0,39 atau dalam tingkat yang rendah.

Tabel 4 Anova X Terhadap Y

ANOVA ^a					
Model	Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
1 Regression	83,089	1	83,089	2,316	,138 ^b
Residual	1183,882	33	35,875		
Total	1266,971	34			

a. Dependent Variable: Interaksi sosial siswa
b. Predictors: (Constant), Intensitas bermain <i>game online</i>

Sumber : SPSS for windows versi 20

Berdasarkan tabel *anova* diatas maka diketahui besar $F_{hitung} = 2,316$ dengan menggunakan signifikansi 5% maka didapat F_{tabel} sebesar 4,17. Yang berarti bahwa nilai signifikansi $> 0,05$, atau $F_{hitung} < F_{tabel}$, maka intensitas bermain *game online* tidak berpengaruh secara signifikan terhadap interaksi sosial siswa kelas XII IPS di SMAN 4 Kupang.

Tabel 5 Coefficients X Terhadap Y

Coefficients ^a						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	48,029	4,107		11,694	,000
	X	-,219	,144	-,256	1,522	,138

a. Dependent Variable: y

Sumber : SPSS for windows versi 20

Berdasarkan tabel diatas maka diketahui nilai konstanta (a) sebesar 44,029 sedangkan nilai terpaan (X) (b koefisien regresi) sebesar -0,289 sehingga persamaan regresinya dapat ditulis :

$$Y = 48,029 - 0,219X$$

Persamaan tersebut diartikan sebagai :

- Konstanta sebesar 48,029 mengandung arti bahwa nilai konsisten variabel Y sebesar 48,029 jika variabel X konstan atau tidak berpengaruh maka variabel Y tetap sebesar 48,029.
- Koefisien regresi X sebesar -0,219 menyatakan bahwa setiap penambahan 1% nilai X (Intesitas Bermain *Game online*) maka nilai berkurang sebesar -0,219 koefisien regresi tersebut bernilai negatif sehingga dapat dikatakan bahwa arah pengaruh variabel X terhadap variabel Y adalah negatif.

Penulis menghitung T_{tabel} maka diperoleh hasil sebagai berikut :

$$\begin{aligned}
 T_{tabel} &= t(a/2;n-k-1) \\
 &= t(0,05/2 ; 35-2-1) \\
 &= t(0,025; 32) \\
 &= 2,037
 \end{aligned}$$

Berdasarkan nilai T_{hitung} dan T_{tabel} (Uji t), diketahui nilai $T_{hitung} -1,522 < T_{tabel} 2,036$, sehingga dapat disimpulkan bahwa variabel intensitas bermain *game online* (X) tidak berpengaruh terhadap interaksi sosial siswa kelas XII IPS di SMAN 4 Kupang (Y) dan H_0 diterima atau H_1 ditolak.

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti pada penelitian “Pengaruh Intensitas Bermain *Game online* Terhadap Interaksi Sosial Siswa Kelas XII IPS di SMAN4

Kupang” telah dihitung menggunakan bantuan dari *SPSS for windows version 20* hasilnya akan dijelaskan berdasarkan teori sistem ketergantungan media. Pada uji validitas dan reliabilitas peneliti menggunakan *SPSS for windows version 20*.

Interpretasi nilai variabel X (Intensitas Bermain *Game online*), dengan menghitung perolehan rata-rata, berdasarkan hasil pengolahan data *mean score* diperoleh nilai 2,3 yang berarti rata-rata jawaban dari responden adalah “Kadang-kadang”. Hasil *mean score* tersebut dapat disimpulkan bahwa variabel X (Intensitas Bermain *Game online*) pada siswa kelas XII IPS di SMAN 4 Kupang memang terjadi, yang berarti siswa kelas XII IPS di SMAN 4 Kupang memang memainkan *game online* yaitu berdasarkan frekuensi dan durasi yang dibuktikan dengan rata-rata jawaban responden pada variabel X (Intensitas Bermain *Game online*) yaitu kadang-kadang.

Sikap khalayak sendiri adalah variabel Y atau dependen terbagi menjadi 3 indikator, yaitu komunikasi, sikap dan kontak sosial, efek afektif dapat terjadi pada pembentukan dan perubahan sikap. Efek ini mempunyai hubungan dengan efek kognitif kemudian efek behavioral merupakan efek selanjutnya dimana efek ini dapat menimbulkan perilaku sosial yang dapat diterima (efek prososial behavioral) dan perilaku agresif.

Interpretasi nilai variabel Y (Interaksi sosial siswa), dengan menghitung perolehan rata-rata, berdasarkan hasil pengolahan data *mean score* diperoleh nilai 2,87 yang berarti rata-rata jawaban dari responden adalah “Kadang-kadang”. Hasil *mean score* tersebut dapat disimpulkan bahwa variabel Y (Interaksi sosial siswa), pada siswa

kelas XII IPS di SMAN 4 Kupang memang terjadi, yang berarti siswa kelas XII IPS di SMAN 4 Kupang memang melakukan interaksi sosial dengan teman-teman disekitarnya yaitu berdasarkan indikator komunikasi, sikap, dan kontak sosial yang dibuktikan dengan rata-rata jawaban responden pada variabel Y (Interaksi sosial siswa) yaitu kadang-kadang.

Menurut Melvin Defluer dan Sandra Ball Roceach teori ketergantungan media adalah teori mengenai komunikasi massa yang menyatakan bahwa semakin seseorang bergantung pada media untuk memenuhi kebutuhannya, maka media itu menjadi semakin penting untuk orang itu. (Krisnawati, 2016)

Jika dihubungkan dengan teori ketergantungan media maka permainan *game online* yang meliputi aspek durasi dan frekuensi bermain *game online* dengan rata-rata jawaban responden adalah kadang-kadang atau siswa memainkan *game online* kurang dari kurun waktu 1 jam dalam waktu seharidan kurang dari 3 kali dalam kurun waktu satu minggu yang berarti responden jarang memainkan *game online* yang kemudian mempengaruhi tingkat interaksi sosial siswa yang meliputi komunikasi, sikap dan kontak sosial yang masih berada dalam tingkat kadang-kadang atau responden masih melakukan interaksi sosial dengan orang-orang dilingkungan sekolahnya. Maka sesuai dengan asumsi dasar dari teori ketergantungan yang menyatakan bahwa semakin seseorang bergantung pada media untuk memenuhi kebutuhannya, maka media itu menjadi semakin penting bagi orang itu tidak tepat dengan penelitian yang dilakukan oleh penulis karena

dalam penelitian ini siswa kelas XII IPS di SMAN 4 Kupang belum mengalami ketergantungan dengan *game online* dan masih berinteraksi dengan sesamanya dilingkungan sekolah.

Berdasarkan penjelasan diatas, maka peneliti menggunakan program *SPSS for windows version 20* untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh intensitas bermain *game online* terhadap interaksi sosial siswa kelas XII IPS di SMAN 4 Kupang. Hasil dari pengolahan dan pengujian menunjukkan bahwa nilai signifikansi sebesar 0,138 yang berarti lebih besar dari pada α 0,05, atau $F_{hitung} < F_{tabel}$ dengan nilai $2,316 < 4,17$, berdasarkan dengan kriteria yang ada maka variabel X (intensitas bermain *game online*) tidak berpengaruh secara signifikan terhadap variabel Y (interaksi sosial siswa) karena $F_{hitung} < F_{tabel}$.

Hasil uji T juga menunjukkan bahwa nilai signifikansi $> 0,05$ yaitu 0,138 dan nilai $T_{hitung} < T_{tabel}$ dengan nilai $-1,522 < 2,036$. Hal ini membuktikan bahwa tingkat intensitas bermain *game online* masih rendah dan belum menimbulkan efek candu pada siswa kelas XII IPS di SMAN 4 Kupang. Berdasarkan hasil yang didapatkan dari hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti dalam penelitian “Pengaruh Intensitas Bermain *Game online* Terhadap Interaksi Sosial Siswa Kelas XII IPS di SMAN4 Kupang” telah dihitung menggunakan bantuan dari *SPSS for windows version 20* menunjukkan bahwa hasilnya H_0 diterima atau H_1 ditolak. Berdasarkan hasil penelitian maka diketahui bahwa hubungan variabel X (Intensitas Bermain Game Online) terhadap variabel Y (Interaksi Sosial Siswa)

bertanda negatif yang berarti jika tingkat intensitas bermain *game online* tinggi maka tingkat interaksi sosial siswa semakin berkurang.

Siswa kelas XII IPS di SMAN 4 Kupang berada pada rata-rata tingkatan kadang-kadang dalam melakukan interaksi sosial, yang berarti masih banyak siswa yang sering melakukan interaksi sosial dengan sesama siswa lainnya. Dengan sering melakukan komunikasi, berperilaku dan memiliki hubungan sosial dengan sesama maka akan semakin meningkatnya nilai dari interaksi sosial siswa. Hal ini berarti bahwa intensitas bermain *game online* siswa akan berada pada tingkat yang lebih rendah.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Aziz (2016) yang menyatakan bahwa *game online* berpengaruh negatif terhadap perilaku antar personal siswa kelas X TSM di ekolah SMK PGRI 4 Kota Kediri. Hasil ini juga sejalan dengan hasil penelitian dari Dewi (2014) yang menyatakan bahwa adana hubungan yang negatif antara intensitas bermain *game online* dengan interaksi sosial. Namun hasil penelitian ini tidak sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Salim (2016) yang menyatakan bahwa ada hubungan yang pengaruh positif antara bermain *game online* dengan perilaku belajar. Adapun perbedaan yang ada dalam penelitian ini dikarenakan adanya perbedaan budaya yang terjadi di Makasar dan di Kupang. Budaya kumpul-kumpul sepertinya menjadi salah satu kebiasaan yang sudah sangat melekat pada kalangan anak muda di Kupang, sehingga hal ini menjadi suatu yang dapat membuat interaksi sosial terus berlangsung antara mereka. Dengan kebiasaan

berkumpul ini para siswa menjadi pribadi yang suka bergaul, sehingga dapat memperlambat hubungan pertemanan yang sudah ada atau pun membangun suatu hubungan baru.

SIMPULAN

Setelah data penelitian didapatkan dengan menggunakan instrumen yang telah disusun oleh peneliti, maka dilakukan analisis data secara kuantitatif dengan bantuan *SPSS for windows versi 20*. Hal ini dilakukan untuk dapat menjawab rumusan masalah melalui pengujian terhadap hipotesis penelitian. Dari hasil pengolahan hipotesis, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut, pengaruh intensitas bermain *game online* terhadap interaksi sosial siswa kelas XII IPS di SMAN 4 Kupang menunjukkan hasil yang tidak signifikan. Hal ini dapat dilihat pada tabel 46 dapat diketahui bahwa tingkat signifikan sebesar 0,138 lebih besar dari 0,05 dan nilai artinya H_0 diterima, atau intensitas bermain *game online* tidak mempengaruhi interaksi sosial siswa. Sehingga ANOVA tidak ada pengaruh signifikan antara intensitas bermain *game online* terhadap interaksi sosial siswa.

Dengan keterbatasan yang telah dipaparkan oleh peneliti sebelumnya, maka saran yang dapat diberikan oleh peneliti untuk penelitian selanjutnya adalah : menambah jumlah sampel yang akan diteliti, mempertimbangkan untuk menambah faktor lain yang dapat mempengaruhi interaksi sosial siswa, mencari teori lain yang lebih tepat dalam penelitian yang serupa dengan penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

Buku

- Aji, C.Z. (2012). *Berburu Rupiah Lewat Game Online*. Yogyakarta: Bounabooks.
- Arikunto. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Azwar, S. (2013). *Metode Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Liliweri, A. (2011). *Komunikasi: Serba Ada Serba Makna*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Sugiyono. (2012). *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- _____, (2015). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- _____, (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Samuel, Henry. (2010). *Cerdas dengan Game Panduan Praktis Bagi Orangtua dalam Mendampingi Anak Bermain Game*. Yogyakarta: Gramedia.
- Santock, J. W. (2010). *Remaja, edisi kesebelas jilid 2*. Jakarta : Erlangga.

Jurnal

- Krisnawati, Ester. (2016). *Perilaku Konsumsi Media Oleh Kalangan Remaja dalam Pencarian Informasi*. Jurnal Komunikatif. Vol. 5. No 1 Juli 2016.
- Mais, F. Robert, dkk. (2020). *Kecanduan Game Online dengan Insomnia Pada Remaja*. Jurnal Keperawatan. Vol.8 No.2.
- Nisrima, dkk. (2016) *Pembinaan Perilaku Sosial Remaja Penghuni Yayasan Islam*. Media Kasih Kota Banda Aceh. Jurnal Ilmiah Vol. 1 No. 1.

Skripsi

- Anjarwati, R. (2014). *Kajian Faktor-Faktor Akademik Mahasiswa Biologi Berkesulitan Belajar di Universitas Negeri Semarang*. Skripsi Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Negeri Semarang.
- Ardari, C. S. S. (2016). *Pengaruh Kepercayaan Diri Terhadap Intensitas Penggunaan*

Media Sosial pada Remaja Awal. Skripsi Fakultas Psikologi Universitas Sanata Dharma Yogyakarta.

- Aziz, M. S. (2016). *Pengaruh Game online Terhadap Perilaku Antar Personal Siswa Kelas X Tsm Di Sekolah Smk Pgri 4 Kota Kediri Tahun Pelajaran 2015/2016*. Skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Nusantara PGRI Kediri.
- Dewi, N. P. (2014). *Hubungan Antara Intensitas Bermain Game Online Dengan Interaksi Sosial Pada Remaja*. Skripsi Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Salim, A. (2016). *Pengaruh Game Online Terhadap Perilaku Belajar Mahasiswa Jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan UIN Alauddin Makasar*. Skripsi Fakultas Tabriyah dan Keguruan UIN Alauddin Makasar.
- Sandy, A. (2018). *Pengaruh Interaksi Sosial dalam Belajar Terhadap Prestasi Belajar (Studi pada Warga Belajar Program Kejar Paket C di PKBM "Cerdik" Kota Tasikmalaya)*. Skripsi FKIP Universitas Siliwangi.

Surat Kabar Online

- Makki, S. Pengguna *Game Online* Meningkat 75 Persen Kala Corona. Diakses dari <https://www.cnnindonesia.com/teknologi/20200331163816-185-488789/pengguna-gim-online-meningkat-75-persen-kala-corona> . Di Akses (4 Oktober 2021).
- Maulida, L. Jumlah *Gamer* di Indonesia Capai 100 Juta di 2020. Diakses dari <https://www.tek.id/insight/jumlah-gamer-di-indonesia-capai-100-juta-di-2020-b1U7v9c4A> . di Akses (4 Oktober 2021).