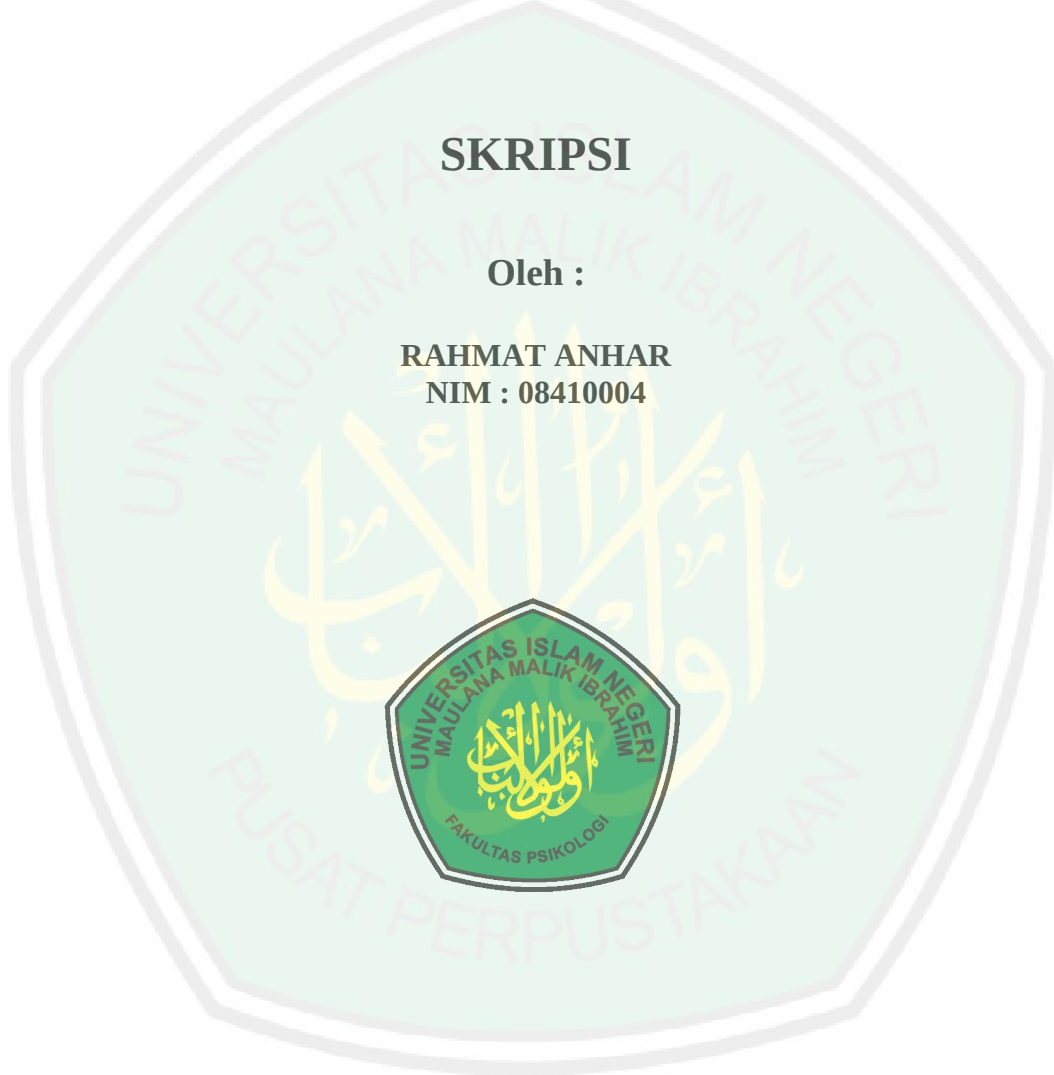


**HUBUNGAN KECANDUAN GAME ONLINE
DENGAN KETERAMPILAN SOSIAL REMAJA DI 4 GAME CENTRE
DI KECAMATAN KLOJEN KOTA MALANG**

SKRIPSI

Oleh :

**RAHMAT ANHAR
NIM : 08410004**



**FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM
MALANG
2014**

**HUBUNGAN KECANDUAN GAME ONLINE
DENGAN KETERAMPILAN SOSIAL REMAJA DI 4 GAME CENTRE
DI KECAMATAN KLOJEN KOTA MALANG**

SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Psikologi
Universitas Islam Negeri (UIN) Maulana Malik Ibrahim Malang
Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan dalam Memperoleh
Gelar Sarjana Psikologi (S.Psi)

Oleh :

**RAHMAT ANHAR
NIM : 08410004**

**FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM
MALANG
2014**

LEMBAR PERSETUJUAN

**HUBUNGAN KECANDUAN *GAME ONLINE*
DENGAN KETERAMPILAN SOSIAL REMAJA DI 4 GAME CENTRE
DI KECAMATAN KLOJEN KOTA MALANG**

SKRIPSI

Oleh:

**RAHMAT ANHAR
NIM : 08410004**

Telah Disetujui Oleh:
Dosen Pembimbing



**Fathul Lubabin Nuqul, M. Si
NIP. 197605122003121002**

Malang, 08 Januari 2014

Mengetahui

Dekan Fakultas Psikologi

UIN Maulana Malik Ibrahim Malang



**Dr. H. M. Lutfi Mustofa, M. Ag
NIP. 197307102000031002**

LEMBAR PENGESAHAN

**HUBUNGAN KECANDUAN GAME ONLINE
DENGAN KETERAMPILAN SOSIAL REMAJA DI 4 GAME CENTRE
DI KECAMATAN KLOJEN KOTA MALANG**

SKRIPSI

Oleh :

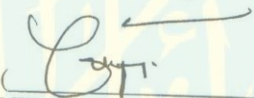
RAHMAT ANHAR
NIM : 08410004

Telah Dipertahankan Di Depan Dewan Penguji
Dan Dinyatakan Diterima Sebagai Salah Satu Persyaratan
Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Psikologi (S.Psi)
Tanggal 21 Januari 2014

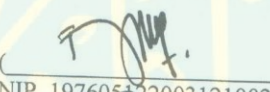
Susunan Dewan Penguji

Tanda Tangan

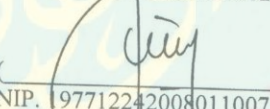
1 Drs. Yahya, MA
(Penguji Utama)


NIP. 196605181991031004

2. Fathul Lubabin Nuqul, M. Si
(Sekretaris/Pembimbing/Penguji)


NIP. 197605122003121002

3. M. Bahrn Amiq, M. Si
(Ketua Penguji)


NIP. 197712242008011007

Mengetahui dan Mengesahkan,
Dekan Fakultas Psikologi
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang


Dr. H. M. Lutfi Mustofa, M. Ag
NIP. 197307102000031002

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Rahmat Anhar

NIM : 08410004

Alamat : Jalan Kesra Raya No 77 Perumnas Ampenan Kota Mataram

Menyatakan bahwa Skripsi yang dibuat sebagai salah satu persyaratan kelulusan pada Fakultas Psikologi UIN Malang, yang berjudul:

**“HUBUNGAN KECANDUAN *GAME ONLINE*
DENGAN KETERAMPILAN SOSIAL REMAJA DI 4 GAME CENTRE
DI KECAMATAN KLOJEN KOTA MALANG”**

Adalah murni asli karya peneliti dan bukan duplikasi dari karya orang lain, Selanjutnya apabila di kemudian hari ada klaim dari pihak lain, adalah bukan menjadi tanggung jawab dosen pembimbing dan Fakultas Psikologi UIN Malang, melainkan sepenuhnya menjadi tanggung jawab peneliti.

Demikian, surat pernyataan ini di buat dengan sebenar-benarnya dan tanpa intervensi dari pihak manapun.

Malang, 08 Januari 2014

Peneliti,



Rahmat Anhar

MOTTO

**Pantang pulang sebelum tumbang
'penulis'**



LEMBAR PERSEMBAHAN

Kupersembahkan Karya Kecilku Ini untuk

Inspirasiku, Kedua orangtuaku, Drs. Atma Yakin, MM dan Dra. Suharni, terimakasih atas dorongan materiil maupun sepiritualnya, pendidikan yang di berikan begitu luar biasa serta adik – adikku yang tercinta Rizky Bagus Handoko dan Lila Fadila terima kasih atas canda tawanya

Bu De Ratna Pak de Hasan terimakasih telah menjadi orang tua ke dua saya di kota Malang yang telah memberikan begitu banyak nasehat

Teman – teman saya Gilang, Abi, Adi, Zaki, Lebo, Galih, Danis, Mas Kiki, Dayat, Ihdal, Rizal serta seluruh anak komunitas gamers di kota Malang dan Mataram dan masih banyak lagi yang tidak bisa saya sebutin di sini satu - satu saya berterimakasih sudah menerima saya suka maupun duka.

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Alhamdulillahirabbil'alamin, tiada kata yang pantas diucapkan selain kata syukur kepada Allah SWT atas segala rahmat, taufiq, hidayah dan karuniaNya, sehingga penelitian hasil penelitian skripsi ini terselesaikan dengan baik. Tak lupa peneliti haturkan shalawat dan salam senantiasa tercurahkan kepada baginda Rasulullah Muhammad SAW, sebaik-baik Nabi akhir zaman pembawa kebenaran dan kesempurnaan Iman, karena berkat Rahmat dan Kebesaran-Nya peneliti dapat menyelesaikan laporan penelitian dengan judul **“Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Keterampilan Sosial Remaja Di 4 Game Centre Di Kecamatan Klojen Kota Malang”**.

Penelitian ini disusun tidak terlepas oleh sumbangsih pemikiran dari berbagai pihak. Oleh karena itu, peneliti dengan segenap kerendahan hati merasa wajib untuk menyampaikan ucapan terimakasih yang sedalam-dalamnya, kepada berbagai pihak yang telah membantu, yaitu :

1. Prof. Dr. H. Mudjia Rahardjo, M. Si, selaku Rektor UIN Maliki Malang.
2. Dr. H. Lutfi Mustofa, M. Ag selaku dekan Fakultas Psikologi UIN Maliki Malang.
3. Fathul Lubabin Nuqul, M. Si selaku dosen pembimbing, yang dengan penuh kesabaran telah memberikan bimbingan, pengarahan dan dukungan selama penelitian skripsi.
4. Seluruh Dosen Fakultas Psikologi UIN Maliki Malang yang telah mendidik, membimbing serta mengajarkan tentang banyak hal kepada peneliti selama proses belajar.

5. Seluruh staf administrasi dan karyawan Fakultas Psikologi UIN Maliki Malang terima kasih atas segala bantuannya.
6. Semua teman-teman angkatan 2008 yang tidak bias disebutkan satu persatu terima kshatas canda, kritik, saran dan kenangan yang tak terlupakan.
7. Teman-teman yang bermain *game online* diwarnet atau *game center* di Kec. Klojen, terima kasih sudah bersedia menjadi subyek penelitian.

Dan semua pihak yang tidak dapat peneliti sebutkan satu persatu yang telah membantu peneliti baik secara langsung maupun tidak langsung asemoga Allah membalas amal kebaikan anda semua.

Peneliti menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini banyak kekeurangan mengingat terbatasnya ilmu pengetahuan yang dimiliki oleh peneliti. Oleh karena itu keritik dan saran yang membangun sangat peneliti harapkan demi kesempurnaan skripsi ini. Harapan peneliti mudah-mudahan skripsi yang sederhana ini dapat bermanfaat bagi siapa saja.

Wassalamualaikum Wr. Wb

Malang, 08 Januari 2014

Peneliti,

Rahmat Anhar

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
SURAT PERNYATAAN	v
MOTTO	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
ABSTRAK	xvi
BAB I. PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah.....	7
C. Tujuan Penelitian	8
D. Manfaat Penelitian	8
BAB II. LANDASAN TEORI	9
A. Kecanduan <i>Game online</i>	9
1. Pengertian Kecanduan.....	9
2. Aspek Kecanduan <i>Game Online</i>	11
3. Jenis-jenis <i>Game Online</i>	12
4. Faktor-Faktor Penyebab Remaja Kecanduan <i>Game Online</i>	13
5. Dampak Bermain <i>Game Online</i> pada Remaja	15
6. Kecanduan <i>Game online</i> Ditinjau dari Perspektif Islam.....	17
B. Keterampilan Sosial.....	20
1. Pengertian Keterampilan sosial.....	20
2. Dimensi Keterampilan Sosial.....	21
3. Manfaat memiliki Keterampilan Sosial	22
4. Faktor –faktor yang Mempengaruh Keterampilan sosial.....	24
5. Keterampilan Sosial Remaja Ditinjau dari Perspektif Islam	27

C. REMAJA	30
1. Pengertian Remaja	30
2. Ciri-Ciri Masa Remaja	31
3. Tugas-Tugas Perkembangan Remaja	35
D. Hubungan Kecanduan <i>Game Online</i> dengan Keterampilan Sosial Remaja	37
E. Hipotesis	41
BAB III. METODOLOGI PENELITIAN	42
A. Rancangan Penelitian	42
B. Identifikasi Variabel Penelitian	43
C. Definisi Operasional	43
1. Kecanduan <i>Game Online</i>	43
2. Keterampilan Sosial	43
D. Populasi dan Sampel Penelitian	44
E. Sampel dan Distribusi Subyek Penelitian	45
F. Metode Pengumpulan Data	48
1. Observasi	48
2. Skala	49
3. Wawancara	50
4. Dokumentasi	50
G. Instrumen Penelitian	51
H. Validitas dan Reliabilitas	55
1. Uji Validitas	55
2. Uji Reliabilitas	57
I. Metode Analisis Data	58
BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	61
A. Deskripsi Subyek Penelitian	61
B. Uji Validitas dan Reliabilitas	61
1. Hasil Uji Validitas	61
2. Hasil Uji Reliabilitas	65
C. Hasil Analisis Data	66
D. Pembahasan	72
1. Keterampilan Sosial	72
2. Kecanduan <i>Game Online</i>	78

3. Hubungan Kecanduan Game Online dengan Keterampilan Sosial pada Remaja 82

BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN 87

A. Kesimpulan 87

B. Saran 88

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Distribusi Subyek Penelitian di 4 warnet	44
Tabel 3.2 Distribusi Subyek Penelitian Jenis Kelamin	46
Tabel 3.3 Usia.....	46
Tabel 3.4 Pendidikan	47
Tabel 3.5 Jenis Game Yang Dimainkan	47
Tabel 3.6 Lama Bermain Game Online	48
Tabel 3.7 Skala Linkert Modifikasi.....	52
Tabel 3.8 Blue Print Sebaran Aitem Skala Keterampilan	53
Tabel 3.9 Blue Print Sebaran Aitem Skala Kecanduan Game Online.....	54
Tabel 4.0 Kriteria Jenjang	59
Tabel 4.1 Aitem penyesuaian sosial yang diterima dan aitem yang gugur.....	63
Tabel 4.2 Aitem Kecanduan <i>game online</i> yang diterima dan aitem yang gugur.....	64
Tabel 4.3 Hasil Uji Reliabilitas	66
Tabel 4.4 Kategorisasi norma penyesuaian sosial	67
Tabel 4.5 Prosentase tingkat penyesuaian sosial	68
Tabel 4.6 Kategorisasi norma Kecanduan <i>game online</i>	70
Tabel 4.7 Prosentase tingkat Kecanduan <i>game online</i>	70
Tabel 4.8 Corelation Kecanduan Game Online Dengan Kereampilan Sosial	78

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1 Diagram Prosentase Keterampilan Sosial.....	68
Gambar 4.2 Diagram Prosentase Kecanduan <i>game online</i>	70



DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 : Angket Penelitian
Lampiran 2 : Skor Penelitian
Lampiran 3 : Hasil Uji Realibiltas Dan Validitas Keterampilan Sosial
Lampiran 4 : Hasil Uji Realibiltas Dan Validitas Kecanduan *Game online*
Lampiran 5 : Corelation Kecanduan *Game online* dengan Keterampilan Sosial Remaja Di 4 Warnet Kec. Klojen Kota Malang
Lampiran 6 : Bukti Konsultasi
Lampiran 7 : Bukti Telah Melakukan Penelitian



ABSTRAK

Anhar, Rahmat. 2014. Hubungan Kecanduan *Game Online* Dengan Keterampilan Sosial Remaja di 4 Warnet Kec. Klojen Kota Malang. Skripsi. Fakultas Psikologi, Universitas Islam Negeri (UIN) Maulana Malik Ibrahim Malang.
Pembimbing : Fathul Lubabin Nuqul, M. Si

Kata kunci : Kecanduan *game online*, Keterampilan sosial remaja

Masa remaja adalah masa dimana seseorang tumbuh dan berkembang untuk mencapai kedewasaan, dimana dalam prosesnya remaja melakukan penyesuaian sosial. Di zaman modern, interaksi sosial sebagai bentuk penyesuaian sosial yang dilakukan remaja tidak terbatas dalam dunia nyata saja, namun seiring dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin pesat membantu manusia untuk berinteraksi satu sama lain tanpa dibatasi oleh jarak dan waktu. Salah satu program yang paling diminati oleh kalangan remaja saat ini adalah media *game online*. Seseorang yang terikat pada kebiasaan yang sangat kuat dan tidak bisa lepas untuk bermain *game online* dapat dikatakan bahwa orang tersebut telah Kecanduan *game online*, yang ditandai dengan adanya dorongan untuk melakukan secara terus menerus yang disertai penarikan diri, ketidak mampuan mengatur waktu, mempunyai masalah dengan pengaruh interpersonal dan kesehatan.

Penelitian ini dilakukan di Malang, dengan tujuan (1) untuk mengetahui tingkat keterampilan sosial pada remaja di 4 warnet kec. Klojen kota Malang, (2) untuk mengetahui tingkat kecanduan *game online* pada remaja di Kec. Klojen kota Malang, (3) untuk mengetahui hubungan kecanduan *game online* dengan keterampilan sosial pada remaja di kec. Klojen kota Malang.

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif. Subyek penelitian sebanyak 60 responden yang dipilih menggunakan *purposive sampling*. Dalam pengumpulan data, peneliti menggunakan skala. Analisa data dalam penelitian ini menggunakan analisis *simple linier regression*.

Hasil penelitian yang dilakukan, diketahui bahwa (1) tingkat keterampilan sosial remaja di kec. Klojen kota Malang mayoritas berada pada kategori rendah dengan prosentase 51,67% atau 31 subyek. (2) Sedangkan mayoritas tingkat kecanduan *game online* pada remaja di kec. Klojen kota Malang berada dalam kategori tinggi dengan prosentase 40% atau 24 subyek. (3) Diketahui pula ($F=2,453$ dengan $p=0,000$ dan $R^2 = 0,410$) yang artinya ada pengaruh yang signifikan antara kecanduan *game online* terhadap n penyesuaian sosial remaja di Malang. Adapun sumbangan kecanduan *game online* terhadap penyesuaian sosial sebesar sebesar 41%, sedangkan sisanya sebesar 59% penyesuaian sosial remaja dipengaruhi oleh faktor lain.

ABSTRACT

Anhar, Rahmat. 2014. Online Game Addiction Relationships With Social Skills in Adolescents at 4 Warnet District of Klojen Malang City. Essay. faculty of Psychology, Islamic State University(UIN) Maulana Malik Ibrahim Malang.
adviser : Fathul Lubabin Nuqul, M. Si

Keywords: Addiction to online games, social skills teenagers

Adolescence is a period where a person grow and develop to reach maturity, which in the process, adolescent made social adjustment. In modern times, social interaction as a form of social adjustment by adolescents is not limited in the real world, but along with the development of science and technology is increase rapidly helps people to interact with each other without being limited by time and distance. One of the programs most in demand by the media of today's teenagers are online games. Someone is bound to very strong habits that can not stop to play online games one can say that the person has been Addiction to online game, which is characterized by the urge to constantly accompanied by withdrawal, inability to manage time, have a problem with the influence interpersonal and health.

This research was conducted in Malang, with the purpose of (1) to determine the level of social skills in adolescents in 4 cafe districts of Klojen Malang, (2) to determine the level of online game addiction in adolescents in the district. Klojen city of Malang, (3) to determine the relationship of online gaming addiction with social skills in teenagers in district of Klojen city of Malang.

This study uses quantitative methods. The research subjects were 60 respondents were selected using purposive sampling. In collecting the data, researchers used a scale. Analysis of the data in this study using simple linear regression analysis.

The results of research, it is known that (1) the level of social skills of teenagers in district of Klojen Malang majority are at the low category with a percentage of 51.67% or 31 subjects. (2) While the majority of online game addiction in adolescents in district of Klojen city Malang are in high category with a percentage of 40% or 24 subjects. (3) It is well known ($F = 2.453$, $p = 0.000$ and $R^2 = 0.410$), which means there is significant influence between addicted to online games to n adolescent social adjustment in Malang. The donation addicted to online games to social adjustment amounted to 41%, while the remaining 59% of teen social adjustment is affected by other factors.

ملخص

أنهار، رحمة. 2014. لعبة على الانترنت الإدمان العلاقات مع المهارات الاجتماعية لدى المراهقين في 4 منطقة Warnet من Klojen مالانج مدينة. مقال. كلية علم النفس، جامعة الدولة الإسلامية (يو أي) مولانا مالك إبراهيم مالانج. مستشار: Fathul Lubabin نقل، M. سي

كلمات البحث: الإدمان على ألعاب الإنترنت، والمراهقين المهارات الاجتماعية

المراقبة هي فترة يكون فيها الشخص تنمو وتتطور لتصل إلى مرحلة النضج، والتي في العملية أحرزت المراهق التكيف الاجتماعي. في العصر الحديث، والتفاعل الاجتماعي كشكل من أشكال التكيف الاجتماعي للمراهقين لا يقتصر في العالم الحقيقي، ولكن مع تطور العلم والتكنولوجيا هو زيادة بسرعة يساعد الناس على التفاعل مع بعضها البعض دون أن يحد من الوقت والمسافة. واحد من البرامج الأكثر في الطلب من قبل وسائل الإعلام من المراهقين اليوم هم الألعاب عبر الإنترنت. لا بد شخص ما لعادات قوية جدا التي لا يمكن أن تتوقف للعب الألعاب عبر الإنترنت يمكن القول بأن الشخص كان الإدمان على لعبة على الانترنت، والتي تتميز الرغبة في مصحوبة باستمرار من قبل الانسحاب، وعدم القدرة على إدارة الوقت، لدينا مشكلة مع تأثير العلاقات الشخصية والصحة.

وقد أجريت هذه الدراسة في مالانج، بهدف (1) لتحديد مستوى المهارات الاجتماعية لدى المراهقين في 4 مقاطعات مقهى Klojen مالانج، (2) لتحديد مستوى اللعبة الإدمان على الانترنت بين المراهقين في المنطقة. مدينة Klojen مالانج، (3) لتحديد العلاقة بين إدمان الألعاب عبر الإنترنت مع المهارات الاجتماعية لدى المراهقين في حي مدينة Klojen مالانج.

تستخدم هذه الدراسة الأساليب الكمية. كانت موضع بحث وتم اختيار 60 أفراد العينة باستخدام أخذ العينات هادفة. في جمع البيانات، استخدم الباحثون على نطاق و. تحليل البيانات في هذه الدراسة باستخدام بسيط تحليل الانحدار الخطي

نتائج البحوث، ومن المعروف أن (1) مستوى المهارات الاجتماعية للمراهقين في حي الرشد Klojen مالانج هي في الفئة المنخفضة مع نسبة 51.67% أو 31 المواضيع. (2) على الرغم من أن الغالبية العظمى من لعبة إدمان الإنترنت لدى المراهقين في منطقة Klojen مدينة مالانج هم في الفئة عالية مع نسبة 40% أو 24 موضوعا. (3) ومن المعلوم $F = 2.453$ ، $R^2 = 0.410$ ، مما يعني أن هناك تأثير كبير بين المدمنين على ألعاب الإنترنت إلى n التكيف الاجتماعي للمراهقين في مالانج. بلغ التبرع المدمنين على ألعاب الإنترنت إلى التكيف الاجتماعي إلى 41%، في حين يتأثر المتبقية 59% من التكيف الاجتماعي في سن المراهقة بسبب عوامل أخرى.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pada era yang serba digital dan modern seperti sekarang ini, sektor sektor kehidupan mengalami percepatan pertumbuhan yang begitu pesat, tidak hanya sarana teknologi, komunikasi, maupun transportasi yang mengalami perkembangan begitu pesat, fenomena ini juga berlaku pada banyak pola kehidupan (Santrock, 2003: 24).

Pola kehidupan yang telah diwariskan ini cenderung sebagian demi sebagian mulai bergeser atau bahkan mungkin mulai hilang sama sekali karena digantikan oleh pola kehidupan baru, terutama yang terjadi di wilayah perkotaan. Sebagai contoh pola permainan anak anak masa kini, anak anak masa kini, cenderung mulai meninggalkan bentuk permainan traditional dan beralih ke permainan yang lebih modern, ini dapat kita identifikasikan dengan melihat semakin sepi lapangan, mulai hilangnya perlombaan permainan tradisonal dan mulai ramainya tempat – tempat yang menyediakan bentuk permainan yang lebih modern, seperti Warung Internet (Warnet).

Dalam sebuah survey yang di lakukan oleh oleh US Federal Networking Council, dalam kurun waktu 20 tahun, sejak pertama kali penggunaan internet dibuka untuk umum, kini pengguna internet didunia mencapai lebih dari 1,4 miliar atau sekitar 21% dari total penduduk dunia. Di benua Asia, peringkat pertama negara dengan jumlah pengguna internet terbanyak adalah China dengan total 253 juta orang pengguna atau sekitar 19% dari total penduduk China. Sedangkan di Indonesia, Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) baru-baru ini mengadakan survei pengguna internet di Indonesia. Hasilnya adalah jumlah pengguna aktif internet

Indonesia sudah mencapai 63 juta orang, atau sekitar 24% dari total populasi Indonesia. Jumlah ini meningkat sekitar 8% jika dibandingkan dengan tahun lalu, dimana saat itu hanya sekitar 55 juta pengguna saja.

Pengguna Internet terbanyak saat ini masih berada di Pulau Jawa. Posisi kedua diikuti Pulau Sumatera, Sulawesi, Bali, dan Kalimantan. Sedangkan secara provinsi, pengguna terbanyak ada di Jawa Barat. Lalu, diikuti Jawa Timur dan Jawa Tengah.

Dilihat dari klasifikasi umur, pengguna terbanyak Internet masih berusia 12-34 tahun, yang mencapai 64 persen dari total pengguna.. Tentu ini bukanlah hasil yang positif bagi remaja di Indonesia, dalam penelitian terdahulu kecanduan di internet dapat menyebabkan anak mengalami kehidupan sosial yang terisolasi dan cenderung menutup diri, ini menyebabkan anak mulai tidak punya kendali akan kehidupan sosialnya, salah satu contoh adalah menurunnya Keterampilan Sosialnya.

Keterampilan sosial adalah perilaku spesifik, inisiatif, mengarahkan pada hasil sosial yang diharapkan sebagai bentuk perilaku seseorang (Merrel, 1998:40).

Johnson dan Johnson (1999:107) mengemukakan enam hasil penting dari memiliki keterampilan sosial, yaitu :

a. Perkembangan kepribadian dan identitas

Hasil pertama adalah perkembangan kepribadian dan identitas karena kebanyakan dari identitas masyarakat dibentuk dari hubungannya dengan orang lain. Sebagai hasil berinteraksi dengan orang lain, individu mempunyai pemahaman yang lebih baik tentang diri sendiri. Individu yang rendah dalam keterampilan interpersonalnya dapat mengubah hubungan dengan orang lain dan cenderung

untuk mengembangkan pandangan yang tidak akurat dan tidak tepat tentang dirinya.

b. Mengembangkan kemampuan kerja, produktivitas, dan kesuksesan karir.

Keterampilan sosial juga cenderung mengembangkan kemampuan kerja, produktivitas, dan kesuksesan karir, yang merupakan keterampilan umum yang dibutuhkan dalam dunia kerja nyata. Keterampilan yang paling penting, karena dapat digunakan untuk bayaran kerja yang lebih tinggi, mengajak orang lain untuk bekerja sama, memimpin orang lain, mengatasi situasi yang kompleks, dan menolong mengatasi permasalahan orang lain yang berhubungan dengan dunia kerja.

c. Meningkatkan kualitas hidup

Meningkatkan kualitas hidup adalah hasil positif lainnya dari keterampilan sosial karena setiap individu membutuhkan hubungan yang baik, dekat, dan intim dengan individu lainnya.

d. Meningkatkan Kesehatan Fisik

Hubungan yang baik dan saling mendukung akan mempengaruhi kesehatan fisik. Penelitian menunjukkan hubungan yang berkualitas tinggi berhubungan dengan hidup yang panjang dan dapat pulih dengan cepat dari sakit.

e. Meningkatkan Kesehatan Psikologis

Penelitian menunjukkan bahwa kesehatan psikologis yang kuat dipengaruhi oleh hubungan positif dan dukungan dari orang lain. Ketidakmampuan mengembangkan dan mempertahankan hubungan yang positif

dengan orang lain dapat mengarah pada kecemasan, depresi, frustrasi dan kesepian. Telah dibuktikan bahwa kemampuan membangun hubungan yang positif dengan orang lain dapat mengurangi distress psikologis, yang menciptakan kebebasan, identitas diri, dan harga diri.

f. Kemampuan Mengatasi Stres

Hasil lain yang tidak kalah pentingnya dari memiliki keterampilan sosial adalah kemampuan mengatasi stres. Hubungan yang saling mendukung telah menunjukkan berkurangnya jumlah penderita stres dan mengurangi kecemasan. Hubungan yang baik dapat membantu individu dalam mengatasi stres dengan memberikan perhatian, informasi, dan umpan balik.

Salah satu yang di tawarkan oleh internet sendiri terhadap anak – anak tentu saja adalah permainan game online. Game online menurut Kin dkk (2002:24) adalah game (permainan) dimana banyak orang yang dapat bermain pada waktu yang sama dengan melalui jaringan komunikasi online (LAN atau Internet). Beragam games diciptakan dan kemudian dimainkan oleh mereka yang men-download. Bahkan kebanyakan antar pemain tidak saling kenal didunia nyata, hanya sebatas didunia online.

Game online dengan segala macam daya tariknya membuat pemainnya betah berlama-lama didepan komputer. Permainan game online yang begitu mengasyikkan membuat para pemain game menjadi lupa waktu, lupa diri dan melupakan hal-hal lainnya yang ada dalam lingkungan. Game adalah permainan yang mengasyikkan dan menghibur anak sebagai salah satu penggunaanya. Anak diajak menjelajahi dunia lain yang penuh tantangan dan meningkatkan adrenalin mereka. Banyak hal yang dapat mereka pelajari. Selain itu, mereka juga dapat menjadi superior (pahlawan) dengan

memegang kendali atas tokoh-tokoh yang ada di dalamnya. Agar dapat berjalan sesuai dengan keinginan sang pemainnya, yaitu menjadi pemenang dengan poin minimal mencapai target tertentu. Ini tentu membuat anak mengalami kecanduan terhadap game online.

Kecanduan atau addiction sendiri menurut Grispon & Bokular (Elster, 1999:3) adalah suatu keadaan interaksi antara psikis terkadang juga fisik dari organisme hidup dan obat, dibedakan oleh tanggapan perilaku dan respon yang lainnya yang selalu menyertakan suatu keharusan untuk mengambil obat secara terus menerus atau berkala untuk mengalami efek psikis, dan kadang-kadang untuk menghindari ketidaknyamanan ketiadaan dari obat. Apabila seseorang tidak mendapatkan lebih suatu zat atau perbuatan tersebut, mereka menjadi sangat gelisah, mudah tersinggung, dan merasa tidak senang. Seseorang dikatakan kecanduan game online jika aktivitas yang disukai mendominasi dalam level pikiran dan perilaku. Kemudian orang yang kecanduan game online akan merasakan efek kesenangan jika bermain game online (Euphoria).

Pada data di atas di kemukakan bahwa pada umur 12 – 34 tahun usia yang paling banyak mengalami kecanduan game online di mana Remaja di usia rentang 12 – 23 tahun merupakan pemain terbesarnya, di Saat itu remaja sedang berada pada masa mencari jati diri. Masa remaja sendiri merupakan suatu bagian dari proses tumbuh kembang berkesinambungan, yang merupakan masa peralihan dari kanak-kanak ke dewasa awal. Pada tahap ini terjadi pertumbuhan dan perkembangan yang cepat dalam aspek fisik, emosi, kognitif, dan sosial. Remaja (adolescence) diartikan sebagai masa perkembangan transisi antara masa anak dan masa dewasa yang mencakup perubahan biologis, kognitif, dan sosial-emosional (Santrock, 2003:92).

Batasan usia remaja yang umum digunakan oleh para ahli adalah antara 12 hingga 21 tahun. Rentang waktu usia remaja ini biasanya dibedakan atas tiga, yaitu 12-15 tahun sebagai masa remaja awal, 15-18 tahun sebagai masa remaja pertengahan, dan 18-21 tahun sebagai masa remaja akhir. Tetapi Monks, Knoers, dan Haditono membedakan masa remaja menjadi empat bagian, yaitu masa pra-remaja 10-12 tahun, masa remaja awal 12-15 tahun, masa remaja pertengahan 15-18 tahun, dan masa remaja akhir 18-21 tahun (Deswita, 2006:89).

Pada masa remaja, individu mengalami berbagai perubahan, baik secara fisik maupun psikis. Perubahan yang tampak jelas adalah perubahan fisik dimana tubuh berkembang pesat sehingga mencapai bentuk tubuh orang dewasa yang disertai pula dengan berkembangnya kapasitas reproduksi (Clare-Stewart & Freedman dalam Agustiani, 2006:133).

Perubahan secara psikis pada remaja biasanya nampak pada adanya emosi yang meledak-ledak, sulit dikendalikan, cepat depresi (sedih, putus asa) dan kemudian melawan dan memberontak. Emosi tidak terkendali ini disebabkan oleh konflik peran yang senang dialami remaja. Oleh karena itu, perkembangan psikologis ini ditekankan pada keadaan emosi remaja. Keadaan emosi pada masa remaja masih labil karena erat dengan keadaan hormon dalam tubuh. Masa remaja merupakan masa transisi, yakni saat individu berusaha mencapai kemandirian sehingga dapat diterima dan diakui sebagai orang dewasa. Remaja pun mulai berpikir kritis dan memperluas pergaulan. Keberhasilan remaja melalui masa ini dipengaruhi baik oleh faktor individu sendiri (biologis, kognitif, dan psikologis) maupun lingkungan (keluarga, teman sebaya, dan masyarakat).

Ketergantungan internet game online yang dialami pada masa remaja, dapat mempengaruhi aspek sosial remaja dalam menjalani kehidupan sehari-hari (Orleans & Laney, 1997:64). Karena banyaknya waktu yang dihabiskan di dunia maya mengakibatkan remaja kurang berinteraksi orang lain dalam dunia nyata. Hal ini tentunya mempengaruhi keterampilan sosial yang dimiliki oleh seorang remaja. Menurut Putallaz & Gottman (dalam Dodge, Pettit, McClaskey, Brown, & Gottman, 1986:73) keterampilan sosial merupakan aspek tingkah laku sosial yang penting untuk diperhatikan guna mencegah penyakit fisik atau patologis pada anak dan dewasa. Pada remaja keterampilan sosial dibutuhkan dalam komunikasi sosial. Keterampilan sosial juga memiliki pengaruh terhadap masa selanjutnya selama berlangsungnya kehidupan seseorang.

.Adanya beberapa permasalahan diatas menjadikan peneliti tertarik untuk meneliti lebih lanjut tentang sejauh mana kecanduan bermain game online yang dilakukan mempunyai korelasi terhadap perilaku prososial pada remaja?. Adapun judul penelitian ini adalah “Hubungan Kecanduan *Game Online* Dengan Keterampilan Sosial Remaja Di 4 *Game Center* Di Kecamatan Klojen Kota Malang”.

B. Rumusan Masalah

- 1) Bagaimana tingkat kecanduan *game online* pada *gamers* remaja di 4 *game centre* di kecamatan Klojen kota Malang?
- 2) Bagaimana tingkat perilaku keterampilan sosial pada *gamers* di 4 *game centre* di kecamatan Klojen kota Malang?
- 3) Bagaimana pengaruh pecandu *game online* terhadap Keterampilan sosial remaja di 4 *game centre* di kecamatan Klojen kota Malang?

C. Tujuan Penelitian

- 1) Untuk mengetahui tingkat kecanduan *game online* pada *gamers* remaja di 4 *game centre* di kecamatan Klojen kota Malang
- 2) Untuk mengetahui keterampilan sosial pada *gamers* di 4 *game centre* di kecamatan Klojen kota Malang
- 3) Untuk mengetahui hubungan ketrampilan sosial remaja pecandu *game online* di 4 *game centre* di kecamatan Klojen kota Malang

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan harapan agar dapat memberikan manfaat :

Manfaat Teoritis

- 1) Penelitian ini diharapkan dapat menambah khasanah keilmuan psikologi khususnya psikologi perkembangan.
- 2) Penelitian ini dapat dijadikan sebagai tambahan informasi yang dapat menambah dan mengembangkan wawasan peneliti, terutama tentang hal hal yang berhubungan pengaruh *game online* dengan keterampilan social.
- 3) Peneliti juga dapat menjadikan penelitian ini sebagai bahan perbandingan terhadap teori-teori serta upaya peningkatan kualitas keilmuan yang selama ini peneliti tekuni di bangku perkuliahan.

Manfaat praktis

Data dari hasil penelitian ini adalah sebagai sumber informasi bagi orang tua dan pemerhati pendidikan dalam mendampingi para remaja dalam melewati masa-masa krisis pada perkembangan mereka. Mengembangkan pertanyaan-pertanyaan baru mengenai dampak yang dapat ditimbulkan, sehingga dapat dijadikan dasar untuk penelitian selanjutnya mengenai kecanduan internet game online.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Kecanduan *Game Online*

1. Pengertian Kecanduan *Game online*

Kecanduan atau *addiction* menurut Grispon dan Bokular (Elster, 1999:3) adalah suatu keadaan interaksi antara psikis terkadang juga fisik dari organisme hidup dan obat, dibedakan oleh tanggapan perilaku dan respon yang lainnya yang selalu menyertakan suatu keharusan untuk mengambil obat secara terus menerus atau berkala untuk mengalami efek psikis, dan kadang-kadang untuk menghindari ketidaknyamanan ketiadaan dari obat

Kecanduan atau *addiction* dalam kamus psikologi diartikan sebagai keadaan bergantung secara fisik pada suatu obat bius. Pada umumnya, kecanduan tersebut menambah toleransi terhadap suatu obat bius, ketergantungan fisik dan psikologis, dan menambah gejala pengasingan diri dari masyarakat, apabila obat bius dihentikan (Chaplin, 2009:11).

Kata kecanduan (*addiction*) biasanya digunakan dalam konteks klinis dan diperhalus dengan perilaku berlebihan (*excessive*). Konsep kecanduan dapat diterapkan pada perilaku secara luas termasuk kecanduan teknologi komunikasi informasi (ICT).

Secara historis, kecanduan telah didefinisikan semata-mata untuk berkenaan dengan zat adiktif (misalnya alkohol, tembakau dan obat-obatan) yang masuk melewati darah dan menuju ke otak, dan dapat merubah komposisi kimia otak. Istilah kecanduan sendiri berkembang seiring dengan perkembangan kehidupan masyarakat, sehingga istilah kecanduan tidak selamanya melekat pada obat-obatan tetapi dapat juga melekat

pada kegiatan atau suatu hal tertentu yang dapat membuat seseorang ketergantungan secara fisik atau psikologis.

Game online menurut Kim dkk (2002:24) adalah *game* (permainan) dimana banyak orang yang dapat bermain pada waktu yang sama dengan melalui jaringan komunikasi online (LAN atau Internet). Selanjutnya Winn dan Fisher (2004:49) mengatakan Multiplayer online *game* merupakan pengembangan dari *game* yang dimainkan satu orang, dalam bagian yang besar, menggunakan bentuk yang sama dan metode yang sama serta melibatkan konsep umum yang sama seperti semua *game* lain perbedaannya adalah bahwa untuk multiplayer *game* dapat dimainkan oleh banyak orang dalam waktu yang sama.

Kecanduan *game online* merupakan salah satu jenis bentuk kecanduan yang disebabkan oleh teknologi internet atau yang lebih dikenal dengan *internet addictive disorder*. Seperti yang disebutkan Young (2000:475) yang menyatakan bahwa internet dapat menyebabkan kecanduan, salah satunya adalah *Computer game Addiction* (berlebihan dalam bermain *game*). Dari sini terlihat bahwa *game online* merupakan bagian dari internet yang sering dikunjungi dan sangat digemari dan bahkan bisa mengakibatkan kecanduan yang memiliki intensitas yang sangat tinggi.

Dari uraian diatas dapat di simpulkan bahwa kecanduan merupakan tingkah laku yang bergantung atau keadaan terikat yang sangat kuat secara fisik maupun psikologis dalam melakukan suatu hal, dan ada rasa yang tidak menyenangkan jika hal tersebut tidak terpenuhi.. Maka pengertian kecanduan *game online* adalah suatu keadaan seseorang terikat pada kebiasaan yang sangat kuat dan tidak bisa lepas untuk bermain *game online*, dari waktu ke waktu akan terjadi peningkatan frekuensi, durasi, atau jumlah

dalam melakukan hal tersebut, tanpa memperdulikan konsekuensi-konsekuensi negatif yang ada pada dirinya

2. Aspek Kecanduan *Game online*

Aspek seseorang kecanduan akan *game online* sebenarnya hampir sama dengan jenis kecanduan yang lain, akan tetapi kecanduan *game online* dimasukkan kedalam golongan kecanduan psikologis dan bukan kecanduan secara fisik. Chen dan Chang (2008:45) dalam *Asian Journal of Health and Information Sciences*, menyebutkan bahwa sedikitnya ada empat buah aspek kecanduan *game online*. Keempat aspek tersebut adalah:

a. *Compulsion* (kompulsif/dorongan untuk melakukan secara terus menerus)

Merupakan suatu dorongan atau tekanan kuat yang berasal dari dalam diri sendiri untuk melakukan suatu hal secara terus menerus, dimana dalam hal ini merupakan dorongan dari dalam diri untuk terus-menerus bermain *game online*.

b. *Withdrawal* (penarikan diri)

Merupakan suatu upaya untuk menarik diri atau menjauhkan diri dari suatu hal. Seseorang yang kecanduan *game online* merasa tidak mampu untuk menarik atau menjauhkan diri dari hal-hal yang berkenaan dengan *game online*, seperti halnya seorang perokok yang tidak bisa lepas dari rokok.

c. *Tolerance* (toleransi)

Toleransi dalam hal ini diartikan sebagai sikap menerima keadaan diri kita ketika melakukan suatu hal. Biasanya toleransi ini berkenaan dengan jumlah waktu yang digunakan atau dihabiskan untuk melakukan sesuatu yang dalam hal ini adalah bermain *game online*. Dan kebanyakan pemain *game online* tidak akan berhenti bermain hingga merasa puas.

- d. *Interpersonal and health-related problems* (masalah hubungan interpersonal dan kesehatan).

Merupakan persoalan-persoalan yang berkaitan dengan interaksi kita dengan orang lain dan juga masalah kesehatan. Pecandu *game online* cenderung untuk tidak menghiraukan bagaimana hubungan interpersonal yang mereka miliki karena mereka hanya terfokus pada *game online* saja. Begitu pula dengan masalah kesehatan, para pecandu *game online* kurang memperhatikan masalah kesehatan mereka seperti waktu tidur yang kurang, tidak menjaga kebersihan badan dan pola makan yang tidak teratur.

Remaja yang kecanduan dalam permainan *game online* termasuk dalam tiga kriteria yang ditetapkan WHO (*World Health Organization*), yaitu sangat membutuhkan permainan dengan gejala menarik diri dari lingkungan, kehilangan kendali, dan tidak peduli dengan kegiatan lainnya.

Berdasarkan uraian di atas, aspek seseorang kecanduan akan *game online* antara lain seseorang tersebut akan mengalami *Compulsion* (kompulsif/dorongan untuk melakukan secara terus menerus), *Withdrawal* (penarikan diri), *Tolerance* (toleransi), *Interpersonal and health-related problems* (masalah hubungan interpersonal dan kesehatan).

3. Jenis-jenis Game Online

Game Online memiliki jenis yang banyak, mulai dari permainan sederhana berbasis teks sampai permainan yang menggunakan grafik kompleks dan membentuk dunia virtual yang ditempati oleh banyak pemain sekaligus. Untuk lebih jelasnya berikut ini adalah jenis-jenis *game online* berdasarkan jenis permainan:

a. *Massively Multiplayer Online First-person shooter games* (MMOFPS)

Game online jenis ini mengambil sudut pandang orang pertama sehingga seolah-olah pemain berada dalam permainan tersebut dalam sudut pandang tokoh karakter yang dimainkan, di mana setiap tokoh memiliki kemampuan yang berbeda dalam tingkat akurasi, refleks, dan lainnya. Permainan ini dapat melibatkan banyak orang dan biasanya permainan ini mengambil setting peperangan dengan senjata-senjata militer. Contoh permainan jenis ini antara lain *Counter Strike*, *Call of Duty*, *Point Blank*, *Quake*, *Blood*, *Unreal*.

b. *Massively Multiplayer Online Real-time strategy games* (MMORTS)

Game jenis ini menekankan kepada kehebatan strategi pemainnya. Permainan ini memiliki ciri khas di mana pemain harus mengatur strategi permainan. Dalam RTS, tema permainan bisa berupa sejarah (misalnya seri *Age of Empires*), fantasi (misalnya *Warcraft*), dan fiksi ilmiah (misalnya *Star Wars*).

c. *Massively Multiplayer Online Role-playing games* (MMORPG)

Game jenis ini biasanya memainkan peran tokoh-tokoh khayalan dan berkolaborasi untuk merajut sebuah cerita bersama. RPG biasanya lebih mengarah ke kolaborasi sosial daripada kompetisi. Pada umumnya dalam RPG, para pemain tergabung dalam satu kelompok. Contoh dari *genre* permainan ini *Ragnarok Online*, *The Lord of the Rings Online*, *Shadows of Angmar*, *Final Fantasy*, *DotA*.

4. Faktor-Faktor Penyebab Remaja Kecanduan terhadap *Game online*

Menurut Yee (2005:25) terdapat 5 faktor motivasi seseorang bermain *game online* :

- a. *Relationship*, didasari oleh keinginan untuk berinteraksi dengan pemain lain, serta adanya kemauan seseorang untuk membuat hubungan yang mendapat dukungan

sejak awal, dan yang mendekati masalah-masalah dan isu-isu yang terdapat di kehidupan nyata.

- b. *Manipulation*, didasari oleh pemain yang membuat pemain lain sebagai objek dan memanipulasi mereka untuk kepuasan dan kekayaan diri. Pemain yang didasari oleh faktor ini, sangat senang berlaku curang, mengejek dan mendominasi pemain lain.
- c. *Immersion*, didasari oleh pemain yang sangat menyukai menjadi orang lain. Mereka senang dengan alur cerita dari “dunia khayal” dengan menciptakan tokoh yang sesuai dengan cerita sejarah dan tradisi dunia tersebut.
- d. *Escapism*, didasari oleh pemain yang senang bermain di dunia maya hanya sementara untuk menghindar, melupakan dan pergi dari stress dan masalah di kehidupan nyata.
- e. *Achievement*, didasari oleh keinginan untuk menjadi kuat di lingkungan dunia virtual, melalui pencapaian tujuan dan akumulasi dan item-item yang merupakan simbol kekuasaan.

Dari uraian di atas maka faktor-faktor penyebab remaja kecanduan terhadap *game online* adalah *Relationship* (keinginan untuk berinteraksi dengan orang lain), *Manipulation* (keinginan untuk membuat pemain lain sebagai objek dan manipulasi mereka demi kepuasan dan kekayaan diri), *Immersion* (pemain yang sangat menyukai menjadi orang lain), *Escapism* (bermain *game online* untuk menghindar dan melupakan masalah di kehidupan nyata), serta *Achievement* (keinginan untuk menjadi kuat di lingkungan dunia virtual)

5. Dampak Bermain *Game online* pada Remaja

Selain memberikan dampak positif *game online* juga memberikan dampak negatif. Dampak positif dalam bermain *game online* ini yaitu dampak yang bisa dibilang memberi manfaat / pengaruh baik bagi penggunanya. Dampak positif *Game online* bisa seperti berikut (duniabaca.com):

- a. Dapat menguasai komputer.
- b. Dengan bermain *game online* secara langsung dapat mengerti bahasa Inggris yang dipergunakan pada *game* yang tak jarang pemain harus mengartikan sendiri kata – kata yang tidak mereka ketahui.
- c. Dari *game online* ini dapat menambah teman
- d. Bagi yang telah mempunyai ID dari salah satu *game onlinenya* yang telah jadi (GG) mereka dapat menjualnya kepada orang lain dan akhirnya mendapatkan uang dari hasil tersebut.

Sementara itu dampak negatif dari bermain *game online* yaitu dampak yang kurang baik bagi para pengguna *game online* tersebut seperti:

- a. Seseorang yang bermain *game online* hanya menghambur -hamburkan waktu dan uang secara sia-ia .
- b. Bermain *game online* membuat orang menjadi ketagihan .
- c. Terkadang lebih merelakan sekolahnya untuk bermain *game online* (bolos sekolah).
- d. Dengan bermain *game online* tersebut juga bisa membuat lupa waktu, untuk makan, beribadah, waktu untuk pulang ,dll.
- e. Dengan terlalu sering berhadapan dengan monitor secara mata telanjang dapat membuat mata menjadi minus.

- f. Seorang anak jadi sering berbohong kepada orang tuanya karena pada awalnya berpamitan untuk berangkat sekolah ternyata dia bolos sekolah untuk bermain *game online*.

Margaretha Soleman (Ambarina,2008:78) mengemukakan dampak buruk secara sosial, fisik dari kecanduan bermain *game online*, sebagai berikut.

a. Sosial

Hubungan dengan teman dan keluarga menjadi renggang karena waktu bersama mereka menjadi jauh berkurang. Pergaulan remaja hanya sebatas di internet *game online* saja, sehingga membuat para pecandu internet *game online* menjadi terisolir dari teman-teman dan lingkungan pergaulan nyata. Keterampilan sosial menjadi berkurang, sehingga semakin merasa sulit berhubungan dengan orang lain. Perilaku *gamer* menjadi kasar dan agresif karena terpengaruh oleh apa yang dilihat dan dimainkan dalam permainan internet *game online*.

b. Psikis

Pikiran remaja menjadi terus menerus memikirkan *game* yang sedang dimainkan. Sulit berkonsentrasi terhadap studi, pekerjaan, sering bolos, atau menghindari pekerjaan. Membuat remaja menjadi cuek, acuh tak acuh, kurang peduli terhadap hal-hal yang terjadi di lingkungan sekitar. Melakukan apapun demi bisa bermain *game*, seperti berbohong, mencuri uang, dll. Terbiasa hanya berinteraksi satu arah dengan komputer membuat remaja menjadi tertutup, sulit mengekspresikan diri ketika berada di lingkungan nyata.

c. Fisik

Terkena paparan cahaya radiasi komputer dapat merusak saraf mata dan otak. Kesehatan jantung menurun akibat tidak tidur semalaman bermain internet *game online*. Ginjal dan lambung juga terpengaruh akibat banyak duduk, kurang minum,

lupa makan karena keasyikan bermain. Dampak negatif yang lain yaitu berat badan menurun akibat lupa makan, atau bisa juga bertambah karena banyak makan makanan ringan dan jarang berolah raga. Mudah lelah ketika melakukan aktivitas fisik, kesehatan tubuh menurun akibat kurang olahraga. Yang paling parah adalah dapat menyebabkan kematian.

Berdasarkan uraian di atas maka dampak yang ditimbulkan dari bermain *game online* ada dua yaitu dampak positif dan negatif. Adapun dampak positif dalam bermain *game online* ini antara lain dapat menguasai komputer, dapat mengerti bahasa Inggris, dari *game online* ini dapat menambah teman, serta bagi yang telah mempunyai ID dari salah satu *game online* dapat menjualnya kepada orang lain dan akhirnya mendapatkan uang dari hasil tersebut. Sedangkan dampak negatif dari bermain *game online* antara lain hanya menghambur-hamburkan waktu dan uang secara sia-sia, membuat orang menjadi ketagihan, terkadang lebih merelakan sekolahnya untuk bermain *game online* (bolos sekolah), bisa membuat lupa waktu, untuk makan, beribadah, waktu untuk pulang, dengan terlalu sering berhadapan dengan monitor secara mata telanjang dapat membuat mata menjadi minus, seorang anak jadi sering berbohong kepada orang tuanya karena pada awalnya berpamitan untuk berangkat sekolah ternyata dia bolos sekolah untuk bermain *game online*.

6. Kecanduan *Game online* Ditinjau Dari Perspektif Islam

Allah telah mengingatkan manusia apabila manusia melupakan Allah dan mementingkan hal lain selain beribadah kepada Allah, dalam hal ini kecanduan *game online* termasuk didalamnya. Islam menganjurkan untuk menjauhi perkara perkara yang dapat menyebabkan kecanduan .

Rasulullah S.A.W bersabda :

وَمَنْ يَعَصِ اللَّهَ وَرَسُولَهُ وَيَتَعَدَّ حُدُودَهُ يُدْخِلْهُ نَارًا خَالِدًا فِيهَا وَلَهُ عَذَابٌ مُهِينٌ ﴿١٤﴾

Artinya:

Dan Barang siapa yang mendurhakai Allah dan Rasul-Nya dan melanggar ketentuan-ketentuan-Nya, niscaya Allah memasukkannya ke dalam api neraka sedang ia kekal di dalamnya; dan baginya siksa yang menghinakan (An Nisa ayat 14).

“Setiap yang memabukkan adalah khamr dan semua khamr adalah haram. Barangsiapa meminumnya di dunia kemudian ia mati sebelum bertaubat sementara ia juga kecanduan terhadapnya, ia tidak meminumnya lagi di akhirat “ (HR. Bukhari, Muslim, Abu Daud, Tirmidzi, Nasai dan Baihaqi).

Sepertihalnya kecanduan *khamr*, kecanduan *game online* dapat membuat orang lupa akan segalanya bahkan lupa kepada Allah S.W.T. Bila seseorang kecanduan *game online* maka dia tidak akan menghiraukan hal-hal yang terjadi di sekelilingnya, tidak jarang juga mereka melalaikan kewajiban mereka sebagai seorang muslim hanya untuk berlama-lama memainkan *game online*. Seperti yang telah dijelaskan dalam firman Allah SWT :

وَلَا تَكُونُوا كَالَّذِينَ نَسُوا اللَّهَ فَأَنْسَاهُمْ أَنْفُسَهُمْ أُولَٰئِكَ هُمُ الْفَاسِقُونَ ﴿١٩﴾

Artinya:

Dan janganlah kamu seperti orang-orang yang lupa kepada Allah, lalu Allah menjadikan mereka lupa kepada mereka sendiri. mereka Itulah orang-orang yang fasik (QS Al-Hasyr ayat 19).

Banyak kecanduan *game online* yang menomor satukan *game* daripada beribadah, sehingga para kecanduan *game online* berada jauh dari sisi Allah. Allah didalam firmanya juga menjelaskan bahwa berada disisi Allah adalah lebih baik dari permainan. Dan mereka hanyalah merugikan dirinya sendiri. Firman Allah SWT :

وَإِذَا رَأَوْا تِجَارَةً أَوْ لَهْوًا انفَضُّوا إِلَيْهَا وَتَرَكُوكَ قَائِمًا ۚ قُلْ مَا عِنْدَ اللَّهِ خَيْرٌ مِّنَ اللَّهْوِ وَمِنَ التِّجَارَةِ
وَاللَّهُ خَيْرُ الرَّازِقِينَ ﴿١١﴾

Artinya:

Dan apabila mereka melihat perniagaan atau permainan, mereka bubar untuk menuju kepadanya dan mereka tinggalkan kamu sedang berdiri (berkhotbah). Katakanlah: "Apa yang di sisi Allah lebih baik daripada permainan dan perniagaan", dan Allah Sebaikbaik pemberi rezki (QS Al-Jumuah ayat 11).

فَاعْبُدُوا مَا شِئْتُمْ مِّنْ دُونِهِ ۚ قُلْ إِنَّ الْخَاسِرِينَ الَّذِينَ خَسِرُوا أَنْفُسَهُمْ وَأَهْلِيَهُمْ يَوْمَ الْقِيَمَةِ ۚ أَلَا
ذَلِكَ هُوَ الْخَسِرَانُ الْمُبِينُ ﴿١٥﴾

Artinya;

Katakanlah bahwa sesungguhnya orang yang rugi adalah orang yang merugikan dirinya sendiri (QS Az-Zumar ayat 15).

Menurut Muthahhari, seseorang yang telah kecanduan akan suatu hal didibaratkan telah menjual sebagian dari dirinya kepada hal tersebut. Dalam wasiatnya kepada Imam Hasan putranya, Imam Ali mengatakan: “Anakku! Hormatilah dirimu dan waspadalah engkau agar tidak jatuh kedalam lubang nista. Karena, jika engkau telah menjual sebagian dari dirimu, maka tiada apapun yang dapat menggantikannya. Bila engkau kehilangan sebagian dari tubuhmu, maka masih ada yang bisa menggantikannya. Apalagi yang hilang itu adalah harta dan kekayaanmu. Apapun yang engkau lepaskan

masih ada yang mampu menggantikanya. Dan apa saja yang ada gantinya tak layak disesali. Tetapi ada satu hal yang tak dapat digantikan oleh apa pun yaitu dirimu. Jika engkau menjual sebagian dari dirimu, ketahuilah! bahwa engkau tidak akan menemukan penggantinya.”

B. Keterampilan Sosial

1. Pengertian Keterampilan Sosial

Keterampilan sosial adalah perilaku spesifik, inisiatif, mengarahkan pada hasil sosial yang diharapkan sebagai bentuk perilaku seseorang (Merrell, 1998:40). Selanjutnya menurut Hargie, Saunders, & Dickson, keterampilan sosial merupakan kemampuan individu untuk berkomunikasi efektif dengan orang lain baik secara verbal maupun nonverbal sesuai dengan situasi dan kondisi yang ada pada saat itu, serta dapat menjalin hubungan yang baik (bersosialisasi) dengan orang lain, dimana keterampilan ini merupakan perilaku yang dipelajari. Remaja dengan keterampilan sosial akan mampu mengungkapkan perasaan baik positif maupun negatif dalam hubungan interpersonal, tanpa harus melukai orang lain ataupun kehilangan pengakuan sosial (dalam Gimpel & Merrell, 1998:44).

Combs & Slaby (dalam dalam Gimpel & Merrell, 1998:45) mengemukakan bahwa keterampilan sosial adalah kemampuan berinteraksi dengan orang lain dalam konteks sosial dengan cara-cara yang khusus yang dapat diterima secara sosial maupun nilai-nilai dan disaat yang sama berguna bagi dirinya dan orang lain.

Keterampilan sosial adalah kemampuan kompleks yang dimiliki seseorang, dimana orang tersebut mampu untuk membedakan perilaku positif atau negatif, dan tidak akan melakukan perilaku yang nantinya akan mendapat hukuman ataupun yang

tidak disukai oleh lingkungan (Libet dan Lewinson, dalam dalam Gimpel & Merrell, 1998:47).

Keterampilan sosial bukanlah kemampuan yang dibawa sejak individu lahir tetapi diperoleh melalui proses belajar, baik belajar dari orang tua sebagai figur paling dekat dengan anak maupun belajar dengan teman sebaya dan lingkungan masyarakat (Erickson & Freud, dalam Cartledge & Millburn, 1995:23). Menurut Matson (dalam Gimpel & Merrell, 1998:49) keterampilan sosial baik secara langsung maupun tidak membantu remaja untuk dapat menyesuaikan diri dengan standar harapan masyarakat dalam norma-norma yang berlaku di sekelilingnya.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa keterampilan sosial adalah perilaku spesifik, inisiatif, kemampuan yang dimiliki seseorang untuk mampu berinteraksi dengan orang lain yang menunjukkan perilaku positif sesuai dengan konteks sosial dan menjauhi perilaku yang tidak disukai oleh lingkungan dan mengarahkan pada hasil sosial yang diharapkan sebagai bentuk perilaku seseorang serta bersifat dipelajari bukan bawaan lahir.

2. Dimensi Keterampilan Sosial

Caldarella & Merrell (1997:55) mengemukakan 5 (lima) dimensi paling umum yang terdapat dalam keterampilan sosial, yaitu :

- a. Hubungan baik dengan teman sebaya (*Peer relations*) ditunjukkan melalui perilaku yang positif terhadap teman sebaya seperti memuji atau menasehati orang lain, menawarkan bantuan kepada orang lain, dan mengajak bermain atau mau berinteraksi dengan teman sebaya.
- b. Manajemen diri (*Self-management*) merefleksikan remaja yang memiliki emosional yang baik, yang mampu untuk mengontrol emosinya, mengikuti

peraturan dan batasan-batasan yang ada, mau berkompromi, dan dapat menerima kritikan dengan baik.

- c. Kemampuan akademis (*Academic*) ditunjukkan melalui perilaku yang mandiri dan produktif, seperti pemenuhan tugas secara mandiri, menyelesaikan tugas individual, dan mengikuti arahan guru dengan baik.
- d. Kepatuhan (*Compliance*) menunjukkan remaja yang dapat mengikuti peraturan dan harapan, menggunakan waktu dengan baik, dan saling berbagi. Intinya, dimensi ini dimana seseorang dapat memenuhi permintaan dari orang lain.
- e. Perilaku assertif (*Assertion*), seseorang yang memiliki aspek ini cenderung disebut orang yang terbuka kepada orang lain, serta memiliki keterampilan dalam percakapan, berani mengakui kesalahan, dan berani mengajak orang lain berinteraksi dalam segala situasi.

Jadi ada lima dimensi keterampilan sosial yang sebaiknya dimiliki oleh remaja, yaitu dimensi teman sebaya, manajemen diri, kemampuan akademis, kepatuhan, dan perilaku asertif.

3. Manfaat memiliki Keterampilan Sosial

Johnson dan Johnson (1999:107) mengemukakan enam manfaat dari memiliki keterampilan sosial, yaitu :

- a. Perkembangan kepribadian dan identitas

Hasil pertama adalah perkembangan kepribadian dan identitas karena kebanyakan dari identitas masyarakat dibentuk dari hubungannya dengan orang lain. Sebagai hasil berinteraksi dengan orang lain, individu mempunyai pemahaman yang lebih baik tentang diri sendiri. Individu yang rendah dalam keterampilan interpersonalnya dapat mengubah hubungan dengan orang lain dan cenderung

untuk mengembangkan pandangan yang tidak akurat dan tidak tepat tentang dirinya.

b. Mengembangkan kemampuan kerja, produktivitas, dan kesuksesan karir.

Keterampilan sosial juga cenderung mengembangkan kemampuan kerja, produktivitas, dan kesuksesan karir, yang merupakan keterampilan umum yang dibutuhkan dalam dunia kerja nyata. Keterampilan yang paling penting, karena dapat digunakan untuk bayaran kerja yang lebih tinggi, mengajak orang lain untuk bekerja sama, memimpin orang lain, mengatasi situasi yang kompleks, dan menolong mengatasi permasalahan orang lain yang berhubungan dengan dunia kerja.

c. Meningkatkan kualitas hidup

Meningkatkan kualitas hidup adalah hasil positif lainnya dari keterampilan sosial karena setiap individu membutuhkan hubungan yang baik, dekat, dan intim dengan individu lainnya.

d. Meningkatkan Kesehatan Fisik

Hubungan yang baik dan saling mendukung akan mempengaruhi kesehatan fisik. Penelitian menunjukkan hubungan yang berkualitas tinggi berhubungan dengan hidup yang panjang dan dapat pulih dengan cepat dari sakit.

e. Meningkatkan Kesehatan Psikologis

Penelitian menunjukkan bahwa kesehatan psikologis yang kuat dipengaruhi oleh hubungan positif dan dukungan dari orang lain. Ketidakmampuan mengembangkan dan mempertahankan hubungan yang positif dengan orang lain dapat mengarah pada kecemasan, depresi, frustrasi dan kesepian. Telah dibuktikan bahwa kemampuan membangun hubungan yang positif dengan orang lain dapat

mengurangi distress psikologis, yang menciptakan kebebasan, identitas diri, dan harga diri.

f. Kemampuan Mengatasi Stres

Hasil lain yang tidak kalah pentingnya dari memiliki keterampilan sosial adalah kemampuan mengatasi stres. Hubungan yang saling mendukung telah menunjukkan berkurangnya jumlah penderita stres dan mengurangi kecemasan. Hubungan yang baik dapat membantu individu dalam mengatasi stres dengan memberikan perhatian, informasi, dan umpan balik .

Berdasarkan penjelasan diatas ada enam manfaat keterampilan sosial yaitu perkembangan kepribadian dan identitas, mengembangkan kemampuan kerja, produktivitas, dan kesuksesan karir, meningkatkan kualitas hidup, meningkatkan kesehatan fisik, meningkatkan kesehatan psikologis, kemampuan mengatasi stres.

4. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Keterampilan Social

Hasil studi Davis dan Forstythe (Mu'tadin, 2002:64) terdapat sembilan aspek yang mempengaruhi keterampilan sosial dalam kehidupan remaja, yaitu :

a. Keluarga

Keluarga merupakan tempat pertama dan utama bagi anak dalam mendapatkan pendidikan. Kepuasan psikis yang diperoleh anak dalam keluarga akan sangat menentukan bagaimana remaja akan bereaksi terhadap lingkungan. Anak-anak yang dibesarkan dalam keluarga yang tidak harmonis atau *broken home* dimana anak tidak mendapatkan kepuasan psikis yang cukup maka anak akan sulit mengembangkan keterampilan sosialnya.

b. Lingkungan

Lingkungan dalam batasan ini meliputi lingkungan fisik (rumah, perkarangan) dan lingkungan sosial (tetangga), lingkungan juga meliputi lingkungan keluarga (keluarga primer dan sukender), lingkungan sekolah dan lingkungan masyarakat luas. Dengan pengenalan lingkungan maka sejak dini anak akan sudah mengetahui bahwa dia memiliki lingkungan sosial yang luas, tidak hanya terdiri dari saudara, orang tua, atau kakek dan nenek saja.

c. Kepribadian

Secara umum penampilan sering diidentikan dari kepribadian seseorang, namun sebenarnya tidak. Karena apa yang tampil tidak selalu menggambarkan pribadi yang sebenarnya. Orang tua dalam hal ini berperan untuk memberikan penanaman nilai-nilai untuk menghargai harkat dan martabat orang lain tanpa mendasarkan pada hal-hal fisik seperti materi atau penampilan.

d. Rekreasi

Rekreasi merupakan kebutuhan sekunder yang sebaiknya dapat terpenuhi. Dengan rekreasi seseorang akan merasa mendapatkan kesegaran baik fisik maupun psikis, sehingga terlepas dari rasa capai, bosan, monoton serta mendapatkan semangat baru.

e. Pergaulan dengan lawan jenis

Untuk mendapatkan peran menurut jenis kelamin, maka anak dan remaja sebaiknya tidak dibatasi pergaulannya hanya dengan teman-teman yang memiliki jenis kelamin yang sama.

f. Pendidikan

Pada dasarnya sekolah mengajarkan berbagai keterampilan kepada anak. Salah satu keterampilan tersebut adalah keterampilan-keterampilan sosial yang dikaitkan dengan

cara-cara belajar yang efisien dan berbagai teknik belajar sesuai dengan jenis pelajarannya.

g. Persahabatan dan solidaritas kelompok

Pada masa remaja peran kelompok dan teman-teman sangatlah besar. Biasanya remaja lebih mementingkan urusan kelompok dibandingkan urusan dengan keluarganya. Hal tersebut merupakan suatu yang normal sejauh kegiatan yang dilakukan remaja dan kelompoknya bertujuan positif.

h. Lapangan kerja

Keterampilan sosial untuk memilih lapangan kerja sebenarnya telah disiapkan sejak anak masuk sekolah dasar. Melalui berbagai pelajaran disekolah mereka telah mengenal berbagai lapangan pekerjaan yang ada dalam masyarakat.

Berdasarkan penjelasan diatas ada tujuh faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan keterampilan sosial yaitu keluarga, lingkungan, kepribadian, rekreasi, pergaulan dengan lawan jenis, pendidikan, persahabatan dan solidaritas kelompok, lapangan kerja.

Kemampuan keterampilan sosial remaja juga ditentukan oleh faktor-faktor yang menentukan kepribadian itu sendiri baik internal maupun eksternal. Faktor internal meliputi kondisi jasmani yang sehat, proses belajar yang baik, pengalaman yang menyenangkan, dan mampu dalam mengatasi konflik agar tercipta keterampilan sosial yang baik dengan lingkungan sekitarnya. Sedangkan faktor eksternal, yaitu pola asuh keluarga, hubungan yang harmonis dalam keluarga sehingga terciptanya suasana yang penuh cinta kasih, kehangatan, keceriaan, serta peran masyarakat, peranan sekolah, budaya dan agama juga menjadi indikasi keterampilan sosial yang baik jika semua berjalan selaras (Sunarto dan Hartono, 2002:76).

5. Keterampilan Sosial dalam Prespektif Islam

Seseorang yang melakukan keterampilan sosial berarti dia telah menjalin hubungan persaudaraan dan persahabatan dengan orang disekitarnya. Allah SWT menyebutkan orang yang berhasil menjalin persaudaraan sebagai Ulul Al-baab (orang yang berakal). Seseorang yang melakukan keterampilan sosial berarti dia menjalin persaudaraan dan persahabatan dengan orang yang ada disekitarnya. Allah SWT menciptakan manusia dengan berbagai perbedaan untuk saling mengenal seperti yang telah disebutkan dalam Al-Qur'an surat Al-Hujaraat ayat 13 yang berbunyi:

يَتَأْتِيهَا النَّاسُ إِنَّا خَلَقْنَاهُمْ مِنْ ذَكَرٍ وَأُنْثَىٰ وَجَعَلْنَاهُمْ شُعُوبًا وَقَبَائِلَ لِتَعَارَفُوا إِنَّ أَكْرَمَكُمْ عِنْدَ اللَّهِ أَتْقَاهُمْ إِنَّ اللَّهَ عَلِيمٌ خَبِيرٌ ﴿١٣﴾

Artinya :

Hai manusia, sesungguhnya Kami menciptakan kamu dari seorang laki-laki dan seorang perempuan dan menjadikan kamu berbangsa - bangsa dan bersuku-suku supaya kamu saling kenal-mengenal. Sesungguhnya orang yang paling mulia diantara kamu disisi Allah ialah orang yang paling taqwa diantara kamu. Sesungguhnya Allah Maha mengetahui lagi Maha Mengenal (Al-Hujaraat ayat 13).

Dalam ayat ini disebutkan bahwasanya manusia diciptakan dengan berbagai perbedaan akan tetapi perbedaan itu bukanlah masalah bagi setiap manusia, akan tetapi adanya perbedaan itu seharusnya dijadikan sebagai ajang untuk saling mengenal dan menjalin persaudaraan (ta'aruf).

Lebih dari itu, berhubungan dengan sesama manusia adalah kebutuhan yang sangat mendasar bagi setiap orang. Karena itulah Islam memerintahkan agar umat manusia menjalin persaudaraan (silaturahmi) yang dilandasi dengan perasaan cinta dan kasih sayang dan melarang untuk memutuskannya. Saling berkenalan dengan sesama

umay Allah SWT sangat dianjurkan karena dengan saling mengenal maka kita tidak akan kesepian menajlani hari-hari dengan senang dna bahagia. Seperti yang dijelaskan pada surat An-Nisa' ayat 1 :

يَتَأْتِيهَا النَّاسُ اتَّقُوا رَبَّكُمُ الَّذِي خَلَقَكُمْ مِنْ نَفْسٍ وَاحِدَةٍ وَخَلَقَ مِنْهَا زَوْجَهَا وَبَثَّ مِنْهُمَا رِجَالًا
كَثِيرًا وَنِسَاءً وَاتَّقُوا اللَّهَ الَّذِي تَسَاءَلُونَ بِهِ وَالْأَرْحَامَ إِنَّ اللَّهَ كَانَ عَلَيْكُمْ رَقِيبًا

Artinya :

Hai sekalian manusia, bertakwalah kepada Tuhan-mu yang telah menciptakan kamu dari seorang diri, dan dari padanya[263] Allah menciptakan isterinya; dan dari pada keduanya Allah memperkembang biakkan laki-laki dan perempuan yang banyak. dan bertakwalah kepada Allah yang dengan (mempergunakan) nama-Nya kamu saling meminta satu sama lain dan (peliharalah) hubungan silaturrahim. Sesungguhnya Allah selalu menjaga dan mengawasi kamu (An-Nisa' ayat 1).

Berinteraksi dan berhubungan dengan sesama manusia adalah kebutuhan yang sangat penting bagi kehidupan manusia. Selain secara kodrati manusia adalah makhluk sosial, yang memerlukan hubungan dengan sesamanya untuk dapat hidup dan berkembang secara normal. Manusia juga perlu berinteraksi dengan sesamanya untuk dapat memenuhi segala kebutuhan dalam hidupnya, baik kebutuhan fisiologis, seperti kebutuhan akan makan dan minum, kebutuhan tempat tinggal, dan lain-lain, maupun kebutuhan psikologis, semisal kebutuhan akan cinta dan kasih sayang, kebutuhan akan rasa aman, kebutuhan aktualisasi diri dan sebagainya yang hanya akan dapat dipenuhi jika seseorang bersedia bekerjasama dengan sesamanya (Amin, 2007:89).

Remaja yang dapat menunjukkan sikap yang menyenangkan terhadap orang lain, terhadap partisipasi sosial serta terhadap perannya dalam kelompok maka remaja tersebut akan menyesuaikan diri dengan baik secara sosial. Keterampilan sosial dalam perspektif

Islam diartikan sebagai hubungan silaturahmi. Setiap manusia yang beriman diwajibkan bagi mereka menjaga silaturahmi karena Allah SWT sangat membenci orang-orang yang memutuskan silaturahmi. Silaturahmi mempunyai manfaat dan pengaruh yang sangat positif bagi kondisi kejiwaan seseorang, seperti bersilaturahmi dengan orang lain dapat menghilangkan kejenuhan, kepenatan, kesepian dan dapat mengurangi ketegangan jiwa dan emosi seseorang. Lebih mendalam lagi, silaturahmi juga akan menjadikan seseorang memiliki banyak relasi, banyak sahabat dan kenalan, menemukan teman akrab dan terpercaya, sehingga seseorang akan bertukar pikiran dengannya mengenai berbagai hal yang terjadi pada dirinya, memintamasukan untuk menghadapi persoalan yang sulit agar dapat meringankan beban hatinya.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa seseorang yang melakukan keterampilan sosial berarti dia telah menjalin hubungan persaudaraan dan persahabatan dengan orang disekitarnya. Dengan cara berbuat baik terhadap sesama manusia maka akan terbentuk suatu interaksi atau penyesuaian sosial yang baik. Dan Allah SWT menyukai orang-orang yang berbuat baik antara sesamanya. Setiap manusia yang beriman diwajibkan bagi mereka menjaga silaturahmi karena Allah SWT sangat membenci orang-orang yang memutuskan silaturahmi. Silaturahmi akan menjadikan seseorang memiliki banyak relasi, banyak sahabat dan kenalan, menemukan teman akrab dan terpercaya, sehingga seseorang akan bertukar pikiran dengannya mengenai berbagai hal yang terjadi pada dirinya, meminta masukan untuk menghadapi persoalan yang sulit agar dapat meringankan beban hatinya.

C. Remaja

1. Pengertian Remaja

Istilah remaja berasal dari kata Latin *adolescence* yang berarti “tumbuh” atau “tubuh menjadi dewasa”. Istilah *adolescence* mencakup kematangan mental, emosional, sosial dan fisik (Hurlock, 1980:189). Awal masa remaja berlangsung kira-kira dari usia tiga belas tahun sampai enam belas atau tujuh belas tahun dan akhir masa remaja bermula dari usia enam belas atau tujuh belas tahun sampai delapan belas tahun.

Piaget (Hurlock, 1980:264) mengatakan secara psikologis masa remaja adalah usia dimana individu berintegrasi dengan masyarakat dewasa, usia anak tidak lagi merasa di bawah tingkat orang-orang yang lebih tua melainkan berada dalam tingkatan yang sama, sekurang-kurangnya dalam masalah hak. Integrasi dalam masyarakat (dewasa) mempunyai banyak aspek efektif, kurang lebih berhubungan dengan masa puber. Termasuk juga perubahan intelektual yang mencolok. Transformasi intelektual yang khas dari cara berpikir remaja ini memungkinkan untuk mencapai integrasi dalam hubungan sosial orang dewasa, yang kenyataannya merupakan ciri khas yang umum dari periode perkembangan.

Harold Albery (Makmun, 2004:53) menyatakan periode masa remaja dapat didefinisikan secara umum sebagai suatu periode dalam perkembangan yang dijalani seorang individu yang terbentang sejak berakhirnya masa kanak-kanaknya sampai datangnya awal masa dewasanya (Yusuf, 2006:27) mengemukakan masa remaja merupakan segmen kehidupan yang penting dalam siklus perkembangan individu dan merupakan masa transisi (dari masa anak ke masa dewasa) yang diarahkan kepada perkembangan masa dewasa yang sehat.

Menurut Mappiare (dalam M.Ali dan M.Asrori, 2009:38), masa remaja berlangsung antara umur 12 tahun sampai dengan 21 tahun bagi wanita dan 13 tahun sampai dengan 22 tahun bagi pria. Sedangkan Hurlock membagi rentang usia remaja menjadi dua bagian, yaitu usia 12/13 tahun sampai dengan 17/18 tahun adalah remaja awal, usia 17/18 tahun sampai dengan 21/22 adalah remaja akhir.

Menurut Sundari (2005:78) masa remaja adalah peralihan dari masa anak dengan masa dewasa yang mengalami perkembangan semua aspek/ fungsi untuk memasuki masa dewasa. Masa remaja berlangsung antara umur 12 tahun sampai dengan 21 tahun bagi wanita dan 13 tahun sampai dengan 22 tahun bagi pria. Sedangkan pengertian remaja menurut Daradjat (1994:147) adalah: masa peralihan diantara masa kanak-kanak dan dewasa. Dalam masa ini anak mengalami masa pertumbuhan dan masa perkembangan fisiknya maupun perkembangan psikisnya. Mereka bukanlah anak-anak baik bentuk badan ataupun cara berfikir atau bertindak, tetapi bukan pula orang dewasa yang telah matang.

Dari uraian di atas maka dapat disimpulkan remaja merupakan masa peralihan dari masa anak-anak dengan masa dewasa dengan rentang usia antara 12-22 tahun, dimana pada masa tersebut terjadi proses pematangan baik itu pematangan fisik, maupun psikologis

2. Ciri-Ciri Masa Remaja

Masa remaja memiliki ciri-ciri tertentu yang membedakannya dengan masa-masa sebelumnya dan sesudahnya. Menurut Hurlock (1980:207) ciri-ciri remaja antara lain sebagai berikut.

a. Masa remaja sebagai periode penting

Dikatakan periode penting, dikarenakan pada masa individu mengalami perkembangan baik secara fisik maupun secara psikis. Perkembangan berarti serangkaian perubahan progresif yang terjadi sebagai akibat dari proses kematangan dan pengalaman. Van dan Daele mengatakan perkembangan berarti perubahan secara kualitatif. Ini berarti bahwa perkembangan bukan hanya sekedar penambahan beberapa sentimeter pada tinggi badan seseorang melainkan suatu integrasi dari banyak struktur dan fungsi yang kompleks seperti fisik, psikis dan sosial.

b. Masa remaja sebagai masa peralihan

Peralihan tidak berarti terputus dengan atau berubah dari apa yang telah terjadi sebelumnya, melainkan lebih-lebih sebuah peralihan dari satu tahap perkembangan ke tahap berikutnya. Artinya, apa yang telah terjadi sebelumnya akan meninggalkan bekasnya pada apa yang terjadi sekarang dan yang akan datang.

c. Masa remaja sebagai masa perubahan

Selain perubahan fisik, remaja juga mengalami perubahan dalam psikisnya yang meliputi perubahan emosi, pola perilaku serta wawasan berfikir. Secara psikologis kedewasaan bukan hanya akumulasi dari pencapaian suatu umur tertentu, melainkan merupakan suatu keadaan dimana sudah terdapatnya ciri-ciri psikologik tertentu pada diri seseorang. Sementara itu menurut Allport (dalam Sarwono, 2001:64) ciri-ciri psikologi yang dapat membedakan bahwa seseorang tersebut sudah dewasa atau belum adalah:

- 1) Pemekaran diri sendiri (*extention of the self*) yang ditandai dengan kemampuan seseorang untuk menganggap orang atau hal lain sebagai bagian dari dirinya sendiri. Perasaan egois berkurang dan sebaliknya akan timbul rasa memiliki, salah

satu tanda yang khas adalah timbulnya kemampuan untuk mencintai orang lain dan alam sekitarnya.

- 2) Kemampuan untuk melihat diri sendiri secara objektif yang ditandai dengan munculnya kemampuan untuk mempunyai wawasan tentang diri sendiri (*self-insight*) dan kemampuan untuk menangkap humor (*sense of humor*) dan saat tertentu ia bisa melepaskan diri dari dirinya sendiri dan meninjau dirinya sebagai orang lain.
- 3) Memiliki falsafah hidup tertentu (*unityung pshilosophy of life*) tanpa perlu merumuskan dan mengucapkannya dengan kata-kata, orang yang sudah bertingkah laku dalam kedudukan tersebut dan ia berusaha sendiri menuju sasaran yang telah ia tetapkan.

Seiring dengan usia fisik dan emosi, remaja juga mengalami perkembangan sosial dimana remaja akan semakin menundukkan lingkungan pergaulan yang lebih luas khususnya teman sebaya, terbukanya kemungkinan persahabatan mendorong sikap remaja memilih teman yang cocok dengan dirinya, pemilihan teman ini disadari oleh kriteria yang ditentukan oleh warna kepribadiannya.

d. Masa remaja sebagai periode bermasalah

Pada masa ini remaja banyak mengalami masalah rumit yang kebanyakan bersifat psikologis. Hal ini disebabkan oleh emosionalitas remaja yang kurang bisa dikuasai, sehingga kurang mampu mengadakan konsensus dengan pendapat orang lain yang bertentangan dengan pendapatnya dan mengakibatkan pertentangan sosial. Selain itu, juga disebabkan berkurangnya bantuan dari orangtua atau orang dewasa lain dalam memecahkan masalah yang dihadapinya. Pada masa kanak-kanak, dia selalu dibantu oleh orangtua dan gurunya, dan pada saat ini dia menganggap dirinya lebih mampu dan menganggap orangtuanya dan gurunya terlalu tua untuk dapat

mengerti dan memahami perasaan, emosi, sikap, kemampuan berfikir dan status mereka.

Masalah-masalah yang dihadapi remaja menurut Soesilowindradini tersebut antara lain:

- a) Masalah berhubungan dengan keadaan jasmani
- b) Masalah yang berhubungan dengan kebebasannya
- c) Masalah-masalah yang berhubungan dengan nilai-nilai
- d) Masalah yang berhubungan dengan peranan pria dan wanita
- e) Masalah yang berhubungan dengan anggota dari lawan jenis
- f) Masalah yang berhubungan dengan hubungan dalam bermasyarakat
- g) Masalah yang berhubungan dengan jabatan
- h) Masalah yang berhubungan dengan kemampuan
- e. Masa remaja sebagai periode yang penuh gejolak

Banyak sekali perilaku remaja yang sangat berani, impulsif tanpa melihat resikonya, hal ini disebabkan rasa ingin tahu dan ingin mencoba dari remaja tersebut sangat besar.

- f. Masa remaja sebagai periode yang tidak realistis

Para remaja pada saat ini kadang kala pola berfikir mereka tidak realistis, mereka cenderung banyak memandang kehidupan secara berlebih tanpa memikirkan realitas yang sebenarnya.

- g. Masa remaja sebagai masa mencari identitas.

Untuk mencari jati diri mereka sebenarnya kadang-kadang remaja berperilaku yang negatif dan mengganggu kepentingan umum. Ini mereka lakukan untuk menarik perhatian orang dewasa atau masyarakat lingkungan sekitar mereka.

Dengan demikian dapat diambil kesimpulan bahwasanya ciri-ciri remaja antara lain terjadi perubahan fisik, psikis maupun sosialnya. Selain itu remaja juga dianggap sebagai periode penuh gejolak dan rawan dengan berbagai masalah. Hal ini dikarenakan pada masa ini para remaja berusaha untuk mencari jati diri dan pengakuan dari masyarakat.

3. Tugas-Tugas Perkembangan Remaja

Sebagai seorang remaja yang dalam pertumbuhan dan perkembangan untuk menjadi dewasa, remaja memiliki tugas-tugas yang harus dilakukannya demi mencapai kemampuan bersikap dan berperilaku secara dewasa. Tugas-tugas perkembangan masa remaja menurut Mappiare (dalam M.Ali dan M.Asrori, 2009:99), adalah:

- a. Menerima keadaan fisiknya dan menerima peranannya sebagai pria dan wanita.
- b. Menjalin hubungan-hubungan baru dengan teman-teman sebaya baik sesama jenis maupun lain jenis kelamin.
- c. Memperoleh kebebasan secara emosional dari orang tuanya dan orang-orang dewasa lainnya.
- d. Memperoleh kepastian dalam hal kebebasan pengaturan ekonomis.
- e. Memilih dan mempersiapkan diri ke arah suatu pekerjaan atau jabatan
- f. Menginginkan dan dapat berperilaku yang diperbolehkan oleh masyarakat.
- g. Mengembangkan keterampilan-keterampilan dan konsep-konsep intelektual yang diperlukan dalam hidup sebagai warga negara yang terpuji.
- h. Mempersiapkan diri untuk pernikahan dan hidup berkeluarga
- i. Menyusun nilai-nilai kata hati yang sesuai dengan gambaran dunia yang diperoleh dari ilmu pengetahuan yang memadai.

Tugas perkembangan masa remaja difokuskan pada upaya meningkatkan sikap dan perilaku kekanak-kanakan serta berusaha untuk mencapai kemampuan bersikap dan berperilaku secara dewasa. Adapun tugas-tugas perkembangan remaja menurut Hurlock (dalam M.Ali dan M.Asrori, 2009:89) adalah :

- a. Mampu menerima keadaan fisiknya.
- b. Mampu menerima dan memahami peran seks usia dewasa.
- c. Mampu membina hubungan baik dengan anggota kelompok yang berlainan jenis.
- d. Mencapai kemandirian emosional.
- e. Mencapai kemandirian ekonomi.
- f. Mengembangkan konsep dan keterampilan intelektual yang sangat diperlukan untuk melakukan peran sebagai anggota masyarakat.
- g. Memahami dan menginternalisasikan nilai-nilai orang dewasa dan orangtua.
- h. Mengembangkan perilaku tanggung jawab social yang diperlukan untuk memasuki dunia dewasa.
- i. Mempersiapkan diri untuk memasuki perkawinan.
- j. Memahami dan mempersiapkan berbagai tanggung jawab kehidupan keluarga.

Berdasarkan uraian di atas maka dapat disimpulkan bahwa tugas-tugas perkembangan remaja adalah sikap dan perilaku dirinya sendiri dalam menyikapi lingkungan di sekitarnya. Perubahan yang terjadi pada fisik maupun psikologisnya menuntut anak untuk dapat menyesuaikan diri dalam lingkungan dan tantangan hidup yang ada dihadapannya.

D. Hubungan Kecanduan *Game Online* Dengan Keterampilan Sosial Remaja

Seiring dengan perkembangan teknologi saat ini yang semakin pesat, dengan adanya internet banyak memberikan fasilitas hiburan dan kemudahan untuk mengetahui apa saja, namun seperti dua mata sisi uang, bahwa suatu hal pasti ada sisi positif dan negatif. Banyak penelitian yang menemukan adanya akibat negatif dari penggunaan internet, seperti yang dilakukan oleh Moody (Brian, 2005:46) menemukan bahwa penggunaan internet yang tinggi sangat berhubungan dengan kesepian yang tinggi, Young (2000:28) menyatakan bahwa internet bisa mengakibatkan adiksi. Menurut Young(2000:34) bahwa tipe-tipe internet yang dapat membuat adiksi adalah *Cybersexual Addiction* (penggunaan website dewasa untuk melihat situs porno atau *cybersex* secara berlebihan), *Cyber-relationship Addiction* (terlibat secara berlebihan dalam hubungan *online* seperti *chatting* dll), *Net Compulsions* (berjudi, berdagang dan belanja secara *online*), *Information Overload* (adiksi untuk mencari data secara *online* lewat internet), *Computer game Addiction* (berlebihan dalam bermain *game*). Dari sini terlihat bahwa *game online* adalah salah satu bagian dari internet yang sering dikunjungi dan sangat digemari dan bahkan bisa mengakibatkan adiksi.

Game online merupakan suatu bentuk permainan audio visual yang melibatkan banyak pemain didalamnya dimana permainan ini membutuhkan jaringan internet. Permainan *game online* yang begitu mengasyikkan membuat para pemain *game* menjadi lupa waktu, lupa diri dan melupakan hal-hal lainnya yang ada dalam lingkungan (Kompas 14 November 2003). Seseorang yang telah adiksi *game online* akan mengorbankan apa yang dimiliki baik berupa uang, waktu, kesehatan bahkan teman atau keluarga, mereka seperti terhipnotis oleh daya tarik yang kuat dari *game online* sehingga mereka tidak mampu berhenti untuk memainkannya.

Chen dan Chang (2008:39) menyebutkan setidaknya terdapat empat aspek adiksi *game online* yaitu *compulsion, withdrawal, tolerance, interpersonal & health related problem*. Secara garis besar seseorang yang adiksi *game online* akan mempunyai dorongan yang sangat besar dari dalam dirinya untuk terus menerus memainkan *game online*, tidak mampu lepas dari pengaruh *game online*, tidak mampu mengontrol waktu yang digunakan dalam bermain, mempunyai masalah dalam hubungan interpersonal dan juga kesehatan.

Bermain *game online* membuat seorang remaja merasa senang karena mendapat kepuasan psikologis. Kepuasan yang diperoleh dari *game* membuat remaja semakin betah menggandrungi *game online*, ditambah lagi tampilan yang semakin memukau dan sistem suara yang benar-benar seperti nyata membuat remaja akan semakin tertarik menekuni dan menjelajahi dunia *game online*. Kepuasan yang terus dicari remaja secara berlebihan bisa menghadirkan dampak-dampak yang tidak baik dan bisa mengarah pada *addiction* bagi pemainnya.

Adiksi terhadap *game online* adalah ketergantungan secara fisik dan psikologis pada permainan *game online* dan ada perasaan yang tidak menyenangkan jika tidak memainkan *game online*. Permainan *game online* memberikan kesenangan dan kepuasan tersendiri sehingga frekuensi dan durasi dalam bermain *game online* akan terus meningkat dari waktu ke waktu.

Allah SWT telah mengingatkan manusia apabila manusia melupakan Allah dan mementingkan hal lain selain beribadah kepada Allah, dalam hal ini adiksi *game online* termasuk didalamnya. Islam menganjurkan untuk menjauhi perkara perkara yang dapat menyebabkan adiksi . Sebagaimana sabda Rasulullah S.A.W :

وَلَا تَكُونُوا كَالَّذِينَ نَسُوا اللَّهَ فَأَنْسَاهُمْ أَنْفُسَهُمْ أُولَٰئِكَ هُمُ الْفَاسِقُونَ ﴿١٩﴾

Artinya:

Dan janganlah kamu seperti orang-orang yang lupa kepada Allah, lalu Allah menjadikan mereka lupa kepada mereka sendiri. mereka Itulah orang-orang yang fasik (QS Al-Hasyr ayat 19).

Banyak adiksi *game online* yang menomor satukan *game* daripada hal-hal yang lebih penting seperti beribadah, sehingga para adiksi *game online* berada jauh dari sisi Allah. Bagi remaja yang berlebihan bermain *game online* dapat menghabiskan sebagian besar waktunya hanya untuk bermain *game* dan tidak menghiraukan aktivitas lain yang penting baginya, seperti makan, minum belajar, bahkan waktu untuk bersosialisasi dengan teman maupun keluarga akan sangat berkurang.

Remaja dengan rentang usia antara 12 sampai 21 tahun merupakan masa di mana individu mengeksplorasi keterampilan-keterampilan yang ada pada dirinya. Keterampilan sosial merupakan kemampuan individu untuk berkomunikasi efektif dengan orang lain baik secara verbal maupun nonverbal sesuai dengan situasi dan kondisi yang ada pada saat itu, serta dapat menjalin hubungan yang baik (bersosialisasi) dengan orang lain, dimana keterampilan ini merupakan perilaku yang dipelajari. Remaja dengan keterampilan sosial akan mampu mengungkapkan perasaan baik positif maupun negatif dalam hubungan interpersonal, tanpa harus melukai orang lain ataupun kehilangan pengakuan sosial

Dalam rentang usia remaja ini diharapkan lebih banyak bersosialisasi dengan lingkungan keluarga, sekolah, maupun masyarakat guna meningkatkan kemampuan keterampilan sosial dalam dirinya. Tetapi jika hal tersebut terabaikan, maka remaja akan memiliki ketidakmampuan dalam berkomunikasi efektif dengan orang lain baik

secara verbal maupun nonverbal sesuai dengan situasi dan kondisi yang ada pada saat itu, serta dapat menjalin hubungan yang baik (bersosialisasi) dengan orang lain akan mengakibatkan individu merasa tidak puas pada diri sendiri dan mempunyai sikap-sikap menolak diri. Remaja yang mengalami perasaan ini akan merasa dirinya dikucilkan oleh orang lain. Akibatnya remaja tidak mengalami saat-saat yang menggembirakan seperti yang dinikmati oleh teman-teman sebayanya.

Keterampilan sosial yang dimiliki seseorang sangat digunakan dalam membedakan perilaku positif atau negatif, dan tidak akan melakukan perilaku yang nantinya akan mendapat hukuman ataupun yang tidak disukai oleh lingkungan. Keterampilan sosial bukanlah kemampuan yang dibawa sejak individu lahir tetapi diperoleh melalui proses belajar, baik belajar dari orang tua sebagai figur paling dekat dengan anak maupun belajar dengan teman sebaya dan lingkungan masyarakat. Karena keterampilan sosial baik secara langsung maupun tidak membantu remaja untuk dapat menyesuaikan diri dengan standar harapan masyarakat dalam norma-norma yang berlaku di sekelilingnya.

Berinteraksi dan berhubungan dengan sesama manusia adalah kebutuhan yang sangat penting bagi kehidupan manusia. Selain secara kodrati manusia adalah makhluk sosial, yang memerlukan hubungan dengan sesamanya untuk dapat hidup dan berkembang secara normal. Manusia juga perlu berinteraksi dengan sesamanya untuk dapat memenuhi segala kebutuhan dalam hidupnya, baik kebutuhan fisiologis, seperti kebutuhan akan makan dan minum, kebutuhan tempat tinggal, dan lain-lain, maupun kebutuhan psikologis, semisal kebutuhan akan cinta dan kasih sayang, kebutuhan akan rasa aman, kebutuhan aktualisasi diri dan sebagainya yang hanya akan dapat dipenuhi jika seseorang bersedia bekerjasama dengan sesamanya. Salah satu ciri orang yang dapat

menyesuaikan diri dengan lingkungan sosialnya adalah ia mampu mengikuti aturan-aturan dalam lingkungan sosial atau lingkungan masyarakat.

Seperti halnya remaja yang telah adiksi pada permainan *game online*, akan mengakibatkan individu kurang belajar dalam berkomunikasi baik verbal ataupun non verbal dengan lingkungan sekitar karena mereka lebih banyak menghabiskan waktu dengan bermain *game online* saja. Jika hal tersebut terus dibiarkan berlarut-larut, maka perkembangan keterampilan sosial pada remaja tidak akan berkembang dengan baik. Dalam lingkungan keluarga, individu kurang dapat menjalin hubungan dengan seluruh anggota keluarga, sehingga akan menimbulkan kurangnya rasa tanggung jawab terhadap keluarga, kurang bisa menerima norma-norma dalam keluarga dan kurang bisa menerima otoritas orang tua.

Berdasarkan penjelasan yang telah dipaparkan diatas maka dapat disimpulkan bahwa adiksi game online mempunyai hubungan dengan keterampilan sosial pada remaja *gamers*.

E. Hipotesis

Menurut Winarsunu (2004), hipotesis didefinisikan sebagai satu dugaan sementara yang diajukan seorang peneliti yang berupa pernyataan untuk diajukan kesahihannya.

Hipotesis dalam penelitian ini adalah adanya hubungan kecanduan *game online* dengan keterampilan sosial remaja *gamers* di 4 warnet kec. Klojen kota Malang.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian

Rancangan dalam penelitian ini adalah menggunakan pendekatan kuantitatif. Pendekatan kuantitatif menurut Arikunto (2006:12) adalah penelitian yang banyak menggunakan angka-angka, mulai dari pengumpulan data, penafsiran terhadap data serta penampilan dari hasilnya.

Sedangkan menurut Azwar (2008:61) penelitian dengan pendekatan kuantitatif menekankan analisisnya pada data-data *numerical* (angka) yang diolah dengan metode statistika. Pada dasarnya, pendekatan kuantitatif dilakukan pada penelitian inferensial (dalam rangka pengujian hipotesis). Dengan metode kuantitatif akan diperoleh signifikansi perbedaan kelompok atau signifikasi hubungan antar variabel yang diteliti.

Jenis dari penelitian ini adalah kuantitatif korelasional yang bertujuan untuk mengetahui hubungan antara variabel bebas dengan variabel terikat. Penelitian korelasional merupakan penelitian yang dimaksudkan untuk mengetahui ada tidaknya hubungan antara dua atau beberapa variabel. Dengan teknik korelasi, penelitian dapat mengetahui hubungan variasi dalam sebuah variabel dengan variasi yang lain, besarnya atau tingginya hubungan tersebut dinyatakan dalam bentuk koefisien korelasi.

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian korelasional karena bertujuan untuk melihat hubungan kecanduan *game online* dengan keterampilan sosial remaja gamers di 4 Warnet Kec. Klojen kota Malang.

B. Identifikasi Variabel Penelitian

Variabel pada penelitian ini terdiri dari variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen (terikat). Variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas (Sukandarrumidi, 2004:39). Variabel dalam penelitian ini adalah:

Variabel bebas X : Kecanduan *Game Online*

Variabel terikat Y : Keterampilan Sosial Remaja Di 4 Warnet Kec.
Klojen Kota Malang

C. Definisi Operasional

Definisi operasional menurut Suryabrata (2005:29) adalah definisi yang atau sifat-sifat hal yang didefinisikan dan dapat diamati. Sedangkan menurut Azwar mengemukakan bahwa definisi operasional adalah suatu definisi mengenai variabel yang dirumuskan berdasarkan karakteristik-karakteristik variabel tersebut yang dapat diamati. Berikut ini definisi operasional kecanduan *game online* dan keterampilan sosial :

1. **Keterampilan sosial** adalah perilaku spesifik, inisiatif, kemampuan yang dimiliki seseorang untuk mampu berinteraksi dengan orang lain yang menunjukkan perilaku positif sesuai dengan konteks sosial dan menjauhi perilaku yang tidak disukai oleh lingkungan dan mengarahkan pada hasil sosial yang diharapkan sebagai bentuk perilaku seseorang serta bersifat dipelajari bukan bawaan lahir.

2. **Kecanduan *game online*** adalah suatu keadaan di mana seseorang terikat pada kebiasaan yang sangat kuat dan tidak mampu untuk menarik atau menjauhkan diri dari hal-hal yang berkenaan dengan *game online* dari waktu ke waktu yang dilakukan secara terus menerus tanpa ada rasa puas dan akan terjadi peningkatan frekuensi, durasi,

atau jumlah dalam melakukan hal tersebut, tanpa memperdulikan konsekuensi-konsekuensi negatif yang ada pada dirinya seperti persoalan-persoalan yang berkaitan dengan interaksi dengan orang lain dan juga masalah kesehatan selain itu juga mempengaruhi *mood modification or escape* dimana menjadikan *game online* sebagai cara melarikan diri dari berbagai masalah atau perasaan yang kurang menyenangkan seperti bersalah, cemas, depresi, dan sedih.

D. Populasi

Populasi merupakan keseluruhan dari subyek penelitian (Arikunto, 2006:41). Populasi adalah kumpulan pengukuran atau data pengamatan yang dilakukan terhadap orang, benda atau tempat. Populasi juga didefinisikan sebagai sekelompok subyek yang hendak dikenai generalisasi hasil penelitian. Sekelompok subyek ini harus memiliki ciri-ciri atau karakteristik bersama yang membedakannya dari kelompok subyek lainnya (Masyhuri dan Zainudin, 2008:212).

Populasi dalam penelitian ini adalah remaja *gamers* yang berusia antara 12-21 tahun yang bermain *game online* di kec. Klojen kota Malang yang tersebar di 4 *game center* atau warnet yaitu warnet Reidisa, warnet Osithok, warnet Surya Megah, dan warnet Vortex.

Tabel 3.1

Distribusi Subyek Penelitian di 4 warnet Kec.Klojen

No.	Kecamatan	Jumlah
1	Warnet Reidisa	77
2	Warnet Osithok	73
3	Warnet Surya Megah	86
4	Warnet Vortex.	64
Total		300

Data diambil dari hasil survey peneliti

E. Sampel dan Distribusi Subyek Penelitian

1) Sampel

Sampel adalah bagian dari populasi yang akan diteliti secara mendalam. Sampel diambil apabila kita merasa tidak mampu meneliti seluruh populasi. Syarat utama dari sampel adalah harus mewakili seluruh populasi. Oleh karena itu, semua ciri-ciri populasi harus diwakili dalam sampel. Teknik sampling yaitu teknik yang digunakan untuk mengambil sampel agar terjamin representasinya terhadap populasi (Kasiram, 2008:223).

Menurut Arikunto (2006:139), Sampel adalah wakil dari populasi. Apabila subyeknya kurang dari 100, lebih baik diambil semua menjadi sampel sehingga penelitiannya merupakan penelitian populasi. Akan tetapi jika jumlah subyeknya besar dapat diambil antara 10-15% atau 20-25% atau lebih, tergantung dari:

1. Kemampuan peneliti dilihat dari waktu, tenaga dan dana
2. Sempit luasnya wilayah pengamatan dari setiap subyek, karena hal ini menyangkut banyak sedikitnya data
3. Besar kecilnya resiko yang ditanggung oleh peneliti.

Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *purposive sampling*, yaitu pengambilan sampel berdasarkan ciri-ciri atau sifat-sifat tertentu yang dipandang mempunyai sangkut paut yang erat dengan ciri-ciri dan sifat-sifat populasi (Kasiram, 2008:223). Dimana sampel yang diambil memiliki kriteria-kriteria spesifik, yaitu:

1. Remaja berusia 12- 22 tahun
2. Bermain *game online* dengan durasi lebih dari 5 jam
3. Bermain *game online* di warnet atau *game center* yang berada di Kec. Klojen kota Malang.

Dalam hal ini kondisi populasinya yang homogen yaitu remaja *gamers* di Malang, maka besar kecilnya sampel tidak menjadi masalah. Maka peneliti memutuskan untuk mengambil sampel sebanyak 20% dari populasi yaitu 60 orang, karena dirasa sudah cukup mewakili populasi remaja *gamers* di 4 *game centre* di kec. Klojen kota Malang.

2) Distribusi subyek penelitian

1. Jenis Kelamin

Subyek penelitian sebagian besar adalah laki-laki yaitu sebanyak 49 orang (81,7 %) dan perempuan 11 orang (18,3 %).

Tabel 3.2
Distribusi Subyek Penelitian Jenis Kelamin

Jenis kelamin	Frekuensi	Persentase
Laki-laki	49	81,7 %
Perempuan	11	18,3 %
Total	60	100 %

Data diambil dari hasil angket penelitian

2. Usia

Usia dari tabel 4.2 dapat diketahui bahwa sebagian besar subyek penelitian adalah remaja usia 15-18 tahun (masa remaja madya) sebanyak 27 orang (45 %).

Tabel 3.3
Usia

Usia	Frekuensi	Persentase
12-15 tahun	15	25 %
15-18 tahun	27	45 %
18-21 tahun	18	30 %
Total	60	100 %

Data diambil dari hasil angket penelitian

3. Pendidikan

Dari tabel 3.3 dapat dilihat jumlah subyek penelitian terbesar adalah remaja yang sedang menempuh pendidikan SMA (Sekolah Menengah Atas) yaitu sejumlah 32 orang (53,3 %).

Tabel 3.4 Pendidikan

Pendidikan	Frekuensi	Persentase
SMP	13	21,7 %
SMA	32	53,3 %
Perguruan Tinggi	15	25 %
Total	60	100 %

Data diambil dari hasil angket penelitian

4. Jenis game yang di mainkan

Dari tabel 4.4 terlihat bahwa jenis game MMORPG (Massively Multiplayer Online Role-playing games) paling banyak diminati oleh partisipan dengan presentase 56,7 %, sedangkan jenis game yang dimainkan terbanyak kedua dan ketiga adalah MMORTS (Massively Multiplayer Online Real-time strategy games) dan MMOFPS (Massively Multiplayer Online First-person shooter games).

Tabel 3.5 Jenis game yang di mainkan

Jenis <i>Game</i> yang dimainkan	Frekuensi	Persentase
MMORPG	34	56,7 %
MMORTS	13	21,7 %
MMOFPS	8	13,3 %
Lain-lain	5	8,3 %
Total	60	100 %

Data diambil dari hasil angket penelitian

5. Lama bermain game online

Dari tabel 3.5 tampak bahwa 28 orang (46,7%) partisipan bermain *game online* sejak 6 bulan – 1 tahun belakangan merupakan frekuensi tertinggi dalam penelitian ini. Sebaran jumlah partisipan dengan tingkat kecanduan merata di setiap bagian. Dari data diatas dapat disimpulkan bahwa subyek penelitian sebagian tergolong baru (1 bulan – 1 tahun) bermain *game online*

Tabel 3.6 Lama bermain *game online*

Lama bermain <i>game online</i>	Frekuensi	Persentase
1 – 6 bulan	11	18,3 %
6 bulan – 1 tahun	28	46,7 %
1 tahun – 2 tahun	13	21,7 %
➤ 2 tahun	8	13,3 %
Total	60	100 %

F. Metode Pengumpulan Data

Menurut Arikunto (2006:100) metode pengumpulan data adalah cara-cara yang dapat digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data. “Cara” menunjuk pada sesuatu yang abstrak, tidak dapat diwujudkan dalam benda yang kasat mata, tetapi hanya dapat dipertontonkan penggunaannya. Adapun metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

1) Metode observasi

Metode observasi atau metode pengamatan menurut Arikunto (2006:151) adalah kegiatan pemusatan perhatian terhadap suatu obyek dengan menggunakan seluruh alat indera. Jadi, mengobservasi dapat dilakukan melalui penglihatan, pendengaran, peraba, dan pengecap. Tujuan dari observasi adalah untuk mendapatkan

data tentang suatu masalah sehingga diperoleh pemahaman atau sebagai alat untuk pembuktian terhadap informasi atau keterangan yang diperoleh sebelumnya.

Observasi sangat mendukung dalam penelitian ini terutama sebagai tambahan bagi peneliti untuk menganalisa data yang telah diperoleh melalui angket. Observasi ini dilakukan apabila belum banyak keterangan dimiliki tentang masalah yang diselidiki, observasi ini diperlukan untuk menjajaginya dan dari hasil observasi dapat diperoleh gambaran yang lebih jelas tentang permasalahan yang ada dengan cara observasi sistematis atau dengan menggunakan instrumen pengamatan. Observasi dilakukan terhadap remaja yang bermain *game online* di warnet yang berkaitan dengan keterampilan sosial remaja *gamers* di kec. Klojen kot Malang.

2) Skala

Skala psikologi merupakan salah satu alat pengukuran psikologis di mana aspek kajiannya bersifat efektif (Azwar, 2006:3). Skala merupakan sejumlah pertanyaan atau pernyataan tertulis yang digunakan untuk mengungkap suatu konstruk atau konsep psikologis yang menggambarkan aspek kepribadian individu (Azwar, 2006:6).

Skala yang akan dibuat peneliti sebelum digunakan dalam penelitian terlebih dahulu dilakukan uji coba untuk mengetahui validitas dan reliabilitasnya. Selanjutnya suatu alat ukur dianggap baik ketika memenuhi persyaratan validitas dan reliabilitas akan menghasilkan informasi yang dapat dipertanggung jawabkan sehingga kesimpulan yang diambil nantinya tidak keliru atau tidak jauh beda dengan keadaan sebenarnya.

Skala psikologis yang digunakan dalam penelitian ini adalah skala tingkat kecanduan *game online* dan keterampilan sosial remaja yang disusun berdasarkan indikator perilaku masing-masing.

3) Wawancara

Wawancara menurut Rahayu dan Ardani (2004:64) adalah percakapan langsung dan tatap muka (*face to face*) dengan maksud tertentu. Percakapan ini dilakukan oleh kedua belah pihak, yaitu pewawancara (*interviewer*) yang mengajukan pertanyaan dan yang diwawancara (*interviewee*) yang memberikan jawaban atas pertanyaan. Alasan digunakannya wawancara untuk memperkuat data yang sudah diperoleh dan sebagai pelengkap metode pengukuran lain. Wawancara dilakukan kepada beberapa penjaga rental *game online* di Malang dan remaja yang bermain *game online* berjumlah 4 orang. Wawancara dilakukan untuk mengetahui segala informasi yang berkaitan tentang keadaan rental *game online* dan variabel yang akan diteliti yaitu kecanduan *game online* dan keterampilan sosial remaja.

Pada penelitian ini peneliti menggunakan pedoman wawancara tidak terstruktur, yaitu pedoman wawancara yang hanya memuat garis besar yang akan ditanyakan. Subjek interview adalah 2 orang penjaga rental *game online* dan 2 orang yang sedang bermain *game online* di warnet yang berada di kec. Klojen kota Malang.

4) Dokumentasi

Selain metode-metode di atas, peneliti juga menggunakan metode dokumentasi. Peneliti menyelidiki benda-benda tertulis, seperti buku-buku, majalah, dokumen, peraturan-peraturan, notulen rapat, catatan harian, dan lain sebagainya (Arikunto, 2006:158). Sedangkan data yang digali adalah identitas anggota atau responden, pengetahuan tentang jumlah populasi dan keadaan rental *game online*.

G. Instrumen Penelitian

Instrumen adalah alat yang digunakan untuk mengungkap aspek yang ingin diteliti dalam suatu penelitian. Dalam penelitian ini menggunakan skala sikap model *likert* untuk pengukuran keterampilan sosial dan kecanduan *game online*, yang mana skala *likert* digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial. Dalam penelitian, fenomena sosial ini telah ditetapkan secara spesifik oleh peneliti yang selanjutnya disebut variabel penelitian. Dengan skala *likert*, maka variabel yang akan diukur dijabarkan menjadi indikator variabel. Kemudian indikator tersebut dijadikan sebagai titik tolak untuk menyusun item-item instrumen yang dapat berupa pertanyaan atau pernyataan (Sugiyono, 2009:93).

Adapun bentuk skala dalam penelitian ini berupa pernyataan dengan empat alternatif bentuk jawaban yang harus dipilih oleh responden. Alternatif jawaban yang disediakan yaitu Sangat Sering (SS), Sering (S), Kadang-kadang (KK), Tidak Pernah (TP).

Adapun petunjuk pengerjaannya adalah sebagai berikut:

- 1) *Sangat sering*, berarti responden sangat sering yang tercantum dalam item.
- 2) *Sering*, berarti responden sering dengan apa yang tercantum dalam item.
- 3) *Kadang-kadang*, berarti responden kadang-kadang dengan apa yang tercantum dalam item.
- 4) *Tidak Pernah*, berarti responden tidak pernah dengan apa yang tercantum dalam item.

Dalam skala ini terdiri atas pernyataan yang bersifat *favourable*. Pernyataan *favourable* adalah pernyataan yang berisi tentang hal-hal yang bersifat positif mengenai

objek sikap, yaitu kalimat yang sifatnya mendukung atau memihak pada objek sikap. (Azwar, 2005:53). Sistem penilaian pada kedua aitem itu dibedakan sebagai berikut

Tabel 3.7
Skala Linkert modifikasi

Jawaban	Skor <i>favourable</i>
Sangat sering	4
Sering	3
Kadang-kadang	2
Tidak pernah	1

Secara terperinci *blue print* instrument penelitian ini dapat dijabarkan dalam tabel berikut:

1. Skala keterampilan sosial

Pengukuran keterampilan sosial menggunakan angket berindikator hubungan baik dengan teman sebaya (*Peer relations*), manajemen diri (*Self-management*), kemampuan akademis (*Academic*), kepatuhan (*Compliance*) serta perilaku asertif (*Assertion*) yang dikemukakan oleh Caldarella & Merrell (1997:55). Berikut adalah perincian sebaran item skala keterampilan sosial

Tabel 3.8
Blue print sebaran aitem skala keterampilan sosial

No	Indikator	Deskriptor	No Aitem	Jumlah
1.	Mempunyai hubungan baik dengan teman sebaya (<i>Peer relations</i>),	memuji atau menasehati orang lain	4, 9, 26, 28	4
		menawarkan bantuan kepada orang lain,	17, 23, 31, 41	4
		mengajak bermain atau mau berinteraksi dengan teman sebaya.	6, 13, 24, 50	4
2.	Manajemen diri (<i>Self-management</i>),	mampu untuk mengontrol emosinya dan berkompromi	7, 20, 35, 47	4
		mengikuti peraturan dan batasan-batasan yang ada	3, 8, 27, 32	4
		menerima kritikan dengan baik.	18, 33, 45, 42	4
3	Kemampuan akademis (<i>Academic</i>),	perilaku yang mandiri dan produktif, seperti pemenuhan tugas secara mandiri	16, 30, 44, 49	4
		menyelesaikan tugas individual	36, 43, 48	3
		mengikuti arahan guru dengan baik.	11, 34, 38, 46	4
4	Kepatuhan (<i>Compliance</i>)	mengikuti peraturan dan harapan, menggunakan waktu dengan baik, dan saling berbagi.	12, 19, 22, 25	4

5	Perilaku assertif (<i>Assertion</i>)	terbuka kepada orang lain, memiliki keterampilan dalam percakapan	2, 10, 14, 37	4
		dan berani mengajak orang lain berinteraksi dalam segala situasi.	5, 15, 29, 40	4
		berani mengakui kesalahan	1, 21, 39	3
	Jumlah			50

2. Skala kecanduan *game online*

Pengukuran kecanduan *game online* menggunakan angket berindikator *withdrawal, compulsion, mood modification or escape, interpersonal & health problem, tolerance* seperti halnya aspek dari kecanduan *game online* yang dikemukakan oleh Chen dan Chang (2008:46). Berikut adalah perincian sebaran item skala kecanduan *game online*:

Tabel 3.9
Blue print sebaran aitem skala kecanduan *game online*

No	Aspek	Indikator	No Aitem	Jumlah
1.	<i>Withdrawal</i> (penarikan diri)	Tidak bisa lepas dari bermain <i>game online</i>	1, 7, 15, 25, 30	5
2.	<i>Compulsion</i> (kompulsif)	Dorongan untuk melakukan secara terus menerus	2, 4, 10, 16, 21	5
3.	<i>Mood modification or escape</i>	Melarikan diri dari berbagai masalah atau perasaan yang kurang menyenangkan.	3, 8, 11, 17, 29	5

4	<i>Interpersonal health-related problems</i>	and	Interaksi dengan orang lain	5, 9, 13, 18, 22	5
			Masalah yang berhubungan dengan kesehatan	14, 19, 23, 26, 28	5
5	<i>Tolerance</i>		Toleransi terhadap bermain <i>game</i> online	6, 12, 20, 24, 27	5
Jumlah					30

H. Validitas dan Reliabilitas

1. Uji Validitas

Validitas berasal dari kata *validity* yang mempunyai arti sejauh mana kecermatan suatu alat ukur dalam melakukan fungsi ukurnya. Suatu tes atau instrument pengukuran dapat mempunyai validitas yang tinggi apabila alat tersebut menjalankan fungsi ukurnya, atau memberikan hasil ukur, sesuai dengan maksud dilakukannya pengukuran tersebut. Tes yang menghasilkan data yang tidak relevan dengan tujuan pengukuran dikatakan sebagai tes yang memiliki validitas rendah (Azwar, 2007:173).

Terdapat tiga tipe validitas, yaitu validitas isi, validitas konstruk dan validitas kriteria. Validitas isi merupakan validitas yang diestimasi lewat pengujian terhadap isi skala dengan analisis rasional atau lewat *professional judgement*. Pertanyaan yang dicari jawabannya dalam validasi ini adalah sejauh mana aitem-aitem dalam tes mencakup keseluruhan kawasan yang hendak diukur atau sejauh mana isi skala mencerminkan ciri atribut yang hendak diukur. Validitas konstruk adalah tipe validitas yang menunjukkan sejauh mana tes mengungkapkan suatu konstruk teoritik

yang hendak diukur. Sedangkan validitas kriteria adalah validitas berdasarkan kriteria tertentu yang dapat dijadikan dasar pengujian dari hasil sebuah alat ukur (Azwar, 2007:76).

Adapun dalam penelitian ini, peneliti menggunakan validitas isi, dengan cara menggunakan kisi-kisi instrument atau *blue print* skala. Dalam penyusunan instrumen ditentukan indikator-indikator sebagai tolak ukur dan nomor butir (aitem) pernyataan. Adapun untuk mengukur validitas skala yakni menggunakan teknik korelasi *Product Momen dari Pearson*, dengan rumus sebagai berikut :

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N \sum X^2 - (\sum X)^2\} \{N \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Keterangan :

r_{xy} = koefisien korelasi

N = Jumlah responden

X = variabel yang pertama

Y = Variabel yang kedua

Perhitungan validitas dihitung dengan menggunakan bantuan komputer versi SPSS (*Statistical Product And Service Solution*) 16.0 for Windows. Pada umumnya untuk penelitian-penelitian di bidang ilmu pendidikan digunakan taraf signifikansi 0,05 atau 0,01. Apakah suatu koefisien validitas dianggap memuaskan atau tidak, pengembaliannya dikembalikan kepada pihak pemakai skala atau kepada mereka yang berkepentingan dalam penggunaan hasil ukur skala yang bersangkutan (Azwar, 2007:179).

2. Uji Reliabilitas

Reliabilitas mengacu pada konsistensi atau kepercayaan hasil ukur yang mengandung makna kecermatan pengukuran (Azwar, 2008:180).

Sedangkan reliabel menurut Arikunto (2006:165) adalah dapat dipercaya, dan dapat diandalkan. Reliabilitas menunjuk pada satu pengertian bahwa suatu instrument cukup dapat dipercaya untuk dapat digunakan sebagai alat ukur data karena instrumen tersebut sudah baik.

Reliabilitas dinyatakan dengan koefisien reliabilitas yang angkanya berada dalam rentang 0 hingga 1,00. Semakin tinggi koefisien reliabilitas mendekati 1,00 maka semakin tinggi reliabilitas. Sebaliknya koefisien yang semakin rendah mendekati angka 0 berarti semakin rendah reliabilitasnya (Azwar, 2007). Uji reliabilitas pada penelitian ini dengan menggunakan rumus *Alpha Chronbach*. Adapun rumusnya sebagai berikut:

$$r_{11} = \left[\frac{k}{k-1} \right] \left[1 - \frac{\sum \sigma_b^2}{\sigma_t^2} \right]$$

Keterangan:

r_{11} = Reliabilitas instrumen

k = Banyaknya butir pertanyaan

σx_b^2 = Jumlah varians butir pertanyaan

σy^2 = Varians total

Perhitungan reliabilitas dihitung dengan menggunakan batuan komputer versi SPSS (*Statistical Product And Service Solution*) 16.0 for Windows.

I. Metode Analisis Data

Kegiatan analisis data adalah untuk mereduksi data menjadi perwujudan yang dapat dipahami dan ditafsirkan dengan cara tertentu sehingga masalah penelitian yang ada dapat ditelaah dan diuji (Kerlinger, 2001:182). Analisis data adalah sebagai bagian dari proses pengujian data yang hasilnya digunakan sebagai bukti yang memadai untuk menarik kesimpulan penelitian. Untuk mengetahui apakah adanya hubungan antara kecanduan game online dengan keterampilan sosial remaja gamers di kec. Klojen kota Malang, analisa data secara keseluruhan diolah dengan menggunakan alat bantu komputer program *Statistical Program for Social Science* (SPSS) versi 16 untuk program windows. Data mentah yang telah diperoleh kemudian dianalisis dengan beberapa tahapan, yaitu :

1. Menghitung mean hipotetik (μ), dengan rumus :

$$\mu = \frac{1}{2} (I_{max} + I_{min}) \sum k$$

keterangan :

μ : Rerata hipotetik

I_{max} : Skor maksimal item

I_{min} : Skor minimal item

$\sum k$: Jumlah aitem

2. Menghitung deviasi standar hipotetik (σ), dengan rumus :

Mencari Standart deviasi adalah dengan cara membagi mean hipotetik dengan 6.

3. Menentukan Kategorisasi

Kategorisasi bertujuan untuk menempatkan individu ke dalam kelompok yang terpisah secara berjenjang menurut suatu kontinum berdasarkan atribut yang diukur. Kategorisasi ini dengan menggunakan rumus seperti di bawah ini :

Tabel 4.0 Kriteria Jenjang

Rumus	Kategori
$X \geq (\text{Mean} + 1\text{SD})$	Tinggi
$(\text{Mean} - 1\text{SD}) \geq X < (\text{Mean} + 1\text{SD})$	Sedang
$X < (\text{Mean} - 1\text{SD})$	Rendah

4. Analisis Prosentase

Rumus prosentase digunakan untuk menghitung jumlah prosentase subjek yang termasuk dalam kategori tinggi, sedang, dan rendah pada variabel kecanduan *game online* dan keterampilan sosial pada subyek penelitian. Rumusnya adalah sebagai berikut :

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Prosentase

f = Frekuensi

N = Jumlah subjek

5. Analisis Korelasi

Sesuai dengan tujuan penelitian untuk mengetahui korelasi antara variabel X (kecanduan *game online*) dengan variabel Y (keterampilan sosial remaja), maka peneliti menggunakan teknik analisis *product moment* (Arikunto) dengan rumus sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N \sum X^2 - (\sum X)^2\} \{N \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Keterangan

R_{xy} : koefisien korelasi X terhadap Y

N : Jumlah subjek

X : Skor kecanduan *game online*

Y : Skor keterampilan sosial remaja

Harga R_{xy} menunjukkan indeks korelasi antara dua variabel yang dikorelasikan, setiap nilai korelasi mengandung dua makna, yaitu ada tidaknya korelasi dan besarnya korelasi.



BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Lokasi

Gambaran Kecamatan Klojen

Malang adalah sebuah kota di Provinsi Jawa Timur, Indonesia. Kota ini berada di dataran tinggi yang cukup sejuk, terletak 90 km sebelah selatan Kota Surabaya, dan wilayahnya dikelilingi oleh Kabupaten Malang. Malang merupakan kota terbesar kedua di Jawa Timur, dan dikenal dengan julukan kota pelajar.

Klojen adalah sebuah kecamatan di Kota Malang, Provinsi Jawa Timur, Indonesia. Kecamatan ini di sebelah utara berbatasan dengan kecamatan Lowokwaru dan Blimbing, timur dengan kecamatan Kedungkandang, selatan dengan kecamatan Sukun dan barat dengan kecamatan Sukun dan Lowokwaru. Selain itu daerah ini terletak di 112 26.14 hingga 112 40.42 Bujur Timur dan 077 36.38 hingga 008 01.57 Lintang Selatan. Jumlah penduduk kecamatan klojen mencapai 105.907 jiwa yang tersebar di beberapa kelurahan yaitu kelurahan Klojen, Rampal Celaket, Oro-Oro Dowo, Samaan, Penanggungan, Gadingasri, Bareng, Kasin, Sukoharjo, Kauman, Kiduldalem (sumber: Dinas Komunikasi Dan Informatika Pemerintah Kota Malang).

B. Uji Validitas Dan Reliabilitas

1. Uji Validitas

Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau keshahihan suatu instrumen. Arikunto menyatakan, suatu instrumen yang valid mempunyai validitas yang tinggi, sebaliknya instrumen yang kurang valid berarti

memiliki validitas rendah (Arikunto 2006:168). Adapun rumus yang digunakan adalah:

$$r_{xy} = \frac{N \sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{\{N \sum x^2 - (\sum x)^2\} \{N \sum y^2 - (\sum y)^2\}}}$$

Keterangan :

r_{xy} : Koefisien korelasi product moment

N : Jumlah subjek

$\sum x$: Jumlah skor item/nilai tiap item

$\sum y$: Jumlah skor total/nilai total item

$\sum xy$: Jumlah hasil antar skor tiap item dengan skor total

$\sum x^2$: Jumlah kuadrat skor item

$\sum y^2$: Jumlah kuadrat skor total

Perhitungan validitas alat ukur dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan bantuan komputer seri program SPSS (*Statistical Product and Service Solution*) 16.0 for windows. Pada penelitian ini skala dikatakan valid apabila memiliki koefisien validitas di atas 3,00.

a. Skala keterampilan sosial

Hasil perhitungan dari uji validitas skala keterampilan sosial didapat hasil bahwa terdapat 15 item yang gugur dari 50 item yang ada, sehingga banyaknya item yang valid adalah 35 item. Item tersebut adalah sebagai berikut :

Tabel 4.1 Aitem Variabel
Keterampilan Sosial Yang Diterima Dan Aitem Yang Gugur

Variabel Keterampilan Sosial			
No.	Aspek	Aitem Diterima	Aitem Gugur
1.	Hubungan baik dengan teman sebaya (<i>Peer relations</i>)	4, 6, 9, 13, 23, 24, 26, 28, 41, 50	17, 31
2.	Manajemen diri (<i>Self-management</i>)	7, 18, 20, 27, 35, 42, 45	3, 8, 32, 33, 47
3	Kemampuan akademis (<i>Academic</i>)	11, 30, 36, 44, 46, 49, 48	16, 43, 34, 38
4	Kepatuhan (<i>Compliance</i>)	12	19, 22, 25
5	Perilaku asertif (<i>Assertion</i>)	2, 5, 10, 14, 15, 21, 29, 37, 39, 40	1
Jumlah		35	15

Dari hasil uji validitas skala keterampilan sosial diatas, diketahui item yang valid berjumlah 35 yaitu item 2, 4, 5, 6, 7, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 18, 20, 21, 23, 24, 26, 27, 28, 29, 30, 35, 36, 37, 39, 40, 41, 42, 43, 44, 45, 46, 48, 49, 50 dan yang tersebar di tiga aspek dalam kecanduan *game online*. Selanjutnya item-item yang lolos dari uji validitas yang dijadikan sebagai instrumen penelitian. Dalam mengambil data penelitian, peneliti membuang 15 item yang gugur dan memakai 35 item yang valid. Peneliti sengaja memakai item yang valid tanpa mengganti item yang gugur karena item-item tersebut dirasa sudah mewakili indikator yang diukur, selain itu juga item yang valid sudah mewakili aspek yang *favorable* dan *unfavorable* tiap aspek.

b. Skala kecanduan *game online*

Hasil perhitungan dari uji validitas skala kecanduan *game online* didapat hasil bahwa terdapat 4 item yang gugur dari 30 item yang ada, sehingga banyaknya item yang valid adalah 26 item. Item tersebut adalah sebagai berikut:

Tabel 4.2 Aitem Variabel Kecanduan *Game Online*
Yang Diterima Dan Aitem Yang Gugur

Variabel Kecanduan <i>game online</i>			
No	Aspek	Aitem diterima	Aitem yang gugur
1.	<i>Withdrawal</i> (penarikan diri)	1, 7, 15, 25, 30	-
2.	<i>Compulsion</i> (kompulsif)	4, 10, 16, 21	2
3.	<i>Mood modifaication or escape</i>	3, 8, 11, 17, 29	
4.	<i>Interpersonal and health-related problems</i>	5, 9, 18, 22, 19, 23, 26, 28	13, 14
5.	<i>Tolerance</i>	6, 12, 20, 24	27
Jumlah		26	4

Dari hasil uji validitas skala kecanduan *game online* diatas, diketahui item yang valid berjumlah 26 yaitu item 1, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10,11, 12, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 28, 29, dan 30 yang tersebar di empat aspek dalam kecanduan *game online*. Selanjutnya item-item yang lolos dari uji validitas yang dijadikan sebagai instrumen penelitian. Dalam mengambil data penelitian, peneliti membuang 4 item yang gugur dan memakai 26 item yang valid. Peneliti sengaja memakai item yang valid tanpa mengganti item yang gugur karena item-item tersebut

dirasa sudah mewakili indikator yang diukur, selain itu juga item yang valid sudah mewakili tiap aspek yang *favorable*.

2. Uji Reliabilitas

Reliabilitas menunjukkan pada suatu pengertian bahwa suatu instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrumen tersebut sudah baik. Dimana instrumen tersebut tidak bersifat tendesius sehingga bisa mengarahkan responden untuk memilih jawaban-jawaban tertentu (Arikunto 2006:168).

Adapun rumus yang digunakan untuk mengukur reliabilitas adalah menggunakan rumus *Alpha*, sebagai berikut.

$$r_{11} = \left[\frac{k}{k-1} \right] \left[1 - \frac{\sum \sigma_b^2}{\sigma_t^2} \right]$$

Dimana:

- r_{11} : Reliabilitas instrument
 k : Banyaknya butir-butir pertanyaan
 $\sum \sigma_b^2$: jumlah varians butir
 σ_t^2 : varians total

Semua penghitungan uji keandalan butir alat ukur dalam penelitian ini dilakukan dengan bantuan *Statistical Product and Service Solutions* (SPSS – 16,0). Triton (dalam Sujianto 2009) menyebutkan jika skala itu dikelompokkan kedalam lima kelas dengan reng yang sama, maka ukuran kemantapan alpha dapat diinterpretasikan sebagai berikut:

- Nilai *alpha Cronbach* 0,00 s.d. 0,20, berarti kurang reliabel.
- Nilai *alpha Cronbach* 0,21 s.d. 0,40, berarti agak reliabel.
- Nilai *alpha Cronbach* 0,42 s.d. 0,60, berarti cukup reliabel.
- Nilai *alpha Cronbach* 0,61 s.d. 0,80, berarti reliabel.
- Nilai *alpha Cronbach* 0,81 s.d. 1,00, berarti sangat reliabel.

Berdasarkan perhitungan menggunakan SPSS 16.0 *for Windows*, maka ditemukan nilai alpha sebagai berikut:

Tabel 4.3 Hasil Uji Reliabilitas

No	Variable	Alpha	Kategori
1.	Keterampilan sosial	0,922	Andal
2.	Kecanduan <i>game online</i>	0,912	Andal

Dari hasil uji keandalan angket didapatkan $\alpha = 0,922$ untuk variabel keterampilan sosial. Sedangkan $\alpha = 0,912$ untuk variabel kecanduan *game online*. yang berarti nilai α hampir mendekati angka 1. Artinya dapat dikatakan bahwa kedua angket tersebut handal. Sehingga skala keterampilan sosial dan kecanduan *game online* tersebut layak untuk dijadikan instrumen penelitian yang dilakukan.

C. Hasil Analisis data

Penelitian ini meliputi 2 variabel, yaitu variabel keterampilan sosial dan kecanduan *game online* pada remaja yang diukur dengan skala. Berikut ini adalah hasil analisis data penelitian :

1. Tingkat Keterampilan sosial remaja di kota Malang

Berdasarkan hasil analisa data angket yang telah dilakukan maka subjek-subjek tersebut dapat digolongkan menjadi tiga kategori, yaitu tinggi, sedang dan rendah. Sedangkan untuk menentukan jarak masing-masing tingkat klasifikasi terlebih dahulu dicari rata-rata skor (mean) dan standart deviasi dari masing-masing variable. Dari perhitungan manual menggunakan rumus untuk mengetahui deskripsi tingkat keterampilan sosial, maka perhitungannya

didasarkan pada skor hipotetik. Hasil selengkapnya dari perhitungan dapat dilihat pada uraian berikut :

1. Menghitung nilai mean (μ) dan deviasi standart (σ) pada skala keterampilan sosial, yang valid 35 aitem.
2. Menghitung mean hipotetik (μ), dengan rumus :

$$\begin{aligned}\mu &= \frac{1}{2} (1_{max} + 1_{min}) \sum k \\ &= \frac{1}{2} (4+1) 35 \\ &= 87,5\end{aligned}$$

3. Menghitung deviasi standar hipotetik (σ), dengan rumus :

$$\begin{aligned}\sigma &= \text{mean} : 6 \\ &= 87,5 : 6 \\ &= 14,9\end{aligned}$$

4. Kategorisasi

$$\begin{aligned}1) & X \geq (\text{mean} + 1 \text{ SD}) \\ & X \geq (87,5 + 14,9) \\ & X \geq 102,4 \text{ (tinggi)} \\ 2) & X < (\text{mean} - 1 \text{ SD}) \\ & X < (87,5 - 14,9) \\ & X < 72,6 \text{ (terendah)} \\ 3) & (\text{mean} - 1 \text{ SD}) < X < (\text{mean} + 1 \text{ SD}) \\ & 72,6 < X < 102,4 \text{ (sedang)}\end{aligned}$$

Tabel 4.4 Kategorisasi norma keterampilan sosial

Rumus	Kategorisasi	Skor skala
$X \geq (M+1SD)$	Tinggi	$102,4 X \geq$
$(M-1 SD) \leq X < (M+1 SD)$	Sedang	$72,6 \leq X < 102,4$
$X < (M-1 SD)$	Rendah	$X < 72,6$

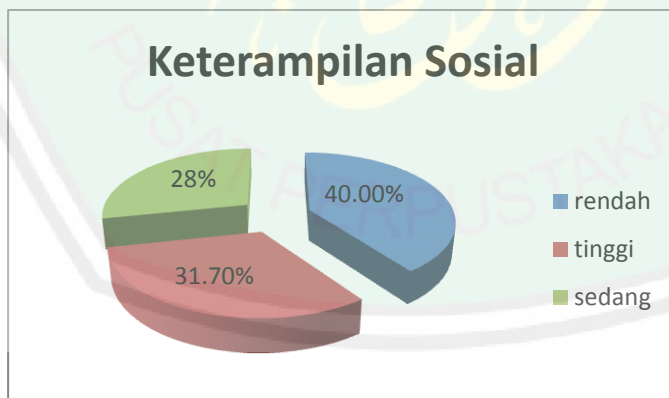
Tabel 4.5 Prosentase tingkat keterampilan sosial

Keterangan Sosial			
Kategori	Interval	Frekuensi	%
Tinggi	$102,4 \leq X$	19	31,7%
Sedang	$72,6 \leq X \leq 102,4$	17	28,3%
Rendah	$X < 72,6$	24	40%
Jumlah		60	100%

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa tingkat keterampilan sosial remaja di kota Malang terbesar terdapat pada kategori rendah, yaitu sebanyak 24 orang (40%). Kemudian sebanyak 19 orang (31,7%) berada pada kategori tinggi, sedangkan untuk kategori sedang sebanyak 17 orang (28,3%).

Adapun untuk mendapatkan gambaran yang lebih jelas mengenai hasil diatas, dapat dilihat dalam diagram gambar 4.1

Gambar 4.1 Diagram Prosentase Keterampilan Sosial



5. Tingkat kecanduan *game online* remaja *gamers* di kec. Klojen kota Malang

Berdasarkan hasil analisa data angket yang telah dilakukan maka subjek-subjek tersebut dapat digolongkan menjadi tiga kategori, yaitu tinggi, sedang dan rendah. Sedangkan untuk menentukan jarak masing-masing tingkat klasifikasi terlebih dahulu dicari rata-rata skor (mean) dan standart deviasi dari masing-

masing variable. Dari perhitungan manual menggunakan rumus untuk mengetahui deskripsi tingkat keterampilan sosial, maka perhitungannya didasarkan pada skor hipotetik. Hasil selengkapnya dari perhitungan dapat dilihat pada uraian berikut :

1. Menghitung nilai mean (μ) dan deviasi standart (σ) pada skala keterampilan sosial, yang valid 26 aitem.

2. Menghitung mean hipotetik (μ), dengan rumus :

$$\begin{aligned}\mu &= \frac{1}{2} (1_{max} + 1_{min}) \sum k \\ &= \frac{1}{2} (4+1) 26 \\ &= 65\end{aligned}$$

3. Menghitung deviasi standar hipotetik (σ), dengan rumus :

$$\begin{aligned}\sigma &= \text{mean} : 6 \\ &= 65 : 6 \\ &= 10,8\end{aligned}$$

4. Kategorisasi

$$1) X \geq (\text{mean} + 1 \text{ SD})$$

$$X \geq (65 + 10,8)$$

$$X \geq 75,8 \text{ (tinggi)}$$

$$2) X < (\text{mean} - 1 \text{ SD})$$

$$X < (65 - 10,8)$$

$$X < 54,2 \text{ (terendah)}$$

$$3) (\text{mean} - 1 \text{ SD}) < X < (\text{mean} + 1 \text{ SD})$$

$$54,2 < X < 75,8 \text{ (sedang)}$$

Tabel 4.6 Kategorisasi norma kecanduan *game online*

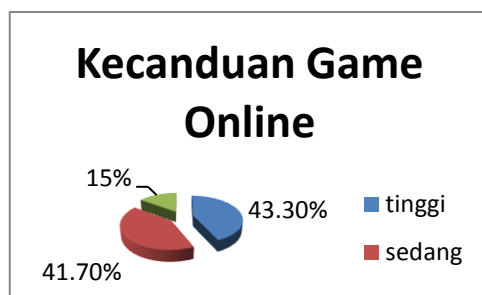
Rumus	Kategorisasi	Skor skala
$X \geq (M+1SD)$	Tinggi	$75,8 X \geq$
$(M-1 SD) \leq X < (M+1 SD)$	Sedang	$54,2 \leq X < 75,8$
$X < (M-1 SD)$	Rendah	$X < 54,2$

Tabel 4.7 Prosentase tingkat kecanduan *game online*

Kategori	Rumus	Frekuensi	Skor skala
Tinggi	$75,8 X \geq$	26	43,3%
Sedang	$54,2 \leq X < 75,8$	25	41,7%
Rendah	$X < 54,2$	9	15%
Jumlah			100%

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa tingkat kecanduan *game online* remaja di kota Malang terbesar terdapat pada kategori tinggi, yaitu sebanyak 26 subyek (43,3%), sedangkan untuk kategori sedang sebanyak 25 subyek (41,7%) dan kategori rendah sebanyak 9 subyek (15%).

Adapun untuk mendapatkan gambaran yang lebih jelas mengenai hasil diatas, dapat dilihat dalam diagram gambar 4.2

Gambar 4.2 Diagram Prosentase Kecanduan *game online*

5. Uji Hipotesis

Uji hipotesis dimaksudkan untuk mengetahui hubungan antara kecanduan *game online* dengan keterampilan sosial remaja di kec.Klojen Malang. Dari hasil pengolahan data dengan bantuan *SPSS 16.00 for Windows* dapat dijelaskan hasil sebagai berikut :

Tabel 4.8 Corelation *kecanduan game online* dengan keterampilan sosial

Correlations

		keterampilan	Kecanduan
Keterampilan	Pearson Correlation	1	-.192(**)
	Sig. (2-tailed)		,001
	N	60	60
Kecanduan	Pearson Correlation	-.192	1
	Sig. (2-tailed)	,001.	
	N	60	60

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

Dari hasil korelasi diatas dapat diketahui bahwa hubungan antara kecanduan *game online* dengan keterampilan sosial adalah sebesar -0,192 dengan nilai $p = 0,001$. Hal ini menunjukkan bahwa hubungan kedua variabel tersebut cukup kuat. Dapat ditarik kesimpulan bahwa ada hubungan negatif yang significant antara kecanduan *game online* dengan keterampilan sosial. Dari uraian tersebut dapat diketahui bahwa hipotesis yang diajukan peneliti diterima. Korelasi negatif (-) menunjukkan bahwa hubungan antara kecanduan *game online* dengan keterampilan sosial tidak searah. Artinya, jika kecanduan *game online* tinggi, maka tingkat keterampilan sosial rendah.

D. Pembahasan

1. Keterampilan Sosial

Dari hasil penelitian dapat diketahui bahwa kemampuan keterampilan sosial yang dimiliki remaja kota Malang berada pada kategori rendah, yaitu sebanyak 24 subjek dengan prosentase sebesar 40%, hal ini berdasarkan pada hasil analisa pada tabel 4.10.

Dari data yang terhimpun dapat dilihat 60 orang *gamers* remaja yang dijadikan sebagai subyek penelitian bahwa 24 orang (40%) diantaranya masuk dalam kategori rendah, hal ini mengidentifikasikan bahwa mereka adalah remaja yang masih belum mampu menunjukkan keberadaan dirinya di lingkungan sosial secara optimal. Dan belum mampu untuk beradaptasi dengan maksimal.

Distribusi remaja yang memiliki tingkat keterampilan sosial pada tingkat tinggi sebanyak 19 subyek (31,7%) dimana hal ini mengindikasikan bahwa mereka adalah remaja yang perilaku sosial yang sesuai dengan nilai standar kelompoknya dan dapat memenuhi harapan kelompoknya, mampu menyesuaikan diri dengan baik terhadap berbagai kelompok, dapat menunjukkan sikap yang menyenangkan terhadap orang lain, terhadap partisipasi sosial dan terhadap perannya dalam kelompok sosial. Serta puas terhadap kontak sosialnya dan terhadap peran yang dimainkan dalam situasi sosial.

Sedangkan sisanya sebanyak 17 subyek (28,3%) memiliki keterampilan sosial sedang, hal ini mengidentifikasikan bahwa remaja yang memiliki tingkat keterampilan sosial rendah ini adalah mereka yang memiliki pola keterampilan sosial dalam taraf normal artinya, kemampuan keterampilan dan bertindak dalam lingkungan masih dipengaruhi oleh faktor dari fisik, psikologis, dan lingkungan keterampilan.

Dari hasil distribusi diatas tersebut menunjukkan bahwa tingkat kemampuan keterampilan sosial remaja berbeda antara satu orang dengan yang lainnya. Perbedaan tingkat keterampilan sosial tersebut ditentukan oleh faktor-faktor yang menentukan kepribadian itu sendiri baik internal maupun eksternal. Faktor internal meliputi kondisi jasmani yang sehat, proses belajar yang baik, pengalaman yang menyenangkan, dan mampu dalam mengatasi konflik agar tercipta keterampilan sosial yang baik dengan lingkungan sekitarnya. Sedangkan faktor eksternal, yaitu pola asuh keluarga, hubungan yang harmonis dalam keluarga sehingga terciptanya suasana yang penuh cinta kasih, kehangatan, keceriaan, serta peran masyarakat, peranan sekolah, budaya dan agama juga menjadi indikasi keterampilan sosial yang baik jika semua berjalan selaras (Sunarto dan Hartono, 2002:76).

Adapun dari hasil studi Davis dan Forstythe (Mu'tadin, 2002:66) juga menjelaskan faktor-faktor yang mempengaruhi keterampilan sosial adalah sebagai berikut : (a) Keluarga yang merupakan tempat pertama dan utama bagi anak dalam mendapatkan pendidikan. Kepuasan psikis yang diperoleh anak dalam keluarga akan sangat menentukan bagaimana remaja akan bereaksi terhadap lingkungan. Anak-anak yang dibesarkan dalam keluarga yang tidak harmonis atau *broken home* dimana anak tidak mendapatkan kepuasan psikis yang cukup maka anak akan sulit mengembangkan keterampilan sosialnya. (b) Lingkungan dalam batasan ini meliputi lingkungan fisik (rumah, perkarangan) dan lingkungan sosial (tetangga), lingkungan juga meliputi lingkungan keluarga (keluarga primer dan sekunder), lingkungan sekolah dan lingkungan masyarakat luas. Dengan pengenalan lingkungan maka sejak dini anak akan sudah mengetahui bahwa dia memiliki lingkungan sosial yang luas, tidak hanya terdiri dari saudara, orang tua, atau kakek dan nenek saja. (c) Kepribadian, secara umum penampilan sering diidentikan

dari kepribadian seseorang, namun sebenarnya tidak. Karena apa yang tampil tidak selalu menggambarkan pribadi yang sebenarnya. Orang tua dalam hal ini berperan untuk memberikan penanaman nilai-nilai untuk menghargai harkat dan martabat orang lain tanpa mendasarkan pada hal-hal fisik seperti materi atau penampilan. (d) Rekreasi merupakan kebutuhan sekunder yang sebaiknya dapat terpenuhi. Dengan rekreasi seseorang akan merasa mendapatkan kesegaran baik fisik maupun psikis, sehingga terlepas dari rasa capai, bosan, monoton serta mendapatkan semangat baru. (e) Pergaulan dengan lawan jenis, untuk mendapatkan peran menurut jenis kelamin, maka anak dan remaja sebaiknya tidak dibatasi pergaulannya hanya dengan teman-teman yang memiliki jenis kelamin yang sama. (f) Pendidikan, pada dasarnya sekolah mengajarkan berbagai keterampilan kepada anak. Salah satu keterampilan tersebut adalah keterampilan-keterampilan sosial yang dikaitkan dengan cara-cara belajar yang efisien dan berbagai teknik belajar sesuai dengan jenis pelajarannya. (g) Persahabatan dan solidaritas kelompok. Pada masa remaja peran kelompok dan teman-teman sangatlah besar. Biasanya remaja lebih mementingkan urusan kelompok dibandingkan urusan dengan keluarganya. Hal tersebut merupakan suatu yang normal sejauh kegiatan yang dilakukan remaja dan kelompoknya bertujuan positif. (h) Lapangan kerja. Keterampilan sosial untuk memilih lapangan kerja sebenarnya telah disiapkan sejak anak masuk sekolah dasar. Melalui berbagai pelajaran disekolah mereka telah mengenal berbagai lapangan pekerjaan yang ada dalam masyarakat.

Berinteraksi dan berhubungan dengan sesama manusia merupakan kebutuhan yang sangat penting bagi kehidupan manusia. Selain secara kodrati manusia adalah makhluk sosial, yang memerlukan hubungan dengan sesamanya untuk dapat hidup dan berkembang secara normal. Remaja sebagai makhluk sosial yang hidup

berkelompok diharapkan dapat berinteraksi dengan orang lain agar dapat dikatakan sebagai remaja yang dapat menyesuaikan diri dengan baik sesuai dengan tahap perkembangan usianya. Oleh karena itu remaja dituntut untuk memiliki kemampuan keterampilan sosial, baik dalam lingkungan keluarga, sekolah, maupun didalam lingkungan masyarakat tempat dia tinggal.

Menurut Johnson dan Johnson (1999:34) banyak manfaat yang diperoleh apabila seseorang memiliki keterampilan sosial antara lain :

g. Perkembangan kepribadian dan identitas

Hasil pertama adalah perkembangan kepribadian dan identitas karena kebanyakan dari identitas masyarakat dibentuk dari hubungannya dengan orang lain. Sebagai hasil berinteraksi dengan orang lain, individu mempunyai pemahaman yang lebih baik tentang diri sendiri. Individu yang rendah dalam keterampilan interpersonalnya dapat mengubah hubungan dengan orang lain dan cenderung untuk mengembangkan pandangan yang tidak akurat dan tidak tepat tentang dirinya.

h. Mengembangkan kemampuan kerja, produktivitas, dan kesuksesan karir.

Keterampilan sosial juga cenderung mengembangkan kemampuan kerja, produktivitas, dan kesuksesan karir, yang merupakan keterampilan umum yang dibutuhkan dalam dunia kerja nyata. Keterampilan yang paling penting, karena dapat digunakan untuk bayaran kerja yang lebih tinggi, mengajak orang lain untuk bekerja sama, memimpin orang lain, mengatasi situasi yang kompleks, dan menolong mengatasi permasalahan orang lain yang berhubungan dengan dunia kerja.

i. Meningkatkan kualitas hidup

Meningkatkan kualitas hidup adalah hasil positif lainnya dari keterampilan sosial karena setiap individu membutuhkan hubungan yang baik, dekat, dan intim dengan individu lainnya.

j. Meningkatkan Kesehatan Fisik

Hubungan yang baik dan saling mendukung akan mempengaruhi kesehatan fisik. Penelitian menunjukkan hubungan yang berkualitas tinggi berhubungan dengan hidup yang panjang dan dapat pulih dengan cepat dari sakit.

k. Meningkatkan Kesehatan Psikologis

Penelitian menunjukkan bahwa kesehatan psikologis yang kuat dipengaruhi oleh hubungan positif dan dukungan dari orang lain. Ketidakmampuan mengembangkan dan mempertahankan hubungan yang positif dengan orang lain dapat mengarah pada kecemasan, depresi, frustrasi dan kesepian. Telah dibuktikan bahwa kemampuan membangun hubungan yang positif dengan orang lain dapat mengurangi distress psikologis, yang menciptakan kebebasan, identitas diri, dan harga diri.

l. Kemampuan Mengatasi Stres

Hasil lain yang tidak kalah pentingnya dari memiliki keterampilan sosial adalah kemampuan mengatasi stres. Hubungan yang saling mendukung telah menunjukkan berkurangnya jumlah penderita stres dan mengurangi kecemasan. Hubungan yang baik dapat membantu individu dalam mengatasi stres dengan memberikan perhatian, informasi, dan umpan balik .

Sedangkan menurut Wilis (2005:64), keterampilan sosial yang baik ialah kemampuan seseorang untuk hidup dan bergaul secara wajar terhadap lingkungan, sehingga remaja merasa puas terhadap diri sendiri dan lingkungan. Keterampilan sosial yang baik akan menjadi salah satu bekal penting karena akan membantu remaja pada saat terjun dalam masyarakat luas.

Dalam islam pun sangat dianjurkan untuk melakukan interaksi sosial. Remaja yang melakukan keterampilan sosial berarti dia telah menjalin hubungan persaudaraan dan persahabatan dengan orang disekitarnya. Allah SWT menyebutkan orang yang berhasil menjalin persaudaraan sebagai Ulul Al-baab (orang yang berakal). Allah SWT menciptakan manusia dengan berbagai perbedaan untuk saling mengenal seperti yang telah disebutkan dalam Al-Qur'an surat Al-Hujaraat:13 yang berbunyi:

يٰۤاَيُّهَا النَّاسُ اِنَّا خَلَقْنٰكُمْ مِنْ ذَكَرٍ وَّاُنْثٰى وَجَعَلْنٰكُمْ شُعُوْبًا وَّقَبَاۡىِٕلَ لِتَعَارَفُوْۤا ۚ اِنَّ اَكْرَمَكُمْ عِنْدَ اللّٰهِ اَتْقٰىكُمْ ۚ اِنَّ اللّٰهَ عَلِيْمٌ حَبِيْرٌ ﴿١٣﴾

Artinya :

Hai manusia, sesungguhnya Kami menciptakan kamu dari seorang laki-laki dan seorang perempuan dan menjadikan kamu berbangsa - bangsa dan bersuku-suku supaya kamu saling kenal-mengenal. Sesungguhnya orang yang paling mulia diantara kamu disisi Allah ialah orang yang paling taqwa diantara kamu. Sesungguhnya Allah Maha mengetahui lagi Maha Mengenal.

Remaja yang dapat menunjukkan sikap yang menyenangkan terhadap orang lain, terhadap partisipasi sosial serta terhadap perannya dalam kelompok maka remaja tersebut akan menyesuaikan diri dengan baik secara sosial. Keterampilan sosial dalam perspektif Islam diartikan sebagai hubungan silaturrahim. Setiap manusia yang beriman diwajibkan bagi mereka menjaga silaturrahim karena Allah

SWT sangat membenci orang-orang yang memutuskan silaturahmi. Silaturahmi mempunyai manfaat dan pengaruh yang sangat positif bagi kondisi kejiwaan seseorang, seperti bersilaturahmi dengan orang lain dapat menghilangkan kejenuhan, kepenatan, kesepian dan dapat mengurangi ketegangan jiwa dan emosi seseorang. Lebih mendalam lagi, silaturahmi juga akan menjadikan seseorang memiliki banyak relasi, banyak sahabat dan kenalan, menemukan teman akrab dan terpercaya, sehingga seseorang akan bertukar pikiran dengannya mengenai berbagai hal yang terjadi pada dirinya.

2. Kecanduan *game online*

Dari hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata *gamers* remaja di kec. Klojen kota Malang memiliki tingkat kecanduan *game online* yang tinggi yaitu berjumlah 26 subjek dengan prosentase sebesar 43,3 %. Hal ini berdasarkan hasil analisis pada tabel 4.11.

Dari data yang terhimpun dapat dilihat orang *gamers* remaja yang dijadikan sebagai subyek penelitian bahwa 43,3% (26 orang) diantaranya masuk dalam kategori tinggi, hal ini berindikasi bahwa adanya ketidakmampuan dalam menarik diri dari dunia *game online*, ketidakmampuan untuk menahan dorongan bermain *game online*, ketidakmampuan mengatur pemakaian waktu untuk bermain *game online* dan ketidakmampuan mengatur hubungan yang baik dengan orang lain serta kurang memperhatikan masalah kesehatan.

Distribusi kecanduan *game online* remaja di Malang untuk kategori sedang berjumlah 25 subyek dengan prosentase sebesar 41,7%. Dimana hal ini mengindikasikan bahwa para remaja *gamers* di Malang cukup mampu untuk menahan dorongan dalam diri untuk secara terus menerus bermain *game online*. Hal tersebut juga mengindikasikan bahwa remaja *gamers* di Malang cukup mampu untuk

menarik diri dari dunia *game online* dan mereka cukup mampu untuk mengatur pemakaian waktu untuk bermain *game online*, selain itu mereka juga cukup mampu untuk mengatur bagaimana hubungan mereka dengan orang lain dan juga perhatian mereka tentang masalah kesehatan diri.

Sedangkan sisanya sejumlah 9 subyek dengan prosentase sebesar 15% berada pada tingkat rendah, hal ini menunjukkan taraf yang baik pada tingkat kecanduan *game online* remaja gamers di Malang. Kategori rendah dalam kecanduan *game online* mengindikasikan bahwa adanya kemampuan yang baik dalam menarik diri dari dunia *game online*, mampu untuk menahan dorongan bermain *game online*, mampu mengatur pemakaian waktu untuk bermain *game online* dan mampu mengatur hubungan yang baik dengan orang lain serta memperhatikan masalah kesehatan.

Dari hasil tersebut menunjukkan bahwa tingkat kecanduan *game online* remaja di Malang bervariasi. Bervariasinya tingkat kecanduan *game online* tersebut karena beberapa aspek yang menjadikan seseorang kecanduan terhadap *game online*.

Aspek seseorang kecanduan akan *game online* sebenarnya hampir sama dengan jenis kecanduan yang lain, akan tetapi kecanduan *game online* dimasukkan kedalam golongan kecanduan psikologis dan bukan kecanduan secara fisik. Chen dan Chang (2008) dalam *Asian Journal of Health and Information Sciences*, menyebutkan bahwa sedikitnya ada empat buah aspek kecanduan *game online*. Keempat aspek tersebut adalah:

- a. *Compulsion* (kompulsif/dorongan untuk melakukan secara terus menerus). Merupakan suatu dorongan atau tekanan kuat yang berasal dari dalam diri sendiri untuk melakukan suatu hal secara terus menerus, dimana dalam hal ini merupakan dorongan dari dalam diri untuk terus-menerus bermain *game online*.

- b. *Withdrawal* (penarikan diri). Merupakan suatu upaya untuk menarik diri atau menjauhkan diri dari suatu hal. Seseorang yang kecanduan *game online* merasa tidak mampu untuk menarik atau menjauhkan diri dari hal-hal yang berkenaan dengan *game online*.
- c. *Tolerance* (toleransi). Toleransi dalam hal ini diartikan sebagai sikap menerima keadaan diri kita ketika melakukan suatu hal. Biasanya toleransi ini berkenaan dengan jumlah waktu yang digunakan atau dihabiskan untuk melakukan sesuatu yang dalam hal ini adalah bermain *game online*.
- d. *Interpersonal and health-related problems* (masalah hubungan interpersonal dan kesehatan). Merupakan persoalan-persoalan yang berkaitan dengan interaksi kita dengan orang lain dan juga masalah kesehatan. Pecandu *game online* cenderung untuk tidak menghiraukan bagaimana hubungan interpersonal yang mereka miliki karena mereka hanya terfokus pada *game online* saja. Begitu pula dengan masalah kesehatan, para pecandu *game online* kurang memperhatikan masalah kesehatan mereka seperti waktu tidur yang kurang, tidak menjaga kebersihan badan dan pola makan yang tidak teratur.

Remaja yang kecanduan *game online* seringkali melupakan hal-hal yang lebih penting yang harus dikerjakan daripada bermain *game online*. Adapun dampak negatif dari bermain *game online* antara lain hanya menghambur-hamburkan waktu dan uang secara sia-sia, membuat orang menjadi ketagihan, terkadang lebih merelakan sekolahnya untuk bermain *game online* (bolos sekolah), bisa membuat lupa waktu, untuk makan, beribadah, waktu untuk pulang, dengan terlalu sering berhadapan dengan monitor secara mata telanjang dapat membuat mata menjadi minus, seorang anak jadi sering berbohong kepada orang tuanya karena pada awalnya berpamitan untuk berangkat sekolah ternyata dia bolos sekolah untuk bermain *game online*.

Kecanduan *game online* dapat membuat orang lupa akan segalanya bahkan lupa kepada Allah S.W.T. Bila seseorang kecanduan *game online* maka dia tidak akan menghiraukan hal-hal yang terjadi di sekelilingnya, tidak jarang juga mereka melalaikan kewajiban mereka sebagai seorang muslim hanya untuk berlama-lama memainkan *game online*. Seperti yang telah dijelaskan dalam firman Allah SWT :

وَلَا تَكُونُوا كَالَّذِينَ نَسُوا اللَّهَ فَأَنْسَاهُمْ أَنْفُسَهُمْ أُولَٰئِكَ هُمُ الْفَاسِقُونَ ﴿١٩﴾

Artinya:

Dan janganlah kamu seperti orang-orang yang lupa kepada Allah, lalu Allah menjadikan mereka lupa kepada mereka sendiri. mereka Itulah orang-orang yang fasik (QS Al-Hasyr ayat 19).

Banyak remaja yang kecanduan *game online* menomor satukan *game* daripada beribadah, sehingga para kecanduan *game online* berada jauh dari sisi Allah. Allah didalam firmanya juga menjelaskan bahwa berada disisi Allah adalah lebih baik dari permainan. Dan mereka hanyalah merugikan dirinya sendiri. Firman Allah SWT dalam QS Al-Jumuah ayat 11.

وَإِذَا رَأَوْا تِجَارَةً أَوْ هَٰوًّا أَنْفَضُوا إِلَيْهَا وَتَرَكُوكَ قَائِمًا ۚ قُلْ مَا عِنْدَ اللَّهِ خَيْرٌ مِّنَ اللَّهِو وَمِنَ التِّجَارَةِ ۚ وَاللَّهُ خَيْرُ الرَّٰزِقِينَ ﴿١١﴾

Artinya:

Dan apabila mereka melihat perniagaan atau permainan, mereka bubar untuk menuju kepadanya dan mereka tinggalkan kamu sedang berdiri (berkhotbah). Katakanlah: "Apa yang di sisi Allah lebih baik daripada permainan dan perniagaan", dan Allah Sebaik-baik pemberi rezki.

3. Hubungan kecanduan *game online* dengan keterampilan sosial pada remaja

Hasil analisa dengan menggunakan analisa korelasi *product moment Karl Pearson*, diketahui bahwa terbukti adanya hubungan negatif antara tingkat kecanduan *game online* dengan keterampilan sosial. Hal ini dapat dilihat dari koefisien korelasi sebesar 0,192 dan bernilai negatif dengan probabilitas (sig) sebesar 0,001. Berdasarkan nilai Sig.(2-tailed) sebesar 0,001 yang lebih kecil dari taraf signifikan(α) 5% menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara keterampilan (Y) dan kecanduan *game online* (X) serta hubungan diantara keduanya merupakan hubungan negatif. Artinya jika keterampilan mengalami peningkatan, maka kecenderungan kecanduan *game online* akan mengalami penurunan pada remaja gamers di Klojen kota Malang.

Seseorang yang mampu menyesuaikan diri dengan sosialnya dengan baik tidak hanya di pengaruhi oleh satu faktor saja, namun karena dipengaruhi oleh berbagai faktor. Proses keterampilan sosial ditentukan oleh faktor-faktor yang menentukan kepribadian itu sendiri baik.

Adapun dari hasil studi Davis dan Forstythe (Mu'tadin, 2002:64) juga menjelaskan faktor-faktor yang mempengaruhi keterampilan sosial antara lain keluarga yang merupakan tempat pertama dan utama bagi anak dalam mendapatkan pendidikan. Kepuasan psikis yang diperoleh anak dalam keluarga akan sangat menentukan bagaimana remaja akan bereaksi terhadap lingkungan. Anak-anak yang dibesarkan dalam keluarga yang tidak harmonis atau *broken home* dimana anak tidak mendapatkan kepuasan psikis yang cukup maka anak akan sulit mengembangkan keterampilan sosialnya. Faktor lain adalah lingkungan dalam batasan ini meliputi lingkungan fisik (rumah, perkarangan) dan lingkungan sosial (tetangga), lingkungan juga meliputi lingkungan keluarga (keluarga primer dan

sukender), lingkungan sekolah dan lingkungan masyarakat luas. Dengan pengenalan lingkungan maka sejak dini anak akan sudah mengetahui bahwa dia memiliki lingkungan sosial yang luas, tidak hanya terdiri dari saudara, orang tua, atau kakek dan nenek saja. Selain itu faktor kepribadian, secara umum penampilan sering diidentikan dari kepribadian seseorang, namun sebenarnya tidak. Karena apa yang tampil tidak selalu menggambarkan pribadi yang sebenarnya. Orang tua dalam hal ini berperan untuk memberikan penanaman nilai-nilai untuk menghargai harkat dan martabat orang lain tanpa mendasarkan pada hal-hal fisik seperti materi atau penampilan. Pergaulan dengan lawan jenis juga menentukan keterampilan sosial seseorang yaitu untuk mendapatkan peran menurut jenis kelamin, maka anak dan remaja sebaiknya tidak dibatasi pergaulannya hanya dengan teman-teman yang memiliki jenis kelamin yang sama. Pendidikan, pada dasarnya sekolah mengajarkan berbagai keterampilan kepada anak. Salah satu keterampilan tersebut adalah keterampilan-keterampilan sosial yang dikaitkan dengan cara-cara belajar yang efisien dan berbagai teknik belajar sesuai dengan jenis pelajarannya.

Seseorang yang *kecanduan game online* akan mengorbankan waktu dan uangnya hanya untuk berlama-lama berada didepan komputer bermain *game online*. Mereka sudah tidak peduli lagi dengan apa yang terjadi dilingkungan sekitarnya, dimana rasa ketidak pedulian dengan lingkungan ataupun keadaan diri sendiri merupakan salah satu indikator dari keterampilan sosial yang kurang baik.

Seperti yang telah dijelaskan oleh Lawton (dalam Hurlock, 1997:78), seseorang yang memiliki keterampilan sosial yang baik antara lain adalah individu yang mampu memenuhi harapan lingkungannya, bersedia menerima tanggung jawab dan berani mengambil resiko atas perbuatannya, peduli dengan apa yang terjadi dilingkungan sekitarnya, dapat bekerja sama dengan orang, saling

menghormati dan menghargai orang lain, disiplin dalam tugas dan masalah yang terjadi dalam lingkungan kelompok, segera menangani masalah yang menuntut penyelesaian, mengetahui bagaimana bekerja bila saatnya bekerja dan bermain bila saatnya bermain, mengambil keputusan dengan senang, tanpa konflik, dan tanpa banyak meminta nasihat serta dapat berkompromi bila menghadapi kesulitan.

Keterampilan sosial merupakan salah satu faktor penting dalam perkembangan sosial individu secara umum bagi anak, remaja, dewasa, dan usia lanjut. Sesuai dengan penjelasan Durkin (dalam Hartati, 2005:42) keterampilan sosial sangatlah penting bagi seseorang untuk menunjang kesuksesan masa depan dalam menjalin hubungan dengan orang-orang disekitarnya. Secara singkat dikatakan bahwa kemampuan keterampilan sosial yang baik akan mampu menggunakan pengetahuan dan ketrampilan mereka dalam pergaulan dan dapat memajukan aspek-aspek positif dalam hubungan tersebut. Remaja yang mempunyai hubungan sosial yang buruk akan sulit dalam terjun dalam dunia luar. Oleh karena itu remaja yang mempunyai keterampilan sosial yang kurang baik bila berada pada suatu komunitas tertentu dia akan cenderung ikut-ikutan dengan komunitas tersebut tanpa berpikir panjang dan tidak mempunyai pendirian yang kuat dalam dirinya.

Sering dijumpai banyak remaja diwaktu jam sekolah mereka bermain *game* di warnet-warnet, bahkan tidak sedikit diantara mereka yang masih memakai seragam sekolah saat mereka bermain *game online* diwarnet. Tidak jarang pula dijumpai para remaja yang sehari-hari tidak pulang kerumah dan tidak tidur dimalam hari hanya untuk bermain *game online* saja. Begitu kuatnya dorongan untuk terus bermain *game online* sehingga para remaja rela menghabiskan waktunya hanya untuk berlama-lama bermain *game online* daripada kegiatan yang lain seperti

belajar dan berkumpul dengan keluarga. Hal ini yang menyebabkan sosialisasinya dengan keluarga maupun teman berkurang.

Dalam islam pun sangat dianjurkan untuk melakukan interaksi sosial. Remaja yang melakukan keterampilan sosial berarti dia telah menjalin hubungan persaudaraan dan persahabatan dengan orang disekitarnya. Allah SWT menyebutkan orang yang berhasil menjalin persaudaraan sebagai Ulul Al-baab (orang yang berakal). Allah SWT menciptakan manusia dengan berbagai perbedaan untuk saling mengenal seperti yang telah disebutkan dalam Al-Qur'an surat Al-Hujaraat ayat 13 yang berbunyi:

يَتَأْتِيهَا النَّاسُ إِنَّا خَلَقْنَاهُمْ مِنْ ذَكَرٍ وَأُنْثَىٰ وَجَعَلْنَاهُمْ شُعُوبًا وَقَبَائِلَ لِتَعَارَفُوا ۚ إِنَّ أَكْرَمَكُمْ عِنْدَ اللَّهِ أَتْقَاهُمْ ۚ إِنَّ اللَّهَ عَلِيمٌ خَبِيرٌ ﴿١٣﴾

Artinya :

Hai manusia, sesungguhnya Kami menciptakan kamu dari seorang laki-laki dan seorang perempuan dan menjadikan kamu berbangsa - bangsa dan bersuku-suku supaya kamu saling kenal-mengenal. Sesungguhnya orang yang paling mulia diantara kamu disisi Allah ialah orang yang paling taqwa diantara kamu. Sesungguhnya Allah Maha mengetahui lagi Maha Mengenal.

Berinteraksi dan berhubungan dengan sesama manusia adalah kebutuhan yang sangat penting bagi kehidupan manusia. Selain secara kodrati manusia adalah makhluk sosial, yang memerlukan hubungan dengan sesamanya untuk dapat hidup dan berkembang secara normal.

Manusia juga perlu berinteraksi dengan sesamanya untuk dapat memenuhi segala kebutuhan dalam hidupnya, baik kebutuhan fisiologis, seperti kebutuhan akan makan dan minum, kebutuhan tempat tinggal, dan lain-lain, maupun kebutuhan psikologis, semisal kebutuhan akan cinta dan kasih sayang, kebutuhan akan rasa

aman, kebutuhan aktualisasi diri dan sebagainya yang hanya akan dapat dipenuhi jika seseorang bersedia bekerjasama dengan sesamanya (Amin, 2007:87). Salah satu ciri orang yang dapat menyesuaikan diri dengan lingkungan sosialnya adalah ia mampu mengikuti aturan-aturan dalam lingkungan sosial atau lingkungan masyarakat, seperti yang sudah dijelaskan dalam Al-Qur'an pada surat Al-mujaadillah ayat 11 yaitu:

يٰۤاَيُّهَا الَّذِيْنَ ءَامَنُوْا اِذَا قِيْلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوْا فِى الْمَجٰلِسِ فَلَفْسَحُوْا يَفْسَحِ اللّٰهُ لَكُمْ وَاِذَا قِيْلَ اَنْشُرُوْا فَاَنْشُرُوْا يَرْفَعِ اللّٰهُ الَّذِيْنَ ءَامَنُوْا مِنْكُمْ وَالَّذِيْنَ اٰتَوْا الْعِلْمَ دَرَجٰتٍ ۚ وَاللّٰهُ بِمَا تَعْمَلُوْنَ خَبِيْرٌ



Artinya:

Hai orang-orang beriman apabila kamu dikatakan kepadamu: "Berlapanglapanglah dalam majlis", Maka lapangkanlah niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. dan apabila dikatakan: "Berdirilah kamu", Maka berdirilah, niscaya Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antarmu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat. Dan Allah Maha mengetahui apa yang kamu kerjakan. (Al-mujaadillah ayat 11).

Remaja yang dapat menunjukkan sikap yang menyenangkan terhadap orang lain, terhadap partisipasi sosial serta terhadap perannya dalam kelompok maka remaja tersebut akan menyesuaikan diri dengan baik secara sosial. Keterampilan sosial dalam perspektif Islam diartikan sebagai hubungan silaturrahim. Setiap manusia yang beriman diwajibkan bagi mereka menjaga silaturrahim karena Allah SWT sangat membenci orang-orang yang memutuskan silaturrahim.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisa data dan pembahasan mengenai penelitian tentang hubungan kecanduan *game online* dengan keterampilan sosial remaja di Malang, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Tingkat Keterampilan sosial remaja di kec. Klojen kota Malang

Berdasarkan hasil analisis statistik dan pembahasan, hasil yang diperoleh menunjukkan bahwa tingkat keterampilan sosial subyek berada pada kategori rendah yaitu sebanyak 24 subyek dengan prosentase sebesar 40 %. Sedangkan sisanya sebanyak 19 subyek dengan prosentase sebesar 31,7% dan 17 subyek dengan prosentase sebesar 28,3%.

2. Tingkat Kecanduan *game online* di kec.Klojen Malang

Berdasarkan hasil analisis statistik dan pembahasan, hasil yang diperoleh menunjukkan bahwa tingkat kecanduan *game online* berada pada kategori tinggi berjumlah 26 subyek dengan prosentase sebesar 43,3%. Sedangkan sisanya sebanyak 25 subyek dengan prosentase 41,7 dan 9 subyek dengan prosentase sebesar 15%.

3. Hubungan kecanduan *game online* dengan keterampilan sosial remaja di kec. Klojen kota Malang

Hubungan kecanduan game online dengan keterampilan sosial remaja terdapat nilai koefisien korelasi sebesar 0,192 dan bernilai negatif dengan probabilitas (sig) sebesar 0,001. Berdasarkan nilai Sig.(2-tailed) sebesar 0,001 yang lebih kecil taraf signifikan 0,05 (5%) menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan

antara kecanduan *game online* dengan keterampilan sosial serta hubungan diantara keduanya merupakan hubungan negatif. Artinya jika keterampilan sosial mengalami peningkatan, maka kecenderungan kecanduan *game online* akan mengalami penurunan pada remaja *gamers* di Klojen Malang, begitu juga sebaliknya.

B. SARAN

1. Bagi Pemerintah Kecamatan Klojen Kota Malang

Berdasarkan hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan ataupun bahan pertimbangan kepada pemerintah dan pihak yang berwenang dalam mengambil keputusan dan kebijakan berkaitan dengan perkembangan hiburan *game online* dan juga pemainnya.

2. Bagi Pihak Instansi Pendidikan

Pihak instansi pendidikan seperti sekolah diharapkan lebih memperhatikan peserta didiknya, melalui upaya peningkatan prestasi baik akademik maupun non-akademik di sekolah. Pihak sekolah diharapkan memberi sanksi tegas dan juga pembinaan kepada peserta didiknya yang kedapatan berada diwarnet ketika jam sekolah.

3. Bagi Orang Tua

Bagi para orang tua diharapkan lebih memperhatikan pergaulan anaknya agar jangan sampai terjerumus kecanduan *game online*. Orang tua dapat memberikan perhatian, motivasi dan semangat kepada anaknya untuk mengembangkan penyesuaian sosial anak agar dapat berkembang dengan baik.

4. Bagi penelitian selanjutnya

Bagi peneliti selanjutnya hendaknya mampu mengembangkan pengetahuan tentang keterampilan sosial dan kecanduan *game online* dalam ruang lingkup yang

lebih luas, misalnya faktor-faktor yang mempengaruhi tingkat keterampilan sosial dan kecanduan *game online*. Peneliti selanjutnya hendaknya juga menambahkan variabel-variabel sebagai kontrol. Serta menambah jumlah populasi dan sampel, agar diperoleh definisi keterampilan sosial remaja dan kecanduan *game online* yang lebih spesifik dan data yang diperoleh lebih sempurna, karena pengambilan sampel yang sedikit akan menjadikan suatu keterbatasan dalam sebuah penelitian.



DAFTAR PUSTAKA

- Abin Syamsuddin Makmun. 2004. *Psikologi Kependidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Agustiani, Hendriati. (2006). *Psikologi Perkembangan : Pendekatan Ekologi Kaitannya dengan Konsep Diri dan Penyesuaian Diri pada Remaja*. Bandung: PT. Refika Aditama
- Ambarina, F. D. 2008. *Konseling Kognitif Untuk Mereduksi Perilaku Adiksi Online Game Pada Remaja*. Jakarta : Skripsi Upi.
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Azwar, Syaifudin. 2008. *Dasar-Dasar Psikometri Cetakan VII*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- _____. 2008. *Reliabilitas dan Validitas Cetakan VIII*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Cartledge, C., & Milburn, J.F. (1995). *Teaching social skills to children and youth: innovative approaches (3rd ed)*. Needham Heights, MA: Allyn & Bacon.
- Chaplin, J. P. 2009. *Kamus Lengkap Psikologi Terjemahan Kartini Kartono*. Jakarta : Rajawali Pers.
- Chen, C.Y. & Chang, S.L. 2008. *An Exploration Of Tendency To Online Game Addiction Due To User's Liking Of Design Features*. Asian journal of Health and Information Sciences. Vol 3. No 1-4. Taiwan
- Danfort, I. 2003. *Running Head: Addiction Classification and Personality Correlates; Addiction to Online Games: Classification and Personality Correlates*. Tersedia: <http://www.iandanforth.net> [10 februari 2013].
- Daradjat, Zakiyah. 1994. *Remaja Harapan dan Tantangan*. Jakarta : Ruhama.
- Deswita.. 2006. *Psikologi Perkembangan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Dodge, K. A., Pettit, G. S., Gregory, S., McClaskey, C. L., & Brown, M. M. (1986). *Social competence in children. Monographs of the Society for Research in Child Development, 51*, 1–85.
- Eslter, Jon. 1999. *Addiction Entries and Exits*. New York: Russell Sage Foundation.
- Garbarino & Johnson. 1999. *The Different Roles of satisfaction. Journal of Marketing*. April 1999. Email : ads@ama.org
- Hurlock, B.Elizabeth. 1997. *Pikologi Perkembangan Suatu Pendakatan Sepanjang Rentang Kehidupan (edisi kelima)*. Terjemahan oleh Istidawanti & Soedjarwo. Jakarta: Erlangga.
- _____. 1980. *Pikologi Perkembangan Suatu Pendakatan Sepanjang Rentang Kehidupan*. Terjemahan oleh Istidawanti & Soedjarwo. Jakarta: Erlangga.

- Johnson, D. W., & Johnson, R. T. 1999. *Learning together and alone* (5th ed.). Boston : Allyn & Bacon
- Kasiram, Moh. 2008. *Metodologi Penelitian Kualitatif –Kuantitatif*. Malang : UIN Malang Press.
- Kim, Hyo-Jun. 2002. *Improving The Vehicle Performance with Active Suspension Using Road-Sensing Algorithm*. Elsevier Science Ltd.
- Makmun, A.S. 2004. *Psikologi Kependidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Masyhuri & Zainuddin. 2008. *Metodologi Penelitian-Pendekatan Praktis dan Aplikatif*. Bandung : PT Refika Aditama
- M. Ali & M.Asrori. 2009. *Psikologi Remaja Perkembangan Peserta Didik*. Jakarta: PT. Bumi Aksara
- Merrell,K.W & Gimpel,G.A. 1998. *Social Skill of Children and Adolescents Conceptualization, Assessment, Treatment*. New Jersey London. Lawrence Erlbaum Associates.
- Muthahhari, Murthada. 1994. *Perspektif al-Qur'an tentang Manusia dan Agama*. Bandung: Mizan.
- Mu'tadin, Z. 2002. *Pengantar Pendidikan dan Ilmu Perilaku Kesehatan*. Yogyakarta : Andi Offset.
- Orleans, M. & Laney, M. C. (1997). *Early Adolescent Computer Use: Isolation or Sociation?*, Sociology Department, CSUF
- Rahayu, Iin Tri & Ardani Tristiadi Ardi. 2004. *Observasi dan Wawancara*. Malang : Bayumedia.
- Santrock. 2003. *Life-Span Development Perkembangan Masa Hidup*. Jakarta: Erlangga.
- Sarwono, Sarlito W. 2001. *Psikologi Sosial : Psikologi Kelompok dan Psikologi Terapan*. Jakarta : Balai Pustaka.
- Sugiyono. 2009. *Metodologi Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R & D*. Bandung : Alfabeta.
- Sundari, S. 2005. *Kesehatan Mental Dalam Kehidupan*. Jakarta : PT Rineka Cipta.
- Widayanti. 2007. *Dampak Kebiasaan Bermain Video Game Terhadap Perkembangan Sosial Anak Usia Sekolah Dasar*. Skripsi pada FIP UPI Bandung.
- Winn,B.M dan Fisher,J.W. 2004. *Design of Communication, Competition, and Collaboration in Online Games*. Dipresentasikan dalam computer game technology conference. Toronto, Canada. [3 agustus 2013]
- Yee, N. 2005. *Motivations of Play in Online Games*. Cyberpsychology dan Behaviour. [26 februari 2013].

Young, K. 2000. *Cyber-Disorders: The Mental Health Concern for the New Millennium*. *CyberPsychology & Behavior*, 3(5), 475-479.
www.netaddiction.com/net_compulsions.htm [21-06-2013]

Yusuf, S. Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja. Bandung: PT Remaja Rosadakarya, 2000.



The logo is a green shield-shaped emblem. It features a central yellow calligraphic design. The text "UNIVERSITAS ISLAM NEGERI" is written in a semi-circle at the top, and "MAULANA MALIK IBRAHIM" is written in a semi-circle at the bottom. Below the calligraphy, the words "PUSAT PERPUSTAKAAN" are visible.

LAMPIRAN

1. ANGKET PENELITIAN

IDENTITAS RESPONDEN

Mohon berilah informasi terkait dengan diri anda.

Nama : _____ (boleh inisial)
 Usia dan Jenis Kelamin : _____ L / P
 Pendidikan : _____
 Game yang dimainkan : _____
 Lama bermain game : _____

PETUNJUK

Dalam kuesioner ini terdapat dua bagian, yaitu bagian keterampilan sosial dan bagian kecanduani *game online*. Bacalah pernyataan pada masing-masing bagian dengan seksama kemudian berilah tanda centang (✓) pada kolom jawaban yang menyatakan pada diri anda terhadap pernyataan tertulis. Anda hanya diperkenankan untuk memberikan satu pilihan jawaban untuk setiap pernyataan. **Seluruh respon anda akan kami jamin kerahasiaanya.**

Keterangan :

SS : Sangat Sering
 S : Sering
 KK : Kadang-kadang
 TP : Tidak Pernah

Skala Keterampilan Sosial

No.	PERNYATAAN	SS	S	KK	TP
1.	<i>Jika saya berbuat salah sesegera mungkin saya meminta maaf</i>				
2.	Saya memberikan pendapat di depan kelompok				
3.	<i>Saya datang ke sekolah tepat waktu</i>				
4.	Saya memberikan ucapan selamat kepada teman saya yang berprestasi				
5.	Saya menegur tetangga yang menyalakan musik keras – keras ketika larut malam				
6.	Saya menerima ajakan teman untuk pergi makan bersama				
7.	Saya tidak gampang terpancing emosi ketika kalah dalam				

	pertandingan				
8.	<i>Saya mengembalikan buku perpustakaan yang saya pinjam tepat waktu</i>				
9.	Saya menerima teman yang tidak sependapat dengan saya.				
10.	Saya menceritakan permasalahan kepada teman saya				
11.	Saya tidak suka mengganggu teman saya ketika mengikuti upacara sekolah				
12.	Saya meluangkan waktu untuk berkumpul dengan keluarga				
13.	Saya meluangkan waktu saya untuk pergi rekreasi dengan teman saya				
14.	Saya mengenalkan diri saya di depan kelas				
15.	Saya bertanya kepada orang di jalan ketika tidak menemukan alamat yang saya tuju				
16.	<i>Saya mengerjakan PR sendiri tanpa mencotok pekerjaan teman saya</i>				
17.	<i>Saya membantu teman saya yang mengalami kesulitan dengan tugasnya</i>				
18.	Saya mengingatkan teman saya yang sering bolos sekolah				
19.	<i>Saya tidak suka bermain hingga larut malam</i>				
20.	Saya tidak marah ketika pendapat saya tidak di dengarkan				
21.	Saya bersedia bertanggung jawab apabila tugas kelompok saya terlambat				
22.	Saya peduli dengan lingkungan sekitar saya				
23.	Saya memberikan bantuan kepada korban yang terkena musibah bencana alam				
24.	Ketika hari libur saya akan menyempatkan diri berkunjung ke rumah teman saya				
25.	<i>Saya enggan menunda – nunda pekerjaan</i>				
26.	Saya memuji teman saya yang mendapatkan nilai bagus				
27.	Saya tidak suka menyetel musik keras – keras ketika malam hari				
28.	<i>Jika ada teman yang mendapat masalah saya akan mencoba mencari jalan keluarnya.</i>				
29.	Berkenalan dengan teman baru merupakan hal yang mudah bagi saya.				
30.	Saya selalu siap dengan tugas yang di berikan kepada saya				
31.	<i>Saya mengantar pulang teman sekolah yang sepedanya rusak</i>				
32.	<i>Saya enggan berlama – lama di kantin ketika bel masuk telah berbunyi</i>				
33.	<i>Saya tidak mengulangi kesalahan yang saya perbuat</i>				
34.	<i>Ketika mendapat tugas piket sekolah, saya datang lebih pagi dari pada biasanya</i>				
35.	Saya memilih jalan damai dari pada menggunakan kekerasan dalam menyelesaikan masalah				
36.	Saya tidak mengeluh dengan tugas yang di berikan guru saya				
37.	Saya berani berbicara di depan umum.				

38.	<i>Saya mengikuti kerja bakti di sekolah.</i>				
39.	Saya tidak suka melempar kesalahan yang saya perbuat kepada orang lain				
40.	saya membuka percakapan terlebih dahulu dengan teman				
41.	Saya menawarkan makanan kepada teman saya				
42.	Saya senang apabila ada teman yang menegur ketika saya membuat kesalahan				
43.	<i>Saya tidak mengalami kesulitan dengan PR yang di berikan</i>				
44.	Saya selalu meluangkan waktu saya untuk belajar				
45.	Saya tidak dendam dengan teman yang yang menolak pendapat saya				
46.	Saya tidak suka mengajak berbicara teman ketika jam pelajaran				
47.	<i>Saya mendamaikan teman saya yang saling berseteru</i>				
48.	<i>Saya mengerjakan PR tepat waktu</i>				
49.	Saya tidak suka mencontek ketika ujian				
50.	Jika ada waktu luang, saya gunakan untuk berdiskusi dengan teman-teman				

Aitem yang dicetak miring adalah aitem yang tidak valid

Slaka Kecanduan Game online

No.	PERNYATAAN	SS	S	KK	TP
1.	Saya bolos sekolah untuk bermain game online				
2.	<i>saya suka menceritakan permasalahan saya pada teman - teman di game online</i>				
3.	Saya bermain game online untuk menghilangkan stress				
4.	Saya tidak dapat menunda keinginan untuk bermain game online				
5.	Saya suka berteman di dalam dunia maya				
6.	Saya memilih bermain game online daripada mengerjakan tugas sekolah				
7.	Saya gelisah ketika tidak bermain game online				
8.	Saya merasa lebih tenang ketika bermain game online				
9.	Hubungan saya berkurang dengan teman karena bermain game online				
10.	Intensitas waktu bermain game online saya meningkat dari waktu ke waktu.				
11.	Hidupku akan terasa hampa ketika tanpa bermain game online				
12.	Saya melupakan kondisi kesehatan saya ketika bermain game online				
13.	<i>Saya jarang berkumpul dengan keluarga karena bermain game online</i>				
14.	<i>Saya bermain game online sampai lupa makan</i>				
15.	Saya enggan untuk meninggalkan permainan game online				
16.	Saya lupa waktu ketika bermain game online				
17.	Saya merasa puas ketika dapat bermain game online				
18.	Saya jarang berkumpul dengan tetangga karena bermain game online				
19.	Saya tidak bisa menjaga kesehatan saya ketika bermain game online				
20.	Saya malas membaca buku karena bermain game online				
21.	Saya bermain game online hingga larut malam				
22.	Saya jarang berdiskusi dengan teman karena bermain game online				
23.	Saya tidak dapat menjaga asupan makanan saya ketika bermain game online				
24.	Saya memilih bermain game online daripada membantu orang tua				
25.	Setiap bangun pagi hal yang pertama kali terpikirkan adalah game online				
26.	saya tidak dapat berkerja maksimal karena sering bermain game online				
27.	<i>Saya bermain game online sampai lupa beribadah</i>				
28.	Saya kurang tidur karena bermain game online				
29.	Saya tidak dapat bermain game online hanya 1 jam saja				
30.	Saya sulit berkonsentrasi di kelas karena mengingat game online				

Aitem yang dicetak miring adalah aitem yang tidak valid

3. Hasil Uji Realibilitas Dan Validitas Keterampilan Sosial

Item-Total Statistics

PUTARAN PERTAMA					
	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item- Total Correlation	Squared Multiple Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
VAR00001	144.5833	319.908	.326	.	.915
VAR00002	145.1833	317.881	.309	.	.915
VAR00003	144.0833	321.908	.274	.	.915
VAR00004	144.8000	311.688	.614	.	.912
VAR00005	144.8667	316.592	.429	.	.914
VAR00006	144.4167	317.434	.503	.	.913
VAR00007	144.7500	319.004	.422	.	.914
VAR00008	144.6833	319.508	.314	.	.915
VAR00009	144.7667	318.826	.409	.	.914
VAR00010	144.9000	314.024	.552	.	.912
VAR00011	144.7000	316.247	.501	.	.913
VAR00012	144.8500	308.028	.745	.	.910
VAR00013	144.7667	310.589	.648	.	.911
VAR00014	144.6167	314.715	.549	.	.912
VAR00015	144.6333	311.795	.501	.	.913
VAR00016	144.6000	323.600	.242	.	.915
VAR00017	144.5833	321.671	.292	.	.915

VAR00018	144.9667	310.846	.620	.	.912
VAR00019	144.7167	319.800	.314	.	.915
VAR00020	144.7333	311.894	.632	.	.912
VAR00021	144.7000	316.247	.501	.	.913
VAR00022	144.9333	325.148	.179	.	.916
VAR00023	144.7667	318.826	.409	.	.914
VAR00024	144.9167	313.332	.543	.	.912
VAR00025	144.8833	327.122	.079	.	.917
VAR00026	145.3333	312.056	.448	.	.913
VAR00027	145.0333	311.660	.584	.	.912
VAR00028	144.5167	317.745	.415	.	.914
VAR00029	144.6333	311.795	.501	.	.913
VAR00030	144.4167	317.129	.393	.	.914
VAR00031	144.4167	329.840	-.007	.	.918
VAR00032	144.2833	322.139	.290	.	.915
VAR00033	144.8000	324.705	.147	.	.916
VAR00034	144.7167	322.512	.232	.	.915
VAR00035	144.7333	318.301	.441	.	.913
VAR00036	144.5333	315.236	.543	.	.913
VAR00037	144.5333	317.473	.418	.	.914
VAR00038	144.6167	322.274	.226	.	.916
VAR00039	144.3833	316.613	.405	.	.914

VAR00040	144.4000	318.820	.441	.	.913
VAR00041	144.7333	320.775	.322	.	.915
VAR00042	144.9167	320.112	.365	.	.914
VAR00043	144.8167	322.695	.294	.	.915
VAR00044	144.9333	315.216	.453	.	.913
VAR00045	144.6500	310.570	.542	.	.912
VAR00046	144.4000	316.990	.386	.	.914
VAR00047	144.3333	323.243	.235	.	.915
VAR00048	144.7333	318.301	.441	.	.913
VAR00049	144.2500	319.886	.361	.	.914
VAR00050	144.5167	315.881	.512	.	.913

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	Cronbach's Alpha Based on Standardized Items	N of Items
.915	.916	50

Item-Total Statistics

PUTARAN KEDUA					
	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Squared Multiple Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
VAR00001	111.4000	255.939	.295	.	.922

VAR00002	112.0000	252.881	.321	.	.922
VAR00004	111.6167	247.800	.615	.	.918
VAR00005	111.6833	252.627	.412	.	.920
VAR00006	111.2333	252.826	.509	.	.919
VAR00007	111.5667	254.216	.428	.	.920
VAR00008	111.5000	255.237	.297	.	.922
VAR00009	111.5833	253.298	.447	.	.920
VAR00010	111.7167	249.529	.567	.	.919
VAR00011	111.5167	251.983	.497	.	.919
VAR00012	111.6667	244.701	.740	.	.917
VAR00013	111.5833	246.891	.646	.	.918
VAR00014	111.4333	250.453	.552	.	.919
VAR00015	111.4500	247.336	.518	.	.919
VAR00018	111.7833	246.715	.633	.	.918
VAR00019	111.5333	255.406	.300	.	.922
VAR00020	111.5500	247.981	.633	.	.918
VAR00021	111.5167	251.983	.497	.	.919
VAR00023	111.5833	253.298	.447	.	.920
VAR00024	111.7333	248.877	.558	.	.919
VAR00026	112.1500	247.621	.463	.	.920
VAR00027	111.8500	247.384	.599	.	.918
VAR00028	111.3333	253.446	.406	.	.920

VAR00029	111.4500	247.336	.518	.	.919
VAR00030	111.2333	252.962	.382	.	.921
VAR00032	111.1000	257.786	.262	.	.922
VAR00035	111.5500	253.709	.441	.	.920
VAR00036	111.3500	251.757	.510	.	.919
VAR00037	111.3500	253.147	.410	.	.920
VAR00039	111.2000	252.366	.398	.	.921
VAR00040	111.2167	254.410	.431	.	.920
VAR00041	111.5500	254.997	.359	.	.921
VAR00042	111.7333	255.453	.360	.	.921
VAR00044	111.7500	250.360	.474	.	.920
VAR00045	111.4667	246.558	.550	.	.919
VAR00046	111.2167	252.444	.388	.	.921
VAR00048	111.5500	253.709	.441	.	.920
VAR00049	111.0667	255.318	.353	.	.921
VAR00050	111.3333	252.328	.479	.	.920

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	Cronbach's Alpha Based on Standardized Items	N of Items
.922	.923	39

Item-Total Statistics

PUTARAN KETIGA					
	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Squared Multiple Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
VAR00002	102.6500	229.181	.313	.	.922
VAR00004	102.2667	224.402	.603	.	.918
VAR00005	102.3333	228.972	.401	.	.920
VAR00006	101.8833	228.783	.515	.	.919
VAR00007	102.2167	230.274	.426	.	.920
VAR00009	102.2333	229.097	.458	.	.920
VAR00010	102.3667	225.694	.570	.	.919
VAR00011	102.1667	228.006	.501	.	.919
VAR00012	102.3167	221.474	.727	.	.917
VAR00013	102.2333	223.504	.635	.	.918
VAR00014	102.0833	226.586	.554	.	.919
VAR00015	102.1000	222.973	.543	.	.919
VAR00018	102.4333	222.962	.638	.	.918
VAR00019	102.1833	231.983	.275	.	.922
VAR00020	102.2000	224.502	.624	.	.918
VAR00021	102.1667	228.006	.501	.	.919
VAR00023	102.2333	229.097	.458	.	.920
VAR00024	102.3833	224.986	.565	.	.919

VAR00026	102.8000	223.654	.472	.	.920
VAR00027	102.5000	223.508	.608	.	.918
VAR00028	101.9833	229.237	.416	.	.920
VAR00029	102.1000	222.973	.543	.	.919
VAR00030	101.8833	229.461	.365	.	.921
VAR00035	102.2000	229.824	.437	.	.920
VAR00036	102.0000	228.441	.484	.	.920
VAR00037	102.0000	228.847	.425	.	.920
VAR00039	101.8500	228.909	.381	.	.921
VAR00040	101.8667	230.287	.437	.	.920
VAR00041	102.2000	230.603	.375	.	.921
VAR00042	102.3833	231.766	.343	.	.921
VAR00044	102.4000	226.244	.486	.	.919
VAR00045	102.1167	222.308	.572	.	.918
VAR00046	101.8667	228.897	.375	.	.921
VAR00048	102.2000	229.824	.437	.	.920
VAR00049	101.7167	231.495	.343	.	.921
VAR00050	101.9833	229.000	.453	.	.920

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	Cronbach's Alpha Based on Standardized Items	N of Items
------------------	--	------------

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	Cronbach's Alpha Based on Standardized Items	N of Items
.922	.923	36

Item-Total Statistics

PUTARAN KEEMPAT					
	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Squared Multiple Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
VAR00002	99.7333	221.385	.310	.	.923
VAR00004	99.3500	216.604	.604	.	.918
VAR00005	99.4167	221.095	.402	.	.921
VAR00006	98.9667	221.118	.505	.	.920
VAR00007	99.3000	222.247	.433	.	.921
VAR00009	99.3167	221.305	.455	.	.920
VAR00010	99.4500	217.981	.566	.	.919
VAR00011	99.2500	220.021	.508	.	.920
VAR00012	99.4000	213.871	.722	.	.917
VAR00013	99.3167	215.745	.635	.	.918

VAR00014	99.1667	218.684	.558	.	.919
VAR00015	99.1833	215.203	.543	.	.919
VAR00018	99.5167	215.135	.641	.	.918
VAR00020	99.2833	216.749	.623	.	.918
VAR00021	99.2500	220.021	.508	.	.920
VAR00023	99.3167	221.305	.455	.	.920
VAR00024	99.4667	217.270	.562	.	.919
VAR00026	99.8833	215.766	.475	.	.920
VAR00027	99.5833	215.603	.613	.	.918
VAR00028	99.0667	221.012	.432	.	.921
VAR00029	99.1833	215.203	.543	.	.919
VAR00030	98.9667	221.829	.356	.	.922
VAR00035	99.2833	221.834	.443	.	.920
VAR00036	99.0833	220.552	.486	.	.920
VAR00037	99.0833	220.586	.442	.	.920
VAR00039	98.9333	221.216	.374	.	.921
VAR00040	98.9500	222.658	.424	.	.921
VAR00041	99.2833	222.918	.366	.	.921
VAR00042	99.4667	223.711	.350	.	.921
VAR00044	99.4833	218.356	.489	.	.920
VAR00045	99.2000	214.603	.570	.	.919
VAR00046	98.9500	221.269	.366	.	.921

VAR00048	99.2833	221.834	.443	.	.920
VAR00049	98.8000	223.790	.334	.	.922
VAR00050	99.0667	221.148	.453	.	.920

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	Cronbach's Alpha Based on Standardized Items	N of Items
.922	.923	35

4. Hasil Uji Realibilitas Dan Validitas Kecanduan *Game online*

Item-Total Statistics

PUTARAN PERTAMA					
	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Squared Multiple Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
VAR00001	73.6167	165.020	.503	.	.901
VAR00002	74.8833	167.935	.285	.	.905
VAR00003	74.3833	158.545	.667	.	.898
VAR00004	74.6833	162.288	.446	.	.902
VAR00005	74.4167	160.349	.611	.	.899
VAR00006	75.2333	162.962	.455	.	.902
VAR00007	74.3667	160.236	.604	.	.899
VAR00008	74.8833	156.613	.688	.	.897

VAR00009	74.9333	165.012	.361	.	.904
VAR00010	74.3500	159.316	.666	.	.898
VAR00011	74.6500	162.638	.375	.	.904
VAR00012	73.8833	166.444	.417	.	.903
VAR00013	74.3333	168.972	.216	.	.906
VAR00014	74.6833	168.593	.188	.	.907
VAR00015	74.8833	156.613	.688	.	.897
VAR00016	73.6000	165.803	.474	.	.902
VAR00017	74.4000	164.176	.418	.	.903
VAR00018	74.4167	160.349	.611	.	.899
VAR00019	73.5500	165.167	.408	.	.903
VAR00020	74.9333	165.012	.361	.	.904
VAR00021	74.7167	165.020	.455	.	.902
VAR00022	73.6000	166.515	.431	.	.902
VAR00023	74.4000	164.108	.422	.	.902
VAR00024	73.5333	164.287	.451	.	.902
VAR00025	74.8000	156.332	.700	.	.897
VAR00026	73.5500	166.252	.355	.	.904
VAR00027	74.6167	170.037	.168	.	.907
VAR00028	74.7833	165.054	.441	.	.902
VAR00029	73.5833	165.603	.483	.	.902
VAR00030	74.8833	156.613	.688	.	.897

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	Cronbach's Alpha Based on Standardized Items	N of Items
.905	.906	30

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Squared Multiple Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
VAR00001	64.3333	145.345	.507	.	.909
VAR00003	65.1000	139.414	.662	.	.906
VAR00004	65.4000	143.431	.419	.	.911
VAR00005	65.1333	140.626	.631	.	.907
VAR00006	65.9500	143.336	.461	.	.910
VAR00007	65.0833	140.654	.617	.	.907
VAR00008	65.6000	137.363	.694	.	.905
VAR00009	65.6500	145.214	.368	.	.912
VAR00010	65.0667	140.165	.660	.	.906
VAR00011	65.3667	142.982	.380	.	.912
VAR00012	64.6000	146.515	.430	.	.910
VAR00015	65.6000	137.363	.694	.	.905
VAR00016	64.3167	145.949	.486	.	.909

VAR00017	65.1167	144.512	.422	.	.910
VAR00018	65.1333	140.626	.631	.	.907
VAR00019	64.2667	145.046	.434	.	.910
VAR00020	65.6500	145.214	.368	.	.912
VAR00021	65.4333	146.250	.406	.	.910
VAR00022	64.3167	146.593	.444	.	.910
VAR00023	65.1167	144.376	.429	.	.910
VAR00024	64.2500	144.326	.471	.	.909
VAR00025	65.5167	137.135	.705	.	.905
VAR00026	64.2667	146.097	.378	.	.911
VAR00028	65.5000	146.288	.393	.	.911
VAR00029	64.3000	145.773	.494	.	.909
VAR00030	65.6000	137.363	.694	.	.905

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	Cronbach's Alpha Based on Standardized Items	N of Items
.912	.913	26

5. KORELASI KECANDUAN GAME ONLINE DENGAN KETERAMPILAN SOSIAL REMAJA DI KEC.KLOJEN KOTA MALANG

Correlations

		keterampilan	kecanduan
Keterampilan	Pearson Correlation	1	-.192
	Sig. (2-tailed)		.001
	N	60	60
Kecanduan	Pearson Correlation	-.192	1
	Sig. (2-tailed)	.001	
	N	60	60

6. BUKTI KONSULTASI

Nama : Rahmat Anhar

NIM : 08410004

Jurusan : Psikologi

Dosen Pembimbing : Fathul Lubabin Nuqul, M. Si

Judul Skripsi : Hubungan Kecanduan *Game Online* dengan Keterampilan Sosial Remaja di Kec.Klojen Kota Malang

No.	Tanggal	Hal yang dikonsultasikan	Tanda tangan
1	14 – 04 - 2013	Konsultasi Bab I, II	
2	03 – 05 - 2013	Revisi Bab I,II	
3	06 – 05 - 2013	Konsultasi Bab III	
4	18 – 05 - 2013	Seminar Proposal	
5	28 – 08 – 2013	Konsultasi Bab I, II, III	
6	30 – 08 - 2013	Konsultasi Bab I, II, III	
7	02 – 09 - 2013	Revisi Bab I, II, III	
8	07 – 09 - 2013	Konsultasi Skala	
9	11 – 09 - 2013	Konsultasi Bab IV, V	
10	05 – 01 - 2014	Konsultasi BAB I, II, III, IV, V	
11	07-01-2014	ACC Keseluruhan	

Malang, 08 Januari 2014

Mengetahui ,

Dosen Pembimbing

Dekan Fakultas Psikologi

Fathul Lubabin Nuqul, M. Si

Dr.H.M.Lutfi Mustofa, M. Si

NIP. 197605122003121002

NIP. 197307102000031002

2. Data Validitas Aitem

Keterampilan Sosial

no	2	4	5	6	7	9	10	11	12	13	14	15	18	20	21	23	24	26	27	28	29	30	35	36	37	39	40	4
1	2	4	3	4	3	4	3	3	3	3	3	4	2	3	3	4	2	3	3	3	2	3	3	3	2	4	2	4
2	2	1	3	3	3	3	4	1	1	1	1	1	1	2	1	1	4	1	1	1	1	2	3	4	1	3	1	1
3	1	1	1	4	1	2	2	2	2	2	3	2	2	2	1	3	1	2	1	3	4	1	3	1	2	1	4	4
4	2	3	2	3	2	3	4	2	3	3	3	4	4	3	2	3	4	2	3	2	4	4	2	3	2	4	3	3
5	3	2	1	1	4	2	3	3	2	2	1	2	3	2	3	4	3	1	1	3	1	2	2	3	1	2	1	4
6	1	4	2	2	4	1	2	1	4	4	4	1	1	4	1	3	1	1	2	3	1	2	3	2	2	1	1	3
7	3	1	2	3	3	2	3	2	3	3	1	1	2	3	2	3	3	1	3	1	1	2	2	3	1	1	3	3
8	2	2	4	4	4	3	4	3	3	4	4	4	4	4	3	3	4	4	2	3	4	3	4	4	3	3	4	3
9	2	2	2	2	2	1	1	3	3	2	2	1	1	3	1	2	3	2	2	2	1	2	2	3	3	1	2	2
10	2	1	3	3	1	3	3	4	1	3	3	1	3	2	2	3	1	1	3	4	3	3	3	1	4	1	3	3
11	3	2	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	3	2	3	3	3	3	2	3	2	2	3	1	3	3	3	3
12	2	2	2	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	4	3	3	3	1	3	3
13	4	2	2	2	2	1	2	3	1	2	2	2	1	2	3	1	2	1	2	1	2	1	2	2	2	3	2	3
14	2	3	2	3	3	2	3	3	3	4	4	4	3	4	3	2	3	2	2	3	4	3	3	3	3	3	3	3
15	3	1	4	2	1	4	1	1	1	1	2	1	1	1	1	2	1	3	1	1	1	1	4	2	2	1	4	3
16	1	1	2	1	1	2	1	3	2	3	1	2	2	1	2	1	2	3	3	1	2	1	2	3	1	1	3	3
17	3	3	3	3	3	2	2	2	2	3	3	1	2	3	2	2	2	1	1	4	1	2	3	3	4	2	3	3
18	4	4	4	4	4	4	3	3	2	4	4	4	4	4	3	4	4	2	2	3	4	3	1	4	3	3	4	3
19	2	2	1	1	2	2	2	2	2	3	2	2	3	3	4	2	1	2	2	3	2	2	2	2	1	2	3	3
20	1	2	2	2	3	2	3	2	1	2	2	3	3	2	2	2	3	1	1	4	3	3	3	3	4	3	4	3
21	3	3	2	2	2	2	1	3	2	3	3	2	1	3	3	1	1	1	1	1	2	3	2	2	2	1	2	3
22	4	3	1	3	1	3	2	2	2	2	3	3	2	3	2	3	2	2	2	2	3	2	3	2	2	2	3	3
23	1	1	4	2	2	1	1	1	1	3	3	2	1	2	2	2	3	2	1	3	2	2	2	1	1	2	2	3
24	2	1	3	2	3	3	3	3	3	1	1	3	3	1	3	3	3	2	3	4	3	3	3	4	4	3	2	3
25	4	4	3	4	4	2	4	1	2	4	4	4	4	4	2	1	1	4	2	2	4	4	4	2	4	4	4	4
26	4	4	3	4	3	4	3	4	4	1	1	1	2	4	4	4	4	4	1	4	2	2	2	1	1	1	3	3
27	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	2	4	4	4	2	3	4	2	2	1	2	4	2	4	3	4	3	3
28	4	4	3	4	4	3	4	4	2	4	4	4	4	4	1	3	4	2	4	2	4	2	4	4	2	4	2	3
29	1	2	1	3	1	1	1	3	1	3	3	2	2	1	2	3	1	1	2	3	2	2	2	2	1	1	2	3
30	3	3	3	2	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	4	3	1	3	3	4	1	2	3
31	1	2	1	3	3	3	2	2	2	1	2	1	2	2	1	3	2	2	2	3	1	1	3	2	1	1	3	3
32	1	2	2	3	2	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	2	1	3	3	3	3
33	3	3	4	3	3	2	2	3	4	3	3	1	2	3	3	2	2	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4
34	3	2	2	3	3	3	3	3	3	2	2	4	3	2	3	3	3	4	4	4	4	3	3	3	4	3	3	3
35	2	3	3	2	4	4	2	3	1	3	3	4	2	3	3	4	2	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4
36	1	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	1	2	3	3	2	2	2	2	4	3	3	3	3	4	3	3	3
37	3	2	4	4	3	4	2	2	3	2	2	3	2	2	2	4	2	4	2	2	3	3	3	2	2	3	4	3
38	2	3	4	2	2	4	3	3	3	3	3	2	3	3	3	4	3	1	4	3	3	4	2	3	3	4	3	3
39	1	2	2	3	2	2	3	2	2	1	1	1	2	1	3	2	4	1	2	2	3	2	2	3	2	4	1	3
40	3	4	2	4	3	3	2	4	3	4	4	3	2	4	4	3	2	1	2	3	3	4	3	4	3	3	4	3
41	4	4	4	3	2	3	4	3	1	4	4	3	4	4	3	3	1	2	3	4	3	4	4	4	4	4	4	3
42	2	3	1	3	1	3	2	3	1	2	2	2	3	2	3	2	1	2	1	3	1	3	1	3	1	3	1	1
43	3	2	2	3	3	3	3	3	2	2	2	2	3	2	3	3	3	2	2	2	2	3	3	3	2	3	3	3
44	1	1	1	4	2	1	3	2	3	2	3	4	1	3	1	3	3	1	1	3	1	1	1	1	1	1	1	4
45	1	2	2	3	2	1	3	3	3	2	2	3	3	2	3	1	3	3	1	2	3	3	2	2	2	3	3	3
46	2	2	2	3	2	3	2	2	3	2	2	2	2	2	2	3	2	1	2	1	2	1	2	2	2	3	2	3
47	2	4	2	3	3	3	3	3	3	4	4	4	3	4	3	3	3	2	3	3	4	3	3	4	3	3	3	3
48	2	4	2	4	3	3	3	4	3	4	4	4	3	3	4	4	3	3	1	2	1	3	2	3	2	3	4	2
49	1	2	2	3	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	1	2	1	1	1	3	2	1	2	3	3	2	3	3
50	1	2	2	3	1	1	2	1	3	1	2	4	2	2	2	2	1	1	2	1	4	4	2	2	2	1	3	3
51	3	3	3	3	3	2	1	2	1	3	1	1	1	3	2	1	2	1	1	3	1	3	2	3	1	3	2	3
52	1	3	4	4	2	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	1	3	3	4	2	2	3	3	2	4	3

53	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	1	2	4	1	3	2	3	2	3
54	2	3	3	4	3	4	2	3	3	3	3	4	2	3	3	4	2	3	3	2	4	3	3	2	4	3
55	3	3	2	2	2	2	1	3	2	3	3	2	1	3	3	2	1	1	1	1	2	1	2	3	2	1
56	4	4	4	3	4	3	4	3	4	4	4	3	4	4	3	3	4	2	3	4	3	4	4	4	4	4
57	3	3	4	4	3	4	2	2	2	3	3	3	2	3	2	4	2	4	2	2	3	3	3	3	2	3
58	2	3	4	4	2	4	3	3	3	3	3	4	3	3	3	4	3	1	2	3	1	1	2	4	3	1
59	2	3	1	1	1	1	3	4	3	1	3	2	3	3	4	2	3	2	2	1	1	4	2	3	1	3
60	2	3	1	1	1	1	1	2	3	3	2	1	1	3	3	1	2	1	1	3	2	2	2	1	4	2

Kecanduan Game Online

no	1	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24
1	4	3	4	3	3	3	1	3	3	4	3	1	3	1	3	4	3	3	3	1	4
2	1	1	2	1	1	1	1	4	2	4	1	1	1	3	1	2	4	1	1	3	2
3	4	1	4	4	1	3	2	1	3	3	4	2	4	2	4	4	3	3	4	4	4
4	4	2	1	2	2	2	1	4	2	2	3	1	4	1	2	4	4	1	4	2	4
5	2	2	3	4	2	4	3	2	2	4	3	4	3	2	4	4	4	4	3	2	4
6	4	4	2	3	2	3	2	3	4	2	3	2	4	4	3	4	3	3	4	4	4
7	4	1	3	1	4	1	2	1	2	3	4	2	4	1	1	4	1	2	4	1	4
8	3	1	1	1	1	1	1	2	1	1	3	1	4	1	1	4	2	1	4	1	4
9	4	3	1	3	1	3	1	2	3	1	3	1	4	3	3	3	2	3	4	3	3
10	3	4	3	4	2	4	3	2	4	4	3	3	3	4	4	3	2	2	3	4	3
11	3	3	2	3	1	3	2	2	3	1	3	2	3	3	3	3	2	2	3	3	3
12	3	2	2	2	2	2	2	2	2	1	3	2	3	2	2	4	2	2	3	2	4
13	4	3	2	3	1	3	2	3	3	1	3	2	4	3	3	4	3	3	4	3	4
14	3	3	3	3	1	3	2	2	3	3	4	2	4	3	3	4	2	3	3	3	4
15	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	1	4	4	4
16	4	4	4	4	4	4	4	1	4	4	4	4	4	2	4	3	1	3	3	2	4
17	3	2	2	2	3	2	2	2	2	1	4	2	3	2	2	4	2	1	3	2	4
18	3	2	1	2	1	2	1	1	2	1	2	1	3	2	2	3	1	3	3	2	3
19	4	3	1	3	1	3	1	2	3	1	3	1	4	3	3	3	2	3	4	3	3
20	4	4	4	3	2	3	2	3	4	2	3	2	4	4	3	4	3	3	4	4	4
21	3	2	1	2	1	2	1	1	2	2	3	1	3	4	2	3	1	2	3	4	3
22	3	4	4	2	2	4	2	2	4	4	3	2	3	4	2	3	2	4	4	2	3
23	3	2	2	2	2	2	2	2	2	1	4	2	3	2	2	4	2	2	3	2	4
24	4	3	3	3	1	3	1	2	3	3	4	1	4	3	3	2	2	3	4	3	2
25	3	2	1	2	1	2	1	1	2	2	3	1	3	2	2	1	1	2	3	2	1
26	2	2	2	3	1	3	2	1	2	2	2	2	2	3	3	1	1	3	2	3	1
27	3	2	1	2	3	2	2	1	2	1	3	2	3	2	2	3	1	2	3	2	3
28	3	2	1	2	1	2	2	1	2	1	3	2	3	2	2	3	1	2	3	2	3
29	4	2	2	2	3	2	2	2	3	3	4	4	4	2	4	4	2	1	4	2	4
30	3	2	1	2	1	2	2	1	2	1	3	2	3	3	2	3	1	2	3	3	3
31	4	2	3	2	1	2	2	1	4	3	3	2	4	4	2	1	3	2	4	2	3

32	4	4	3	4	4	1	2	2	1	2	3	3	3	2	3	3	4	4	3	4	3
33	3	1	2	1	1	1	1	4	1	1	2	1	3	1	1	2	4	2	3	1	2
34	4	2	2	2	1	2	1	1	2	2	2	1	4	2	2	4	1	1	4	2	4
35	4	3	4	3	2	3	2	3	3	4	3	2	4	3	3	4	3	3	4	3	4
36	2	3	2	3	2	3	1	1	3	2	3	1	2	3	3	4	1	2	2	3	4
37	4	2	2	2	2	2	4	3	2	3	4	4	4	2	2	4	3	2	4	2	4
38	4	3	2	3	2	3	4	3	3	3	4	4	4	3	3	4	3	3	4	3	4
39	3	3	2	3	1	3	2	2	3	2	3	2	3	2	3	4	2	2	3	2	4
40	3	2	3	2	1	2	1	1	2	4	3	1	3	2	2	3	1	1	3	2	3
41	3	3	2	3	1	3	1	1	3	2	2	1	3	3	3	3	1	2	3	3	3
42	3	4	2	4	1	4	3	2	4	2	3	3	3	4	4	3	2	3	3	4	3
43	4	4	1	4	1	4	1	1	4	1	4	1	4	4	4	4	2	3	4	4	4
44	3	2	1	2	2	2	3	3	2	2	2	3	3	2	2	4	3	2	3	2	4
45	3	2	2	2	1	2	3	2	2	2	3	3	3	2	2	4	2	2	3	2	4
46	3	3	2	3	1	3	1	1	3	2	2	1	3	3	3	3	1	2	3	3	3
47	3	4	3	4	4	2	3	3	2	4	3	3	3	4	2	3	3	2	3	2	3
48	3	3	2	3	1	3	2	2	3	2	3	2	3	3	3	4	2	2	3	3	4
49	3	1	1	2	2	1	1	3	1	2	2	1	3	2	2	2	3	2	3	2	2
50	3	2	2	2	2	2	2	2	2	1	4	2	3	2	2	4	2	1	3	2	4
51	4	4	1	4	1	4	1	1	4	1	4	1	4	4	4	4	2	3	4	4	4
52	4	2	4	2	1	2	2	2	2	2	3	2	4	2	2	3	2	3	4	2	3
53	4	3	4	3	3	3	4	3	3	4	3	4	4	3	3	4	3	3	4	3	4
54	4	3	3	3	3	3	3	2	3	4	3	3	4	3	3	4	2	2	4	3	4
55	3	4	3	4	2	4	3	2	4	4	3	3	3	4	4	3	2	2	3	4	3
56	4	3	3	3	2	3	4	3	3	3	4	4	4	3	3	4	3	4	4	3	4
57	4	3	2	3	2	3	4	3	3	3	4	4	4	3	3	4	3	3	4	3	4
58	2	3	2	3	1	3	2	1	3	2	2	2	2	3	3	4	1	3	2	3	4
59	4	2	3	2	4	2	3	3	2	3	4	3	4	2	4	4	3	3	4	4	4
60	3	3	2	2	1	3	2	2	3	1	3	2	3	3	2	3	2	2	3	3	3