

## BAB V

### HASIL PENELITIAN

#### A. Uji Asumsi

Sebelum melakukan uji hipotesis, maka terlebih dahulu dilakukan uji asumsi menyangkut normalitas dan linieritas. Uji asumsi ini dilakukan untuk mengetahui apakah sebaran item normal atau tidak, linier atau tidak hubungan antara variabel bebas dengan variabel tergangungnya.

##### a. Uji Normalitas

###### 1) Keterampilan Sosial

Uji normalitas terhadap skala keterampilan sosial menggunakan Kolmogorov-Smirnov menunjukkan hasil K-S Z sebesar 0,831 dengan p sebesar 0,494 ( $p > 0,05$ ) yang berarti distribusi penyebaran normal.

###### 2) Adiksi *Games Online*

Uji normalitas terhadap skala adiksi *games online* menggunakan Kolmogorov-Smirnov menunjukkan hasil K-S Z sebesar 1,298 dengan p sebesar 0,069 ( $p > 0,05$ ) yang memiliki arti, distribusi penyebaran normal.

##### b. Uji Linieritas

Hasil uji linearitas variabel keterampilan sosial dengan adiksi *games online* menunjukkan korelasi yang linier. Hal ini ditunjukkan dengan nilai signifikansi pada tabel anova sebesar

0,00 yang berarti terdapat hubungan linier antara keterampilan sosial dengan adiksi games online.

## **B. Uji Hipotesis**

Setelah dilakukan uji asumsi, maka selanjutnya dilakukan uji hipotesis dengan menggunakan program *Statistical Package for Sosial Sciences* (SPSS) Versi 17.0 for Windows.

Teknik yang digunakan untuk uji hipotesis adalah analisis korelasi *product moment*. Besarnya korelasi antara keterampilan sosial dengan adiksi *games online* adalah -0,702 yang berarti keterampilan sosial memiliki hubungan negatif sebesar 49,28% dengan adiksi games online.

## **C. Pembahasan**

Berdasarkan penyebaran angket yang dilakukan oleh peneliti selama 14 hari di beberapa *games centre* di daerah banyumanik dan ngalihan dengan total 70 subjek, menunjukkan hasil bahwa ada hubungan adiksi *games online* dengan keterampilan sosial remaja. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa hipotesis diterima dengan kesimpulan ada hubungan adiksi *games online* dengan keterampilan sosial pada remaja. Hal itu berdasarkan diperolehnya hasil korelasi dari tabel korelasi sebesar -0,702. Terdapat hubungan negatif yang signifikan adiksi *games online* dengan keterampilan sosial pada remaja. Semakin tinggi adiksi *games online* maka semakin rendah keterampilan sosial pada remaja, dan begitu pula sebaliknya.

Hal tersebut diperkuat dengan pendapat Young (2009, h.361) dimana seorang remaja yang teradiksi sebuah *games online* akan turun ketertarikannya dengan aktivitas sosial dan akan sulit bersosialisasi.

Salah satu tugas perkembangan remaja ialah, dapat beradaptasi secara cepat dengan lingkungannya, serta dapat menjalin hubungan yang lebih lekat dengan teman sebayanya. Dalam menyelesaikan tugas perkembangan tersebut, remaja diharapkan memiliki keterampilan sosial yang baik. Keterampilan sosial menurut Walker (dalam Steedly, 2008, h.2) merupakan satu set kompetensi dalam memulai dan memelihara hubungan sosial yang positif agar dapat diterima dalam lingkungan sosialnya. Gambaran keterampilan sosial remaja saat ini, remaja lebih peduli dengan relasinya di dunia maya dibandingkan dengan relasinya di dunia nyata. Young (2009, h.358) berpendapat dalam jurnalnya "*Understanding Online Gaming Addiction and Treatment Issues for Adolescents*" bahwa salah satu faktor yang memengaruhi kehidupan sosial remaja seperti, penyesuaian, relasi dan keterampilan sosial adalah *online game*.

Teknologi yang berkembang saat ini memberikan alternatif lain dalam memberikan hiburan untuk remaja. Salah satunya adanya *games online*, permainan yang berbasis *online* ini memberikan dunia baru untuk pemainnya karena *games online* memungkinkan pemainnya dapat bermain dengan semua pemain di dunia yang sedang online. Namun hal tersebut jika dilakukan terus menerus

akan banyak menyita waktu dan memberikan efek adiksi untuk pemainnya. Pemain akan kekurangan waktu dalam berinteraksi dengan lingkungan sosialnya. Young (2009, h.358) berpendapat bahwa seseorang yang teradiksi games online dapat melupakan kebutuhan tidur, makan, dan hubungan sosialnya di dunia nyata.

Karakteristik yang terjadi ketika seseorang teradiksi games online antara lain menurut Lemmens, dkk (2009, h.79), *saliency, mood modification, relapse, tolerance, problem, withdrawal, conflict*. Terlihat bagaimana sekarang, anak-anak banyak menghabiskan waktu luangnya dengan bermain *gadget*, dibandingkan bermain di luar bersama teman-temannya. Hal ini menyebabkan anak akan susah beradaptasi dengan lingkungan dan cenderung terisolasi dengan dunia maya yang ada di *games online* tersebut.

Orang tua dengan anak yang bermain *games online* sepanjang hari setelah pulang sekolah, menyebutkan anaknya akan cepat marah, bersifat egois, dan tidak mau memulai pembicaraan dengan orang baru. Hal ini seperti yang diungkapkan dalam penelitian Drangkrueng, dkk (2008, h. 27) yang mengatakan bahwa anak dengan adiksi internet akan lebih cenderung bersifat agresif, sombong dan terisolasi dengan lingkungan sosialnya.

Dalam jurnal psikologi dan perilaku Young (1996) berpendapat, seseorang dengan adiksi internet secara patologis dapat menimbulkan kerusakan dibidang sosial dan psikologis. Gentile (2007) berpendapat karena adanya faktor kekerasan dan pornografi di

dalam *games* maka akan berpengaruh pada rasa empati, dan rasa bersalah pada pemainnya yang akan menimbulkan perilaku-perilaku sosial yang negative.

Hasil penelitian terhadap variabel keterampilan sosial diperoleh *Mean* Empirik (Me) sebesar 151,30 dengan Standar Deviasi Empirik (SDe) sebesar 25,353. Hasil tersebut menunjukkan terdapat 11 orang dengan kategori keterampilan sosial rendah, 50 orang dengan kategori keterampilan sosial sedang, dan Sembilan orang dengan kategori tinggi. Hasil tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa dari keseluruhan subjek remaja yang bermain *games online* memiliki keterampilan sosial di kategori sedang. Hal tersebut menunjukkan bahwa remaja yang bermain *games online* masih dapat bersosialisasi dengan baik dalam lingkungan sosialnya.

Hasil penelitian untuk variabel adiksi *games online* diperoleh *Mean* Empirik (Me) sebesar 122,17 dengan Standar Deviasi Empirik (SDe) sebesar 14,69. Terdapat enam orang dengan kategori rendah adiksi *games online*, 40 orang dengan kategori adiksi *games online* sedang, dan 24 orang dengan kategori tinggi. Dapat ditarik kesimpulan dari keseluruhan subjek, remaja memiliki adiksi *games online* dengan kategori sedang.

Hasil uji data tambahan aspek-aspek adiksi *games online* dengan keterampilan sosial dapat dilihat pada tabel 7.

**Tabel. 7**  
**Korelasi Kriteria Adiksi *Games Online* dengan**  
**Keterampilan Sosial**

No	Kriteria	Keterampilan Sosial		
		r	p	Presentase
1	<i>Salience</i>	-0.477	0,000 <0.01 (sangat signifikan)	22,75%
2	<i>Mood modification</i>	-0.500	0,000 <0.01 (sangat signifikan)	25.00%
3	<i>Relapse</i>	-0.552	0,000 <0.01 (sangat signifikan)	30.47%
4	<i>Withdrawal</i>	-0.420	0,000 <0.01 (sangat signifikan)	17.64%
5	<i>Conflict</i>	-0.681	0,000 <0.01 (sangat signifikan)	46.37%
6	<i>Problem</i>	-0.418	0,000 <0.01 (sangat signifikan)	17.47%
7	<i>Tolerance</i>	-0.357	0,000 <0.01 (sangat signifikan)	12.74%

Berdasarkan tabel di atas dijelaskan setiap kriteria adiksi *games online* terhadap keterampilan sosial. Pada kriteria *salience* menunjukkan nilai  $r = -0,477$  memberikan pengaruh sebesar 22,75% semakin tinggi kriteria *salience* yang dimiliki subjek maka akan

semakin rendah ketrampilan sosial subjek tersebut karena *salience* merupakan salah satu kriteria dimana seorang subjek menunjukkan fokusnya hanya berfikir tentang *games* tersebut sepanjang waktu.

Kriteria *mood modification* menunjukkan nilai  $r$  sebesar  $-0,500$ , dengan memberikan sumbangsih  $25.00\%$ , maka semakin tinggi kriteria *mood modification* maka akan menurunnya keterampilan sosial yang dimiliki subjek. Hal ini sejalan dengan apa yang dikemukakan oleh Griffiths (dalam Lemmens, dkk, 2009, h.79) dimana *gamers* akan menggunakan *games* untuk tempat melarikan diri dari permasalahan dihidupnya, semakin mereka dalam memasuki dunia *games* maka mereka akan merasakan lebih diterima, nyaman dan merasa lebih baik di dalam sebuah karakter *games* yang diciptakan. Hal ini membuat *gamers* sulit bersosialisasi dengan lingkungan sosialnya.

Kriteria *relapse* menunjukkan  $r$  sebesar  $-0,552$  dan memberikan sumbangsih sebesar  $30.47\%$ , kriteria ini merupakan kriteria yang memberikan sumbangsih terbesar kedua dalam uji korelasi ini dibandingkan dengan kriteria lainnya. *Gamers* yang memiliki keinginan terus menerus kembali untuk bermain menurut Young (2009, h.362) salah satunya ingin menjadi yang terbaik di dalam *games*, dan menunjukkan keahliannya kepada *gamers* lainnya.

Kriteria *withdrawal* memiliki nilai  $r$  sebesar  $-0,420$  dan memberikan sumbangsih  $17.64\%$  dimana kriteria ini dapat memberikan pengaruh negatif kepada keterampilan sosial subjek. Perilaku menarik diri menurut Yee (dalam Young, 2009, h.361)



adalah ketika seseorang sudah teradiksi pada sebuah *games* dan mulai tidak tertarik dengan hobi, dan aktivitas sosial. Serupa dengan yang dikemukakan oleh Kubey dkk (dalam Lemmens, dkk, 2009, h.81) bahwa pengguna *games* berbasis internet lebih merasa kesepian dibandingkan orang-orang yang menunjukkan gejala kesepian.

*Conflict* memiliki nilai  $r$  sebesar  $-0,681$  dan memberikan sumbangsih sebesar 46.37% dimana kriteria ini memiliki pengaruh terbesar terhadap keterampilan sosial subjek. Hal ini sepaham dengan yang dikemukakan oleh Young (2009, h.361) dimana ketika seseorang dengan adiksi *games online* akan sangat cepat marah dan sensitif ketika mereka kalah maupun tidak dapat bermain. Tidak jarang mereka akan menimbulkan keributan maupun konflik dengan teman ataupun orang-orang di sekitarnya. Lemmens (2009, h.81) berpendapat karena dalam *games* tidak jarang terdapat konten kekerasan maka hal tersebut dapat memicu adanya agresi pada pemainnya, yang akan menimbulkan pertengkaran.

Kriteria *problem* memiliki nilai  $r$  sebesar  $-0,418$ , dan memiliki presentase 17.47% dalam mempengaruhi keterampilan sosial pada remaja. Dalam hal ini Young (2009, h.361) berpendapat seorang remaja yang sudah teradiksi *games* akan menghabiskan waktu seharian di *games centre* dan tidak jarang akan berbohog kepada keluarganya, hal ini tentu akan menimbulkan banyak permasalahan.



Kriteria terakhir yaitu *tolerance*, kriteria ini memiliki nilai  $r$  sebesar  $-0,357$  dan menunjukkan presentase 12,74%. Kriteria ini termasuk kriteria rendah yang memberikan sumbangsih dalam pengaruhnya terhadap keterampilan sosial. Hal ini sepaham dengan apa yang dikemukakan oleh Young (2009, h.361) jika seorang remaja yang sudah teradiksi *games* akan terus terobsesi dengan *games* tersebut dan selalu menambah waktu bermain hingga melupakan aktivitas tidur, makan maupun belajar.

Dengan demikian dapat ditarik kesimpulan, kriteria yang memiliki nilai korelasi paling tinggi adalah kriteria *conflict*. Kriteria yang memiliki nilai paling rendah merupakan kriteria *tolerance*. Berdasarkan uraian olah data dapat ditarik kesimpulan kriteria *conflict*, yaitu pertengkaran yang terjadi antar pemain, karena perilaku berlebihan saat bermain, mendominasi dalam memengaruhi keterampilan sosial yang dimiliki remaja sebesar 46,24%.

Dari hasil olah data dan uji hipotesis didapatkan variabel adiksi *games online* memberikan pengaruh sebanyak 49,28% pada keterampilan remaja, sisanya 50,72% dipengaruhi oleh faktor lain seperti keluarga, lingkungan, kepribadian, kempuan penyesuaian diri.

Dalam sebuah penelitian tentu selalu ada kelemahan, adapun kelemahan yang mungkin dapat mempengaruhi penelitian ini yaitu:

1. Dalam proses pengisian skala, tidak semua responden didampingi oleh peneliti karena skala dititipkan oleh operator games centre dan beberapa hari kemudian peneliti mengambil skala. Hal itu

terjadi karena waktu dari peneliti yang terbatas. Selain itu, apabila responden tidak memahami istilah yang ada dalam skala penelitian, peneliti tidak bisa memberi penjelasan.

2. Peneliti mengalami hambatan ketika pengambilan data, ada beberapa responden mengisi asal-asalan dikarenakan responden tidak mau terganggu waktunya saat bermain games.

