

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Orientasi Kancan Penelitian

4.1.1 Sejarah Berdirinya SMA PGRI Indralaya Utara

SMA PGRI Indralaya Utara adalah salah satu SMA swasta yang terletak di Kabupaten Ogan Ilir, Sumatera Selatan yang berada dibawah naungan yayasan PGRI. SMA PGRI Indralaya Utara sekarang sudah berakreditasi "B" yang merupakan SMA tertua di Kabupaten Ogan Ilir. SMA PGRI Indralaya Utara beralamatkan di Jalan Raya Negara Km. 32 Simpangan Timbangan Gg. Lampung.

SMA PGRI Indralaya Utara berdiri pada tahun 1984 namun untuk mulai beroperasi menerima siswa-siswi pada tahun 1985. Kepala sekolah pertama yaitu Bapak Drs. Dani Juni dan SMA PGRI ini masih terletak di gedung pertama yaitu di Belakang SMP N 1 Indralaya yang gedung tersebut saat ini di tempati oleh SDN 5 Indralaya.

Pada tahun 1996 SMA PGRI Indralaya Utara pindah gedung baru karena Mengingat jumlah peserta didik yang semakin banyak peminatnya sehingga SMA PGRI Indralaya Utara membuat gedung baru, selanjutnya untuk lahan atau tanah mendapatkan hibahan dari YPLP PGRI Provinsi Sumatera Selatan yang beralamatkan di Km. 32 Simpangan Timbangan Gg. Lampung yang saat ini masih di tempati oleh SMA PGRI.

Pada tahun 2010 kepala sekolah Drs. Dani Juni berakhir menjadi kepala sekolah di SMA PGRI dan digantikan oleh Bapak Drs. Mutsani Achmad sebagai kepala sekolah baru. Adapun puncak masa kejayaan SMA PGRI Indralaya Utara yaitu pada tahun 2004-2008, dimana

siswa-siswi yang berjumlah 800 siswa dan siswa IPA ada 6 kelas sedangkan untuk kelas IPS berjumlah 4 kelas serta ada sekolah pagi dan sekolah siang karena jumlah siswa-siswi yang terlalu banyak. SMA PGRI Indralaya pada masa ini menjadi salah satu SMA Swasta terfavorite di Kabupaten Ogan Ilir.

Pada tahun 2009-sekarang SMA PGRI terjadi penurunan dimana jumlah siswa yang mulai berkurang, hal ini terjadi karena ada pembangunan SMA Negeri dan Swasta yang baru muncul dan eksistensi di Kab. Ogan Ilir seperti SMAN 1 Indralaya Utara, SMAN 2 Indralaya Utara, SMKN 1 Indralaya Utara, SMK Lingua Prima Indralaya dan sekolah-sekolah lainnya.

Pada tahun 2014-2015 pergantian kepala sekolah yaitu dipimpin oleh Ibu Dra. Fri Dewi Usman. Lalu terjadi pergantian kepala sekolah lagi yaitu pada tahun 2016-sekarang yaitu di pimpin oleh kepala sekolah Bapak Miskam, S.Ag., M.Pd.I sampai saat ini SMA PGRI memiliki jurusan/peminatan IPA dan IPS serta memiliki berbagai fasilitas yang cukup lengkap seperti gedung 11 ruang, ruang praktik Laboratorium IPA, masjid tempat beribadah dan praktik keagamaan, perpustakaan, koperasi sekolah siswa dan guru, kantin sekolah dan berbagai gedung kegiatan ekstrakurikuler siswa. Untuk waktu belajar dimulai pagi hari pukul 07.30 WIB. Ekstrakurikuler dilaksanakan pada pukul 14.00-16.00 WIB.

4.1.2 Visi dan Misi SMA PGRI Indralaya Utara

1) Visi

Menjadikan warga SMA PGRI Indralaya Utara yang berkualitas dalam Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) berdasarkan Imtak yang tinggi serta berakhlakul karimah.

Indikator Visi:

- Kualitas dalam prestasi akademik dan non akademik
- Kualitas dalam persaingan masuk perguruan tinggi
- Kualitas dalam kegiatan ekstrakurikuler
- Kualitas dalam penguasaan dan penerapan ICT
- Kualitas dalam pengelolaan administrasi sekolah berbasis ICT
- Kualitas dalam wawasan Wiyata Mandala
- Kualitas dalam program Adiwiyata/berwawasan lingkungan

2) Misi

1. Melaksanakan pembelajaran yang efektif dan efisien.
2. Menyelenggarakan Kurikulum Berstandar Nasional (K13).
3. Menumbuhkan motivasi persaingan yang sehat kepada warga sekolah dalam melanjutkan keperguruan tinggi/bekerja.
4. Mendorong siswa untuk meningkatkan motivasi dan prestasi.
5. Melaksanakan pembinaan dan pelatihan keagamaan yang efektif dan efisien.

6. Memberikan bekal keilmuan dan keterampilan kepada siswa SMA sesuai dengan jurusan masing-masing.
7. Melaksanakan pengelolaan administrasi sekolah berbasis ICT.
8. Menumbuhkan lingkungan Wiyata Mandala dan program Adiwiyata.
9. Berusaha melaksanakan penilaian-penilaian akhir semester dan penilaian akhir tahun berbasis online/internet.
10. Melaksanakan Ujian Nasional Berbasis Komputer (UNBK).

4.1.3 Struktur Kepemimpinan SMA PGRI Indralaya Utara

- | | |
|-------------------------------|----------------------------|
| 1. Kepala Sekolah | : Miskam, S.Ag., M.Pd.I |
| 2. Waka Kurikulum | : Hapizol, S.Si |
| 3. Staf Waka Kesiswaan | : Bellia Ananda, S.Pd |
| 4. Staf Waka Sarana Prasarana | : Tegar A Shiddiq, S.Kom |
| 5. Kepala TU/Operator Dapodik | : Bariah Rosita, A.Md |
| 6. Kepala Perpustakaan | : Zubaidah, S.Pd |
| 7. Kepala Laboratorium IPA | : Ir. Sahrul Effendy A, MT |
| 8. Pembina Osis | : Sumihar Manalu, SH |
| 9. Bendahara Sekolah | : Annisa Putri E, S.Pd |

4.2 Persiapan Penelitian

Persiapan penelitian merupakan tahap awal yang harus peneliti siapkan sebelum mengadakan suatu penelitian dilapangan. Langkah-langkah yang peneliti lakukan adalah 1) persiapan administrasi dan 2) persiapan alat ukur.

4.2.1. Persiapan Administrasi

Persiapan administrasi pada penelitian ini berupa surat penelitian yang dikeluarkan oleh Fakultas Psikologi UIN Raden Fatah Palembang dengan nomor B-1145/Un.09/IX/PP.09/10/2019 yang di tanda tangani oleh Wakil Dekan I tertanggal 21 Oktober 2019 yang ditujukan kepada Kepala SMA PGRI Indralaya Utara.

4.2.2. Persiapan Alat Ukur

Setelah melakukan persiapan administrasi, peneliti mempersiapkan alat ukur berupa skala yang akan digunakan dalam pengambilan data penelitian. Adapun alat ukur yang digunakan adalah skala kecanduan *game online* dan skala keterampilan sosial yang dibuat sendiri oleh peneliti berdasarkan bimbingan dari pembimbing satu dan pembimbing dua. Berikut ini adalah skala kecanduan *game online* dan skala keterampilan sosial:

a. Skala Kecanduan *Game Online*

Peneliti menyusun skala kecanduan *game online* berdasarkan aspek-aspek kecanduang*game online* menurut Chen dan Chang (2008). Kecanduan *game online* terdiri dari empat aspek yaitu penarikan diri, kompulsif, *interpersonal and health related problems*, dan toleransi yang dikembangkan oleh peneliti menjadi 64 *item* yang dibagi menjadi 32 *item favorable* dan 32 *item unfavorable*.

Tabel 5
Blue print sebaran aitem skala kecanduan game online

No	Aspek-aspek	Indikator	Item		Total Item
			F	UF	
1	<i>Withdrawal</i> (Penarikan Diri)	1. Tidak bisa lepas dari bermain <i>game online</i> .	1,17,33, 49	9,25,41, 57	8 <i>Item</i>
		2. Melarikan diri dari berbagai masalah atau perasaan yang kurang menyenangkan.	2,18,34, 50	10,26,4 2,58	8 <i>Item</i>
2	<i>Compulsion</i> (Kompulsif)	1. Dorongan berasal dari dalam diri untuk bermain <i>game online</i> .	3,19,35, 51	11,27,4 3,59	8 <i>Item</i>
		2. Dorongan untuk	4,20,36, 52	12,28,4 4,60	8 <i>Item</i>

		melakukan terus-menerus yang berasal dari luar/lingkungan.			
3	<i>Interpersonal and health-related problems</i>	1. Interaksi dengan orang lain.	5,21,37,53	13,29,45,61	8 <i>Item</i>
		2. Masalah yang berhubungan dengan kesehatan.	6,22,38,54	14,30,46,62	8 <i>Item</i>
4	<i>Tolerance</i>	1. Toleransi terhadap bermain <i>game online</i> .	7,23,39,55	15,31,47,63	8 <i>Item</i>
		2. Toleransi yang berkenaan dengan waktu untuk bermain <i>game online</i> .	8,24,40,56	16,32,48,64	8 <i>Item</i>

Total	32 <i>Item</i>	32 <i>Item</i>	64 <i>Item</i>
-------	----------------	----------------	-------------------

b. Skala Keterampilan Sosial

Peneliti menyusun skala keterampilan sosial berdasarkan dimensi-dimensi keterampilan sosial menurut Riggio (dalam manusov, 2004) yang dikembangkan oleh peneliti menjadi 72 *item* yang dibagi menjadi 36 *item favorable* dan 36 *item un favorable*.

Tabel 6. *Blue-Print* Skala Keterampilan Sosial

No	Dimensi	Indikator	Item		Total Item
			F	UF	
1	<i>Emotional Expressivity</i>	1. Komunikasi verbal	1,25,49	13,37,61	6 <i>item</i>
		2. Komunikasi non-verbal	2, 26,50	14,38,62	<i>item</i>
2	<i>Emotional Sensitivity</i>	1. Menginterpretasi komunikasi non verbal	3,27,51	15,39,63	6 <i>item</i>
		2. Merasakan keadaan emosional orang lain dengan penuh pengertian	4,28,52	16,40,64	6 <i>item</i>

3	<i>Emotional Control</i>	1. Mengendalikan dan mengatur perilaku emosional.	5,29,53	17,41,65	6 <i>item</i>
		2. Mengontrol spontanitas dan keadaan emosional yang ekstrim	6,30,54	18,42,66	6 <i>item</i>
4	<i>Social Expressivity</i>	1. Mudah bergaul dan ramah terhadap orang lain.	7,31,55	19,43,67	6 <i>item</i>
		2. Kemampuan mengajak orang lain dalam interaksi sosial.	8,32,56	20,44,68	6 <i>item</i>
5	<i>Social Sensitivity</i>	1. Penuh perhatian kepada orang lain dan menjadi pendengar yang baik.	9,33,57	21,45,69	6 <i>item</i>

		2. Memahami dan mematuhi norma-norma yang mengatur tingkah laku sosial.	10,34,58	22,46,70	6 <i>item</i>
6	<i>Social Control</i>	1. Kemampuan bersikap dalam situasi sosial.	11,35,59	23,47,71	6 <i>item</i>
		2. Beradaptasi sosial dan percaya diri.	12,36,60	24,48,72	6 <i>item</i>
Total			36 <i>item</i>	36 <i>item</i>	72 <i>item</i>

4.3. Uji Coba Alat Ukur

Setelah penyusunan instrumen penelitian yang berupa skala kemudian peneliti melakukan uji coba atau try out pada alat ukur. Uji coba alat ukur ini dilakukan untuk melihat apakah *item* dalam penelitian ini dapat mengukur apa yang seharusnya diukur (uji validitas) dan apakah alat ukur ini cukup baik untuk digunakan dalam penelitian (uji realibilitas).

Uji coba alat ukur ini dilakukan dengan cara klasikal dengan membagikan satu lembar skala penelitian yang terdiri atas dua buah skala yaitu, skala kecandaa *game online* yang berisi 64 *item* dan skala keterampilan sosial yang terdiri atas 72 *item* kepada 98 orang subjek yang

berbeda dengan subjek penelitian tetapi, mempunyai karakteristik yang sama dengan subjek penelitian.

4.4. Hasil Uji Coba Alat Ukur

Berdasarkan data yang diperoleh dari uji coba alat ukur penelitian, kemudian peneliti melakukan uji validitas dan realibilitas terhadap *item-item* dari skala penelitian dengan bantuan menggunakan SPSS versi 23 *for windows*.

4.4.1. Uji Validitas

Uji validitas dilakukan untuk mengetahui apakah *item* yang ada dalam skala dapat mengukur apa yang seharusnya diukur. Uji validitas dilakukan dengan membandingkan antara skor *item* dan skor total *item*. Jika nilai signifikansi $\leq 0,05$ maka *item* dinyatakan valid, dan jika *item* $\geq 0,05$ maka *item* dinyatakan tidak valid. Berikut ini adalah *blue print* hasil uji coba *item* yang telah di klasifikasikan menjadi *item* valid dan *item* gugur.

Tabel 7
Blue print sebaran item
skala kecanduan game online Untuk Try Out

No	Aspek-aspek	Indikator	Item		Total Item
			F	UF	
1	<i>Withdrawal</i> (Penarikan Diri)	1. Tidak bisa lepas dari bermain <i>game online</i> .	1,17,33,4 9	9,25,41, 57	8 Item

		2. Melarikan diri dari berbagai masalah atau perasaan yang kurang menyenangkan.	2,18,34,5 0	10,26,4 2,58	8 <i>Item</i>
2	<i>Compulsion</i> (Kompulsif)	1. Dorongan berasal dari dalam diri untuk bermain <i>game online</i> .	3,19,35,5 1	11,27,4 3, 59	8 <i>Item</i>
		2. Dorongan untuk melakukan terus-	4,20,36,5 2	12,28,4 4, 60	8 <i>Item</i>

		menerus yang berasal dari luar/lingkungan.			
3	<i>Interpersonal and health-related problems</i>	1. Interaksi dengan orang lain.	5,21,37,5 3	13,29,4 5, 61	8 <i>Item</i>
		2. Masalah yang berhubungan dengan kesehatan.	6,22,38,5 4	14,30,4 6, 62	8 <i>Item</i>
4	<i>Tolerance</i>	1. Toleransi terhadap bermain <i>game online</i> .	7,23,39,5 5	15,31,4 7, 63	8 <i>Item</i>
		2. Toleransi yang berkenaan dengan	8,24,40,5 6	16,32,4 8 , 64	8 <i>Item</i>

		waktu untuk bermain <i>game</i> <i>online.</i>			
Total			32 <i>Item</i>	32 <i>Item</i>	64 <i>Item</i>

Ket: Bercetak Tebal= Item Gugur

Berdasarkan tabel *blue print* di atas dapat diketahui bahwa terdapat 55 *item* valid yaitu aitem dengan nomor 1, 2, 3, 4, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17,18, 19, 20, 21, 23, 24, 25, 26, 27, 29, 30, 31, 33, 34, 35, 36, 37, 38, 39, 40, 41, 43, 44, 45, 46, 47, 49, 50, 51, 52, 53, 54, 55, 56, 57, 59, 61, 62 dan 64 sedangkan, *item* tidak valid berjumlah 9 *item* yaitu *item* dengan nomor 5, 22, 28, 32, 42, 48, 58, 60 dan 63. Berikut adalah sebaran aitem valid yang digunakan dalam penelitian dengan nomor acak yang telah peneliti distribusikan menjadi nomor-nomor yang berurutan:

Tabel 8
Blue print sebaran aitem skala kecanduan game
online
Untuk Penelitian

No	Aspek-aspek	Indikator	Item		Total Item
			F	UF	
1	<i>Withdrawal</i> (Penarikan Diri)	1. Tidak bisa lepas dari bermain <i>game online</i> .	1,17,3 3,49	9,25,41, 57	8 Item
		2. Melarikan diri dari berbagai masalah atau perasaan yang kurang menyenangkan.	2,18,3 4,50	10,26	6 Item
2	<i>Compulsion</i> (Kompulsif)	1. Dorongan berasal dari dalam diri untuk bermain <i>game online</i> .	3,19,3 5,51	11,27,4 3, 59	8 Item

		2. Dorongan untuk melakukan terus-menerus yang berasal dari luar/lingkungan.	4,20,3 6,52	12,44	6 <i>Item</i>
3	<i>Interpersonal and health-related problems</i>	1. Interaksi dengan orang lain.	21,37, 53	13,29,4 5, 61	7 <i>Item</i>
		2. Masalah yang berhubungan dengan kesehatan.	6,38,5 4	14,30,4 6, 62	7 <i>Item</i>
4	<i>Tolerance</i>	1. Toleransi terhadap bermain <i>game online</i> .	7,23,3 9,55	15,31,4 7	7 <i>Item</i>
		2. Toleransi yang berkenaan dengan waktu untuk bermain <i>game online</i> .	8,24,4 0,56	16,64	6 <i>Item</i>

Total	30 <i>Item</i>	25 <i>Item</i>	55 <i>Item</i>
-------	-------------------	-------------------	-------------------

Begitu juga dengan skala keterampilan sosial, setelah dilakukan pengujian validitas dari 72 aitem yang di *try out* kan terdapat 58 aitem valid dan 14 aitem gugur atau tidak valid. Berikut sebaran aitem tersebut:

**Tabel 9. *Blue-Print* Skala Keterampilan Sosial
(Untuk *Try Out*)**

No	Dimensi	Indikator	Item		Total Item
			F	UF	
1	<i>Emotional Expressivity</i>	1. Komunikasi verbal	1,25,49	13,37,61	6 <i>item</i>
		2. Komunikasi non-verbal	2, 26,50	14,38,62	6 <i>item</i>
2	<i>Emotional Sensitivity</i>	1. Menginterpretasi komunikasi non verbal	3,27,51	15,39, 63	6 <i>item</i>
		2. Merasakan keadaan emosional orang lain dengan penuh pengertian	4,28,52	16,40,64	6 <i>item</i>

3	<i>Emotional Control</i>	1. Mengendalikan dan mengatur perilaku emosional.	5,29,53	17,41, 65	6 <i>item</i>
		2. Mengontrol spontanitas dan keadaan emosional yang ekstrim	6,30,54	18,42,66	6 <i>item</i>
4	<i>Social Expressivity</i>	1. Mudah bergaul dan ramah terhadap orang lain.	7,31,55	19,43,67	6 <i>item</i>
		2. Kemampuan mengajak orang lain dalam interaksi sosial.	8,32,56	20,44,68	6 <i>item</i>
5	<i>Social Sensitivity</i>	1. Penuh perhatian kepada orang lain dan menjadi pendengar yang baik.	9,33,57	21,45,69	6 <i>item</i>

		2. Memahami dan mematuhi norma-norma yang mengatur tingkah laku sosial.	10,34,58	22,46,70	6 <i>item</i>
6	<i>Social Control</i>	1. Kemampuan bersikap dalam situasi sosial.	11,35,59	23,47,71	6 <i>item</i>
		2. Beradaptasi sosial dan percaya diri.	12,36,60	24,48,72	6 <i>item</i>
Total			36 <i>item</i>	36 <i>item</i>	72 <i>item</i>

Ket: Bercetak Tebal= Aitem Gugur

Berdasarkan tabel *blue print* keterampilan sosial di atas terdapat 58 *aitem* valid yaitu aitem nomor 1, 2, 4, 5, 6, 8, 9, 10, 11, 12, 14, 15, 17, 20, 21, 22, 23, 25, 26, 27, 28, 29, 30, 31, 32, 33, 34, 35, 36, 38, 39, 41, 44, 45, 46, 47, 48, 49, 50, 51, 52, 53, 54, 55, 56, 57, 58, 59, 60, 61, 62, 64, 67, 68, 69, 70, 71 dan 72. Sedangkan *aitem* yang tidak valid adalah *aitem* dengan nomor 3, 7, 13, 16, 18, 19, 24, 37, 40, 42, 43, 63, 65 dan 66. Berikut adalah sebaran *aitem* valid skala keterampilan sosial yang digunakan untuk penelitian dengan nomor yang berurutan:

**Tabel 10. *Blue-Print* Skala Keterampilan Sosial
(Untuk Penelitian)**

No	Dimensi	Indikator	Item		Total Item
			F	UF	
1	<i>Emotional Expressivity</i>	1. Komunikasi verbal	1,25,49	61	4 <i>item</i>
		2. Komunikasi non-verbal	2, 26,50	14,38,62	6 <i>item</i>
2	<i>Emotional Sensitivity</i>	1. Menginterpretasi komunikasi non verbal	27,51	15,39	4 <i>item</i>
		2. Merasakan keadaan emosional orang lain dengan penuh pengertian	4,28,52	64	4 <i>item</i>
3	<i>Emotional Control</i>	1. Mengendalikan dan mengatur perilaku	5,29,53	17,41	5 <i>item</i>

		emosional.			
		2. Mengontrol spontanitas dan keadaan emosional yang ekstrim	6,30,54		3 <i>item</i>
4	<i>Social Expressivity</i>	1. Mudah bergaul dan ramah terhadap orang lain.	31,55	67	3 <i>item</i>
		2. Kemampuan mengajak orang lain dalam interaksi sosial.	8,32,56	20,44,68	6 <i>item</i>
5	<i>Social</i>	1. Penuh	9,33,57	21,45,6	6 <i>item</i>

	<i>Sensitivity</i>	perhatian kepada orang lain dan menjadi pendengar yang baik.		9	
		2. Memahami dan mematuhi norma-norma yang mengatur tingkah laku sosial.	10,34,58	22,46,70	6 item
6	<i>Social Control</i>	1. Kemampuan bersikap dalam situasi sosial.	11,35,59	23,47,71	6 item
		2. Beradaptasi sosial dan percaya	12,36,60	48,72	5 item

		diri.		
Total			34 <i>item</i>	24 <i>item</i>
				58 <i>item</i>

4.2.2 Uji Reliabilitas

Pengukuran reliabilitas dalam penelitian ini menggunakan metode analisis *alpha cronbach* dengan koefisiensi yang berada di rentang 0 sampai dengan 1. Adapun hasil uji reliabilitas yang diperoleh dari uji coba skala kecanduan *game online* menunjukkan *alpha cronbach* 0,871.

Tabel 11
Hasil Uji Reliabilitas Variabel Kecanduan *Game Online*
Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
,871	64

Sedangkan hasil uji reliabilitas skala keterampilan sosial *alpha cronbach* sebesar 0,898.

Tabel 12
Hasil Uji Reabilitas Variabel Keterampilan Sosial
Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
,898	72

Maka jika dilihat dari nilai koefisien reliabilitas tersebut berkisar antara angka 0 sampai dengan 1 maka nilai reliabilitas tersebut menunjukkan angka yang baik

karena mendekati angka 1,00 dan dinyatakan nilai reliabilitasnya tinggi.

4.5 Pelaksanaan Penelitian

Pelaksanaan penelitian atau pengambilan data dilaksanakan di lokasi penelitian di SMA PGRI Indralaya Utara, Kabupaten Ogan Ilir pada siswa-siswi SMA PGRI Indralaya Utara kelas X, XI, XII pada tanggal 24 Oktober 2019 pukul 08.00 s/d 14.30 WIB. Penelitian menggunakan skala yang telah disiapkan peneliti berupa skala likert yang terdiri 55 item kecanduan *game online* dan 58 item keterampilan sosial. Pengambilan data dilakukan secara klasikal didalam kelas. Sebelum melakukan proses penelitian peneliti terlebih dahulu melakukan pengenalan, pembagian alat ukur dan dilanjutkan dengan pembacaan dan arahan tata cara pengisian alat ukur tersebut pada sampel secara seksama. Selanjutnya saat proses pengisian alat ukur, peneliti mengawasi pengisian skala serta memberikan kesempatan pada subjek untuk bertanya jika ada pertanyaan mengenai skala yang telah diberikan. Peneliti dibantu oleh 2 rekan peneliti yang ikut membantu proses pengambilan data hingga jumlah data yang diinginkan tercukupi.

4.6 Hasil Penelitian

4.6.1 Kategorisasi Variabel Penelitian

Berdasarkan hasil deskripsi data penelitian dapat diuraikan mengenai kategorisasi masing-masing variabel penelitian. Penelitian ini menggunakan jenjang kategorisasi variabel penelitian berdasarkan skor empirik (mean dan standar deviasi). Hasil selengkapnya dapat dilihat dari skor

empirik masing-masing variabel penelitian yang dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel.13
Deskripsi Data Penelitian

Variabel	SkorX yangdigunakan			
	Xmin	Xm	Mean	SD
Keterampilan Sosial	98	188	137,96	23,071
Kecanduan Game Online	90	188	150,45	24,789

Keterangan : SD = Standar Deviasi

X = Skor Empirik

Pada tabel di atas terlihat skor empirik variabel Keterampilan Sosial dan Kecanduan *Game Online*, dimana skor empirik tersebut akan menjadi pedoman untuk membuat kategorisasi dari kedua variabel tersebut. Peneliti telah membuat kategorisasi beserta frekuensi dari kedua variabel dengan rumus kategorisasi yang dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel.14
Rumus Kategorisasi

Kategori	Rum
Rendah	$X < M - SD$
Sedang	$X - 1SD \leq M + 1SD$
Tinggi	$M + 1SD \leq X$

Selanjutnya hasil kategorisasi pada kedua variabel tersebut dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel.15
Kategorisasi Skala Keterampilan Sosial

Skor	Kategorisasi	N	Persentas
$X < 112,55$	Rendah	22	24%
$112,55 \leq 160,91$	Sedang	60	64%
$160,91 \leq X$	Tinggi	11	12%
Total		93	100

Berdasarkan hasil perhitungan kategorisasi variabel keterampilan sosial di atas dapat dilihat bahwa, terdapat 22 orang atau 24 % berada pada kategori keterampilan sosial rendah, 60 orang atau 64 % berada pada kategori keterampilan sosial sedang dan 11 orang atau 12 % berada pada kategori keterampilan sosial tinggi pada subjek remaja di SMA PGRI Indralaya Utara.

Tabel.16
Kategorisasi Skor Skala Kecanduan *Game Online*

Skor	Kategorisasi	N	Persentas
$X < 120,54$	Rendah	1	19%
$120,54 \leq X < 172,22$	Sedang	5 9	64%
$172,22 \leq X$	Tingg	1	17%
Total		9	100

Berdasarkan hasil perhitungan kategorisasi variabel perilaku kecanduan *game onlinedi* atas dapat dilihat bahwa, terdapat 18 orang atau 19 % berada pada kategori kecanduan *game onlinerendah*, 59 orang atau 64 % berada pada kategori kecanduan *game online* sedang

dan 16 orang atau 17 % berada pada kategori perilaku kecanduan *game online* tinggi pada subjek remaja di SMA PGRI Indralaya Utara.

4.6.2 Uji Asumsi (Uji Pra-Syarat)

Uji asumsi atau uji pra-syarat dilakukan karena sebelum dilakukannya uji analisis korelasi *product moment* dengan maksud agar kesimpulan yang ditarik tidak menyimpang dari kebenaran yang seharusnya ditarik. Adapun uji asumsi atau pra-syarat yang akan dilakukan adalah uji normalitas dan uji linieritas.

a. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui normalitas sebaran data penelitian. Adapun teknik uji normalitas yang digunakan pada penelitian ini adalah teknik Kolmogorov Smirnov. Hal ini dikarenakan subjek yang digunakan pada penelitian ini lebih dari 30 subjek. Dalam teknik ini sebaran data dikatakan normal apabila nilai $p > 0,05$, sedangkan apabila $p \leq 0,05$ maka sebaran data dinyatakan tidak normal. Hasil uji normalitas terhadap variabel keterampilan sosial dan kecanduan *game online* dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel.17
Hasil Uji Normalitas

Variabel	Statistic	Sig.	Keterangan
Keterampilan Sosial	0,104	0,014	Tidak Normal
Kecanduan <i>game online</i>	0,138	0,000	Tidak Normal

Berdasarkan Output di atas diketahui bahwa nilai signifikansi untuk variabel keterampilan sosial adalah 0,014 dan nilai signifikansi untuk variabel kecanduan *game online* adalah 0,000. Dengan kriteria data dinyatakan normal bila nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 maka populasi data dari variabel keterampilan sosial tidak berdistribusi normal ($0,014 < 0,05$). Sedangkan untuk variabel kecanduan *game online* populasi data berdistribusi juga tidak normal ($0,000 < 0,05$).

b. Uji Linieritas

Uji linieritas digunakan sebagai pra-syarat untuk melakukan analisis korelasi *product moment*, dengan tujuan untuk mengetahui apakah kedua variabel mempunyai hubungan yang linier atau tidak. Uji linieritas pada kedua variabel ini menggunakan *test for linierity* pada taraf signifikansi 0,05. Bila nilai pada *deviation from linierity* $> 0,05$ maka kedua variabel dinyatakan mempunyai hubungan yang linier, akan tetapi bila nilai *deviation from linierity* $< 0,05$ maka kedua variabel tidak memiliki hubungan yang linier. Adapun hasil penilaian uji linieritas dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel.18
Hasil Uji Linieritas

Deviation from Linierity	F	Sig	Keterangan
	1,155	0,325	Linier

Nilai signifikansi pada *deviation from linierity* adalah 0,325. Berarti nilai signifikansi lebih besar dari 0,05, maka

dapat disimpulkan bahwa antara variabel keterampilan sosial dengan kecanduan *game online* mempunyai hubungan yang linier ($0,325 > 0,05$). Dengan demikian, asumsi linieritas terpenuhi.

4.6.3 Uji Hipotesis

Uji hipotesis penelitian ini dimaksudkan untuk menguji ada tidaknya hubungan variabel X (Keterampilan Sosial) terhadap variabel Y (Kecanduan *Game Online*). Perhitungan statistik yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis *non parametric spearman rank* dengan menggunakan bantuan program SPSS *Version 23for Windows*. Hal ini dikarenakan data yang didapatkan tidak normalitas sehingga penulis memutuskan untuk menggunakan analisis *non parametrik* yaitu *Spearman Rank*, yang dilakukan untuk melihat hubungan antara dua variabel penelitian, yaitu keterampilan sosial dan kecanduan *game online* pada remaja di SMA PGRI Indralaya Utara. Hal ini dilakukan selaras dengan Alhamdu (2016) mengatakan "pada korelasi Spearman dan Kendall arah hubungannya lebih digunakan untuk mengukur hubungan antara dua variabel dalam bentuk peringkat-peringkat. Perbedaannya dengan korelasi *Pearson* terletak pada uji pra syarat data harus berdistribusi normal, sedangkan pada Spearman dan Kendall tidak mensyaratkan data berdistribusi normal (statistik *non-parametrik*).

Hasil uji hipotesis antara kedua variabel tersebut dapat dilihat pada tabel berikut ini :

Tabel 19
Deskripsi Hasil Uji Hipotesis

Variabel	Sprearman's rho	Sig (p)	Keterangan
Keterampilan Sosial > < Kecanduan <i>Game Online</i>	-0,162	0,121	Tidak Signifikan

Berdasarkan hasil analisis diatas diperoleh bahwa besarnya koefisien korelasi antara variabel Keterampilan Sosial dengan Kecanduan *Game Online* sebesar -0,162 dengan nilai signifikansi 0,121 dimana $p < 0,05$ maka hasil ini berarti menunjukkan keterampilan sosial tidak memiliki hubungan dengan kecanduan *game online* pada remaja di SMA PGRI Indralaya Utara.

Berdasarkan uraian diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa tidak ada hubungan antara keterampilan sosial dengan kecanduan *game online* pada remaja SMA di PGRI Indralaya Utara. Jadi hipotesis yang menyatakan tidak ada hubungan antara keterampilan sosial dengan kecanduan *game online* pada remaja SMA di PGRI Indralaya Utara tidak dapat diterima. Dengan demikian dinyatakan bahwa hipotesis yang diajukan tidak terbukti.

4.6.4 Analisis Data Tambahan

Dalam penelitian ini, peneliti membagikan skala penelitian dimana dalam lembar skala penelitian subjek tidak hanya diberikan berupa pernyataan dan identitas, melainkan juga mengisi berapa lama subjek bermain *game online* dalam 24 jam dan jenis permainan *game* seperti apa yang dimainkan. Hal ini dilakukan peneliti untuk mengetahui hal-hal seputar subjek mengenai waktu bermain *game online* yang dilakukan subjek. Berikut hasil temuan penelitian tersebut:

a. Lama Bermain *Game Online*

Berikut adalah tabel dan jumlah subjek mengenai lama bermain game online dalam sehari pada remaja di SMA PGRI Indralaya Utara.

Tabel 20
Lama Bermain *Game Online*/hari
pada remaja di SMA PGRI Indralaya Utara

Lama Bermain <i>Game Online</i>/hari	Jumlah Subjek
1-6 Jam/hari	68 Orang
7-12 Jam/hari	16 Orang
8-16 Jam/hari	2 Orang
17-24 Jam/hari	1 Orang
Tidak Pernah Bermain <i>Game Online</i>	6 Orang
Total Subjek	93 Orang

Dari tabel di atas dapat diketahui lama bermain *game online* pada remaja di SMA PGRI Indralaya Utara

yaitu terdapat 68 orang bermain *game online* selama 1-6 jam/hari, 16 orang bermain *game online* selama 7-12 jam/hari, 2 orang bermain *game online* selama 8-12 jam/hari, 1 orang bermain *game online* selama 17-24 jam/hari dan ada 6 orang yang tidak bermain *game online*.

b. *Game-game* yang dimainkan

Berikut ini adalah tabel dan persentase *game-game* yang dimainkan pada subjek remaja di SMA PGRI Indralaya Utara:

Tabel 21
***Game-game* yang dimainkan**
Pada Remaja Di SMA PGRI Indralaya Utara

No	Game	Persentase
1	Free Fire	46,23 %
2	PUBG	21,50 %
3	Mobile Legend	13,97 %
4	COD Mobile	5,37 %
5	COC	3,22 %
6	Point Blank	1,07 %
7	DOTA	1,07 %
8	Board Role Playing Game	1,07 %
9	Lain-lain	6,45 %

Dari tabel di atas dapat dilihat bahwa *game* yang dimainkan oleh remaja di SMA PGRI Indralaya Utara yaitu Free Fire (46,23 %), PUBG (21,50 %), Mobile Legend (13,97 %), COD Mobile (5,37 %), COC (3,22 %), Point Blank (1,07 %), DOTA (1,07 %), Board Role Playing Game (1,07 %) dan Lain-lain (6,45%).

4.7 Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya hubungan antara variabel keterampilan sosial dengan kecanduan *game online* pada remaja di SMA PGRI Indralaya Utara. Berdasarkan hasil perhitungan kategorisasi skor variabel Keterampilan Sosial, dari 93 sampel penelitian terdapat 22 orang atau 24 % berada pada kategori keterampilan sosial rendah, 60 orang atau 64 % berada pada kategori keterampilan sosial sedang dan 11 orang atau 12 % berada pada kategori keterampilan sosial tinggi. Dapat disimpulkan bahwa Keterampilan Sosial pada remaja di SMA PGRI Indralaya Utara berada dalam taraf sedang dan cukup baik berdasarkan perhitungan data statistik.

Selanjutnya, berdasarkan hasil perhitungan kategorisasi skor variabel kecanduan *game online* terdapat disimpulkan bahwa terdapat 18 orang atau 19 % berada pada kategori kecanduan *game online* rendah, 59 orang atau 64 % berada pada kategori kecanduan *game online* sedang dan 16 orang atau 17 % berada pada kategori kecanduan *game online* tinggi pada subjek remaja di SMA PGRI Indralaya Utara.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat diketahui dari hasil kategorisasi keterampilan sosial menunjukkan remaja di SMA PGRI Indralaya Utara terbelah sedang ke tinggi. Dimana ada 60 orang atau 64% berada pada kategori keterampilan sosial sedang dan 11 orang atau 12% berada pada kategori keterampilan sosial tinggi. Artinya bahwa keterampilan sosial remaja di SMA PGRI Indralaya Utara memiliki keterampilan sosial yang cukup baik. Sedangkan, pada kategorisasi kecanduan *game online* menunjukkan 59

orang atau 64 % berada pada kategori kecanduan *game online* sedang dan 16 orang atau 17% berada pada kategori kecanduan *game online* tinggi, hal ini tentunya menunjukkan bahwa kecanduan *game online* pada remaja di SMA PGRI Indralaya Utara terbelah tinggi dan termasuk dalam kategori kecanduan *game online*.

Menurut peneliti ada sesuatu yang menarik dalam penelitian ini, sebagaimana hipotesis awal dalam penelitian ini adalah "Ada hubungan negatif antara keterampilan sosial dengan kecanduan *game online* pada remaja di SMA PGRI Indralaya Utara", semakin rendah keterampilan sosial pada remaja dan semakin tinggi kecanduan *game online* pada remaja maka hasilnya memiliki hubungan negatif. Tetapi dalam hasil penelitian ini yang didapatkan dalam hasil kategorisasi menunjukkan bahwa keterampilan sosial pada remaja di SMA PGRI Indralaya Utara termasuk tinggi dan memiliki keterampilan sosial yang cukup baik serta kecanduan *game online* pada remaja di SMA PGRI Indralaya Utara juga termasuk tinggi sehingga menunjukkan hubungan yang positif bukan hubungan negatif, ini tidak sesuai dengan hipotesis awal dalam penelitian ini.

Teknik analisis data menggunakan analisis *non parametrik* yaitu *Spearman Rank* ini dikarenakan data yang didapatkan tidak normalitas sehingga peneliti memutuskan untuk menggunakan analisis *non parametrik* yaitu *Spearman Rank*, yang dilakukan untuk melihat hubungan antara dua variabel penelitian, yaitu keterampilan sosial dan kecanduan *game online* pada remaja di SMA PGRI Indralaya Utara. Hal tersebut dilakukan selaras dengan Alhamdu (2016) mengatakan,

“pada korelasi Spearman dan Kendall arah hubungannya lebih digunakan untuk mengukur hubungan antara dua variabel dalam bentuk peringkat-peringkat. Perbedaannya dengan korelasi *Pearson* terletak pada uji pra syarat data harus berdistribusi normal, sedangkan pada Spearman dan Kendall tidak mensyaratkan data berdistribusi normal (statistik *non-parametrik*).

Berdasarkan hasil analisis data yang dilakukan menunjukkan bahwa tidak ada hubungan antara keterampilan sosial dan kecanduan *game online* pada remaja di SMA PGRI Indralaya Utara. Hal ini terlihat melalui nilai signifikansi sebesar 0,121 dimana $p < 0,05$. Maka dapat disimpulkan bahwa hipotesis yang diajukan, tidak ada hubungan antara keterampilan sosial dengan kecanduan *game online* pada remaja di SMA PGRI Indralaya Utara.

Selanjutnya, selaras dengan penelitian yang dilakukan oleh Alfiyyah dan Halimah (2018) yang berjudul Hubungan Antara Keterampilan Sosial Dengan Adiksi *Game Mobile Legends* Pada Mahasiswa Kota Bandung. Berdasarkan hasil perhitungan statistik, didapatkan koefisiensi korelasi sebesar -0,141 dengan signifikansi 0,457, artinya tidak ada hubungan antara keterampilan sosial dengan adiksi *mobile legends*. Hal ini dikarenakan terdapat faktor-faktor lain yang memengaruhi seseorang mengalami adiksi *game online*, seperti kurangnya kontrol diri, rasa bosan, dan rasa penasaran terhadap *game*, sehingga hubungan sosial yang kurang baik dengan orang lain bukan merupakan satu-satunya faktor penentu. Selain itu, *mobile legends* juga dapat diakses dengan mudah melalui *smartphone*.

Dalam islam mengajarkan untuk tidak meninggalkan ibadah hanya karena melihat perniagaan atau permainan. Sejalan dengan QS. Al Jumuah ayat 11 Allah Swt berfirman:

وَإِذَا رَأَوْا تِجَارَةً أَوْ لَهْوًا انفَضُّوا إِلَيْهَا وَتَرَكُوكُمْ قَائِمًا ۖ
 قُلْ مَا عِنْدَ اللَّهِ خَيْرٌ مِنَ اللَّهِوِ وَمِنَ التِّجَارَةِ ۗ وَاللَّهُ خَيْرُ
 الرَّازِقِينَ

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).

Dalam kandungan QS. Al Jumuah ayat 11 menjelaskan bahwa orang yang kecanduan *game online* atau menomorsatukan *game* daripada beribadah, sehingga para kecanduan *game online* berada jauh dari sisi Allah dan mereka adalah termasuk orang yang merugikan dirinya sendiri. Didalam firmanya juga menjelaskan bahwa berada disisi Allah adalah lebih baik dari permainan.

Selanjutnya berdasarkan analisa peneliti, ada faktor lain yaitu faktor internal penyebab dari kecanduan *game online*, yaitu kesejahteraan subjektif. Kesejahteraan subjektif adalah situasi yang mengacu pada kenyataan bahwa individu secara subjektif percaya bahwa kehidupan adalah hal yang menyenangkan dan baik. Sehingga jika

dalam diri individu memiliki situasi yang tidak menyenangkan dan tidak baik sering mengalihkan perhatian sebagai perasaan untuk menyenangkan diri individu, tak jarang hal ini terjadi pada remaja yang mengalihkan pada *game online* sebagai aktivitas yang menyenangkan serta menjadi perilaku yang kecanduan terhadap *game online*. Berdasarkan penjelasan di atas menggambarkan bahwa faktor lain dari penyebab kecanduan *game online* adalah kesejahteraan subjektif, dimana semakin tinggi kesejahteraan subjektif pada seorang remaja maka semakin rendah remaja tersebut menjadi kecanduan *game online* dan sebaliknya.

Hal ini sejalan dengan Widiarto (2018) yang dalam penelitiannya yang berjudul hubungan antara kesejahteraan subjektif dan kecanduan *game online* pada remaja di Yogyakarta. Berdasarkan hasil penelitian diperoleh data bahwa ada hubungan negatif antara kesejahteraan subjektif dengan kecanduan *game online* pada remaja di Yogyakarta. Hubungan tersebut dapat terlihat dari hasil $r = -0,468$ dan $p = 0,000$ ($p < 0,000$). Berarti semakin tinggi kesejahteraan subjektif pada seorang remaja maka semakin rendah remaja tersebut menjadi kecanduan *game online*. Terkait dengan penelitian di atas menunjukkan kesejahteraan subjektif sebagai salah satu faktor yang memengaruhi kecanduan *game online* pada remaja, menandakan bahwa seseorang yang memiliki tingkat kebahagiaan atau kesejahteraan subjektif yang kecil akan mencari kebahagiaan melalui cara lain yang salah satunya adalah bermain *game online* secara terus-menerus.

Selanjutnya berdasarkan analisa peneliti, ada faktor lain penyebab dari kecanduan *game online*, yaitu kontrol

diri. Sejalan dengan penelitian Karnadi (2019) yang menghubungkan kontrol diri dengan kecanduan *game online* pada remaja kelas XI SMAN 16 Palembang, dimana kontrol diri bila dikaitkan dengan kecanduan *game*, maka aspek-aspek yang terkandung didalam kontrol diri dapat digunakan untuk memprediksi apakah seorang individu mengalami kecanduan *game* atau tidak. Adapun aspek-aspek kontrol diri, yaitu kontrol perilaku, kontrol kognitif dan kontrol keputusan secara tidak langsung berhubungan dengan beberapa elemen yang menggambarkan apakah seseorang individu mengalami kecanduan game online. Chaplin (dalam Budhi dan Indrawati, 2016) mengatakan bahwa kontrol diri adalah kemampuan individu untuk membimbing tingkah lakunya sendiri atau kemampuan untuk menekan tingkah laku *impulsif* dan kontrol diri berkaitan dengan bagaimana individu mengendalikan emosi serta dorongan-dorongan yang berasal dalam dirinya. Sehingga remaja yang memiliki kontrol diri rendah dan tidak bisa mengendalikan emosinya merupakan faktor yang memengaruhi kecanduan *game online* pada remaja.

Selanjutnya, berdasarkan analisis data tambahan pada penelitian ini mendapatkan tentang lama bermain *game online* pada remaja di SMA PGRI Indralaya Utara yaitu terdapat 68 orang bermain *game online* selama 1-6 jam/hari, 16 orang bermain *game online* selama 7-12 jam/hari, 2 orang bermain *game online* selama 8-12 jam/hari, 1 orang bermain *game online* selama 17-24 jam/hari dan ada 6 orang yang tidak bermain *game online*. Berdasarkan data temuan di atas menunjukkan rata-rata remaja di SMA PGRI Indralaya Utara terbilang sering bermain *game online* dan hal ini menunjukkan remaja

termasuk kategori kecanduan terhadap *game online*, dimana ada 68 orang bermain *game online* selama 1-6 jam/hari tentunya hal ini termasuk kategori tinggi terhadap bermain *game online*. Hal ini selaras dengan pendapat Chen dan Chang (2008) salah satu aspek dari kecanduan *game online* adalah melakukan secara terus-menerus dan kecanduan game online termasuk dalam implikasi diagnosis kecanduan internet ke dalam DSM-5 (Young & Abreu 2017), berdasarkan data tambahan di atas menunjukkan remaja bermain *game* secara terus-menerus serta waktu yang cukup lama 1-6 jam/hari. Hal ini tergolong dalam kategori kecanduan *game online*.

Selanjutnya, analisis data tambahan mengenai *game-game* yang dimainkan pada remaja di SMA PGRI Indralaya Utara, bahwa *game* yang dimainkan oleh remaja di SMA PGRI Indralaya Utara yaitu *Free Fire* (46,23 %), *PUBG* (21,50 %), *Mobile Legend* (13,97 %), *COD Mobile* (5,37 %), *COC* (3,22 %), *Point Blank* (1,07 %), *DOTA* (1,07 %), *Board Role Playing Game* (1,07 %) dan Lain-lain (6,45%). Berdasarkan data di atas menunjukkan bahwa permainan *game online* yang sering dimainkan adalah *Free Fire* sebesar 46,23%, permainan *free fire* merupakan permainan yang bisa bermain secara kelompok. Dimana mereka saling berinteraksi antar sesama teman sebaya yang cukup baik. Sejalan dengan pendapat Sullivan (dalam Martanto dkk 2018) mengatakan bahwa remaja menghasilkan waktu rata-rata 103 menit per hari untuk berinteraksi dengan teman sebaya dibandingkan dengan hanya 28 menit per hari dengan orangtua. Artinya dapat dikatakan pada tahap perkembangan remaja, keberadaan teman sebaya merupakan salah satu faktor yang penting

dalam interaksi sosial remaja. Dengan kata lain, waktu interaksi lebih banyak pada teman sebaya atau kelompok dibanding dengan keluarga. Sehingga remaja yang candu terhadap *game online* sering menghabiskan waktu bersama temannya dengan bermain *game* secara (MABAR) Bermain secara bersama-sama.

4.8 Keterbatasan Penelitian

Ketika penyebaran skala penelitian, subjek sering keluar masuk ruangan sehingga kondisi di dalam ruangan tidak terkendali dengan suasana ruang yang begitu panas, hal tersebut yang memungkinkan subjek mengisi skala penelitian begitu cepat dan memungkinkan data penelitian menjadi tidak normal serta uji hipotesis tidak terbukti.