

# Analisis Dampak *Game Online* terhadap Interaksi Sosial Siswa Menggunakan Studi Literatur

Putri Fatimah<sup>1</sup>✉

MTs Nurul Iman Banten

## Abstrak

*Game Online cenderung membuat pemain terfokus pada gadget, mengabaikan kegiatan lain seperti belajar, makan, tidur, dan berinteraksi dengan orang lain. Interaksi sosial sangat penting bagi remaja dalam penyesuaian diri, namun remaja yang terlalu terlibat dalam game online cenderung kesulitan berinteraksi sosial, kurang bergaul, memiliki sedikit teman, dan merasa rendah diri. Penelitian studi literasi ini bertujuan untuk mengetahui dampak game online terhadap interaksi sosial siswa. Hasil penelitian menunjukkan adanya keterkaitan antara kecanduan game online dan interaksi sosial remaja tampak jelas dalam beberapa penelitian. Ditemukan bahwa semakin tinggi kecanduan game online, semakin rendah tingkat interaksi sosial pada remaja di SMP Negeri 4 Takengon. Siswa SMP Asisi Tigabinanga juga menunjukkan hubungan antara kecanduan game dan interaksi sosial. Meskipun hubungan tersebut bersifat positif dengan tingkat yang rendah, hasil uji hipotesis menunjukkan adanya hubungan negatif antara kecanduan game online dan kehidupan sosial remaja di SMPN 14 Palembang. Selain itu, hasil pengolahan data menunjukkan bahwa variabel kecanduan game online memiliki pengaruh yang cukup tinggi terhadap variabel interaksi sosial di SMP Negeri 5 Kota Jambi.*

**Kata Kunci:** dampak, game online, interaksi sosial.

Copyright (c) 2024 Putri Fatimah

---

✉ Corresponding author :  
fatputri@gmail.com

## Pendahuluan

Masa remaja, sebagai fase transisi dari anak-anak ke dewasa (Santrock, 2007), ditandai oleh perubahan fisik dan psikis individu serta peran sosial di keluarga, sekolah, dan masyarakat. Remaja milenial saat ini menghadapi kemajuan teknologi yang memudahkan akses informasi. Kartini Kartono (2017) mengidentifikasi tiga tahap usia remaja yaitu remaja awal, remaja pertengahan dan remaja akhir. *Game online*, sebagai fitur internet yang berkembang pesat, menjadi populer karena pertumbuhan internet yang cepat dan partisipasi besar dalam permainan kolaboratif dan kompetitif (Ameliya, 2008). Interaksi sosial remaja dianggap krusial dalam penyesuaian diri, membantu perkembangan kesehatan mental (Gunarsa, 2006), terutama karena masa remaja dianggap sebagai fase penuh tantangan dan rawan dalam perkembangan manusia, dengan keterbatasan interaksi sosial, terutama melalui perilaku bermain *game online*, dapat mengakibatkan kesulitan dalam bergaul, teman yang terbatas, dan rendah diri.

Menurut Surbakti (2017), *game online* telah menjadi gaya hidup baru, terutama di kalangan anak muda dan pelajar. Definisi *game online* oleh Halawa (2020) adalah permainan yang terkoneksi melalui jaringan internet dan dapat diakses dari berbagai perangkat seperti komputer, laptop, dan handphone. Pande dan Marheni (2015) menyatakan bahwa bermain *game online* cenderung membuat pemain terfokus pada gadget, mengabaikan kegiatan lain seperti belajar, makan, tidur, dan berinteraksi dengan orang lain. Dewi (2014) menekankan bahwa bermain *game online* sering dilakukan sendirian dan dapat berlangsung dalam durasi yang cukup lama, meningkatkan risiko kecanduan. Mahardika (2016) menyoroti dampak negatif bermain *game online*, khususnya pada aspek sosial, psikis, dan fisik. Kecanduan inimenciptakan toleransi terhadap aktivitas tersebut, ketergantungan fisik dan psikologis, serta isolasi dari lingkungan sosial. Lestari (2016) menggambarkan kecanduan sebagai perasaan yang kuat terhadap berbagai hal, seperti internet, menonton televisi, belajar, makanan, seks, narkoba, olahraga, atau pekerjaan, yang dapat menimbulkan dampak negatif secara fisik dan psikologis jika tidak terkendali.

Dewi (2014) mengungkapkan bahwa kebutuhan untuk berinteraksi sosial mencapai puncaknya pada masa remaja, yang memiliki peran penting dalam memfasilitasi penyesuaian diri dan membangun hubungan positif antara remaja dan orang lain. Soekanto (2012) menjelaskan interaksi sosial sebagai dinamika hubungan sosial yang melibatkan individu, kelompok manusia, dan interaksi antara individu dengan kelompok manusia, dengan empat jenis interaksi sosial: kerjasama, persaingan, pertentangan, dan akomodasi.

Interaksi sosial terjadi ketika individu melakukan perubahan yang menimbulkan respons dari individu lain, membentuk rangkaian kegiatan yang direspon dan dibantu oleh individu lain. Soekanto (2005) menambahkan bahwa interaksi sosial adalah hubungan dinamis yang melibatkan individu dan kelompok manusia, didorong oleh faktor-faktor yang mendorong interaksi yang berkesinambungan dan saling memengaruhi.

Terkait sumber informasi dalam memulai komunikasi atau interaksi sosial, Karp dan Yoels mengidentifikasi dua kategori utama, yaitu Fitur Fisik dan Tampilan. Fitur Fisik mencakup aspek usia, jenis kelamin, dan ras, sedangkan Tampilan melibatkan daya tarik fisik, pakaian, bentuk tubuh, dan wacana.

Menurut penelitian Kuss (2012), minat dalam *game online* meningkat, menjadi perhatian utama bagi pelajar. Survei menunjukkan bahwa pelajar sering menghabiskan 4-8 jam setiap hari bermain *game online* seperti Mobile Legends, PUBG, Domino, Free Fire, dan lainnya. Gunarsa (2006) menekankan pentingnya interaksi sosial bagi remaja dalam penyesuaian diri, namun remaja yang terlalu terlibat dalam *game online* cenderung kesulitan berinteraksi sosial, kurang bergaul, memiliki sedikit teman, dan merasa rendah diri.

Observasi peneliti mengungkapkan ketertarikan berlebihan anak remaja pada *game online*, menyebabkan keterlambatan tugas sekolah, pengabaian tanggung jawab sebagai pelajar, serta perilaku marah dan menghindari interaksi sosial. Kecanduan game membuat remaja sulit melepaskan permainan, mempengaruhi komunikasi dengan bahasa kasar dan topik kurang pantas, serta mengurangi interaksi sosial langsung, merugikan hubungan interpersonal.

Fauziah (2013) menyoroti dampak negatif kecanduan *game online*, termasuk kesulitan berkonsentrasi, kesulitan bersosialisasi, dan keinginan untuk membolos demi bermain game. Dampak sosialnya melibatkan ketidakpedulian terhadap lingkungan dan kehilangan minat pada hubungan interpersonal. Santoso (2010) menunjukkan bahwa interaksi sosial memiliki empat aspek, seperti hubungan interpersonal yang melibatkan berjabat tangan, berbagi cerita, dan mengatasi

konflik. Namun, hubungan dengan teman dan keluarga dapat terganggu karena waktu yang dihabiskan hanya untuk bermain *game online*, menyebabkan isolasi sosial dan penurunan keterampilan sosial.

Berdasarkan pemahaman tersebut, penelitian dilakukan dengan judul “Analisis Dampak *Game online* terhadap Interaksi Sosial Siswa Menggunakan Studi Literatur”

## Metodologi

Penelitian ini termasuk dalam kategori penelitian kualitatif dengan jenis penelitian kepustakaan (Library research), yang mencatat temuan umum dari setiap artikel yang membahas dampak *game online* terhadap interaksi sosial siswa.

Metode pengumpulan data melibatkan tiga tahap, yakni: 1) editing, yang mencakup penelitian kembali data, terutama yang terkait dengan kelengkapan, kecerahan akal, dan harmoni antara satu sama lain; 2) organizing, yang melibatkan pengaturan data sesuai dengan kerangka yang telah direncanakan; dan 3) finding, yang bertujuan untuk menemukan analisis lebih lanjut terhadap hasil data, serta menemukan kesimpulan sebagai jawaban dari rumusan masalah. Teknik analisis data melibatkan pendekatan deduktif, induktif, dan interpretatif.

Sumber data dalam penelitian ini dibagi menjadi dua kategori, yaitu sumber primer dan sekunder. Sumber primer terdiri dari artikel-artikel yang berasal dari berbagai jurnal yang telah dikumpulkan, sedangkan data sekunder mencakup artikel dan buku sebagai referensi tambahan.

## Hasil dan Pembahasan

### Hasil

Penelitian ini menggunakan 4 hasil penelitian agar hasilnya dapat lebih terukur:

1. Mery Dayani (2023) berjudul “Pengaruh Kecanduan *Game online* terhadap Interaksi Sosial Remaja di SMP Negeri 4 Takengin” penelitian dari Fakultas Psikologi, Universitas Medan Area, dengan isi dan hasil penelitian:

Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi dampak kecanduan *game online* berkaitan dengan interaksi sosial siswa SMP Negeri 4 Takengon. Metode penelitian yang digunakan adalah kuantitatif, dengan subjek penelitian berupa siswa SMP Negeri 4 Takengon yang usianya di atas 13 tahun, dan jumlah sampel sebanyak 62 siswa. Sesuai dengan landasan teori, hipotesis penelitian menyatakan bahwa terdapat pengaruh kecanduan terhadap *game online* dihubungkan dengan interaksi sosial siswa; semakin tinggi tingkat kecanduan siswa dalam bermain *game online*, semakin rendah interaksi sosial siswa, dan juga sebaliknya. Pengukuran kecanduan terhadap *game online* menggunakan skala komplusif, penarikan diri, hubungan interpersonal, toleransi, dan kesehatan. Sementara itu, skala interaksi sosial mencakup kontak sosial serta komunikasi. Hasil analisis data menunjukkan adanya perbedaan dalam kecanduan *game online* yang berdampak pada interaksi sosial, dengan koefisien signifikansi  $r^2$  sebesar 0,249 dan signifikansi  $p = 0,000 < 0,05$ . Nilai  $r^2$  tersebut terkategori sebagai tingkat korelasi sedang, menunjukkan adanya korelasi negatif antara kecanduan *game online* dan interaksi sosial pada siswa. Dengan kata lain, semakin tinggi kecanduan *game online*, semakin rendah tingkat interaksi sosial siswa, dan sebaliknya, semakin rendah kecanduan siswa dengan *game online*, semakin tinggi tingkat interaksi sosial pada siswa SMP Negeri 4 Takengon.

2. Sehat Biaraman Halawa (2020) berjudul “Hubungan Kecanduan *Game Online* dengan Interaksi Sosial pada Siswa/siswi Kelas VII dan VIII SMP Asisi

Tigabinanga Tahun 2020” penelitian dari Program Studi Ners, Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Santa Elisabeth Medan, dengan isi dan hasil penelitian:

Masa remaja merupakan periode kritis dalam perkembangan seseorang, yang melibatkan interaksi sosial dengan lingkungan, teman, dan keluarga. Perkembangan teknologi, khususnya *game online*, menjadi tren yang tinggi di kalangan remaja, dan kecanduan terhadapnya seringkali menyebabkan penarikan diri. Penelitian ini dilakukan di SMP Asisi Tigabinanga dengan jenis penelitian deskriptif analitik. Tujuannya adalah untuk mengevaluasi hubungan antara kecanduan *game online* dan interaksi sosial siswa kelas VII dan VIII SMP Asisi Tigabinanga tahun 2020. Populasi penelitian mencakup 174 siswa, dengan penelitian menggunakan metode random sampling dan sampel berjumlah 62 siswa. Kriteria inklusi melibatkan siswa berusia 13-14 tahun, berbadan sehat, dan bersedia menjadi responden. Analisis data menggunakan analisis bivariat, dan hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat kecanduan game pada siswa berada pada kategori sedang (43,5%), dengan sebagian kecil (4,5%) mengalami tingkat kecanduan tinggi. Mayoritas tingkat interaksi sosial siswa tergolong cukup (77,4%), namun ada beberapa siswa (17,7%) yang mengalami tingkat interaksi sosial kurang. Uji Spearman Rank menunjukkan nilai p-value sebesar 0,004 ( $<0,05$ ), menandakan adanya hubungan antara kecanduan game dan interaksi sosial pada siswa SMP Asisi Tigabinanga. Sebagai saran, pihak sekolah, khususnya para guru, diharapkan dapat memberikan perhatian lebih terhadap masalah kecanduan *game online* dan mendorong siswa menuju aktivitas positif untuk membangun karakter positif, sebagai langkah pencegahan terhadap kecanduan *game online*.

3. Dewi Rahma Wati (2020) berjudul “Hubungan Kecanduan *Game online* Terhadap Kehidupan Sosial Remaja” penelitian dari Program Studi Bimbingan dan Konseling, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sriwijaya dengan isi dan hasil penelitian:

Kemajuan dan evolusi teknologi terus berkembang, membawa dampak signifikan dalam kehidupan sehari-hari. Kecanduan *game online* merupakan salah satu dampak negatif yang mungkin timbul akibat bermain game secara berlebihan, berpotensi memengaruhi kehidupan sosial seseorang. Penelitian ini dilakukan untuk mengeksplorasi hubungan antara kecanduan *game online* dan kehidupan sosial remaja kelas VIII di SMPN 14 Palembang. Penelitian ini bersifat kuantitatif dengan pendekatan korelasional, melibatkan 76 sampel dari total populasi 323 menggunakan teknik simple random sampling. Pengumpulan data dilakukan dengan skala Likert berisi 29 item untuk *game online* dan 15 item untuk kehidupan sosial remaja, disebarkan secara langsung. Hasil analisis menunjukkan bahwa tingkat kecanduan *game online* berada pada kategori sedang (36%), sedangkan kehidupan sosial remaja berada pada kategori tinggi (33%). Analisis hipotesis dengan uji Pearson Product Moment menunjukkan koefisien korelasi sebesar 0,234 pada tingkat signifikansi 0,05. Dengan  $r_{hitung} > r_{tabel}$  ( $0,234 > 0,222$ ), terdapat hubungan positif antara kedua variabel, meskipun tingkat hubungan tergolong rendah. Oleh karena itu, hipotesis H1 diterima dan H0 ditolak, menunjukkan bahwa *game online* dan kehidupan sosial remaja berhubungan positif. Namun, hasil uji hipotesis juga menunjukkan hubungan negatif antara kecanduan *game online* dan kehidupan sosial remaja di SMPN 14 Palembang. Sebagai saran, pihak sekolah disarankan memberikan peringatan yang lebih tegas, sementara peserta didik perlu membangun kehidupan sosial yang seimbang dan membatasi waktu bermain *game online*.

4. Rizka Anggraini (2020) berjudul “Pengaruh Kecanduan *Game online* terhadap Interaksi Sosial Siswa Kelas VIII SMP Negeri 5 Kota Jambi”. Program Studi Bimbingan dan Konseling, Jurusan Ilmu Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Jambi dengan isi dan hasil penelitian:

Sebagai makhluk sosial, interaksi menjadi elemen esensial dalam kehidupan sehari-hari manusia. Interaksi sosial menjadi kunci bagi seluruh kehidupan sosial, melibatkan kerjasama, komunikasi, serta upaya mencapai tujuan bersama, termasuk persaingan dan konflik. Berdasarkan survei awal, 56% dari siswa sejumlah 60 diidentifikasi sebagai mereka yang bermain *game online* lebih dari dua jam sehari atau 14 jam seminggu, menunjukkan adanya potensi kecanduan. Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi pengaruh kecanduan *game online* terhadap Tingkat interaksi sosial siswa di kelas VIII pada SMP Negeri 5 Kota Jambi. Penelitian dilakukan pada siswa kelas VIII berdasarkan bentuk kegiatan interaksi sosial dan kriteria kecanduan *game online*. Bentuk interaksi sosial termasuk kerjasama, akomodasi, dan asimilasi. Beberapa ciri gamer atau kecanduan *game online* melibatkan pemikiran konstan tentang game, upaya mencari waktu bermain, permintaan perangkat game, kemampuan menyimpan uang jajan untuk game, dan bahkan berbohong pada keluarga. Metode penelitian Ex-Post Facto digunakan dengan pendekatan kuantitatif dan regresi linear sederhana. Data dikumpulkan melalui kuesioner, kemudian dianalisis menggunakan uji normalitas, uji linieritas, dan uji analisis regresi. Hasil pengolahan data menunjukkan signifikansi sebesar  $0.000 < 0.05$ , menandakan bahwa variabel Kecanduan *Game online* memiliki pengaruh sebesar 22.1% terhadap variabel Interaksi Sosial, yang dianggap cukup tinggi. Saran peneliti adalah agar siswa lebih memperhatikan waktu bermain *game online* untuk menjaga keseimbangan dalam aspek-aspek yang terpengaruh, terutama interaksi sosial yang sangat penting dalam kehidupan sehari-hari. Implikasi terhadap program Bimbingan Konseling (BK) mencakup pemanfaatan layanan penempatan dan penyaluran *game online* edukatif serta penyelenggaraan seminar parenting mengenai dampak negatif kecanduan *game online* dan pengaruh yang mungkin timbul.

## Pembahasan

Sebagai bahan telaah keilmuan terhadap hasil penelitian di dapat temuan sebagai berikut ini:

1. Semakin tinggi kecanduan *game online*, semakin rendah interaksi sosial remaja, dan sebaliknya, semakin rendah kecanduan *game online*, semakin tinggi tingkat interaksi sosial pada remaja SMP Negeri 4 Takengon.
2. Adanya hubungan antara kecanduan game dan interaksi sosial pada siswa SMP Asisi Tigabinanga.
3. Terdapat hubungan positif antara kedua variabel, meskipun tingkat hubungan tergolong rendah. Namun, hasil uji hipotesis juga menunjukkan hubungan negatif antara kecanduan *game online* dan kehidupan sosial remaja di SMPN 14 Palembang.
4. Hasil pengolahan data menunjukkan bahwa variabel Kecanduan *Game online* memiliki pengaruh cukup tinggi terhadap variabel Interaksi Sosial pada kelas VIII SMP Negeri 5 Kota Jambi.

## Simpulan

Adanya keterkaitan antara kecanduan *game online* dan interaksi sosial remaja tampak jelas dalam beberapa penelitian. Ditemukan bahwa semakin tinggi

kecanduan *game online*, semakin rendah tingkat interaksi sosial pada remaja di SMP Negeri 4 Takengon. Siswa SMP Asisi Tigabinanga juga menunjukkan hubungan antara kecanduan game dan interaksi sosial. Meskipun hubungan tersebut bersifat positif dengan tingkat yang rendah, hasil uji hipotesis menunjukkan adanya hubungan negatif antara kecanduan *game online* dan kehidupan sosial remaja di SMPN 14 Palembang. Selain itu, hasil pengolahan data menunjukkan bahwa variabel kecanduan *game online* memiliki pengaruh yang cukup tinggi terhadap variabel interaksi sosial di SMP Negeri 5 Kota Jambi.

## Daftar Pustaka

- Ameliya, R.S. (2008). Pelatihan Asertif untuk Mereduksi Perilaku Adiksi Online Game pada Remaja. *Skripsi*. Fakultas Ilmu Pendidikan Jurusan Psikologi Pendidikan dan Bimbingan Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung.
- Anggraini, Rizka. (2020). Pengaruh Kecanduan *Game online* terhadap Interaksi Sosial Siswa Kelas VIII SMP Negeri 5 Kota Jambi. *Thesis*. Program Studi Bimbingan dan Konseling, Jurusan Ilmu Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Jambi.
- Dayani, Mery. (2023). Pengaruh Kecanduan *Game online* terhadap Interaksi Sosial Remaja di SMP Negeri 4 Takengin. *Skripsi*. Fakultas Psikologi, Universitas Medan Area.
- Dewi, N.P. (2014). Hubungan antara Intensitas Bermain *Game online* dengan Interaksi Sosial pada Remaja. *Skripsi*. Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Gunarsa, S. D. (2006). *Psikologi Remaja*. Jakarta: BPK. Gunung Mulia.
- Halawa, Sehat Biaraman. (2020). Hubungan Kecanduan *Game online* dengan Interaksi Sosial pada Siswa/siswi Kelas VII dan VIII SMP Asisi Tigabinanga Tahun 2020. *Skripsi*. Program Studi Ners, Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Santa Elisabeth Medan
- Kartono, Kartini. (2017). *Patologi Sosial 2 Kenakalan Remaja*. RajaGrafindo Persada.
- Kuss, D. J., dan Griffiths, M. D. (2012). Internet and Gaming Addiction: A Systematic Literature Review of Neuroimaging Studies. *Brain Sciences*, 2, 347-374.
- Lestari, Ayu. (2016). *Sosial dan Konsep Diri dengan Kecanduan Games Online pada Dewasa Awal*. Jurnal Interaksi. Vol. 5, No. 2.
- Pande, P.A.M. dan Marheni, A. (2015). Hubungan Kecanduan *Game online* dengan Prestasi Belajar Siswa SMP Negeri 1 Kuta. *Jurnal Psikologi Udayana*, 2(2):163-171.
- Santrock, J. W. (2003). *Perkembangan Masa Hidup Edisi Kelima*. Jakarta: Erlangga.
- Soekanto, Soerjono. (2005). *Sosiologi Suatu Pengantar*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Surbakti, Krista. (2017). *Pengaruh Game online terhadap Remaja*. Jurnal Curere, 1(1): 28-38.
- Wati, Dewi Rahma. (2020). Hubungan Kecanduan *Game online* Terhadap Kehidupan Sosial Remaja. *Skripsi*. Program Studi Bimbingan dan Konseling, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sriwijaya