



.....
GAME ONLINE DAN PENGARUHNYA TERHADAP PERILAKU INTERAKSI SOSIAL

Oleh

Aprianti^{1*}, Muhammad Syafwani², Rita Kirana³, Agus Rachmadi⁴, Norida⁵
^{1,2,3,4,5}Poltekkes Kemenkes Banjarmasin, Universitas Muhammadiyah Banjarmasin

Email: apriantinely17@gmail.com

Abstract

South Kalimantan Province ranks 23rd out of all provinces in Indonesia with internet users in 2021, namely 3,259,199 active internet users. Of all internet users aged 16-64 years, as many as 20 percent watch a live-stream of someone playing a game. Meanwhile, one in seven people watch e-sports tournaments. This shows that game and esports content is increasingly popular. So, the number of gamers in the world reached 3.5 billion people. Most (69 percent) of internet users admit they play games on mobile. This study aims to find out about online games and their influence on social interaction behavior in students of SMP Negeri 9 Banjarmasin. The research conducted was an analytic study with a cross-sectional design, namely measuring or observing at the same time or observing independent and dependent variable data only once at that time. The research sample consisted of 80 students of SMP Negeri 9 Banjarmasin, with inclusion criteria: students who were in grade 9, willing to be studied and aged 14-17 years, and the research was carried out from April to June 2022. The results of statistical analysis in this study shows that there is no relationship between the use of online games with student interaction behavior. The results of this statistical analysis are not in accordance with the theory and some other research results. There is no significant relationship between the use of online games and social interaction among students at SMP Negeri 9 Banjarmasin.

Keywords: Influence, Online Game, Social Interaction.

PENDAHULUAN

Laporan Digital 2020 : Global Digital Overview yang dirilis oleh Data Reportal, menyatakan hampir 60 persen populasi dunia telah menggunakan internet itu artinya pada awal 2021, jumlah pengguna internet di dunia telah mencapai angka 4,5 miliar. Dari semua pengguna internet di umur 16-64 tahun, sebanyak 20 persen menonton live-streaming dari seseorang yang bermain *game*. Sementara satu dari tujuh orang menonton turnamen *e sports*. Ini menunjukkan bahwa konten *game* dan *esports* semakin digemari. Jadi, jumlah *gamer* di dunia mencapai 3,5 miliar orang. Sebagian besar (69 persen) dari pengguna internet mengaku mereka bermain *game* di mobile (Amalia, 2020).

Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) merilis daftar jumlah pengguna internet Indonesia tahun 2021.

Dalam data tersebut, APJII memaparkan bahwa pengguna internet di Indonesia mengalami kenaikan yang signifikan. Pada periode 2019-2020, pengguna internet di Indonesia berjumlah 199,71 juta orang dari total keseluruhan penduduk sebesar 266,91 juta orang. We are Social dan Hootsuite mencatat pengguna internet di Indonesia sebanyak 212,35 juta orang per Maret 2021, dengan angka sebegitu banyaknya Indonesia mencatatkan sebagai peringkat ke-3 pengguna internet terbanyak di Asia. Sementara jaringan mobile aktif mencapai 345,3 juta, atau 125,6% dari total populasi (Kusnandar, 2021). Mayoritas pengguna internet memang memanfaatkan gawainya untuk melakukan percakapan atau bermedia sosial. Namun bermain game online adalah salah satu yang sering dilakukan. Sekitar 60,2% pengguna internet menggunakan aplikasi game di gawainya. Mayoritas gawai

yang mereka pakai adalah telepon pintar (smartphone) sebanyak 88,9 (Bayu, 2021). Provinsi Kalimantan Selatan menduduki peringkat ke-23 dari semua provinsi yang ada di Indonesia untuk pengguna internet 2021 yakni 3.259.199 orang jiwa pengguna aktif internet. Jawa barat menjadi provinsi yang memiliki jumlah pengguna internet terbanyak hingga 35.100.611 orang, disusul dengan jawa tengah yang memiliki 26.536.320 pengguna internet. (Bayu, 2021).

Studi pendahuluan yang dilakukan pada 10 orang siswa SMP Negeri 9 Banjarmasin dengan teknik observasi dan wawancara didapatkan 4 orang siswa pengguna game online berat dan 6 orang siswa pengguna game online ringan. Dari 4 orang siswa pengguna game online berat ada 1 orang siswa mempunyai kemampuan sosialisasi baik dan 3 orang siswa mempunyai kemampuan sosialisasi kurang. Sedangkan dari 6 orang siswa pengguna game online ringan, ada 4 orang mempunyai kemampuan sosialisasi baik dan 2 orang siswa mempunyai kemampuan sosialisasi kurang.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang dilakukan merupakan penelitian yang bersifat analitik dengan desain cross sectional yaitu melakukan pengukuran atau pengamatan pada saat bersamaan atau observasi data variabel independen dan dependen hanya satu kali pada saat itu (Nursalam, 2017).

Sampel dalam penelitian ini berjumlah 80 orang siswa SMP Negeri 9 Banjarmasin, dengan kriteria inklusi : Siswa yang duduk di kelas 9, bersedia untuk diteliti dan berusia 14 - 17 tahun.

Data primer dalam penelitian ini diperoleh dari hasil pengukuran peneliti dengan menggunakan lembar kuesioner. Data sekunder yang di kumpulkan sebagai data pelengkap yang mendukung dalam penelitian ini, diperoleh dari buku, internet, dan data study pendahuluan dari pihak SMP Negeri 9.

Penelitian dilaksanakan pada bulan April sampai dengan Juni 2022.

HASIL DAN PEMBAHASAN

	Unstandardized Residual
N	80
Asymp. Sig. (2-tailed)	.200 ^{c,d}

Hasil analisa data dilakukan menggunakan uji *spearman rank* dengan SPSS pada taraf kesalahan 5%. Berdasarkan hasil uji *spearman rank* antara variabel penggunaan *game online* dengan Interaksi Sosial pada siswa di SMP Negeri 9 Banjarmasin, didapatkan nilai *p value* = 0.344 dimana *p value* > 0.05. Maka Ho diterima yang artinya tidak ada hubungan yang signifikan penggunaan *game online* dengan Interaksi Sosial pada siswa di SMP Negeri 9 Banjarmasin.

Tabel 3.2. Tabulasi silang penggunaan game online dengan Interaksi Sosial di SMP Negeri 9 Banjarmasin

Penggunaan Online	INTERAKSI SOSIAL						TOTAL			
	Baik	%	Cukup	%	Kurang	%	Tidak baik	%	Jumlah	%
Tidak pengguna	1	1,3	4	5	5	6,3	0	0	10	12,5
Ringan	2	2,5	13	16,3	45	56,3	1	1,25	61	76,25
Sedang	0	0	3	3,8	6	7,5	0	0	9	11,25
Berat	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Jumlah	3	3,75	20	25,0	56	70,0	1	1,25	80	100

Uji Spearman Rank P Value = 0.344

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan bahwa sebagian besar responden penggunaan *game online* tingkat ringan sebanyak 61 siswa (76.3%) dan Interaksi Sosial sedang sebanyak 57 siswa (71.3%).

Hasil analisa statistik pada penelitian ini menunjukkan bahwa tidak ada hubungan antara penggunaan game online dengan perilaku interaksi siswa. Hasil analisa statistik ini tidak sesuai dengan teori dan beberapa hasil penelitian lainnya. Tidak terdapatnya hubungan yang signifikan penggunaan *game online* dengan Interaksi Sosial pada siswa di SMP Negeri 9 Banjarmasin. Hal ini tidak sejalan dengan penelitian Santoso (2020) yang menyatakan hubungan *game online* dengan komunikasi interpersonal dan



interaksi sosial. Hasil penelitian ini menunjukkan adanya hasil negatif antara *game online* terhadap interaksi sosial, semakin tinggi *game online* maka semakin rendah komunikasi interpersonal yang dihasilkan dengan hasil korelasi $r = 0,152$ dengan nilai signifikan $0,027$ ($p < 0,05$).

Hasil penelitian ini juga tidak sesuai dengan hasil Penelitian Rafiqoh (2021) yang menyatakan bahwa interaksi sosial dengan *game online* memiliki keterkaitan yang negatif. Dimana *game online* sangat berpengaruh untuk pada interaksi sosial, karena ketika seseorang memiliki interaksi sosial yang rendah maka kecanduan bermain *game online* akan semakin tinggi, sebaliknya jika intensitas bermain *game online* sangat rendah maka interaksi sosialnya akan semakin tinggi.

Berdasarkan uraian di atas, Menurut asumsi peneliti mengapa penelitian ini tidak memiliki hubungan yang signifikan antara penggunaan *game online* dengan interaksi sosial yaitu dikarenakan bahwa tidak selalu bermain *game online* membuat seseorang menjadi kurang baik interaksi sosialnya, seperti pada hasil penelitian ini. Berdasarkan teori disebutkan bahwa Proses sosial adalah bentuk umum dari interaksi sosial (biasa yang disebut dengan proses sosial). Karena persyaratan pertama terbentuknya aktivitas-aktivitas sosial adalah interaksi sosial. Bentuk-bentuk khusus dari interaksi sosial adalah bentuk lain dari proses sosial. Interaksi merupakan proses orang-orang tersebut sama-sama berkomunikasi serta saling mempengaruhi antar sesama dalam pikiran maupun dalam bentuk tindakan.

(Kusnandar, 2021). mengatakan interaksi sosial adalah hubungan manusia dengan manusia lain, atau hubungan manusia dengan kelompok atau hubungan kelompok dengan kelompok. (Bayu, 2021). mengatakan bahwa interaksi sosial terjadi apabila seorang individu melakukan perbuatan sedemikian rupa sehingga menimbulkan suatu respon atau reaksi dari individu lain. Interaksi sosial akan

terjadi ketika seorang individu lainnya melakukan suatu kegiatan dan direspon oleh individu lainnya dengan cara membantu kegiatan tersebut.

Pada hasil penelitian ini dapat dilihat bahwa hubungan atau interaksi sosial antara pengguna *game online* dengan individu lain (sama-sama pemain *game*) baik, karena didalam bermain *game* mereka pasti menginginkan yang terbaik, seperti memenangkan *game online* tersebut, disini terjadilah komunikasi dan terciptalah interaksi, karena mereka saling bekerja sama untuk mewujudkan suatu harapan.

Hubungan antara pengguna *game online* dengan lingkungan sekitar, seperti teman sekolah, teman tetangga, atau bahkan keluarganya sendiri bisa dikatakan baik, karena walaupun sangat suka akan *game online*, tetapi interaksi para pengguna tetap berjalan.

PENUTUP

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian Hubungan Penggunaan *Game Online* Dengan Interaksi Sosial Pada Siswa di SMP Negeri 9 Banjarmasin, dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Penggunaan *game online* pada siswa SMP Negeri 9 Banjarmasin sebagian besar dengan tingkat penggunaan *game online* ringan sebanyak 61 siswa (76.25 %).
2. Interaksi Sosial pada siswa SMP Negeri 9 Banjarmasin sebagian besar berada pada kategori kurang baik sebanyak 56 siswa (70.0 %).
3. Tidak Ada hubungan antara penggunaan *game online* dengan Interaksi Sosial pada siswa SMP Negeri 9 Banjarmasin sebagian besar dengan (Nilai $p = 0.344$; $p \geq 0.05$).



DAFTAR PUSTAKA

- [1] Amalia, E. I. (2020). Hybrid. (DailySocial, Producer) Retrieved Januari 2022, from Hybrid: <https://hybrid.co.id/post/jumlah-gamer-di-dunia-capai-35-miliar-orang>
- [2] Kusnandar, V. B. (2021, Oktober 14). Databoks. (A. Mutia, Editor) Retrieved Januari 2022, from Katadata: <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2021/10/14/pengguna-internet-indonesia-peringkat-ke-3-terbanyak-di-asia>
- [3] Bayu, D. J. (2021). Dkatadata. Retrieved Januari 2022, from <https://katadata.co.id/masa-depan-cerah-gim-online-di-indonesia>
- [4] Nursalam. (2017). *Metodologi Penelitian Ilmu Keperawatan, Pendekatan Praktis, Edisi III*. Jakarta: Salemba Medika
- [5] Santoso , F. A. (2020). *Dampak Penggunaan Gawai Terhadap Pembelajaran Siswa SD*. Jurnal Ilmu Pendidikan, Volume 2 Nomor 1, 49-54.
- [6] Rafiqoh, Umi. 2021. *Hubungan Kecanduan Game Online Terhadap Konsentrasi Belajar PAI Siswa SMK Negeri 2 Demak*. IAIN Kudus.