

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

1.1 Deskripsi Hasil Penelitian

1.1.1. Gambaran Umum Lokasi Penelitian

Gunung Selamat merupakan salah satu desa yang ada di kecamatan Bilah Hulu, Kabupaten Labuhanbatu, provinsi Sumatera Utara, Indonesia. Bilah Hulu adalah sebuah kecamatan di Kabupaten Labuhanbatu, Sumatera Utara, Indonesia. Pusat pemerintahan Bilah Hulu berada di Aek Nabara, terletak di pertigaan jalan lintas timur Sumatera dengan jalan provinsi menuju daerah pesisir Kabupaten Labuhanbatu. Pada tahun 2021, jumlah penduduk kecamatan ini sebanyak 64.949 jiwa, dengan kepadatan 221 jiwa/km²

Penduduk kecamatan Bilah Hulu memiliki latar belakang suku bangsa yang berbeda-beda, yang didominasi oleh suku Jawa dan Batak. Berdasarkan data Badan Pusat Statistik dari hasil Sensus Penduduk Indonesia 2010, penduduk kecamatan ini berdasarkan suku bangsa sebagian besar adalah orang Jawa yakni 61,68%, kemudian Batak sebanyak 32,58%. Suku Batak dalam Sensus 2010 di Labuhanbatu sebagian besar adalah Batak Angkola, Toba, Mandailing, dan sebagian Pakpak dan Karo. Adapun penduduk lainnya antara lain, Minangkabau, Melayu, Aceh, Tionghoa, Nias, dan Bugis.

Adapun agama yang dianut sebagian besar penduduk di kecamatan ini yaitu agama Islam sebanyak 83,05%, umumnya dianut warga Melayu, Minangkabau, Aceh, Jawa, Mandailing, dan Angkola. Sementara agama lainnya

yaitu : Kristen Protestan, Kristen Katolik, Budha dan Tionghoa. Sedangkan untuk Mata pencaharian masyarakat Kecamatan Bilah Hulu adalah : Pegawai Negeri Sipil, Pegawai swasta, Petani, Buruh, dan Pedagang.

Penelitian yang di lakukan peneliti di dusun gunung selamat desa gunung selamat kecamatan bilah hulu kabupaten labuhanbatu mengenai analisis dampak *game online* terhadap interaksi sosial remaja selama kurang lebih 2 bulan memperoleh hasil penelitian berupa data kualitatif. Data kualitatif diperoleh dari observasi, penyebaran angket, dan dokumentasi. Dusun gunung selamat terletak di Desa Gunung Selamat Kecamatan Bilah Hulu Kabupaten Labuhan Batu Provinsi Sumatera Utara. Dusun gunung selamat memiliki jumlah warga sebanyak 760 laki laki dan perempuan. Jumlah KK (Kartu Keluarga) sebanyak 235 dan jumlah remaja laki laki dan perempuan usia sekolah (16-19 tahun) sebanyak 106 orang.

1.1.2 Identitas Responden

Karakteristik responden berkaitan dengan identitas responden yang dijadikan sampel penelitian. Dalam karakteristik responden penelitian, peneliti menetapkan 52 orang Responden. Identitas Responden menggambarkan suatu kondisi atau keadaan serta status dari responden tersebut. Identitas responden dari sampel penelitian adalah identitas responden pada remaja usia sekolah yang menggunakan *Game online* di dusun Gunung Selamat

Karakteristik Responden diperoleh melalui hasil kuesioner yang telah diisi oleh 52 orang responden. Karakteristik responden merupakan gambaran dari keberadaan responden di tempat penelitian. Karakteristik tersebut dilihat berdasarkan jenis kelamin, usia, pendidikan, dan masa (Lama) bermain *Game online* yang akan dipaparkan pada Tabel 4.1, s.d Tabel 4.4 berikut ini:

a.Karakteristik Responden Menurut Jenis Kelamin

Karakteristik responden berdasarkan jenis kelamin responden dapat dilihat pada Tabel 4.1 berikut:

Tabel 4.1
Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin

No.	Jenjang Pekerjaan	Jumlah	Persentase
1	Laki-laki	29	56 %
2	Perempuan	23	44%
	Jumlah	52	100 %

Sumber : Data Diolah Peneliti, 2024

Berdasarkan Tabel 4.1 menunjukkan bahwa dari 52 responden, sebanyak 29 responden (56%) berjenis kelamin laki-laki, sedangkan sisanya sebanyak 23 responden (44%) berjenis kelamin Perempuan. Tabel ini menggambarkan bahwa remaja usia sekolah yang menggunakan *Game online* di dusun Gunung Selamat mayoritas berjenis kelamin pria dengan persentase sebesar 56%.

b.Karakteristik Responden Menurut Usia

Karakteristik responden berdasarkan usia responden dapat dilihat pada

Tabel 4.2 berikut:

Tabel 4.2

Profil Responden Menurut Usia

No	Umur	Jumlah	Persentase %
1.	16 Tahun	14	27 %
2.	17 Tahun	15	29 %
3.	18 Tahun	12	23%
4.	19 Tahun	11	21%
	Jumlah	52	100 %

Sumber : Data Diolah Peneliti, 2024

Berdasarkan Tabel 4.2 menunjukkan bahwa dari 52 responden, sebanyak 14 responden (27%) berusia 16 tahun, sebanyak 15 responden (29%) berusia 17 tahun, sebanyak 12 responden (23%) berusia 18 tahun, dan sisanya sebanyak 11 responden (21%) berusia 19 tahun. Tabel ini menggambarkan bahwa remaja usia sekolah yang menggunakan *Game online* di dusun Gunung Selamat mayoritas berusia 17 Tahun dengan persentase sebesar 29%.

c.Karakteristik Responden Menurut Pendidikan

Karakteristik responden berdasarkan pendidikan terakhir responden dapat dilihat pada Tabel 4.3 berikut:

Tabel 4.3
Karakteristik Responden Menurut Pendidikan

No	Pendidikan	Jumlah	Persentase %
1.	SMK	18	35 %
2.	SMA	21	40 %
3.	MAN/MAS	13	25 %
	Jumlah	52	100 %

Sumber : Data Diolah Peneliti, 2024

Berdasarkan Tabel 4.3 menunjukkan bahwa dari 52 responden, sebanyak 18 responden (35%) berpendidikan SMK, sebanyak 21 responden (40%) berpendidikan SMA, dan sebanyak 13 responden (25%) berpendidikan MAN/MAS. Tabel ini menggambarkan bahwa Tabel ini menggambarkan bahwa remaja usia sekolah yang menggunakan *Game online* di dusun Gunung Selamat mayoritas berpendidikan SMA dengan persentase sebesar 40%.

d.Karakteristik Responden berdasarkan Lama Bermain *Game online*

Karakteristik responden berdasarkan lama bermain *Game online* dapat dilihat pada Tabel 4.4 berikut:

Tabel 4.4
Karakteristik Responden Berdasarkan Lama Bermain

No	Jenjang Pekerjaan	Jumlah	Persentase
1	Dibawah 2 Jam	12	23 %
2	2-3 Jam	17	33 %
3	4-5 Jam	13	25 %
4	Diatas 5 Jam	10	19 %
	Jumlah	52	100 %

Sumber : Data Diolah Peneliti, 2024

Berdasarkan Tabel 4.4 menunjukkan bahwa dari 52 responden, sebanyak 12 responden (23%) memiliki waktu bermain dibawah 2 jam, sebanyak 17 responden (33%) memiliki waktu bermain di antara 2-3 jam, sebanyak 13 responden (25%) memiliki waktu bermain 4-5 jam dan sisanya sebanyak 10 responden (19%) memiliki waktu bermain di atas 5 jam per hari. Tabel ini menggambarkan bahwa remaja usia sekolah yang menggunakan *Game online* di dusun Gunung Selamat mayoritas memiliki masa bermain 2-3 jam dengan persentase sebesar 33%

4.1.3 Analisis Deskriptif (Distribusi Penilaian Responden)

Gambaran jawaban responden pada penelitian ini dapat dilihat pada hasil analisis deskriptif berupa tabel frekuensi. Tabel frekuensi ini menunjukkan frekuensi dari setiap kategori jawaban untuk setiap pertanyaan yang ada pada kuesioner. Berikut merupakan tabel yang memuat penilaian dari rata-rata jawaban untuk setiap item pertanyaan dari jawaban responden:

Tabel 4.5.
Kategori Penilaian Rata-Rata Jawaban Responden

No.	Rata-Rata	Keterangan
	1,00–1,80	Sangat Tidak Baik
	1,81–2,60	Tidak Baik
	2,61–3,40	Kurang Baik
	3,41–4,20	Baik
	4,21–5,00	Sangat Baik

Sumber: Sugiyono (2018)

Tabel 4.5 di atas menunjukkan terdapat 5 kategori rata-rata jawaban responden, yaitu sangat tidak baik, tidak baik, kurang baik, baik, dan sangat baik. Hasil analisis deskriptif masing-masing variabel penelitian dapat dilihat pada pembahasan sebagai berikut:

a. *Game online* (X₁)

Variabel *Game online* (X₄) dibentuk oleh 4 (empat) indikator yang terdiri dari: Penarikan diri (X-1), Komplusif (X-2), Toleransi (X-3), dan Hubungan interpersonal dan kesehatan mental (X-4). Gambaran lengkap tanggapan responden untuk masing-masing indikator secara lengkap dapat dilihat pada Tabel 4.5 s/d Tabel 4.9 sebagai berikut:

Tabel 4.6.
Penilaian Responden Terhadap Indikator Penarikan diri (X.1)

Jawaban Responden	Item Pertanyaan							
	Saya tidak pernah bolos sekolah karna <i>Game online</i>		Saya tidak masalah apabila tidak bermain <i>Game online</i> seharian		Saya bisa membagi waktu untuk bermain <i>Game online</i>		Ketika bangun pagi saya tidak langsung membuka hp untuk bermain <i>Game online</i>	
	Frekuensi	%	Frekuensi	%	Frekuensi	%	Frekuensi	%
Sangat Tidak Setuju	-	-	-	-	-	-	1	1,9
Tidak Setuju	4	7,7	1	1,9	1	1,9	1	1,9
Netral	8	15,4	4	7,7	3	5,8	1	1,9
Setuju	28	53,8	30	57,7	18	34,6	19	36,5
Sangat Setuju	12	23,1	17	32,7	30	57,7	30	57,7
Total	52	100,0	52	100,0	52	100,0	52	100,0

Sumber: Data Primer Diolah dengan SPSS 22.0 (2024)

Indikator Pelatih pada Tabel 4.6 direpresentasikan oleh 4 item pernyataan sebagai berikut:

1. Untuk item “Saya tidak pernah bolos sekolah karna *Game online*” sebanyak 4 orang responden (7,7%) menyatakan tidak setuju, sebanyak 8 orang responden (15,4%) menyatakan netral, sebanyak 28 orang responden (53,8%) menyatakan setuju, dan 12 orang responden (23,1%) menyatakan sangat setuju. Jawaban ini menggambarkan bahwa siswa tidak bolos sekolah karna *Game online*
2. Untuk item “Saya tidak masalah apabila tidak bermain *Game online* seharian”, sebanyak 1 orang responden (1,9%) menyatakan tidak setuju, sebanyak 4 orang responden (7,7%) menyatakan netral, sebanyak 30 orang responden (57,7%) menyatakan setuju, dan 17 orang responden (32,7%) menyatakan sangat setuju. Jawaban ini menggambarkan bahwa remaja usia

sekolah tidak masalah apabila tidak bermain *Game online* seharian.

3. Untuk item “Saya bisa membagi waktu untuk bermain *Game online*”, sebanyak 1 orang responden (1,9%) menyatakan tidak setuju, sebanyak 3 orang responden (5,8%) menyatakan netral, sebanyak 18 orang responden (34,6%) menyatakan setuju, dan 30 orang responden (57,7%) menyatakan sangat setuju. Jawaban ini menggambarkan bahwa remaja usia sekolah bisa membagi waktu untuk bermain *Game online*.
4. Untuk item “Ketika bangun pagi saya tidak langsung membuka hp untuk bermain *Game online*”, sebanyak 1 orang responden (1,9%) menyatakan sangat tidak setuju, sebanyak 1 orang responden (1,9%) menyatakan tidak setuju, sebanyak 1 orang responden (1,9%) menyatakan netral, sebanyak 19 orang responden (36,5%) menyatakan setuju, dan 30 orang responden (57,7%) menyatakan sangat setuju. Jawaban ini menggambarkan bahwa remaja usia sekolah ketika bangun pagi tidak langsung membuka hp untuk bermain *Game online*.

Tabel 4.7.
Penilaian Responden Terhadap Indikator Komflusif (X.2)

Jawaban Responden	Item Pertanyaan							
	Saya bercerita banyak hal tentang <i>Game online</i> kepada teman di lingkungan sekolah		Saya dapat membagi waktu untuk bermain <i>Game online</i> dan mengerjakan tugas		Saya terbiasa untuk melakukan permainan <i>Game online</i> di waktu senggang		Saya bermain <i>Game online</i> ketika sedang sendiri dan telah menyelesaikan semua tugas sekolah	
	Frekuensi	%	Frekuensi	%	Frekuensi	%	Frekuensi	%
Sangat Tidak Setuju	-	-	-	-	-	-	1	1,9
Tidak Setuju	4	7,7	1	1,9	1	1,9	1	1,9
Netral	8	15,4	4	7,7	3	5,8	1	1,9
Setuju	28	53,8	30	57,7	18	34,6	19	36,5
Sangat Setuju	12	23,1	17	32,7	30	57,7	30	57,7
Total	52	100,0	52	100,0	52	100,0	52	100,0

Sumber: Data Primer Diolah dengan SPSS 22.0 (2024)

Indikator Pelatih pada Tabel 4.7 direpresentasikan oleh 2 item pernyataan sebagai berikut:

1. Untuk item “Saya bercerita banyak hal tentang *Game online* kepada teman di lingkungan sekolah”, sebanyak 4 orang responden (7,7%) menyatakan tidak setuju, sebanyak 8 orang responden (15,4%) menyatakan netral, sebanyak 28 orang responden (53,8%) menyatakan setuju, dan sebanyak 12 orang responden (23,1%) menyatakan sangat setuju. Jawaban ini menggambarkan bahwa remaja usia sekolah bercerita banyak hal tentang *Game online* kepada teman di lingkungan sekolah.
2. Untuk item “Saya dapat membagi waktu untuk bermain *Game online* dan mengerjakan tugas”, sebanyak 1 orang responden (1,9%) menyatakan

tidak setuju, sebanyak 4 orang responden (7,7%) menyatakan netral, sebanyak 30 orang responden (57,7%) menyatakan setuju, dan sebanyak 17 orang responden (32,7%) menyatakan sangat setuju. Jawaban ini menggambarkan bahwa remaja usia sekolah dapat membagi waktu untuk bermain *Game online* dan mengerjakan tugas.

3. Untuk item “Saya terbiasa untuk melakukan permainan *Game online* diwaktu senggang”, sebanyak 1 orang responden (1,9%) menyatakan tidak setuju, sebanyak 3 orang responden (5,8%) menyatakan netral, sebanyak 18 orang responden (34,6%) menyatakan setuju, dan sebanyak 30 orang responden (57,7%) menyatakan sangat setuju. Jawaban ini menggambarkan bahwa remaja usia sekolah terbiasa untuk melakukan permainan *Game online* diwaktu senggang.
4. Untuk item “Saya bermain *Game online* ketika sedang sendiri dan telah menyelesaikan semua tugas sekolah”, sebanyak 1 orang responden (1,9%) menyatakan sangat tidak setuju, sebanyak 1 orang responden (1,9%) menyatakan tidak setuju, sebanyak 1 orang responden (1,9%) menyatakan netral, sebanyak 19 orang responden (36,5%) menyatakan setuju, dan sebanyak 30 orang responden (57,7%) menyatakan sangat setuju. Jawaban ini menggambarkan bahwa remaja usia sekolah bermain *Game online* ketika sedang sendiri dan telah menyelesaikan semua tugas sekolah.

Tabel 4.8.
Penilaian Responden Terhadap Indikator Toleransi (X.3)

Jawaban Responden	Item Pertanyaan							
	Saya lebih memilih mengerjakan PR daripada bermain <i>Game online</i>		Disaat kurang sehat, saya lebih mengutamakan istirahat dan menjaga kesehatan dari pada bermain <i>Game online</i>		Saya lebih suka menghabiskan waktu untuk membaca buku dari pada bermain <i>Game online</i>		Saya lebih memilih berdiskusi dengan teman dari pada bermain <i>Game online</i>	
	Frekuensi	%	Frekuensi	%	Frekuensi	%	Frekuensi	%
Sangat Tidak Setuju	-	-	-	-	-	-	1	1,9
Tidak Setuju	1	1,9	1	1,9	1	1,9	1	1,9
Netral	4	7,7	4	7,7	2	3,9	1	1,9
Setuju	28	53,8	30	57,7	18	34,6	19	36,5
Sangat Setuju	19	36,6	17	32,7	31	59,6	30	57,7
Total	52	100,0	52	100,0	52	100,0	52	100,0

Sumber: Data Primer Diolah dengan SPSS 22.0 (2024)

Indikator Pelatih pada Tabel 4.8 direpresentasikan oleh 2 item pernyataan sebagai berikut:

1. Untuk item “Saya lebih memilih mengerjakan PR daripada bermain *Game online*”, sebanyak 1 orang responden (1,9%) menyatakan tidak setuju, sebanyak 4 orang responden (7,7%) menyatakan netral, sebanyak 28 orang responden (53,8%) menyatakan setuju, dan sebanyak 19 orang responden (36,5%) menyatakan sangat setuju. Jawaban ini menggambarkan bahwa remaja usia sekolah lebih memilih mengerjakan PR daripada bermain *Game online*.
2. Untuk item “Disaat kurang sehat, saya lebih mengutamakan istirahat dan menjaga kesehatan dari pada bermain *Game online*”, sebanyak 1 orang

responden (1,9%) menyatakan tidak setuju, sebanyak 4 orang responden (7,7%) menyatakan netral, sebanyak 30 orang responden (57,7%) menyatakan setuju, dan sebanyak 17 orang responden (32,7%) menyatakan sangat setuju. Jawaban ini menggambarkan bahwa remaja usia sekolah disaat kurang sehat, lebih mengutamakan istirahat dan menjaga kesehatan dari pada bermain *Game online*.

3. Untuk item “Saya lebih suka menghabiskan waktu untuk membaca buku dari pada bermain *Game online*”, sebanyak 1 orang responden (1,9%) menyatakan tidak setuju, sebanyak 2 orang responden (3,9%) menyatakan netral, sebanyak 18 orang responden (34,6%) menyatakan setuju, dan sebanyak 31 orang responden (59,6%) menyatakan sangat setuju. Jawaban ini menggambarkan bahwa remaja usia sekolah lebih suka menghabiskan waktu untuk membaca buku dari pada bermain *Game online*.
4. Untuk item “Saya lebih memilih berdiskusi dengan teman dari pada bermain *Game online*”, sebanyak 1 orang responden (1,9%) menyatakan sangat tidak setuju, sebanyak 1 orang responden (1,9%) menyatakan tidak setuju, sebanyak 1 orang responden (1,9%) menyatakan netral, sebanyak 19 orang responden (36,5%) menyatakan setuju, dan sebanyak 30 orang responden (57,7%) menyatakan sangat setuju. Jawaban ini menggambarkan bahwa remaja usia sekolah lebih memilih berdiskusi dengan teman dari pada bermain *Game online*.

Tabel 4.9. Penilaian Responden

Terhadap Indikator Hubungan interpersonal dan kesehatan mental (X.4)

Jawaban Responden	Item Pertanyaan							
	Saya dapat membagi waktu antara kegiatan rutin yang harus dilaksanakan dalam belajar dan bermain <i>Game online</i>		Saya lebih memilih untuk melaksanakan kegiatan olah raga dengan teman sekolah daripada bermain <i>Game online</i>		Saya lebih mengutamakan menjaga kesehatan, pola hidup, makan teratur, dan istirahat cukup dari pada bermain <i>Game online</i>		Saya dapat belajar lebih fokus apabila tidak bermain <i>Game online</i>	
	Frekuensi	%	Frekuensi	%	Frekuensi	%	Frekuensi	%
Sangat Tidak Setuju	1	1,9	1	1,9	1	1,9	1	1,9
Tidak Setuju	3	5,8	1	1,9	1	1,9	1	1,9
Netral	8	15,4	3	5,8	3	5,8	1	1,9
Setuju	28	53,8	30	57,7	17	32,7	19	36,5
Sangat Setuju	12	23,1	17	32,7	30	57,7	30	57,7
Total	52	100,0	52	100,0	52	100,0	52	100,0

Sumber: Data Primer Diolah dengan SPSS 22.0 (2024)

Indikator Pelatih pada Tabel 4.9 direpresentasikan oleh 2 item pernyataan sebagai berikut:

1. Untuk item “Saya dapat membagi waktu antara kegiatan rutin yang harus dilaksanakan dalam belajar dan bermain *Game online*”, sebanyak 1 orang responden (1,9%) menyatakan sangat tidak setuju, sebanyak 3 orang responden (5,8%) menyatakan tidak setuju, sebanyak 8 orang responden (15,4%) menyatakan netral, sebanyak 28 orang responden (53,8%) menyatakan setuju, dan sebanyak 12 orang responden (23,1%) menyatakan sangat setuju. Jawaban ini menggambarkan bahwa remaja usia sekolah dapat membagi waktu antara kegiatan rutin yang harus dilaksanakan dalam belajar dan bermain *Game online*.

2. Untuk item “Saya lebih memilih untuk melaksanakan kegiatan olah raga dengan teman sekolah daripada bermain *Game online*”, sebanyak 1 orang responden (1,9%) menyatakan sangat tidak setuju, sebanyak 1 orang responden (1,9%) menyatakan tidak setuju, sebanyak 3 orang responden (5,8%) menyatakan netral, sebanyak 30 orang responden (57,7%) menyatakan setuju, dan sebanyak 17 orang responden (32,7%) menyatakan sangat setuju. Jawaban ini menggambarkan bahwa remaja usia sekolah lebih memilih untuk melaksanakan kegiatan olah raga dengan teman sekolah daripada bermain *Game online*.
3. Untuk item “Saya lebih mengutamakan menjaga kesehatan, pola hidup, makan teratur, dan istirahat cukup dari pada bermain *Game online*”, sebanyak 1 orang responden (1,9%) menyatakan sangat tidak setuju, sebanyak 1 orang responden (1,9%) menyatakan tidak setuju, sebanyak 3 orang responden (5,8%) menyatakan netral, sebanyak 17 orang responden (32,7%) menyatakan setuju, dan sebanyak 30 orang responden (57,7%) menyatakan sangat setuju. Jawaban ini menggambarkan bahwa remaja usia sekolah lebih mengutamakan menjaga kesehatan, pola hidup, makan teratur, dan istirahat cukup dari pada bermain *Game online*.
4. Untuk item “Saya dapat belajar lebih fokus apabila tidak bermain *Game online*”, sebanyak 1 orang responden (1,9%) menyatakan sangat tidak setuju, sebanyak 1 orang responden (1,9%) menyatakan tidak setuju, sebanyak 1 orang responden (1,9%) menyatakan netral, sebanyak 19 orang responden (36,5%) menyatakan setuju, dan sebanyak 30 orang responden

(57,7%) menyatakan sangat setuju. Jawaban ini menggambarkan bahwa remaja usia sekolah dapat belajar lebih fokus apabila tidak bermain *Game online*.

b. Interaksi Sosial (Y)

Variabel Interaksi Sosial (Y) dibentuk oleh 2 (DUA) indikator yang terdiri dari: Kontak Sosial & Komunikasi (Y-1), Imitasi. (Y-2), Identifikasi (Y-3). Simpati (Y-4), Sugesti. (Y-5), Kerja Sama (Y-6), Akomodasi (Y-7), dan Asimilasi (Y-8). Gambaran lengkap tanggapan responden untuk masing-masing indikator secara lengkap dapat dilihat pada Tabel 4.10 s/d Tabel 4.17 sebagai berikut:

Tabel 4.10.
Penilaian Responden Terhadap Kontak Sosial & Komunikasi (Y.1)

Jawaban Responden	Item Pertanyaan					
	Saya termasuk orang yang senang berteman dengan banyak orang		Saya selalu bersikap ramah dan tersenyum kepada banyak orang		Saya senang memiliki banyak teman karena dapat membantu saya dalam kesulitan	
	Frekuensi	%	Frekuensi	%	Frekuensi	%
Sangat Tidak Setuju	3	5,8	2	3,8	-	-
Tidak Setuju	2	3,8	-	-	1	1,9
Netral	4	7,7	3	5,8	3	5,8
Setuju	30	57,7	32	61,5	35	67,3
Sangat Setuju	13	25,0	15	28,8	13	25,0
Total	52	100,0	52	100,0	52	100,0

Sumber: Data Primer Diolah dengan SPSS 22.0 (2024).

Indikator Pelatih pada Tabel 4.10 direpresentasikan oleh 3 item pernyataan sebagai berikut:

1. Untuk item “Saya termasuk orang yang senang berteman dengan banyak orang” sebanyak 3 orang responden (5,8%) menyatakan sangat tidak setuju, sebanyak 2 orang responden (3,8%) menyatakan tidak setuju, sebanyak 4 orang responden (7,7%) menyatakan netral, sebanyak 30 orang responden (57,7%) menyatakan setuju, dan 13 orang responden (25,0%) menyatakan sangat setuju. Jawaban ini menggambarkan bahwa remaja usia sekolah termasuk orang yang senang berteman dengan banyak orang.
2. Untuk item “Saya selalu bersikap ramah dan tersenyum kepada banyak

orang”, sebanyak 2 orang responden (3,8%) menyatakan tidak setuju, sebanyak 3 orang responden (5,8%) menyatakan netral, sebanyak 32 orang responden (61,5%) menyatakan setuju, dan 15 orang responden (28,8%) menyatakan sangat setuju. Jawaban ini menggambarkan bahwa remaja usia sekolah selalu bersikap ramah dan tersenyum kepada banyak orang.

3. Untuk item “Saya senang memiliki banyak teman karena dapat membantu saya dalam kesulitan”, sebanyak 1 orang responden (1,9%) menyatakan tidak setuju, sebanyak 3 orang responden (5,8%) menyatakan netral, sebanyak 35 orang responden (67,3%) menyatakan setuju, dan 13 orang responden (25,0%) menyatakan sangat setuju . Jawaban ini menggambarkan bahwa remaja usia sekolah senang memiliki banyak teman karena dapat membantu saya dalam kesulitan.

Tabel 4.11
Penilaian Responden Terhadap Indikator Imitasi (Y.2)

Jawaban Responden	Item Pertanyaan			
	Saya tidak suka meniru gaya berbicara orang lain dalam berkomunikasi		Saya mengamati dan meniru orang lain yang sudah berhasil ketika ingin membuka usaha atau berdagang	
	Frekuensi	%	Frekuensi	%
Sangat Tidak Setuju	1	1,9	-	-
Tidak Setuju	3	5,8	1	1,9
Netral	5	9,6	4	7,7
Setuju	31	59,6	30	57,7
Sangat Setuju	12	23,1	17	32,7
Total	52	100,0	52	100,0

Sumber: Data Primer Diolah dengan SPSS 22.0 (2024)

Indikator Pelatih pada Tabel 4.11 direpresentasikan oleh 2 item pernyataan sebagai berikut:

1. Untuk item “Saya tidak suka meniru gaya berbicara orang lain dalam berkomunikasi” sebanyak 1 orang responden (1,9%) menyatakan sangat tidak setuju, sebanyak 3 orang responden (5,8%) menyatakan tidak setuju, sebanyak 5 orang responden (9,6%) menyatakan netral, sebanyak 31 orang responden (59,6%) menyatakan setuju, dan 12 orang responden (23,1%) menyatakan sangat setuju. Jawaban ini menggambarkan bahwa remaja usia sekolah tidak suka meniru gaya berbicara orang lain dalam berkomunikasi.
2. Untuk item “Saya mengamati dan meniru orang lain yang sudah berhasil ketika ingin membuka usaha atau berdagang”, sebanyak 1 orang responden (1,9%) menyatakan tidak setuju, sebanyak 4 orang responden

(7,7%) menyatakan netral, sebanyak 30 orang responden (57,7%) menyatakan setuju, dan 17 orang responden (32,7%) menyatakan sangat setuju. Jawaban ini menggambarkan bahwa remaja usia sekolah mengamati dan meniru orang lain yang sudah berhasil ketika ingin membuka usaha atau berdagang.

Tabel 4.12.
Penilaian Responden Terhadap Indikator Identifikasi (Y.3)

Jawaban Responden	Item Pertanyaan			
	Saya memiliki tetangga yang saya kagumi karena hampir tidak pernah bermain <i>Game online</i>		Saya mempunyai keinginan untuk menjadi seperti salah seorang tetangga saya yang saya kagumi	
	Frekuensi	%	Frekuensi	%
Sangat Tidak Setuju	1	1,9	1	1,9
Tidak Setuju	1	1,9	1	1,9
Netral	1	1,9	3	5,8
Setuju	30	57,7	28	53,8
Sangat Setuju	19	36,5	19	36,5
Total	52	100,0	52	100,0

Sumber: Data Primer Diolah dengan SPSS 22.0 (2024)

Indikator Pelatih pada Tabel 4.12 direpresentasikan oleh 2 item pernyataan sebagai berikut:

1. Untuk item “Saya memiliki tetangga yang saya kagumi karena hampir tidak pernah bermain *Game online*” sebanyak 1 orang responden (1,9%) menyatakan sangat tidak setuju, sebanyak 1 orang responden (1,9%) menyatakan tidak setuju, sebanyak 1 orang responden (1,9%) menyatakan netral, sebanyak 30 orang responden (57,7%) menyatakan setuju, dan 19 orang responden (36,5%) menyatakan sangat setuju. Jawaban ini menggambarkan bahwa remaja usia sekolah memiliki tetangga yang saya kagumi karena hampir tidak pernah bermain *Game online*.

2. Untuk item “ Saya mempunyai keinginan menjadi seperti salah seorang tetangga yang saya kagumi”, sebanyak 1 orang responden (1,9%) menyatakan sangat tidak setuju, sebanyak 1 orang responden (1,9%) menyatakan tidak setuju, sebanyak 3 orang responden (5,8%) menyatakan netral, sebanyak 28 orang responden (53,8%) menyatakan setuju, dan 19 orang responden (36,5%) menyatakan sangat setuju. Jawaban ini menggambarkan bahwa remaja usia sekolah memiliki tetangga yang dikagumi karena hampir tidak pernah bermain *Game online*.

Tabel 4.13.
Penilaian Responden Terhadap Indikator Simpati (Y.4)

Jawaban Responden	Item Pertanyaan					
	Jika ada tetangga yang sedang sakit maka saya akan membantu mengantarkan ke rumah sakit atau tempat berobat lainnya		Saya mendatangi tetangga yang sedang berduka atau terkena musibah		Saya menjenguk tetangga yang sedang sakit walaupun dengan berat hati karena disuruh orangtua	
	Frekuensi	%	Frekuensi	%	Frekuensi	%
Sangat Tidak Setuju	3	5,8	-	-	1	1,9
Tidak Setuju	2	3,8	1	1,9	1	1,9
Netral	4	7,7	5	9,6	6	11,5
Setuju	30	57,7	35	67,3	34	65,4
Sangat Setuju	13	25,0	11	21,1	10	19,2
Total	52	100,0	52	100,0	52	100,0

Sumber: Data Primer Diolah dengan SPSS 22.0 (2024)

Indikator Pelatih pada Tabel 4.13 direpresentasikan oleh 3 item pernyataan sebagai berikut:

1. Untuk item “Jika ada tetangga yang sedang sakit maka saya akan membantu mengantarkan ke rumah sakit atau tempat berobat lainnya”

sebanyak 3 orang responden (5,8%) menyatakan sangat tidak setuju, sebanyak 2 orang responden (3,8%) menyatakan tidak setuju, sebanyak 4 orang responden (7,7%) menyatakan netral, dan 30 orang responden (57,7%) menyatakan setuju dan 13 orang responden (25,0%) menyatakan sangat setuju. Jawaban ini menggambarkan bahwa remaja usia sekolah ketika ada tetangga yang sedang sakit akan membantu mengatarkan kerumah sakit atau ke tempat berobat lainnya.

2. Untuk item “Saya mendatangi tetangga yang sedang berduka atau terkena musibah”, sebanyak 1 orang responden (1,9 %) menyatakan tidak setuju, sebanyak 5 orang responden (9,6%) menyatakan netral, sebanyak 32 orang responden (61,5%) menyatakan setuju, dan 15 orang responden (28,8%) menyatakan sangat setuju. Jawaban ini menggambarkan bahwa remaja usia sekolah mendatangi tetangga yang sedang berduka atau terkena musibah
3. Untuk item “Saya menjenguk tetangga yang sedang sakit walaupun dengan berat hati karena disuruh orangtua”, sebanyak 1 orang responden (1,9%) menyatakan sangat tidak setuju, sebanyak 1 orang responden (1,9%) menyatakan tidak setuju, sebanyak 6 orang responden (11,5%) menyatakan netral, sebanyak 34 orang responden (65,4%) menyatakan setuju, dan 10 orang responden (19,2%) menyatakan sangat setuju. Jawaban ini menggambarkan bahwa remaja usia sekolah menjenguk tetangga yang sedang sakit walaupun dengan berat hati karena disuruh orangtua.

Tabel 4.14.
Penilaian Responden Terhadap Indikator Sugesti (Y.5)

Jawaban Responden	Item Pertanyaan			
	Saya menyetujui pendapat dan menerima setiap aturan yang diberikan kelompok		Saya menjalankan himbauan yang diberikan guru untuk melakukan kerja bakti disekolah	
	Frekuensi	%	Frekuensi	%
Sangat Tidak Setuju	1	1,9	1	1,9
Tidak Setuju	2	3,8	2	3,8
Netral	5	9,6	4	7,7
Setuju	31	59,6	30	57,7
Sangat Setuju	13	25,0	15	28,9
Total	52	100,0	52	100,0

Sumber: Data Primer Diolah dengan SPSS 22.0 (2024)

Indikator Pelatih pada Tabel 4.14 direpresentasikan oleh 2 item pernyataan sebagai berikut:

1. Untuk item “Saya menyetujui pendapat dan menerima setiap aturan yang diberikan kelompok” sebanyak 1 orang responden (1,9%) menyatakan sangat tidak setuju, sebanyak 2 orang responden (3,8%) menyatakan tidak setuju, sebanyak 5 orang responden (9,6%) menyatakan netral, sebanyak 31 orang responden (59,6%) dan 13 orang responden (25,0%) menyatakan sangat setuju. Jawaban ini menggambarkan bahwa remaja usia sekolah menyetujui pendapat dan menerima setiap aturan yang diberikan kelompok.
2. Untuk item “Saya menjalankan himbauan yang diberikan guru untuk melakukan kerja bakti di sekolah”, sebanyak 1 orang responden (1,9%) menyatakan sangat tidak setuju, sebanyak 2 orang responden (3,8%) tidak setuju, sebanyak 4 orang responden (7,7) menyatakan netral, sebanyak 30

orang responden (57,7%) menyatakan setuju, dan 15 orang responden (28,9%) menyatakan sangat setuju. Jawaban ini menggambarkan bahwa remaja usia sekolah menjalankan himbauan yang diberikan guru untuk melakukan kerja bakti di sekolah.

Tabel 4.15.
Penilaian Responden Terhadap Indikator Kerja Sama (Y.6)

Jawaban Responden	Item Pertanyaan			
	Saya membantu teman yang kesusahan ketika mengerjakan PR yang diberikan oleh guru		Saya hadir dalam kegiatan osis yang dilakukan di sekolah	
	Frekuensi	%	Frekuensi	%
Sangat Tidak Setuju	-	-	-	-
Tidak Setuju	1	1,9	2	3,8
Netral	6	11,5	4	7,7
Setuju	32	61,5	31	59,6
Sangat Setuju	13	25,0	15	28,9
Total	52	100,0	52	100,0

Sumber: Data Primer Diolah dengan SPSS 22.0 (2024)

Indikator Pelatih pada Tabel 4.15. direpresentasikan oleh 2 item pernyataan sebagai berikut:

1. Untuk item “Saya membantu teman yang kesusahan ketika mengerjakan PR yang diberikan oleh guru”, sebanyak 1 orang responden (1,9%) menyatakan tidak setuju, sebanyak 6 orang responden (11,5%) menyatakan netral, sebanyak 32 orang responden (61,5%) dan 13 orang responden (25,0%) menyatakan sangat setuju. Jawaban ini menggambarkan bahwa remaja usia sekolah membantu teman yang kesusahan ketika mengerjakan PR yang diberikan oleh guru.
2. Untuk item “Saya hadir dalam kegiatan osis yang dilakuaka di sekolah”,

sebanyak 2 orang responden (3,8%) tidak setuju, sebanyak 4 orang responden (7,7) menyatakan netral, sebanyak 31 orang responden (59,6%) menyatakan setuju, dan 15 orang responden (28,9%) menyatakan sangat setuju. Jawaban ini menggambarkan bahwa remaja usia sekolah hadir dalam kegiatan osis yang dilakukan di sekolah

Tabel 4.16
Penilaian Responden Terhadap Indikator Akomodasi (Y.7)

Jawaban Responden	Item Pertanyaan			
	Saya berusaha untuk tidak menyinggung perasaan orang lain		Saya meminta maaf jika pernah melakukan kesalahan kepada orang lain	
	Frekuensi	%	Frekuensi	%
Sangat Tidak Setuju	-	-	1	1,9
Tidak Setuju	2	3,9	1	1,9
Netral	8	15,3	4	7,7
Setuju	32	61,5	31	59,6
Sangat Setuju	10	19,2	15	28,9
Total	52	100,0	52	100,0

Sumber: Data Primer Diolah dengan SPSS 22.0 (2024)

Indikator Pelatih pada Tabel 4.16. direpresentasikan oleh 2 item pernyataan sebagai berikut:

1. Untuk item “Saya berusaha untuk tiak menyinggung perasaan orang lain”, sebanyak 2 orang responden (3,9%) menyatakan tidak setuju, sebanyak 8 orang responden (15,3%) menyatakan netral,sebanyak 32 orang responden (61,5%) dan 10 orang responden (19,2%) menyatakan sangat setuju. Jawaban ini menggambarkan bahwa remaja usia sekolah berusaha untuk tidak menyinggung perasaan orang lain.
2. Untuk item “Saya meminta maaf jika pernah melakukan kesalahan kepada

orang lain”, sebanyak 1 orang responden (1,9%) sangat tidak setuju, sebanyak 1 orang responden (1,9%) menyatakan tidak setuju, sebanyak 4 orang responden (7,7) menyatakan netral, sebanyak 31 orang responden (59,6%) menyatakan setuju, dan 15 orang responden (28,9%) menyatakan sangat setuju. Jawaban ini menggambarkan bahwa remaja usia sekolah meminta maaf jika pernah melakukan kesalahan kepada orang lain.

Tabel 4.17
Penilaian Responden Terhadap Indikator Asimilasi (Y.8)

Jawaban Responden	Item Pertanyaan					
	Saya bergaul dengan siapa saja termasuk dengan teman yang berbeda suku ataupun berbeda keyakinan		Tidak menyalakan alat elektronik dengan suara yang mengganggu orang lain.		Bergaul dengan teman yang berbeda suku menambah wawasan mengenai budaya atau adat istiadat suku lain	
	Frekuensi	%	Frekuensi	%	Frekuensi	%
Sangat Tidak Setuju	-	-	2	3,9	-	-
Tidak Setuju	2	3,8	1	1,9	1	1,9
Netral	5	9,6	3	5,8	4	7,7
Setuju	32	61,5	35	67,3	37	71,1
Sangat Setuju	13	25,0	11	21,1	10	19,2
Total	52	100,0	52	100,0	52	100,0

Sumber: Data Primer Diolah dengan SPSS 22.0 (2024)

Indikator Pelatih pada Tabel 4.17 direpresentasikan oleh 3 item pernyataan sebagai berikut:

1. Untuk item “saya bergaul dengan siapa saja termasuk dengan teman yang berbeda suku ataupun berbeda keyakinan”, sebanyak 2 orang responden (3,8%) menyatakan tidak setuju, sebanyak 5 orang responden (9,6%) menyatakan netral, dan 32 orang responden (61,5%) menyatakan setuju dan 13 orang responden (25,0%) menyatakan sangat setuju. Jawaban ini

menggambarkan remaja usia sekolah bergaul dengan siapa saja termasuk dengan teman yang berbeda suku ataupun berbeda keyakinan.

2. Untuk item “Tidak menyalakan elektronik dengan suara yang mengganggu orang lain”, sebanyak 2 orang responden (3,9 %) menyatakan sangat tidak setuju, sebanyak 1 responden (1,9%) menyatakan tidak setuju, sebanyak 3 orang responden (5,8%) menyatakan netral, sebanyak 35 orang responden (67,5%) menyatakan setuju, dan 11 orang responden (21,1%) menyatakan sangat setuju. Jawaban ini menggambarkan bahwa remaja usia sekolah tidak menyalakan elektronik dengan suara yang mengganggu orang lain
3. Untuk item “Bergaul dengan teman yang berbeda suku menambah wawasan mengenai budaya atau adat istiadat suku lain”, sebanyak 1 orang responden (1,9%) menyatakan tidak setuju, sebanyak 4 orang responden (7,7%) menyatakan netral, sebanyak 37 orang responden (71,1%) menyatakan setuju, dan 10 orang responden (19,2%) menyatakan sangat setuju . Jawaban menggambarkan bahwa remaja usia sekolah Bergaul dengan teman yang berbeda suku menambah wawasan mengenai budaya atau adat istiadat suku lain.

4.1.4 Uji Kualitas Data

Setelah data berhasil dikumpulkan melalui kuesioner yang dibagikan kepada responden, maka data tersebut terlebih dahulu dilakukan uji kualitas data, untuk mengetahui tingkat kevalidan keandalan kuesioner yang digunakan. Dengan pengujian ini akan diketahui kualitas data yang didapatkan apakah layak digunakan untuk uji asumsi klasik berdasarkan tingkat kevalidan keandalannya, atau tidak layak.

a. Uji Validitas

Tahap pertama dalam pengujian kualitas data adalah uji validitas. Uji validitas digunakan untuk mengukur sah atau valid tidaknya suatu kuesioner. Valid memiliki arti bahwa instrumen/kuesioner yang digunakan dapat mengukur apa yang hendak diukur. Metode yang digunakan adalah dengan membandingkan antara nilai korelasi atau r_{hitung} dari variabel penelitian dengan nilai r_{kritis} , di mana nilai dari r_{kritis} sebesar 0,361. Aturan tersebut sebagai berikut:

1. Bila $r_{tabel} < r_{kritis}$ dan $r_{hitung} > r_{kritis}$, maka butir pertanyaan tersebut valid atau sah.
2. Bila $r_{tabel} < r_{kritis}$ dan $r_{hitung} < r_{kritis}$, maka butir pertanyaan tersebut tidak valid atau sah.

Dimana r_{hitung} dari hasil pengujian dengan SPSS dapat dilihat pada *Corrected Item-Total Correlation* pada tabel hasil pengujian SPSS di atas. Hasil perbandingan r_{hitung} dengan r_{kritis} untuk menentukan kevalidan atau kelayakan pada setiap butir pertanyaan dapat dilihat pada tabel berikut:

Hasil pengujian validitas Tabel 4.18 menunjukkan 19 (Sembilan belas) item dari nilai r_{hitung} dari setiap butir pertanyaan variabel *Game online* (X) lebih besar dari 0,361. Sehingga berdasarkan hasil pengujian validitas dapat disimpulkan bahwa 16 (Enam belas) butir pertanyaan yang digunakan pada kuesioner terbukti valid, dan 3 (tiga) butir pertanyaan yang digunakan pada kuesioner terbukti tidak valid sehingga diperoleh data 16 (Enam belas) butir pertanyaan pada kuesioner yang terbukti valid layak untuk digunakan dan dapat digunakan pengujian selanjutnya yaitu uji reliabilitas.

Tabel 4.18.
Hasil Kevalidan Setiap Butir Pertanyaan Interaksi Sosial (Y)

Pertanyaan Ke	Simbol	r_{hitung}	r_{kritis}	Keterangan
1	Y_1	0,598	0,361	Valid
2	Y_2	0,570	0,361	Valid
3	Y_3	0,468	0,361	Valid
4	Y_4	0,570	0,361	Valid
5	Y_5	0,412	0,361	Valid
6	Y_6	0,462	0,361	Valid
7	Y_7	0,614	0,361	Valid
8	Y_8	0,467	0,361	Valid
9	Y_9	0,425	0,361	Valid
10	Y_10	0,588	0,361	Valid
11	Y_11	0,565	0,361	Valid
12	Y_12	0,426	0,361	Valid
13	Y_13	0,487	0,361	Valid
14	Y_14	0,481	0,361	Valid
15	Y_15	0,518	0,361	Valid
16	Y_16	0,424	0,361	Valid
17	Y_17	0,599	0,361	Valid
18	Y_18	0,611	0,361	Valid
19	Y_19	0,461	0,361	Valid

Sumber: Data Primer Diolah dengan SPSS 22.0 (2024)

Hasil pengujian validitas Tabel 4.19 menunjukkan bahwa seluruh nilai r_{hitung} dari setiap butir pertanyaan variabel Interaksi sosial (Y) lebih besar dari 0,361. Sehingga berdasarkan hasil pengujian validitas dapat disimpulkan bahwa seluruh butir pertanyaan yang digunakan pada kuesioner terbukti valid, sehingga data yang diperoleh juga layak untuk digunakan dan dapat digunakan pengujian selanjutnya yaitu uji reliabilitas

b. Uji Reliabilitas

Tahap kedua dalam uji kualitas data adalah uji reliabilitas. Uji reliabilitas digunakan untuk mengetahui apakah kuesioner yang digunakan telah bersifat reliabel atau andal dalam mengukur apa yang hendak diukur. Reliabilitas atau keandalan merupakan ukuran suatu kestabilan dan konsistensi responden dalam menjawab hal yang berkaitan dengan konstruk-konstruk pertanyaan yang merupakan dimensi suatu variabel dan disusun dalam suatu bentuk kuesioner.

Uji reliabilitas dapat dilakukan secara bersama-sama terhadap seluruh butir pertanyaan, atau dilakukan secara individual dari setiap butir pertanyaan. Reliabilitas hasil pengolahan data menggunakan SPSS dari pertanyaan yang telah diberikan kepada responden melalui kuesioner untuk setiap variabelnya dalam penelitian ini dapat dilihat pada nilai *Cronbach's Alpha*, jika nilai *Cronbach's Alpha* > 0.70 maka pertanyaan pada variabel telah memenuhi syarat untuk dapat dikatakan reliabel atau andal. Hasil uji reliabilitas untuk setiap variabel yang digunakan dapat dilihat pada tabel-tabel berikut:

Tabel 4.19
 Hasil Uji Reliabilitas untuk Variabel *Game online* (X)

<i>Reliability Statistics</i>	
Hasil Uji Reliabilitas untuk Variabel <i>Game online</i> (X)	
<i>Cronbach's Alpha</i>	<i>N of Items</i>
0,818	19

Sumber: Data Primer Diolah dengan SPSS 22.0 (2024)

Hasil pengujian Tabel 4.20 menunjukkan bahwa nilai *Cronbach's Alpha* yang dihasilkan sebesar 0,780. Nilai ini lebih besar dari 0,70 sehingga hasil pengujian memenuhi syarat bahwa nilai *Cronbach's Alpha* > 0,70. Sehingga dapat disimpulkan bahwa seluruh pertanyaan pada variabel *Game online* (X) dikatakan telah reliabel atau andal untuk digunakan dan layak untuk dilakukan uji asumsi klasik yaitu uji Normalitas, Multikolinearitas, dan Heteroskedastisitas.

Tabel 4.20
 Hasil Uji Reliabilitas untuk Variabel Interaksi Sosial (Y)

<i>Reliability Statistics</i>	
Hasil Uji Reliabilitas untuk Variabel Interaksi Sosial (Y)	
<i>Cronbach's Alpha</i>	<i>N of Items</i>
0,839	19

Sumber: Data Primer Diolah dengan SPSS 22.0 (2024)

Hasil pengujian Tabel 4.21 menunjukkan bahwa nilai *Cronbach's Alpha* yang dihasilkan sebesar 0,839. Nilai ini lebih besar dari 0,70 sehingga hasil pengujian memenuhi syarat bahwa nilai *Cronbach's Alpha* $> 0,70$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa seluruh pertanyaan pada variabel Interaksi sosial (Y) dikatakan telah reliabel atau andal untuk digunakan dan layak untuk dilakukan uji asumsi klasik yaitu uji Normalitas, Multikolinearitas, dan Heteroskedastisitas.

4.1.5 Uji Asumsi Klasik

Uji asumsi klasik yang dilakukan terdiri dari 3 pengujian utama, yaitu: uji normalitas, uji multikolinearitas, dan uji heteroskedastisitas.

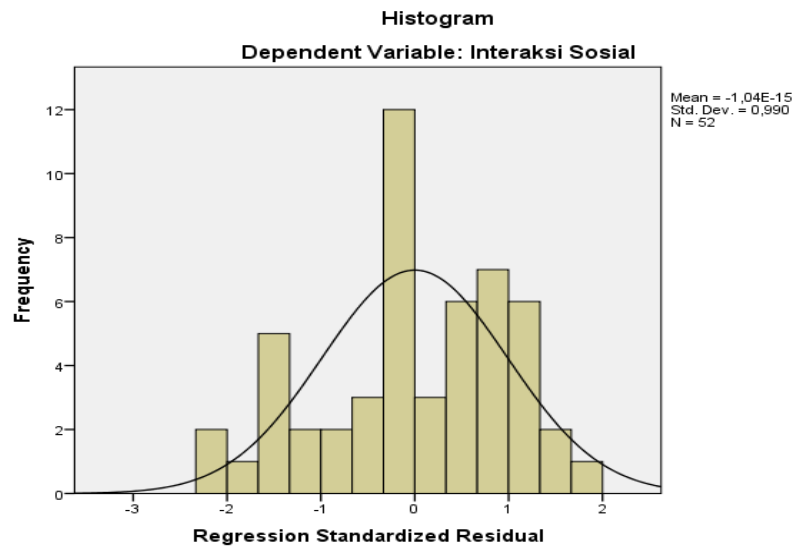
a. Uji Normalitas Data

Uji Normalitas dilakukan dengan kurva histogram dan uji Kolmogorov Smirnov.

1. Kurva Histogram

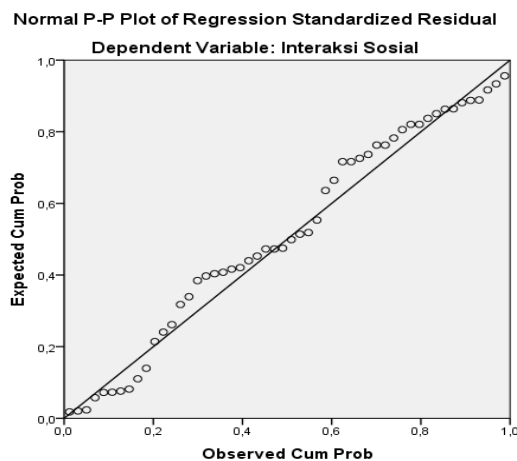
Pengujian normalitas data dilakukan untuk melihat apakah dalam model regresi, variabel dependen dan independennya memiliki distribusi normal atau tidak. Uji normalitas dilakukan dengan analisis grafik yaitu pada *Normal P-P Plot of Regression Standardized Residual*. Apakah data menyebar di sekitar garis diagonal dan mengikuti arah garis diagonal, maka model regresi memenuhi asumsi normalitas.

Uji normalitas dengan kurva histogram dapat dilihat pada gambar sebagai berikut:



Gambar 4.1. Kurva Histogram Normalitas
Sumber: Data Primer Diolah dengan SPSS 22.0 (2024)

Berdasarkan hasil *output* SPSS Gambar 4.1 Kurva histogram normalitas menunjukkan gambar pada histogram memiliki grafik yang cembung di tengah atau memiliki pola seperti lonceng atau data tersebut tidak miring ke kiri atau ke kanan. Maka dapat disimpulkan model regresi memenuhi asumsi uji normalitas data. Normalitas data juga dapat dilihat dari grafik *P-P Plot* sebagai berikut:



Gambar 4.2. Grafik *Normal P-P Plot of Regression Standardized Residual*

Sumber: Data Primer Diolah dengan SPSS 22.0 (2024)

Berdasarkan gambar 4.2. di atas, dapat dilihat bahwa titik-titik data yang berjumlah 52 buah titik menyebar di sekitar garis diagonal dan mengikuti arah garis diagonal. Tidak hanya mengikuti garis diagonal tetapi titik-titik data juga banyak yang menyentuh garis diagonal. Penyebaran titik-titik menggambarkan data-data hasil jawaban responden telah terdistribusi secara normal, maka model regresi memenuhi asumsi normalitas berdasarkan grafik *P-P Plot*.

2.Uji Kolmogorov-Smirnov

Selain menggunakan histogram dan *P-P Plot*, dapat dilakukan dengan pendekatan statistik menggunakan uji *Kolmogorov-Sminov*. Jika nilai Sig. atau signifikan atau probabilitas $< 0,05$, maka distribusi data adalah tidak normal. Namun jika nilai Sig. atau signifikan atau probabilitas $> 0,05$, maka distribusi data adalah normal. Hasil normalitas data dengan Uji Kolmogorov-Smirnov dapat dilihat pada Tabel 4.22 berikut:

Tabel 4.21
Normalitas Data dengan Uji *Kolmogorov-Smirnov*

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		52
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	,0000000
	Std. Deviation	3,40841215
Most Extreme Differences	Absolute	,103
	Positive	,074

	Negative	-,103
Test Statistic		,103
Asymp. Sig. (2-tailed)		,200 ^{c,d}

- a. Test distribution is Normal.
- b. Calculated from data.
- c. Lilliefors Significance Correction.
- d. This is a lower bound of the true significance.

Sumber: Data Primer Diolah dengan SPSS 22.0 (2024)

Hasil uji *Kolmogorov-Smirnov* menggunakan SPSS pada Tabel 4.22 dapat dilihat bahwa nilai signifikan yang dihasilkan sebesar 0,200. Nilai signifikan ini dapat dilihat pada nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)* pada hasil uji *Kolmogorov-Smirnov*. Nilai signifikan ini lebih besar dari 0,05. Sehingga berdasarkan uji *Kolmogorov-Smirnov*, data yang digunakan telah terdistribusi secara normal karena nilai signifikan dari residual telah lebih besar dari 0,05. Maka dapat dinyatakan data dalam penelitian ini secara statistik berdistribusi normal dan telah memenuhi persyaratan.

b. Uji Multikolinearitas

Model regresi pada Uji multikolinearitas berguna untuk mengetahui seberapa kuat korelasi antar variabel independen, gejala nya dapat dilihat dari nilai *Tolerance* dan *Variance Inflation Factor (VIF)*. Kedua nilai ini akan menjelaskan setiap variabel independen manakan yang dijelaskan oleh variabel dependen lainnya. Nilai yang dipakai untuk *Tolerance* > 0,10 dan *VIF* < 10, jika kedua nilai tersebut terpenuhi, maka tidak terjadi multikolinearitas. Hasil uji multikolinearitas pada model regresi dalam dilihat pada tabel 4.23 sebagai

berikut:

Tabel 4.22
Hasil Uji Multikolinearitas

Coefficients^a

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	Collinearity Statistics	
	B	Std. Error	Beta	Tolerance	VIF
1 (Constant)	58,710	3,671			
<i>Game online</i>	,302	,060	,582	1,000	1,000

a. Dependent Variable: Interaksi Sosial

Berdasarkan Tabel 4.23 hasil pengolahan data menggunakan SPSS di atas menunjukkan bahwa: Variabel *Game online* (X) memiliki nilai *tolerance* sebesar 1,000 di mana nilai tersebut lebih besar dari 0,10 dan memiliki nilai VIF sebesar 1,000 di mana nilai tersebut lebih kecil dari 10. Sehingga dapat disimpulkan bahwa variabel *Game online* (X) terbebas dari masalah multikolinearitas.

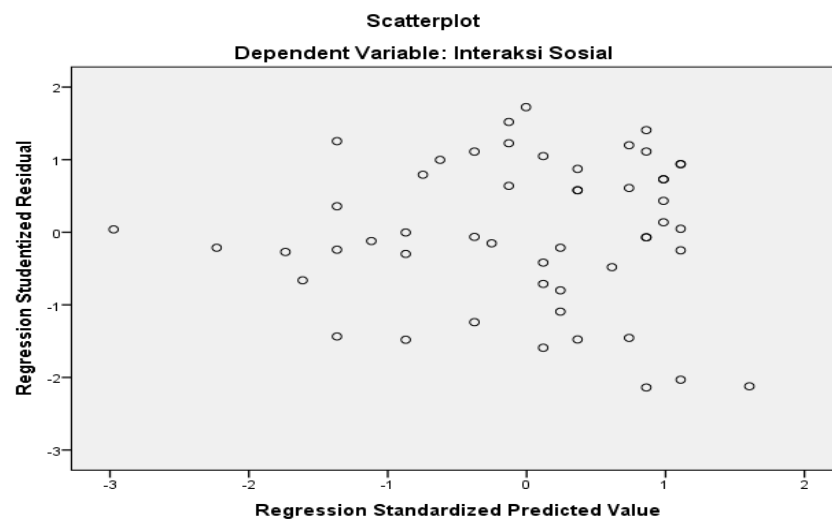
Berdasarkan uji multikolinearitas dapat disimpulkan bahwa variabel bebas yang digunakan pada penelitian ini yang terdiri dari *Game online* (X), telah terbebas dari masalah multikolinearitas.

c. Uji Heteroskedastisitas

Manullang & Pakpahan (2019) menjelaskan bahwa uji heteroskedastisitas digunakan untuk menguji apakah dalam model regresi terjadi ketidaksamaan

varians dari residual dari suatu pengamatan yang lain. Model regresi disebut homokedastisitas jika variasi residual dari suatu pengamatan ke pengamatan yang lain tetap, dan jika varians berbeda disebut heteroskedastisitas. Model yang baik adalah tidak terjadi heteroskedastisitas. Model regresi dianggap tidak terjadi heteroskedastisitas apabila titik-titik menyebar secara acak dan tidak membentuk suatu pola tertentu dan secara terus menerus bergeser menjauhi garis nol.

Gejala heteroskedastisitas dapat dideteksi dengan melihat grafik scatterplot. Pengujian heteroskedastisitas secara visual bisa dilihat pada grafik scatterplot dibawah ini:



Gambar 4.3. Hasil Uji Heteroskedastisitas dengan Grafik Scatterplot

Sumber: Data Primer Diolah dengan SPSS 22.0 (2024)

Gambar 4.3 di atas menunjukkan titik-titik data yang berjumlah 52 buah titik data menyebar secara acak, tidak membentuk pola tertentu yang jelas, tidak bergumpal di satu tempat, serta titik-titik data tersebar baik di atas maupun di

bawah angka 0 pada sumbu Y. Hal ini menunjukkan bahwa tidak terjadi heteroskedastisitas pada model regresi.

Uji heteroskedastisitas juga dapat dilakukan uji uji Glejser dengan meregresikan variabel bebas terhadap absolute residual dari hasil regresi variabel bebas terhadap variabel terikat. Uji Glejser dilakukan untuk meningkatkan keyakinan bahwa model regresi benar-benar terbebas dari masalah heteroskedastisitas. Dasar pengambilan keputusan uji heteroskedastisitas dengan uji Glejser adalah:

1. Jika nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 maka terjadi masalah heteroskedastisitas.
2. Jika nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05 maka tidak terjadi masalah heteroskedastisitas.

Hasil pengujian heteroskedastisitas dengan uji Glejser menggunakan aplikasi SPSS dapat dilihat pada tabel 4.24 berikut:

Tabel 4.23
Hasil Uji Heteroskedastisitas dengan Uji Glejser
Coefficients^a

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	58,710	3,671		15,992	,000
<i>Game online</i>	,302	,060	,582	5,062	,000

a. Dependent Variable: Interaksi Sosial

Sumber: Data Primer Diolah dengan SPSS 22.0 (2024)

Berdasarkan Tabel 4.24 hasil uji Glejser untuk mendeteksi gejala Heteroskedastisitas di atas dapat dijelaskan: Pada Tabel 4.24 di atas dapat dilihat bahwa nilai signifikan dari variabel bebas *Game online* (X) sebesar 0,000 di mana nilai tersebut lebih kecil dari 0,05. Maka dapat disimpulkan variabel *Game online* (X) tidak terdapat gejala heteroskedastisitas dan bersifat homokedastisitas. Berdasarkan hasil Heteroskedastisitas dengan gambar scatterplot dan uji Glejser, maka dapat disimpulkan bahwa variabel *Game online* (X) tidak memiliki gejala heteroskedastisitas.

4.1.6 Uji Regresi Linear

Model analisis data yang digunakan untuk mengetahui besarnya pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat adalah model ekonometrik dengan teknik analisis menggunakan model kuadrat terkecil biasa. Uji kesesuaian yang digunakan adalah uji regresi linier sederhana yang bertujuan untuk menghitung

besarnya pengaruh variabel bebas terhadap satu variabel terikat dan memprediksi variabel terikat dengan menggunakan satu variabel bebas dengan rumus: $Y = \alpha + \beta_1 X_1 + e$

Hasil pengujian regresi linear sederhana yang dilakukan dengan bantuan aplikasi SPSS dapat dilihat pada tabel 4.25 di bawah ini

Tabel 4.25. Hasil Uji Regresi Linear ANOVA^a

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	303,577	1	303,577	25,619	,000 ^b
	Residual	592,481	50	11,850		
	Total	896,058	51			

a. Dependent Variable: Interaksi Sosial

b. Predictors: (Constant), *Game online*

Sumber: Data Primer Diolah dengan SPSS 22.0 (2024)

Hasil Uji-F dengan menggunakan SPSS pada Tabel 4.25 diketahui bahwa, nilai signifikan yang diperoleh sebesar 0,000. Nilai ini jauh lebih kecil dari 0,05, sehingga terima H_a dan tolak H_o . Berdasarkan nilai F_{hitung} , besar nilai F_{hitung} yang dihasilkan adalah sebesar 138,607. Nilai F_{hitung} ini akan dibandingkan dengan nilai F_{tabel} , jika $F_{hitung} >$ dari F_{tabel} maka terima H_a dan tolak H_o . Oleh karena itu, maka terlebih dahulu harus dicari nilai dari F_{tabel} . F_{tabel} dapat dicari dengan melihat daftar tabel F. F_{tabel} dapat diketahui dengan terlebih dahulu mengetahui nilai dari df_1 dan df_2 . Nilai df_1 didapatkan dengan rumus: $df_1 = k - 1$

Sedangkan nilai df_2 didapatkan rumus:

$$df_2 = n - k$$

Di mana k adalah jumlah variabel, dan n adalah banyak sampel.

Sehingga $n = 52$ dan $k = 3$.

Maka:

$$df_1 = k - 1 = 3 - 1 = 2$$

$$df_2 = n - k = 52 - 3 = 49$$

F_{tabel} yang dihasilkan dengan df_1 sebesar 2 dan df_2 sebesar 49 adalah 3,187. Nilai ini dihasilkan dengan melihat daftar tabel F atau dengan aplikasi MS, Excel dengan mengetikkan rumus =FINV(0,05;2;49) sehingga dihasilkan F_{tabel} sebesar 3,187 maka bandingkan nilai F_{hitung} dengan nilai F_{tabel} . Diketahui bahwa F_{hitung} lebih besar dari F_{tabel} , karena 25,619 lebih besar dari 3,187. Oleh karena itu, maka terima H_a dan tolak H_o . Maka dapat disimpulkan bahwa model regresi dalam penelitian ini yaitu: *Game online* (X) berpengaruh positif dan signifikan terhadap terhadap Interaksi sosial (Y).

4.1.7 Uji Hipotesis

Dalam analisis dan melakukan pengujian hipotesis, maka data diolah dengan alat bantu statistik yaitu *Statistical Product and Service Solution (SPSS)* versi 22. Data-data yang telah diperoleh kemudian diuji dengan melakukan uji t (parsial). Uji parsial pada dasarnya menunjukkan seberapa jauh pengaruh masing-

masing variabel independen *Game online* (X), terhadap variabel dependen Interaksi Sosial (Y). Pengujian ini dilakukan dengan menggunakan tingkat signifikansi 5% atau dengan membandingkan t_{hitung} dengan t_{tabel} . Jika nilai signifikansi $t < 0,05$ atau $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka terdapat pengaruh yang signifikan antara variabel bebas terhadap variabel terikat secara parsial.

Jika nilai signifikansi $t > 0,05$ atau $t_{hitung} < t_{tabel}$, artinya tidak terdapat pengaruh antara variabel bebas terhadap variabel terikat secara parsial. t_{table} dapat dicari dengan menggunakan daftar tabel t atau menggunakan aplikasi MS. Excel dengan melihat nilai *degree of freedom* (*df*) dimana $df = n - k = 52 - 3 = 49$.

Maka ketikkan $=tinv(0,05;49)$ pada aplikasi Ms. Excel sehingga diperoleh besar t_{table} sebesar 2,009. Hasil uji-t dengan menggunakan aplikasi SPSS dapat dilihat pada tabel 4.26 berikut:

Tabel 4.24
Hasil Uji-t (Parsial)

Model		Coefficients ^a				
		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	58,710	3,671		15,992	,000
	<i>Game online</i>	,302	,060	,582	5,062	,000

a. Dependent Variable: Interaksi Sosial

Sumber: Data Primer Diolah dengan SPSS 22.0 (2024)

Berdasarkan hasil uji-t pada Tabel 4.26 di atas, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa: Pengaruh *Game online* (X) terhadap Interaksi sosial (Y). Hasil uji-t menunjukkan bahwa t_{hitung} yang dimiliki untuk variabel *Game online* (X) sebesar 5,062 dengan nilai t_{tabel} sebesar 2,009 maka diketahui bahwa nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$. Hal ini dikarenakan 5,062 lebih besar dari 2,009. Nilai signifikan t dari variabel *Game online* (X) juga lebih kecil dari 0,05 yaitu sebesar 0,000 maka

tolak H_0 dan terima H_a . Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh positif dan signifikan dari *Game online* (X) terhadap Interaksi sosial (Y).

4.1.8 Uji Determinasi (R^2)

Pengujian Koefisien determinan digunakan untuk mengukur seberapa besar kontribusi variabel bebas terhadap variabel terikat. Selain itu juga, uji determinasi digunakan untuk melihat keamatan atau kekuatan hubungan dari variabel bebas terhadap variabel terikat. Jika determinan (R^2) semakin mendekati satu, maka pengaruh variabel bebas semakin besar terhadap variabel terikat.

Hal ini berarti model yang digunakan semakin kuat untuk menerangkan pengaruh variabel bebas yang diteliti terhadap variabel terikat. Derajat pengaruh variabel *Game online* (X) terhadap Interaksi sosial (Y) dapat dilihat pada hasil uji determinasi dengan menggunakan aplikasi SPSS pada Tabel 4.27 sebagai berikut:

Tabel 4.25.
Hasil Uji Determinasi
Model Summary^b

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate	Durbin-Watson
1	,582 ^a	,339	,326	3,442	1,787

a. Predictors: (Constant), *Game online*

b. Dependent Variable: Interaksi Sosial

Sumber: Data Primer Diolah dengan SPSS 22.0 (2024)

Hasil uji determinasi dengan SPSS berdasarkan Tabel 4.27 dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Angka *adjusted R Square* yang dihasilkan sebesar 0,339 yang mengindikasikan bahwa 33,9% Interaksi sosial dapat diperoleh dan dijelaskan oleh *Game online*. Sedangkan sisanya 66,1% dapat dijelaskan oleh faktor-faktor lain yang tidak dibahas seperti lingkungan, kecerdasan emosional, teknologi, budaya, dukungan keluarga, pengakuan, penghargaan, dan lain sebagainya.
2. Nilai R yang dihasilkan sebesar 0,582 yang mengindikasikan hubungan yang cukup erat antara variabel *Game online* (X) terhadap variabel Interaksi Sosial (Y). Hal ini dikarenakan nilai R yang dihasilkan berada pada range nilai 0,4–0,59. Semakin besar nilai R yang dihasilkan maka semakin erat pula hubungan antara variabel bebas terhadap variabel terikat seperti yang ditunjukkan pada tabel 4.28 berikut:
- 3.

Tabel 4.26

Tipe Hubungan pada Uji Determinasi

Nilai	Interpretasi
0,0–0,19	Sangat Tidak Erat
0,2–0,39	Tidak Erat
0,4–0,59	Cukup Erat
0,6–0,79	Erat
0,8–0,99	Sangat Erat

Sumber: Sugiyono (2018: 287)

Karena nilai R yang dihasilkan sebesar 0,582 yang berada pada *range* nilai 0,4–0,59 maka hubungan variabel bebas terhadap variabel terikat adalah Cukup erat

4.2 Pembahasan Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil pengujian yang telah dilakukan, maka akan dilakukan pembahasan terhadap hipotesis yang telah diajukan untuk melihat kebenaran dari hipotesis yang telah diajukan sebelumnya. Pembahasan terhadap hipotesis yang telah diajukan yaitu: *Game online* secara parsial berpengaruh positif dan signifikan terhadap Interaksi sosial Remaja Usia sekolah di Dusun Gunung Selamat

Berdasarkan berbagai teori dan hasil penelitian terdahulu yang ada, maka peneliti telah mengajukan Hipotesis H₁ yang berbunyi bahwa: “*Game online* secara parsial berpengaruh positif dan signifikan terhadap Interaksi sosial Remaja Usia sekolah di Dusun Gunung Selamat”. Hasil penelitian ini menjelaskan bahwa *Game online* secara parsial berpengaruh positif dan signifikan terhadap Interaksi

sosial Remaja Usia sekolah di Dusun Gunung Selamat. Hal ini terlihat dari analisis regresi linear melalui uji t yang bertanda positif sebesar 5,062 dengan nilai t_{tabel} sebesar 2,009, maka diketahui bahwa nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ dan nilai signifikan sebesar 0,000 (sig. < 0,05).

Hal ini menunjukkan bahwa hipotesis H_1 yang diajukan teruji dan dapat diterima. Arah positif menunjukkan bahwa jika *game online* meningkat, maka Interaksi sosial Remaja Usia sekolah di Dusun Gunung Selamat juga akan meningkat, sebaliknya jika *game online* menurun maka Interaksi sosial Remaja Usia sekolah di Dusun Gunung Selamat juga akan menurun. Dengan kata lain ketika Variabel *Game online* (X_1) dibentuk oleh 4 (empat) indikator yang terdiri dari: Penarikan diri (X-1), Komplusif (X-2), Toleransi (X-3), dan Hubungan interpersonal dan kesehatan mental (X-4) meningkat, maka Interaksi sosial Remaja Usia sekolah di Dusun Gunung Selamat juga akan meningkat.

Remaja di dusun gunung selamat rata rata sudah bermain *game online*. Karena perkembangan zaman sekarang keberadaan *handphone* sudah sangat banyak. Tidak heran kalau semua kalangan remaja sudah mempunyai *handphone*. Baik dari kalangan menengah maupun keatas. Jika dibiarkan maka lama kelamaan remaja yang bermain *game online* akan kecanduan. Dari hasil angket peneliti dengan remaja yang ada di dusun gunung selamat mereka lebih sering bermain *game* secara berkelompok dan berkumpul atau nongkrong di suatu tempat. Dapat dilihat bahwa mereka bermain *game online* tidak berdasarkan waktu. Namun jika remaja masih bersekolah mereka akan bermain *game* disiang hari atau di malam hari dengan jangka waktu 1-2 jam saja.

Game online merupakan suatu permainan digital yang bisa di mainkan dengan cara perangkat nya terhubung dengan internet dan bisa di mainkan oleh beberapa pemain dalam waktu bersamaan. Saat bermain *game online* remaja seharusnya mempunyai rentang waktu bermain, tidak mungkin setiap jam bermain *game online*. Setiap remaja memiliki frekuensi bermain *game online* berbeda beda, sesuai dengan tingkatan berapa lama remaja bermain *game online* bisa disebut kecanduan atau tidak. *Game online* memiliki banyak jenisnya, *game online* itu sendiri merupakan permainan *online* yang membutuhkan jaringan internet.

Hal ini didukung oleh hasil penelitian Sanditaria 2012 yang menyatakan bahwa anak yang dikategorikan kecanduan *game online* jika frekuensi bermainnya tidak pernah 2 jam, kadang kadang 2-4 jam, sering jika 4-6 jam, selalu lebih dari 6 jam dan lebih. Remaja zaman sekarang lebih menyukai jenis *game online* peperangan dan pertarungan seperti (*free fire* dan *mobile legend*) yang bisa membuat remaja kecanduan dan main setiap saat. Mereka menganggap *game* hanya untuk kesenangan dan tidak begitu berat untuk dimainkan. Hal ini tidak terlepas dari dukungan orang tua maupun lingkungan sebagai pengontrol remaja dan mendampingi mereka agar tidak terjun dan candu akan *game online*.

Game online memiliki dampak terhadap interaksi sosial remaja, walaupun semua itu bisa terjadi tergantung bagaimana remaja mempergunakan *game online* dengan baik dan benar. Penelitian saya menunjukkan bahwa dampak game online terhadap interaksi sosial remaja ada yang positif dan ada yang negatif. Untuk

yang positif remaja lebih mengerti tentang perkembangan teknologi, lebih mudah belajar bahasa sesuai dengan yang ada di game nya. Dampak negatif nya remaja lebih suka bermain *game online* sehingga jarang berinteraksi dan berkomunikasi remaja hanya fokus bermain game. Mereka hanya bermain dengan remaja yang pandai bermain *game online* saja karena menurut mereka lebih nyambung dalam berkomunikasi.

Game online itu sendiri pasti memiliki dampak negatif maupun positif. Terlebih lagi banyak yang beranggapan bahwa *game online* itu hanya berdampak negatif terhadap penggunanya karena akan menguras banyak waktu dan menjadi kecanduan. Banyak juga *game online* bisa di manfaatkan untuk mencari uang dan memperbaiki pengetahuan berbahasa tergantung bagaimana kita akan dibawa kemana *game online* ini akan bermanfaat atau tidak.

Data yang diambil oleh peneliti di dusun gunung selamat, peneliti menyebarkan angket kepada remaja yang ada di dusun gunung selamat dan studi pendahuluan dan ditemukan bahwa remaja remaja yang ada di dusun gunung selamat memang suka bermain *game online*, remaja remaja ini suka berkumpul disuatu tempat sambil bermain *game*. Disini mereka hanya fokus bermain *game* sehingga jarang terjadi interaksi dengan teman sesama remaja. Tidak ada nya interaksi sosial saat remaja bermain *game* namun ketika mereka selesai bermain game mereka akan berinteraksi dan berkomunikasi sebagaimana mestinya .

Interaksi adalah adanya hubungan timbal balik antar individu satu dengan individu lain. Berikut dampak *game online* terhadap interaksi sosial remaja :

1. Banyak nya waktu yang di habiskan bermain *game online*
2. Remaja malas untuk belajar
3. Remaja jarang berinterkasi dengan sesama maupun lingkungan sekitarnya berpengaruh terhadap kesehatan dan emosionalnya.

Keberadaan *game online* saat ini memang benar benar mengganggu dan mengkhawatirkan terlebih lagi *game online* ini mempunyai dampak positif dan negatif. Karena *game online* remaja sulit membagi waktu fokus bermain *game* sehingga jarang berinteraksi dengan sesama remaja, orang tua maupun lingkungan sekitarnya. Dapat disimpulkan bahwa dengan keberadaan *game online* interaksi sosial remaja yang ada di dusun gunung selamat kurang terjalin karena *game online* ini membawa pengaruh yang tidak baik terhadap interaksi remaja.

Frekuensi dalam *game online* selalu berhubungan dengan kecanduan atau tidak, menurut (Sanditaria, 2012) kecanduan *game online* merupakan aktivitas bermain *game online* yang dilakukan secara berlebihan yang dapat membawa pengaruh negatif kepada remaja. Remaja yang di kategorikan kecanduan *game online* yaitu bahwa frekuensi bermain *game online* dikatakan tidak pernah jika kurang dari 2 jam, kadang kadang 2-4 jam, sering jika 4-6 jam, selalu lebih dari 6 jam dan lebih.

Menurut ganang ramadhan (2020) remaja yang sudah kecanduan ini seharusnya di tindak lanjuti dengan cara memberi edukasi dan hukuman jika sudah melewati batas, bisa juga dengan mengontrol penggunaan *gadget* remaja agar lebih fokus belajar ketimbang bermain *game*. Peran orang tua dan guru disini sangat penting karena ruang lingkup remaja hanya di sekolah dan dirumah,

disekolah ditindak lanjuti oleh guru dirumah di tindak lanjuti oleh orang tua. Keduanya harus saling bekerja sama dengan cara yang sedikit berbeda agar remaja tidak lagi kecanduan atau sering bermain *game online*.

Hadirnya *game online* sangat ditakuti karena dapat mengganggu interaksi sosial remaja, karena remaja akan lebih fokus bermain *game*. Namun yang ditemukan peneliti dilapangan berbeda dengan persepsi setiap orang yang selalu menganggap *game* itu buruk, karena di dusun gunung selamat interaksi sosial remaja masih terbilang baik. Karena remaja di dusun gunung selamat pandai membagi waktu saat bermain *game* remaja akan jarang berinteraksi namun setelah selesai bermain *game* remaja itu akan berinteraksi dengan sesama remaja, orang tua dan lingkungan sekitarnya. Remaja akan berpartisipasi terhadap kegiatan kegiatan yang ada di dusun gunung selamat.