

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil

1. Analisis Univariat

a. Karakteristik Responden

Tabel 4.1 Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan Jenis Kelamin

Jenis kelamin	Frekuensi (n)	Persentase (%)
Laki-laki	41	50%
Perempuan	41	50%
Total	82	100%

Berdasarkan Tabel 4.1 diketahui bahwa dari total 82 responden, jumlah responden berjenis kelamin laki-laki dan perempuan memiliki proporsi yang sama, yaitu masing-masing sebanyak 41 responden (50%). Hasil tersebut menunjukkan bahwa distribusi responden berdasarkan jenis kelamin dalam penelitian ini seimbang.

b. Karakteristik *Game Online***Tabel 4.2 Distribusi Karakteristik *Game Online***

Karakteristik <i>Game Online</i>	Frekuensi (n)	Persentase (%)
Individu	43	52,4%
Berkelompok	39	47,6%
Total	82	100%

Berdasarkan Tabel 4.2 diketahui bahwa sebagian besar responden bermain *game online* secara individu, yaitu sebanyak 43 responden (52,4%), sedangkan responden yang bermain secara berkelompok sebanyak 39 responden (47,6%). Hasil tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar responden lebih memilih bermain *game online* secara individu.

c. Distribusi Intensitas Bermain *Game Online***Tabel 4.3 Distribusi Frekuensi Intensitas Bermain *Game Online***

Kategori	Frekuensi (n)	Persentase (%)
Rendah	57	69,5%
Sedang	24	29,3%
Tinggi	1	1,2%
Total	82	100%

Berdasarkan Tabel 4.3 diketahui bahwa sebagian besar responden memiliki intensitas bermain *game online* dalam kategori rendah, yaitu sebanyak 57 responden (69,5%). Selanjutnya, sebanyak

24 responden (29,3%) berada pada kategori sedang, sedangkan hanya 1 responden (1,2%) yang termasuk dalam kategori tinggi. Hasil tersebut menunjukkan bahwa mayoritas responden memiliki intensitas bermain *game online* yang relatif rendah.

d. Distribusi Perilaku Sosial

Tabel 4.4 Distribusi Frekuensi Perilaku Sosial

Kategori	Frekuensi (n)	Persentase (%)
Kurang	0	0%
Cukup	22	26,8%
Baik	60	73,2%
Total	82	100%

Berdasarkan Tabel 4.4 diketahui bahwa sebagian besar responden memiliki perilaku sosial dalam kategori baik, yaitu sebanyak 60 responden (73,2%), sedangkan sebanyak 22 responden (26,8%) berada pada kategori cukup. Tidak terdapat responden yang termasuk dalam kategori perilaku sosial kurang.

2. Analisis Bivariat

Analisis bivariat dalam penelitian ini menggunakan uji *Spearman Rank* bertujuan untuk mengetahui hubungan antara variabel intensitas bermain *game online* dengan perilaku sosial siswa. Hasil analisis bivariat disajikan pada tabel berikut ini.

Tabel 4.5 Hubungan Intensitas Bermain *Game Online* Dengan Perilaku Sosial Pada Siswa SMP Negeri 4 Ciamis

Variabel	N	Koefisien Korelasi (r)	Sig. (2-tailed)	Kekuatan Hubungan	Arah Hubungan
Intensitas Bermain <i>Game Online</i> *	82	-0,218	0,049 (<0,05)	Lemah	Negatif
Perilaku Sosial					

Berdasarkan tabel 4.5 hasil analisis uji korelasi *Spearman Rank* diperoleh nilai korelasi (r) sebesar -0,218 dengan nilai signifikansi p-value= 0,049 ($p < 0,05$), sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian dapat disimpulkan terdapat hubungan yang signifikan antara intensitas bermain *game online* dengan perilaku sosial pada siswa SMP Negeri 4 Ciamis. Nilai korelasi negatif menunjukkan bahwa hubungan yang terjadi bersifat berlawanan arah dengan kekuatan hubungan yang lemah. Semakin tinggi intensitas bermain *game online*, semakin besar kecenderungan siswa memiliki perilaku sosial pada kategori cukup atau kurang, sedangkan semakin rendah intensitas bermain *game online*, semakin besar kecenderungan siswa memiliki perilaku sosial pada kategori baik.

B. Pembahasan

1. Karakteristik *Game Online*

Berdasarkan hasil penelitian diketahui bahwa dari 82 responden, sebanyak 43 responden (52,4%) bermain *game online* secara individu, sedangkan 39 responden (47,6%) bermain secara berkelompok. Hasil tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar responden lebih memilih bermain secara individu, meskipun selisihnya tidak terlalu jauh dibandingkan dengan responden yang bermain secara berkelompok. Hal ini menggambarkan bahwa siswa SMP Negeri 4 Ciamis memiliki preferensi yang beragam dalam memilih cara bermain *game online*, baik secara mandiri maupun bersama teman.

Menurut Griffiths (2015), *game online* merupakan permainan yang dapat dimainkan melalui jaringan internet, baik secara individu (*single player*) maupun secara berkelompok (*multiplayer*). Permainan secara individu lebih menekankan kemampuan pemain dalam menyelesaikan misi secara mandiri, sedangkan permainan berkelompok mengharuskan pemain untuk bekerja sama, berkomunikasi, dan menyusun strategi bersama anggota tim. Oleh karena itu, karakteristik *game* yang dipilih dapat memberikan pengalaman bermain yang berbeda bagi setiap pemain.

Menurut pendapat peneliti, perbedaan jumlah responden yang bermain secara individu dan berkelompok yang relatif kecil menunjukkan bahwa

siswa memiliki preferensi yang beragam dalam memilih jenis permainan. Sebagian siswa kemungkinan memilih permainan individu karena lebih fleksibel dan dapat dimainkan secara mandiri, sedangkan sebagian lainnya kemungkinan memilih permainan berkelompok karena memberikan kesempatan untuk bekerja sama dan berkomunikasi dengan teman selama permainan berlangsung. Perbedaan tersebut menunjukkan bahwa siswa memilih jenis permainan sesuai dengan minat dan kenyamanan masing-masing.

2. Intensitas Bermain *Game Online*

Berdasarkan hasil penelitian pada Tabel 4.5 diketahui bahwa dari 82 responden, sebagian besar siswa memiliki intensitas bermain *game online* pada kategori rendah yaitu sebanyak 57 responden (69,5%), kategori sedang sebanyak 24 responden (29,3%), sedangkan kategori tinggi hanya 1 responden (1,2%). Hasil tersebut menunjukkan bahwa mayoritas siswa SMP Negeri 4 Ciamis memiliki intensitas bermain *game online* yang masih tergolong rendah. Hal ini mengindikasikan bahwa sebagian besar responden masih mampu mengontrol frekuensi dan durasi bermain sehingga aktivitas bermain *game online* belum menjadi kegiatan yang mendominasi kehidupan sehari-hari mereka. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar siswa masih mampu menyeimbangkan waktu bermain dengan kewajiban akademik maupun aktivitas sosial.

Berdasarkan jenis kelamin, responden laki-laki cenderung memiliki intensitas bermain *game online* yang lebih tinggi dibandingkan responden perempuan. Hal ini terlihat dari proporsi responden laki-laki pada kategori intensitas sedang dan tinggi yang lebih besar dibandingkan perempuan. Sebaliknya, responden perempuan lebih banyak berada pada kategori intensitas rendah. Hasil penelitian ini menunjukkan adanya perbedaan kecenderungan intensitas bermain *game online* berdasarkan jenis kelamin,

Berdasarkan hasil penelitian pada siswa SMP Negeri 4 Ciamis, dampak konkret dari intensitas bermain *game online* dalam kehidupan sehari-hari siswa, baik dari aspek emosional maupun sosial. Intensitas bermain *game online* dapat memberikan dampak positif maupun negatif bagi siswa, tergantung pada tingkat intensitas dan kemampuan siswa dalam mengatur waktu bermain. Pada intensitas yang masih rendah dan terkontrol, bermain *game online* dapat menjadi salah satu bentuk hiburan yang memberikan perasaan senang, bahagia, dan terhibur. Bermain bersama teman juga dapat menjadi sarana komunikasi dan interaksi karena siswa dapat melakukan koordinasi, membagi peran, serta bekerja sama untuk mencapai tujuan dalam permainan.

Di samping dampak positif tersebut, intensitas bermain *game online* yang lebih tinggi dapat menimbulkan beberapa dampak yang perlu diperhatikan. Dari aspek emosional, siswa dapat mengalami perubahan emosi seperti merasa kesal, marah, atau kecewa ketika mengalami

kekalahan, permainan terganggu, maupun ketika menghadapi situasi yang tidak sesuai dengan keinginannya. Semakin tinggi keterlibatan siswa dalam permainan, semakin besar pula waktu dan perhatian yang dicurahkan terhadap aktivitas tersebut.

Dari aspek sosial, intensitas bermain *game online* yang tinggi dapat mengurangi kesempatan siswa untuk melakukan interaksi sosial secara langsung apabila waktu bermain menggantikan waktu untuk berkomunikasi dan melakukan aktivitas bersama keluarga maupun teman. Siswa juga dapat menjadi lebih banyak menghabiskan waktu dengan perangkat dibandingkan mengikuti kegiatan sosial di lingkungan sekitar. Kondisi tersebut dapat menyebabkan kesempatan untuk mengembangkan kemampuan komunikasi, kerja sama, dan interaksi secara langsung menjadi lebih terbatas.

Dampak konkret intensitas bermain *game online* pada siswa SMP Negeri 4 Ciamis dapat terlihat dalam dua arah. Intensitas yang masih terkontrol dapat memberikan hiburan serta menjadi media komunikasi dan kerja sama dengan teman. Sebaliknya, intensitas yang tinggi perlu diperhatikan karena dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam permainan dan berpotensi mengurangi waktu untuk aktivitas akademik maupun interaksi sosial secara langsung.

Menurut Lemmens et al. (2009), intensitas bermain *game online* merupakan tingkat keterlibatan seseorang dalam aktivitas bermain yang dilihat dari frekuensi, durasi, dan perhatian individu terhadap permainan. Semakin tinggi intensitas bermain, maka semakin besar waktu yang dihabiskan seseorang untuk bermain sehingga dapat memengaruhi aktivitas sehari-hari, termasuk aktivitas akademik, kesehatan, maupun hubungan sosial. Sebaliknya, intensitas bermain yang rendah menunjukkan bahwa individu masih mampu mengendalikan penggunaan *game online* sehingga tidak mengganggu aktivitas lainnya.

Hasil penelitian ini juga sejalan dengan penelitian Arsini et al. (2023) yang menyatakan semakin tinggi intensitas bermain *game online*, semakin besar kecenderungan menurunnya interaksi sosial remaja. Pada penelitian ini, mayoritas responden memiliki intensitas bermain *game online* yang rendah, sehingga menunjukkan bahwa sebagian besar siswa masih mampu mengendalikan aktivitas bermain *game online*.

Menurut pendapat peneliti, hasil penelitian ini merupakan gambaran yang positif karena sebagian besar responden belum menunjukkan intensitas bermain *game online* yang berlebihan. Meskipun demikian, keberadaan responden dengan kategori sedang dan tinggi tetap perlu menjadi perhatian bagi orang tua maupun pihak sekolah. Pengawasan terhadap penggunaan handphone, pemberian edukasi mengenai manajemen

waktu, dan kegiatan positif di sekolah diharapkan dapat membantu siswa mempertahankan intensitas bermain *game online* pada tingkat yang wajar.

3. Perilaku Sosial Siswa

Berdasarkan hasil penelitian ini diketahui bahwa dari 82 responden, sebagian besar siswa memiliki perilaku sosial dalam kategori baik, yaitu sebanyak 60 responden (73,2%), sedangkan 22 responden (26,8%) berada pada kategori sedang. Tidak terdapat responden yang memiliki perilaku sosial dalam kategori rendah. Hasil tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar siswa SMP Negeri 4 Ciamis memiliki kemampuan berinteraksi, bekerja sama, berkomunikasi, serta menjalin hubungan sosial dengan lingkungan sekitar dalam kategori yang baik.

Mayoritas responden yang berada pada kategori baik menunjukkan bahwa siswa masih mampu menjalin hubungan yang positif dengan teman sebaya, guru, maupun lingkungan sekolah. Kondisi tersebut kemungkinan berkaitan dengan pembelajaran di sekolah yang mendorong kerja sama antarsiswa, aktivitas organisasi maupun ekstrakurikuler, serta lingkungan keluarga yang mendukung perkembangan kemampuan sosial anak.

Menurut Hurlock (2011), perilaku sosial merupakan kemampuan individu dalam menyesuaikan diri dengan lingkungan melalui proses interaksi yang ditunjukkan dalam bentuk kerja sama, komunikasi, kepedulian, serta kemampuan menghargai orang lain. Pada masa remaja,

perilaku sosial berkembang seiring meningkatnya kebutuhan individu untuk diterima dalam kelompok teman sebaya. Oleh karena itu, lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat memiliki peran penting dalam membentuk perilaku sosial remaja.

Hasil penelitian ini juga sejalan dengan penelitian Arsini (2023) yang menyatakan bahwa sebagian besar siswa sekolah menengah pertama memiliki perilaku sosial yang baik karena masih aktif mengikuti kegiatan belajar di sekolah, bekerja sama dalam kelompok, serta menjalin komunikasi yang positif dengan teman sebaya. Hal tersebut menunjukkan bahwa perkembangan teknologi dan penggunaan *game online* tidak selalu menyebabkan penurunan perilaku sosial apabila penggunaannya masih berada dalam batas yang wajar.

Menurut pendapat peneliti, sebagian besar responden yang berada pada kategori baik menunjukkan bahwa siswa mampu menempatkan penggunaan *game online* sebagai salah satu bentuk hiburan tanpa mengabaikan interaksi sosial secara langsung. Sementara itu, responden yang berada pada kategori cukup tetap memerlukan perhatian dan pendampingan agar kemampuan perilaku sosialnya dapat terus berkembang. Oleh karena itu, dukungan dari orang tua, guru, dan lingkungan sekitar tetap diperlukan untuk mempertahankan serta meningkatkan perilaku sosial siswa agar tetap berada pada kategori baik.

4. Hubungan Intensitas Bermain *Game Online* Dengan Perilaku Sosial

Berdasarkan hasil uji korelasi *Spearman Rank* diperoleh nilai *p*-value sebesar 0,049 ($p < 0,05$) dengan nilai koefisien korelasi sebesar -0,218. Hasil tersebut menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara intensitas bermain *game online* dengan perilaku sosial pada siswa SMP Negeri 4 Ciamis. Nilai koefisien korelasi yang negatif menunjukkan arah hubungan yang berlawanan. Semakin tinggi intensitas bermain *game online*, semakin besar kecenderungan siswa berada pada kategori perilaku sosial cukup dibandingkan baik. Sebaliknya, semakin rendah intensitas bermain *game online*, semakin besar kecenderungan siswa berada pada kategori perilaku sosial baik. Namun demikian, nilai koefisien korelasi sebesar -0,218 termasuk dalam kategori hubungan yang lemah, sehingga intensitas bermain *game online* bukan merupakan satu-satunya faktor yang mempengaruhi perilaku sosial siswa.

Meskipun hasil uji statistik menunjukkan adanya hubungan yang signifikan, mayoritas responden memiliki intensitas bermain *game online* yang rendah dan perilaku sosial yang baik. Hasil tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar siswa masih mampu mengontrol waktu bermain *game online* sehingga aktivitas tersebut belum mengganggu interaksi dengan keluarga, teman sebaya, maupun lingkungan sekolah.

Menurut Hurlock (2011), perilaku sosial remaja dipengaruhi oleh berbagai faktor, seperti lingkungan keluarga, teman sebaya, dan lingkungan sekolah. Sejalan dengan teori tersebut, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa hubungan antara intensitas bermain *game online* dan perilaku sosial tergolong lemah. Oleh karena itu, intensitas bermain *game online* hanya merupakan salah satu faktor yang berkaitan dengan perilaku sosial, bukan satu-satunya faktor yang menentukan baik dan kurangnya perilaku sosial.

Hasil penelitian ini juga didukung oleh penelitian Arsini et.al (2023) yang menyatakan bahwa terdapat hubungan negatif antara intensitas bermain *game online* dengan perilaku sosial siswa. Meskipun demikian, hubungan yang diperoleh berada pada kategori lemah karena perilaku sosial dipengaruhi pula oleh dukungan keluarga, lingkungan sekolah, teman sebaya, serta aktivitas positif yang diikuti oleh remaja. Dengan demikian, penggunaan *game online* tidak selalu berdampak negatif apabila dilakukan secara wajar dan tidak berlebihan dan tetap diimbangi dengan interaksi sosial secara langsung.

Menurut pendapat peneliti, hasil penelitian ini menggambarkan kondisi yang terjadi pada siswa SMP Negeri 4 Ciamis. Sebagian besar siswa masih mampu mengatur waktu bermain sehingga tidak mengganggu kehidupan sosial mereka. Meskipun demikian, peningkatan intensitas bermain *game online* dapat meningkatkan kecenderungan siswa berada pada kategori perilaku sosial cukup dibandingkan baik. Namun, karena

kekuatan hubungan yang diperoleh tergolong lemah, perilaku sosial siswa juga kemungkinan berkaitan dengan berbagai faktor lain.

Dengan demikian, penelitian ini menunjukkan bahwa intensitas bermain *game online* memiliki hubungan yang signifikan dengan perilaku sosial siswa, namun kekuatan hubungannya tergolong lemah. Oleh karena itu, upaya meningkatkan perilaku sosial siswa tidak cukup hanya dengan mengurangi intensitas bermain *game online*, tetapi juga perlu didukung oleh peran keluarga, sekolah, teman sebaya, serta pembiasaan penggunaan teknologi secara bijaksana.