

Tipe Koleksi: UHAMKA - Skripsi FPSI

PENGARUH KECANDUAN GAME ONLINE TERHADAP KECERDASAN SOSIAL PADA SISWA SEKOLAH MENENGAH ATAS (SMA) DI DKI JAKARTA

Wulandari Setianingrum

Deskripsi Lengkap: <http://lib.uhamka.ac.id/detail.jsp?id=77541&lokasi=lokal>

Abstrak

Kecanduan game online adalah ketergantungan individu yang sangat berlebihan terhadap bermain game online. Mereka berulang-ulang memainkan game online di komputer atau smartphone dengan akses internet atau jaringan. Hal ini akan berdampak negatif pada psikologi fisik dan mental individu seseorang. Kecerdasan sosial adalah kemampuan seseorang untuk memahami pendapat orang lain guna memperoleh pengetahuan, pengalaman yang dimiliki individu. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh kecanduan game online terhadap kecerdasan sosial pada siswa Sekolah Menengah Atas (SMA) di DKI Jakarta. Responden penelitian ini berjumlah 222 responden siswa-siswi SMA di DKI Jakarta yang biasanya bermain game online. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah convenience sampling. Instrumen yang digunakan untuk penelitian ini adalah kecanduan game online dengan skala The Gaming Addiction Scale (GAS) dari Lemmens, (2009) sedangkan kecerdasan sosial diukur menggunakan The Troms Social Intelligence Scale (TSIS) dari Hsieh, (2018). Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisa Regresi Linear Sederhana dengan software statistik SPSS versi 26. Teknik regression menggunakan rumus Person's Product Moment. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa kecanduan game online berpengaruh secara signifikan terhadap kecerdasan sosial pada siswa Sekolah Menengah Atas (SMA) di DKI Jakarta. Hasil analisis regresi linear sederhana diperoleh nilai R sebesar -,141 dan nilai R Square sebesar ,020. Hal ini menunjukkan bahwa variabel kecanduan game online berkontribusi terhadap kecerdasan sosial pada siswa Sekolah Menengah Atas (SMA) di DKI Jakarta. Berdasarkan hasil analisis anova didapatkan bahwa nilai F sebesar 4,441 dengan nilai probability values sebesar ,036 ($p < 0,05$). Hasil analisis Unstandardized coefficient didapatkan nilai B = ,141 dan probability values sebesar ,036 ($p < 0,05$). Hal ini menyatakan bahwa semakin tinggi kecanduan game online, akan semakin rendah kecerdasan sosial yang dimiliki oleh siswa. Dengan demikian mengarahkan peneliti untuk menerima Hipotesis alternatif (H_a) dan menolak hipotesis null (H_0). Hal ini berarti ada pengaruh antara kecanduan game online terhadap kecerdasan sosial pada siswa Sekolah Menengah Atas (SMA) di DKI Jakarta.