

HUBUNGAN ANTARA KECANDUAN *GAME ONLINE MOBILE LEGENDS* DAN KECEMASAN INTERAKSI SOSIAL SISWA SMP XYZ JAKARTA

Valeria Panatra¹ & Sri Tiatri²

¹Program Studi Sarjana Psikologi, Universitas Tarumanagara, Jakarta
Email: valeria.705190030@stu.untar.ac.id

²Fakultas Psikologi, Universitas Tarumanagara, Jakarta
Email: sri.tiatri@untar.ac.id

Masuk : 09-01-2023, revisi: 14-01-2024, diterima untuk diterbitkan : 27-04-2024

ABSTRACT

Online games are a form of games that are connected via the internet network. Mobile Legends Online Game is an online multiplayer battle arena game that can be played on mobile phones. The phenomenon of social interaction anxiety among students at SMP XYZ Jakarta is the basis for this research. Social interaction anxiety arises from feelings of discomfort and embarrassment that can be seen in the presence of rigidity. The purpose of the research conducted is to find out the attachment between Mobile Legends Game addiction and Social Interaction Anxiety in SMP XYZ Jakarta students. This research is included in the category of non-probability sampling, purposive sampling method with inclusion criteria. The questionnaire is filled with 21 GAS questions and 20 SIAS questions, the system will be distributed via Google Form, then processed using SPSS 26. The research hypothesis is accepted, there is a positive and significant relationship between addiction to online mobile legends games and social interaction anxiety. Parents, educators, and stakeholders are expected to pay more attention to game play time policies, as well as more time to interact with children more intensely.

Keywords: *online games, mobile legends, anxiety, social interactions*

ABSTRAK

Game online adalah salah satu bentuk permainan yang terhubung melalui jaringan internet. *Game Mobile Legends Online* adalah *game arena* pertempuran multipemain *online* yang dapat dimainkan di ponsel. Fenomena kecemasan interaksi sosial siswa SMP XYZ Jakarta menjadi dasar penelitian. Kecemasan interaksi sosial muncul dari perasaan tidak nyaman dan malu yang dapat dilihat dengan adanya kekakuan. Tujuan penelitian yang dilakukan berguna untuk mengetahui keterikatan antara kecanduan *Game Mobile Legends* dan Kecemasan Interaksi Sosial pada siswa-siswi SMP XYZ Jakarta. Penelitian ini masuk kategori *non-probability sampling*, metode *Purposive Sampling* dengan kriteria inklusi. Kuesioner terdiri dari 21 pertanyaan GAS dan 20 pertanyaan SIAS yang akan disebarakan melalui *Google Form*, kemudian diolah menggunakan SPSS 26. Hipotesis penelitian ini diterima, terdapat hubungan yang positif antara kecanduan *game online mobile legends* dan kecemasan interaksi sosial. Orang tua, tenaga pendidik, dan pemangku kewenangan diharapkan dapat memberikan perhatian lebih terkait kebijakan waktu bermain *game*, serta memperbanyak waktu untuk berinteraksi terhadap anak lebih intens.

Kata Kunci: *game online, mobile legends, kecemasan, interaksi sosial*

1. PENDAHULUAN

Bermain memiliki definisi bersenang-senang dengan melakukan sesuatu. Berarti perbuatan berulang yang memberikan kesenangan atau kepuasan kepada seseorang (Kamus Besar Bahasa Indonesia). *Game* dalam jaringan *online* dijabarkan sebagai permainan yang terhubung melalui jaringan internet. *Game online* dapat dimainkan di laptop, komputer, smartphone, bahkan tablet, sehingga tidak terbatas pada perangkat yang Anda gunakan. Kajian literatur tentang *game online* didefinisikan sebagai permainan yang menggunakan jaringan internet, dimainkan secara bersamaan oleh banyak pemain pada LAN (Local Area Network). Pemain dapat berinteraksi satu sama lain dengan bermain *game* bersama. Ada beberapa tipe pemain dalam *game online* menurut Novrialdy (2019), yaitu: (a) *maniac gamer* adalah para pengguna yang sangat terobsesi dengan *game* sampai tidak melihat lamanya waktu; (b) *pro gamer* adalah pemain yang sangat suka menghabiskan waktu bermain, namun tidak sampai pada tahap kecanduan seperti *maniac gamer*;

dan (c) *casual gamer* adalah orang yang hanya bermain game sebagai hobi atau untuk mengisi waktu luang saja. Menurut survei APJII, jumlah orang yang menggunakan internet pada tahun 2020 di Indonesia adalah 196,7 juta dari total seluruh penduduk yang berjumlah 266,9 juta orang. Dari jumlah tersebut, 16,5% adalah orang yang sering bermain *game online* (Jatmiko, 2020). Survei lain yang dilakukan oleh data reportal menunjukkan bahwa 80% dari 3,5 miliar pengguna internet di dunia yang berusia 16 hingga 64 tahun sering bermain *game* setiap bulannya (Kemp, 2020).

Mobile Legends adalah game arena pertempuran multipemain online yang dapat dimainkan di ponsel. Ini menampilkan dua tim mencakup 5 pemain, kemudian saling bersaing untuk menghancurkan pangkalan lawan. Disebut *Mobile Legends* karena dimainkan di smartphone. Per Agustus 2021, jumlah pemain aktif *Mobile Legends* di Indonesia diperkirakan mencapai 34 juta, yang berarti hampir sepertiga dari seluruh 90 juta populasi pemain berasal dari negara Indonesia (Montoon, 2021). Selain itu, *game* itu praktis karena mudah dimainkan kapan dan di mana saja. Akibatnya, ia memiliki penggemar yang tinggi di seluruh dunia. Yang memprihatinkan adalah banyak usia anak hingga remaja yang dianggap kecanduan *game online*. Ofori et al. (2020) menyelidiki fenomena ini di kalangan usia anak hingga remaja Indonesia. Mereka berencana membuat instrumen untuk mengukur kecanduan *game online* yang terjadi pada usia anak-anak hingga remaja.

Para peneliti telah mempertimbangkan untuk membuat instrumen untuk mengukur kecanduan permainan online pada usia anak dan remaja di Indonesia, dikarenakan muncul kekhawatiran tentang popularitas *game online* di segala usia (Ofori et al., 2020). Dijelaskan oleh Young (1998), kecanduan didefinisikan sebagai keinginan untuk terus terlibat dalam suatu perilaku meskipun ada konsekuensi negatif. Menurut survei yang dilakukan oleh Makarova & Makarova (2019), 79,5% remaja dilaporkan menggunakan komputer atau perangkat elektronik selama 1 hingga 3 jam per hari. Selain itu, 98,1% melaporkan memiliki ponsel sendiri. Statistik ini penting karena banyak orang tidak dapat mengontrol sensasi yang mereka alami. Penelitian ini berbagi hasil yang hampir sama dengan Griffiths et al. (2011) sehubungan dengan rata-rata waktu bermain *game* mingguan. Pemain menghabiskan rata-rata 17,46 jam untuk memainkan video *game* mereka setiap minggu.

Interaksi sosial bagi remaja menjadi hal yang penting, pada usia ini mereka sedang dalam tahap penyesuaian diri pada lingkungan agar menjadi pribadi yang yang bisa berbaur dengan baik (Hurlock, 2011). Beberapa indikator interaksi sosial meliputi percakapan, empati, pemahaman, bekerja-sama, saling terbuka, memberikan motivasi serta dukungan, psikis positif, dan kesamaan tertentu terhadap orang lain (Miraningsih, 2013). Menurut Basrowi (2005:138), interaksi sosial merupakan keadaan dinamis, terjadi antara individu dengan kelompok, kelompok dengan sesamanya, atau antar individu.

Kecemasan interaksi sosial muncul dengan adanya perasaan tidak nyaman yang muncul saat berada di sekitar orang lain. Munculnya perasaan malu yang dapat dilihat melalui hambatan, kekakuan, serta kecenderungan menghindari interaksi yang terjadi (American Psychiatric Association, 1994). Menurut Rakhmat (2004), kecemasan sosial muncul saat seseorang merasa malu karena merasa dinilai atau diperhatikan oleh orang lain, yang disebabkan oleh pikiran bahwa orang lain memiliki prasangka negatif terhadap mereka. Orang yang memiliki kecemasan interaksi sosial berpikir bahwa orang lain memerhatikan dengan hal-hal negatif atas hal yang dikatakan atau dilakukan.

Siswa di sekolah SMP XYZ Jakarta tergolong memiliki minat yang cukup tinggi pada dunia *game*. Peneliti seringkali menemukan siswa laki-laki maupun perempuan yang lebih banyak menghabiskan waktunya untuk bermain *game*, tidak memerhatikan saat diajak berinteraksi baik dengan guru maupun temannya. Umumnya, *game* yang diminati siswa SMP XYZ Jakarta adalah *free fire*, *PUBG Mobile*, dan *Mobile Legends*. Ketiga permainan diatas merupakan *game multiplayer* kerjasama yang dapat dimainkan di komputer maupun *handphone*. Permainan menggunakan *handphone* sangat efisien dan muda (Ih dijangkau, remaja di sekolahan seringkali menghabiskan waktu mereka dengan bermain *Game Online* bersama teman-temannya di waktu senggang (Hurlock, 2013),

Saat bermain *game*, *cyberbullying* dapat melepaskan lelucon yang mungkin berbahaya, contohnya karena menjadikan orang lain objek humor. Penelitian yang dilakukan oleh Demetrovics et al. (2008) menyatakan bahwa orang yang terlalu lama berada di dunia internet akan acuh dalam kehidupan asli, hal ini tentu saja berpengaruh pada penurunan kualitas tidur, nafsu makan, prestasi kerja, dan enggan nya rasa ingin bersosialisasi secara langsung dengan lingkungan. Penelitian juga menunjukkan bahwa kecanduan internet dapat menyebabkan depresi atau stres (Yadav et al., 2013), kecemasan (Azher, 2018), dan faktor kepribadian (Amichai-Hamburger & Ben-Artzi, 2003; Hardie & Tee, 2007; Wolfradt & Doll, 2001).

Penelitian menunjukkan adanya keterkaitan antara tingginya tingkat kecemasan interaksi sosial disebabkan oleh kecanduan *game online* (Demetrovics et al., 2008). Ini berarti bahwa kecanduan *game online* berdampak negatif pada keadaan diri pemainnya, yaitu dengan munculnya kecemasan dalam berinteraksi sosial, seperti takut kehilangan hubungan yang signifikan dengan orang lain. Hal ini disebabkan karena subjek lebih memilih untuk menunda kontak sosial secara langsung saat sedang asyik bermain (Young, 1998). Penelitian lain (Anjasari et al., 2020) juga menunjukkan bahwa kecanduan bermain *game online* pada remaja akan berpengaruh terhadap penurunan interaksi sosialnya. Bahkan, di Indonesia sendiri, 10 anak di Banyumas telah didiagnosis mengalami gangguan mental akibat kecanduan *game online* dan harus mendapat terapi di RSUD Banyumas (Aziz, 2018). Namun, tidak sejalannya hasil penelitian diatas dengan penelitian yang dilakukan oleh Dewi (2014) di game center Aurora, terdapat hubungan negatif antara kecanduan game dan tingkat kecemasan interaksi sosial. *Game online* (Adam dalam Novrialdy, 2019) bahkan dapat memberikan dampak positif jika digunakan untuk hiburan, dimana rasa lelah dan stres dapat dikurangi dengan bermain game (Russoniello et al., 2009). Temuan lain dari Blackburn dan Read (2005) menyebutkan bahwa internet justru memberikan dampak positif secara sosial dan psikologis. Sesuai dengan temuan Malik dan Rafiq (2015), internet juga dapat memperluas jaringan pertemanan, menjadi media penyebaran informasi, sarana untuk mengembangkan keterampilan, dan memberikan kesempatan untuk berinteraksi dengan kelompok-kelompok yang terisolasi secara sosial seperti orang yang menderita kecemasan sosial.

Berdasarkan latar belakang serta adanya perbedaan hasil penelitian terdahulu, dimana fenomena ini peneliti temukan sendiri ketika menjalani program MBKM Asistensi Mengajar di SMP XYZ Jakarta. Peneliti menemukan adanya fenomena yang terjadi, yaitu adanya kecemasan interaksi sosial yang dilihat dari banyaknya siswa yang menjadi kurang percaya diri saat ditunjuk maju ke depan kelas, malu saat berinteraksi dengan guru/teman, serta menjadi tidak fokus dalam berinteraksi. Berdasarkan yang peneliti amati, sebagian besar dari mereka cenderung senang bermain *Game Online* bersama teman-temannya, bahkan saat pelajaran tengah berlangsung. Mereka menggunakan kesempatan saat istirahat, jam kosong, dan bahkan di tengah penjelasan guru yang sedang mengajar. Hasil yang peneliti amati, mereka cenderung menjadi kurang berkonsentrasi ketika diajak berinteraksi antar guru maupun teman.

Berdasarkan penelitian sebelumnya, ada beberapa hasil yang menunjukkan adanya hubungan antara kecanduan *game online* dan kecemasan interaksi sosial, serta beberapa hasil yang menunjukkan tidak adanya hubungan tersebut. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh antara kecanduan *game online mobile legend* dan kecemasan interaksi sosial pada siswa SMP XYZ Jakarta.

Remaja yang kecanduan *game* ditandai dengan lebih banyak menghabiskan waktu bermain *game* di luar sekolah, tertidur di sekolah, sering melalaikan tugas, nilai buruk di sekolah, berbohong tentang waktu bermain, kesulitan mengendalikan emosi, lebih suka bermain *game* bersama, merasa terisolasi dari kelompok sosial, merasa cemas dan mudah tersinggung saat tidak bermain *game* (Lo et al., 2005). Pemain *game* dapat menunjukkan tingkah laku kompulsif, dengan merasa kecanduan, mengalami dorongan kuat untuk bermain, dan menganggap *game* tersebut tidak dapat ditolak (Griffiths et al., 2011). *Game online* juga dapat menyebabkan bahaya bagi remaja, termasuk meningkatnya agresi dan kecanduan. Penelitian juga telah dilakukan untuk menguji dampak berbahaya dari bermain *game online* pada perkembangan sosial, harga diri, gangguan sosial, dan kecemasan sosial. Pecandu *game online* juga cenderung mengabaikan hubungan interpersonal yang mereka miliki dengan orang lain.

Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah terdapat hubungan antara kecanduan *Game Online Mobile Legends* dan kecemasan interaksi sosial pada siswa SMP XYZ Jakarta?

2. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif, dengan design *non-experimental research*, dimana dalam penelitian kali ini, observasi dilakukan terhadap sejumlah subjek penelitian menurut keadaan apa adanya tanpa adanya *intervensi* peneliti untuk meneliti hubungan dari kecanduan *game online mobile legends* terhadap kecemasan interaksi sosial siswa SMP XYZ Jakarta. Partisipan yang dibutuhkan dalam penelitian ini, harus memiliki kriteria yaitu siswa aktif SMP XYZ Jakarta, memiliki *gadget* atau *smartphone* yang dapat digunakan sebagai sarana pengisian data yang disebar melalui *google form*, dan pemain aktif *mobile legends* yang telah bermain dalam 6 bulan terakhir. Terkait dengan fenomena *game online*, maka isu inilah yang diangkat dan dijadikan partisipan utama dalam penelitian ini. Partisipan adalah pemain aktif *Game Mobile Legends* dengan frekuensi cukup tinggi sehingga dapat menunjukkan hasil yang signifikan. Pada penelitian ini, menggunakan metode *purposive sampling* dengan kriteria inklusi. Kriteria subjek dalam penelitian ini adalah siswa SMP XYZ Jakarta yang aktif bermain *game Game Online Mobile Legends* dan bersedia menjadi responden. Penelitian ini termasuk dalam *non-probability sampling*. Suatu jenis pengambilan data yang tidak acak dan berdasarkan kriteria sehingga memungkinkan pengambilan data dengan mudah (McCombes, 2019). Penelitian ini sudah menetapkan kriteria-kriteria khusus yang dibutuhkan dengan tujuan memudahkan peneliti dalam mencari partisipan.

Gambaran partisipan yang dilakukan pada penelitian ini dikelompokkan berdasarkan jenis kelamin, usia, dan lama bermain *game*. Total data yang didapatkan sebesar 157 partisipan (100.0%) dari 5 kelas di SMP XYZ Jakarta. Namun, hanya sebesar 83 partisipan (52,8%) yang digunakan untuk analisis data karena 3 partisipan (0,19%) tidak menyetujui *informed consent* dan 74 partisipan (47,1%) menjawab tidak bermain *game online mobile legend* dalam 6 bulan ini, artinya tidak sesuai dengan kriteria penelitian. Penelitian dilakukan secara *online* melalui kuesioner menggunakan media *google form* berisikan butir-butir pertanyaan yang berkaitan dengan alat ukur kedua variabel tersebut. *Google form* disebarikan kepada responden melalui bantuan dari kepala

sekolah dan guru bimbingan konseling SMP XYZ Jakarta menggunakan aplikasi *whatsapp group chat*. Para responden dapat mengisi kuesioner *online* tersebut menggunakan *gadget* yang mereka miliki masing-masing. Untuk peralatan penelitian sendiri, yang perlu digunakan adalah perangkat elektronik atau *gadget* seperti laptop, *tab*, *handphone*, dan lainnya, *google form* sebagai media untuk membuat kuesioner online, serta SPSS dan *microsoft excel* untuk melakukan pengolahan data.

Variabel Game Online *Mobile Legends* diukur menggunakan *The Gaming Addiction Scale (GAS)* yang dibuat oleh Lemmens et al. (2009). Instrumen ini memiliki 7 item berdasarkan kriteria *Diagnostic and Statistical Manual for Mental Disorder (DSM)*. Tes ini sudah pernah melalui tes klasik, namun sifat psikometriknya belum pernah diuji menggunakan tes *modern* seperti analisis Rasch. *The Gaming Addiction Scale (GAS)* memiliki 21 butir soal yang dapat terbagi menjadi tujuh aspek kecanduan seperti perhatian, toleran, modifikasi suasana hati, kambuh, penarikan, konflik, dan masalah. Setiap dimensi memiliki 3 soal yang dapat dibayangkan oleh responden seberapa sering perilaku tersebut dialaminya. Variabel kedua dalam penelitian ini adalah Kecemasan Interaksi Sosial. Variabel kedua dalam penelitian ini adalah interaksi sosial. Alat ukur yang digunakan dalam mengukur variabel ini adalah *Social Interaction Anxiety Scale (SIAS)*. SIAS mengukur skala kecemasan saat melakukan interaksi yang dilihat berdasarkan kecemasan sosial, khususnya ketika berbicara atau bertemu orang lain yang mungkin melibatkan pengawasan. Ini banyak digunakan dan mungkin membantu untuk melacak gejala dari waktu ke waktu (Peters, 2000). Studi penelitian menunjukkan bahwa SIAS dapat mengukur kompetensi sosial dengan reliabilitas yang memadai dan validitas. Hasil menunjukkan korelasi yang cukup tinggi antara SIAS dan efek kecanduan bermain *game online* menggunakan *smartphone*. Pada penelitian ini, SIAS digunakan untuk mengukur kompetensi sosial siswa kemudian dikembangkan untuk menilai interaksi antar teman sebaya. Tes ini memiliki 20 butir soal yang dinilai pada skala 5 poin yaitu Sangat Tidak Setuju, Tidak Setuju, Netral, Setuju, dan Sangat Setuju.

Desain dalam penelitian yang dilakukan yaitu regresi dan deskriptif kualitatif. Penelitian regresi bertujuan untuk mengukur besaran perubahan nilai X terhadap nilai Y secara kuantitatif. Sementara itu, penelitian deskriptif akan memberikan gambaran tentang apa yang sedang diteliti. Metode regresi akan digunakan pada penelitian kali ini guna mengetahui pengaruh kecanduan *game online* terhadap kecemasan interaksi sosial siswa. Sedangkan metode deskriptif digunakan untuk menjabarkan dampak dari variabel penelitian. Seluruh partisipan mengisi kuesioner, peneliti akan mengumpulkan hasil *google form* yang telah diisi. Peneliti akan terlebih dahulu melakukan sortir data untuk memastikan data mana yang dapat diolah ke tahap selanjutnya. Kemudian data yang terkumpul akan dimasukkan ke dalam IBM SPSS *Statistic 27*. Setelah itu, peneliti akan melakukan uji validitas, reliabilitas, *mean*, *median*, *modus*, *standard deviation*, uji klasik dan yang paling utama yaitu korelasi antar dua variabel. Peneliti ingin mengetahui hubungan antara variabel kecanduan *Game Online Mobile Legends* dan variabel Kecemasan Interaksi Sosial. Setelah mendapat hasil yang ingin dicari, peneliti kemudian menggunakan teknik korelasi untuk melakukan pengujian hipotesis.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengolahan awal terhadap data adalah mendeskripsikan masing-masing variabel. Pertama, variabel kecanduan *game online mobile legends*. Ada tujuh dimensi, mengacu pada Azwar (2012), maka data dinyatakan berkategori rendah, jika $x < M - 1SD$. Data dinyatakan berkategori sedang jika $M - 1SD < x < M + 1SD$. Data dinyatakan berkategori tinggi jika $x > M + 1SD$. Hasil analisis data menunjukkan bahwa ketujuh dimensi variabel kecanduan *game online mobile legends*

tergolong kategori tinggi. Sementara variabel *self-esteem* tergolong sedang ($M = 49.422$, $SD = 22.298$).

Secara rinci, kategori masing-masing dimensi dari variabel kecanduan *game online legends* adalah sebagai berikut. Dimensi pertama pada variabel kecanduan *game online mobile legends* adalah *salience*, ($M= 7.916$, $SD=3.804$) serta menampilkan hasil mean hipotetik sebesar 18.80 sehingga tergolong kategori tinggi. Dimensi kedua pada variabel kecanduan *game online mobile legends* adalah *tolerance* ($M= 8.060$, $SD=3.819$) serta menampilkan hasil mean hipotetik sebesar 19.15 sehingga tergolong kategori tinggi. Dimensi ketiga pada variabel kecanduan *game online mobile legends* adalah *mood modification* ($M= 9.904$, $SD= 3.872$) serta menampilkan hasil mean hipotetik sebesar 23.53 sehingga tergolong kategori tinggi. Dimensi keempat pada variabel kecanduan *game online mobile legends* adalah *withdrawal* ($M= 8.169$, $SD= 4.008$) serta menampilkan hasil mean hipotetik sebesar 19.40 sehingga tergolong kategori tinggi. Dimensi kelima pada variabel kecanduan *game online mobile legends* adalah *relapse* ($M= 6.759$, $SD= 3.919$) serta menampilkan hasil mean hipotetik sebesar 16.06 sehingga tergolong kategori tinggi. Dimensi keenam pada variabel kecanduan *game online mobile legends* adalah *conflict* ($M= 6.398$, $SD= 3.853$) serta menampilkan hasil mean hipotetik sebesar 15.20 sehingga tergolong kategori tinggi. Dimensi ketujuh pada variabel kecanduan *game online mobile legends* adalah *problem* ($M= 7.048$, $SD= 4.002$) serta menampilkan hasil mean hipotetik sebesar 16.74 sehingga tergolong kategori tinggi. Dikarenakan jumlah mean dan standar deviasinya pada masing-masing dimensi pada penelitian ini $3.854 \leq x > 11.647$, diartikan uji yang telah dilakukan menampilkan hasil keseluruhan dimensi masuk ke dalam kategori tinggi.

Data yang telah di uji asumsi menggunakan Shapiro-Wilk menyatakan hasil Variabel Kecanduan *Game Online Mobile Legends* berdistribusi normal ($p = 0.057$, $p > 0.05$). Variabel kedua, yaitu Kecemasan Interaksi Sosial berdistribusi normal ($p=0.70$; $p > 0.05$). Artinya kedua variabel yang digunakan pada penelitian ini, terdistribusi normal, sehingga dapat diterapkan analisis statistik parametrik.

Nilai Rasio Skewness pada variabel Kecanduan *Game Online Mobile Legends* adalah 0.06, memenuhi syarat yaitu antara -2 hingga 2 yang berarti data berdistribusi normal. Nilai Rasio Kurtosis pada variabel Kecanduan *Game Online Mobile Legends* adalah 0.27, memenuhi syarat yaitu antara -2 hingga 2 yang berarti data berdistribusi normal. Nilai Rasio Skewness pada variabel Kecemasan Interaksi Sosial adalah 0.95, memenuhi syarat yaitu antara -2 hingga 2 yang berarti data berdistribusi normal. Nilai rasio kurtosis pada variabel kecemasan interaksi sosial adalah 0.75, memenuhi syarat yaitu antara -2 hingga 2 yang berarti data berdistribusi normal.

4. KESIMPULAN DAN SARAN

Hasil penelitian yang telah dilakukan kepada siswa SMP XYZ Jakarta, menunjukkan hasil bahwa hipotesis diterima. Artinya, terdapat hubungan yang positif dan signifikan antara kecanduan *game online mobile legends* dan kecemasan interaksi sosial. Berdasarkan hasil penelitian, terdapat beberapa pengaruh negatif bermain *game* terhadap kecemasan berinteraksi sosial yaitu bermain *game* dapat menurunkan kemampuan sosial dan emosional seseorang. Secara keseluruhan, bermain *game* secara berlebihan dapat memiliki pengaruh negatif terhadap kemampuan sosial dan emosional seseorang, serta mengurangi cara berinteraksi sosial yang baik, hal ini dapat dilihat dari meningkatkan kecemasan dalam berinteraksi sosial.

Berdasarkan hasil analisis penelitian ini dan penelitian terdahulu, kesimpulan yang didapatkan adalah orang yang kecanduan bermain *game* dapat menunjukkan beberapa perilaku negatif, seperti remaja yang kecanduan *game* sering ditemukan bahwa waktu mereka sering dihabiskan untuk bermain *game* di luar sekolah, sering mengabaikan tugas, tertidur di sekolah dan nilai buruk di sekolah, berbohong tentang waktu bermain, kesulitan mengendalikan emosi, lebih suka bermain *game* bersama, merasa terisolasi dari kelompok sosial, mudah tersinggung dan cemas ketika tidak bermain *game* (Lo et al., 2005). Pemain *game* dapat menunjukkan tingkah laku kompulsif, dengan merasa kecanduan, mengalami dorongan kuat untuk bermain, dan menganggap *game* tersebut tidak dapat ditolak (Griffiths et al., 2011). Penelitian pada uji beda ini, menampilkan hasil bahwa kecenderungan perilaku dan psikologis negatif akibat bermain *game* online tidak dipengaruhi oleh perbedaan jenis kelamin maupun umur. *Game* online juga dapat menyebabkan bahaya bagi remaja, termasuk meningkatnya agresi dan kecanduan. Penelitian juga telah dilakukan untuk menguji dampak berbahaya dari bermain *game* online pada perkembangan sosial, harga diri, gangguan sosial, dan kecemasan sosial. Pecandu *game* online juga cenderung mengabaikan hubungan interpersonal yang mereka miliki dengan orang lain.

Ada beberapa saran teoritis yang dapat diberikan kepada psikolog dalam menghadapi anak yang kecanduan *game*. Tahap awal yang dapat dilakukan psikolog adalah mengidentifikasi dan mengukur tingkat kecanduan *game* pada anak. Hal ini penting dilakukan untuk mengetahui seberapa serius masalah yang dihadapi anak dan menentukan tingkat intervensi yang tepat. Kemudian perlu dicari tahu penyebab kecanduan *game* pada anak. Ini dapat meliputi faktor internal seperti perasaan kosong, stres, atau depresi, serta faktor eksternal seperti tekanan dari teman sebaya atau keluarga. Orang tua dan tenaga pendidik tenaga pendidik dapat mengurangi akses siswa ke *game* dengan cara menonaktifkan *game* pada perangkat yang digunakan siswa atau mengatur pengaturan privasi pada perangkat tersebut. Adanya pengawasan saat siswa bermain *game* sehingga siswa tidak terlalu banyak menghabiskan waktunya untuk bermain *game*. Tenaga pendidik juga dapat memberikan dukungan dan bimbingan kepada siswa yang mengalami kesulitan dalam mengendalikan aktivitas bermain *game* mereka.

Ucapan Terima Kasih (*Acknowledgement*)

Penulis menyadari bahwa tanpa adanya bimbingan, dukungan, serta doa dari berbagai pihak, maka jurnal ini tidak akan bisa selesai tepat waktu. Oleh sebab itu, penulis ingin mengucapkan Terima Kasih sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah membantu dalam menyelesaikan tugas akhir ini. Terima kasih kepada kepala, guru, dan siswa SMP XYZ yang telah memberikan kesempatan kepada Penulis untuk melaksanakan penelitian ini.

REFERENSI

- Amichai-Hamburger, Y., & Ben-Artzi, E. (2003). Loneliness and internet use. *Computers in Human Behavior*, 19(1), 71–80. [https://doi.org/10.1016/S0747-5632\(02\)00014-6](https://doi.org/10.1016/S0747-5632(02)00014-6).
- Anjasari, E. A., Srinadi, I. G. A. M., & Nilakusmawati, D. P. E. (2020). Hubungan kecanduan bermain *game* online terhadap interaksi sosial pada remaja. *E-Jurnal Matematika*, 9(3), 177. <https://doi.org/10.24843/mtk.2020.v09.i03.p296>.
- Ash, J. (2020). *Stuart and Sundeen 's Mental Health Nursing : Principles and Practice , UK Version. February*.
- Azher, M., Khan, R. B., Salim, M., Bilal, M., Hussain, A., & Haseeb, M. (2014). The relationship between internet addiction and anxiety among students of university of sargodha. *International Journal of Humanities and Social Science*, 4(1), 288-293.

- Demetrovics, Z., Szeredi, B., & Rózsa, S. (2008). The three-factor model of Internet addiction: The development of the problematic internet use questionnaire. *Behavior Research Methods*, 40(2), 563–574. <https://doi.org/10.3758/BRM.40.2.563>.
- Dewi, N. P. (2014). *Hubungan antara intensitas bermain game online dengan interaksi sosial pada remaja*. [Skripsi, Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Surakarta].
- Griffiths, M. D., Hussain, Z., Grüsser, S. M., Thalemann, R., Cole, H., Davies, M. N. O., & Chappell, D. (2011). Social interactions in online gaming. *International Journal of Game-Based Learning*, 1(4), 20–36. <https://doi.org/10.4018/ijgbl.2011100103>.
- Hardie, E., & Tee, M. Y. (2007). Excessive Internet use: The role of personality, loneliness and social support networks in internet addiction. *Australian Journal of Emerging Technologies and Society*, 5(1), 34–47.
- Lo, S. K., Wang, C. C., & Fang, W. (2005). Physical interpersonal relationships and social anxiety among online game players. *Cyberpsychology and Behavior*, 8(1), 15–20. <https://doi.org/10.1089/cpb.2005.8.15>.
- Makarova, E. A., & Makarova, E. L. (2019). Aggressive behavior in online games and cybervictimization of teenagers and adolescents. *International Electronic Journal of Elementary Education*, 12(2), 157–165. <https://doi.org/10.26822/iejee.2019257663>.
- Novrialdy, E. (2019). Kecanduan game online pada remaja: Dampak dan pencegahannya. *Buletin Psikologi*, 27(2), 148-158. <https://doi.org/10.22146/buletinpsikologi.47402>.
- Ofori, D. A., Anjarwalla, P., Mwaura, L., Jamnadass, R., Stevenson, P. C., Smith, P., ... & Slaton, N. (2020). Environmental uncertainty and entrepreneurial success Oyeku. *Molecules*, 2(1), 1-12.
- Russoniello, C. V., O'Brien, K., & Parks, J. M. (2009). The effectiveness of casual video games in improving mood and decreasing stress. *Journal of Cyber Therapy and Rehabilitation*, 2(1), 53–66.
- Wolfradt, U., & Doll, J. (2001). Motives of adolescents to use the internet as a function of personality traits, personal and social factors. *Journal of Educational Computing Research*, 24(1), 13–27. <https://doi.org/10.2190/ANPM-LN97-AUT2-D2EJ>.
- Yadav, P., Banwari, G., Parmar, C., & Maniar, R. (2013). Internet addiction and its correlates among high school students: A preliminary study from ahmedabad, india. *Asian Journal of Psychiatry*, 6(6), 500–505. <https://doi.org/10.1016/j.ajp.2013.06.004>.
- Young, K. S. (1998). Internet addiction: The emergence of a new clinical disorder. *Cyberpsychology and Behavior*, 1(3), 237–244. <https://doi.org/10.1089/cpb.1998.1.237>.