
Article History:	Submission	Accepted	Published
	December 15th, 2025	August 29th, 2026	August 31st, 2026

HUBUNGAN ANTARA KECANDUAN BERMAIN GAME ONLINE DENGAN KEMAMPUAN INTERAKSI SOSIAL SISWA

Muhammad Fikri Ghifari¹, Agus Setiawan², Farikha Wahyu Lestari³

¹Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas PGRI Semarang

e-mail: 1vickryalghifary@gmail.com, 2agussetiawan@upgris.ac.id,
3farikha@upgris.ac.id

Abstract. *The purpose of this study was to determine the relationship between online gaming addiction and students' social interaction skills at SMA Lab School UPGRIS. This research was quantitative. The study population included all 10th-grade students at SMA Lab School UPGRIS. Class 10 Madura was used as a tryout. The sample used in this study was a saturated sampling technique, therefore, the classes used in the study were 108 students from 10 Ambon, 10 Cianjur, and 10 Batak. The data analysis used Pearson product-moment correlation analysis. The results showed a sig. (2-tailed) value of $0.000 < 0.05$, proving a significant relationship between online gaming addiction and students' social interaction skills. The correlation coefficient (r) was also found to be -0.602 , with a negative level. The results of this study indicate a negative relationship between online gaming addiction and students' social interaction skills. This means that the higher the level of online gaming addiction in students, the lower their social interaction skills.*

Keywords: online games, social interaction, students

Abstrak. Tujuan dalam penelitian ini adalah mengetahui hubungan antara kecanduan bermain *game online* dengan kemampuan interaksi sosial siswa di SMA Lab School UPGRIS. Penelitian ini adalah jenis penelitian kuantitatif. Populasi penelitian ini mencakup seluruh siswa kelas X SMA Lab School UPGRIS. *Sample* dalam penelitian ini menggunakan teknik *sampling* jenuh yang berjumlah 108 siswa. Analisis data yang digunakan adalah analisis korelasi *pearson product moment*. Hasil analisis data menunjukkan nilai *sig. (2-tailed)* diperoleh $0,000 < 0,05$ maka hal ini membuktikan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara kecanduan bermain *game online* dengan kemampuan interaksi sosial pada siswa. Diketahui juga bahwa nilai koefisien korelasi (r) adalah $-0,602$ dengan taraf negatif. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat hubungan negatif antara kecanduan *game online* dengan kemampuan interaksi sosial siswa. Hal ini berarti semakin tinggi tingkat kecanduan bermain *game online* yang dimiliki siswa, maka semakin rendah kemampuan mereka dalam berinteraksi.

Article History:	Submission	Accepted	Published
	December 15th, 2025	August 29th, 2026	August 31st, 2026

Kata kunci: game online, interaksi sosial, siswa

A. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital yang sangat pesat telah membawa berbagai perubahan dalam kehidupan manusia, termasuk dalam dunia hiburan dan interaksi sosial. Salah satu bentuk hiburan yang semakin populer di kalangan remaja adalah game online. Meskipun memberikan kesenangan dan tantangan tersendiri, penggunaan game online yang berlebihan dapat menimbulkan kecanduan yang berdampak pada berbagai aspek kehidupan, termasuk kemampuan berinteraksi sosial. Kondisi ini menjadi perhatian khusus, terutama di kalangan siswa yang sedang berada pada tahap perkembangan sosial yang penting. Interaksi sosial di sekolah sangat penting bagi siswa karena berperan besar dalam perkembangan akademik, emosional, dan sosial mereka, serta membantu siswa tumbuh menjadi pribadi yang sosial, bertanggung jawab, dan siap menghadapi kehidupan bermasyarakat.

Perkembangan sosial merupakan bentuk proses menyesuaikan diri terhadap moral, adat dan etika dalam norma kelompok, seperti diumpamakan ketika anak yang terlahir belum memiliki sifat-sifat sosial, dimana dirinya masih belum memiliki sebuah potensi dalam berinteraksi sosial dengan orang lain. Jadi didalam menggapai tujuan kematangan sosialnya, maka seorang anak akan melakukan penyesuaian diri dengan orang lain seiring dengan bertambahnya usia. Oleh karena itu, semakin bertambahnya usia atau beranjak dewasa, maka semakin tinggi pula pemikiran dan kemampuannya dalam berhubungan sosial baik di lingkungan keluarga, orang lain, teman, atau saudara. Sebagai penunjang, orang tua atau keluarga akan membantu

[VOLUME 4 NOMOR 1, (AGUSTUS)] (2026)

Article History:	Submission	Accepted	Published
	December 15th, 2025	August 29th, 2026	August 31st, 2026

individu dengan mengajarkan aspek sosial dan kehidupan di lingkungan masyarakat sebagai contoh pembelajaran dalam menerapkan norma masyarakat.

Hakiki (2019) menyebutkan interaksi sosial adalah hubungan sosial yang dinamis dan menyangkut hubungan antara orang-orang perorangan, antara kelompok manusia maupun antar orang perorangan dengan kelompok manusia. Berinteraksi sesama manusia merupakan kebutuhan yang sangat penting bagi kehidupan manusia, selain secara kodrat manusia adalah makhluk sosial yang memerlukan hubungan sosial dengan sesamanya untuk hidup dan berkembang secara normal. Kusnadi dan Iskandar (2017) manusia memiliki naluri untuk saling berhubungan dengan seksama nya sehingga menghasilkan sebuah pola pergaulan yang dinamakan pola interaksi sosial. Ulfa (2017) yang melakukan penelitian di Mabes Game Center, Pekanbaru, menyimpulkan bahwa hubungan kecanduan bermain game online berpengaruh secara signifikan terhadap perilaku remaja.

Sehingga Interaksi sosial menjadi bagian penting dalam kehidupan manusia sebagai makhluk sosial. Manusia secara kodratnya membutuhkan hubungan dengan sesamanya untuk membentuk pola pergaulan yang sehat. Namun, pola interaksi sosial saat ini mulai bergeser seiring perkembangan teknologi dan gaya hidup, khususnya pada kalangan remaja salah satunya adalah kebiasaan bermain game online.

Andrian dkk (2025) game online adalah jenis permainan modern berbasis jaringan yang menggunakan internet sebagai media komunikasi. Permainan ini dapat diakses melalui game, browser, atau server tertentu dan memanfaatkan koneksi jaringan baik kabel maupun nirkabel. Remaja yang sudah kecanduan bermain game online memiliki kehidupan yang monoton dalam kesehariannya akibat interaksi sosial yang dilakukan remaja menjadi sangat kurang di lingkungan sekitar. Kurangnya keterampilan dalam berinteraksi sosial membuat remaja merasa tidak nyaman untuk berbaur dengan teman-temannya. Dalam pola pikir remaja yang masih

[VOLUME 4 NOMOR 1, (AGUSTUS)] (2026)

Article History:	Submission	Accepted	Published
	December 15th, 2025	August 29th, 2026	August 31st, 2026

labil dan tidak percaya diri, remaja membutuhkan perhatian dan empati dari lingkungan terkecil seperti keluarga untuk membentuk pola interaksi remaja secara baik.

Pradipta dkk (2019) seseorang yang telah kecanduan game online memiliki ciri khas tertentu, misalnya pemain tersebut menghabiskan waktunya untuk bermain game dari pada berinteraksi sosial dengan orang lain sehingga keterampilan sosialnya bermasalah. Zatrachadi dkk (2021) menunjukkan bahwa ada hubungan negatif yang signifikan antara kecanduan game online dan interaksi sosial remaja di desa Batin. Remaja percaya bahwa game online dapat mempengaruhi cara berinteraksi di dunia nyata, dimana remaja mengalami kendala dalam berinteraksi sosial dengan masyarakat. Hal ini menunjukkan bahwa semakin tinggi kecanduan game online maka semakin rendah penyesuaian sosialnya. Kecanduan game online dapat mengganggu kehidupan sosial remaja, membuat mereka kurang mampu berinteraksi dengan lingkungan sekitar, sehingga dibutuhkan peran aktif keluarga untuk membantu membentuk pola interaksi sosial yang sehat.

Mu'minin, A (2019) penelitian-penelitian yang dilakukan saat ini telah menemukan banyak hubungan antara game online dengan ketergantungan dan perilaku penurunan interaksi sosial, bermain berlebih serta mengalami High levels of emotional loneliness atau kesulitan interaksi sosial dalam kehidupan nyata. Setiawati dkk (2018) remaja atau siswa yang dapat dikatakan kecanduan game online adalah remaja yang bermain game online dengan durasi waktu bermain 3-4 jam dalam sehari dan tidak dapat membagi waktunya untuk hal lain karena remaja yang kecanduan game online lebih banyak bermain dirumah, kemudian lupa mengerjakan pekerjaan rumah karena bermain game online, mengalami konflik dengan lingkungan dan teman sehingga membuat hubungan menjadi renggang. Kecanduan game online juga berdampak pada penurunan interaksi sosial, munculnya rasa kesepian emosional,

[VOLUME 4 NOMOR 1, (AGUSTUS)] (2026)

Article History:	Submission	Accepted	Published
	December 15th, 2025	August 29th, 2026	August 31st, 2026

serta terganggunya keseimbangan waktu dan hubungan sosial remaja dengan lingkungan sekitarnya.

Lestari (2018) dalam perspektif sosiologi orang yang menjadikan game online sebagai candu, cenderung akan menjadi egosentris dan mengedepankan individualis. Hal ini berbahaya bagi kehidupan sosial, mereka dengan sendirinya menjauh dari lingkungan sekitar dan dimungkinkan akan sulit untuk bersosialisasi. Sehingga beranggapan bahwa kehidupan adalah didunia maya dan lingkungan sosialnya hanya ada di dalam game tersebut. Banyak diantara nya dari golongan pelajar sekolah sampai kejenjang perguruan tinggi, baik dari status dan golongan ekonomi menengah keatas sampai menengah kebawah. Hal ini sejalan dengan maraknya game online yang sudah banyak mempengaruhi siswa sekolah yang bisa dikategorikan dalam tahap kecanduan game online. Jinan (2018) bahwa anak yang sudah masuk dalam tahap kecanduan game online memberikan pengaruh negatif pada anak. Seperti malas dalam belajar, malas untuk makan, sulit berkonsentrasi, memiliki jam tidur yang tidak teratur, dan mereka hanya bersemangat ketika bermain game online saja. Setiaji & Virilia (2016) menyatakan bahwa kecanduan game online memiliki hubungan positif dengan keterampilan sosial. Selanjutnya Septanti & Setyorini (2016) juga menyatakan bahwa kecanduan game online memiliki hubungan negatif terhadap keterampilan sosial. Kecanduan game online dapat mendorong remaja menjadi individualis dan menarik diri dari lingkungan sosialnya, serta berdampak negatif pada kebiasaan belajar, pola hidup, dan keterampilan sosial, meskipun beberapa pandangan menyebutkan adanya hubungan positif dalam konteks tertentu.

Dari hasil wawancara penulis dengan guru Bimbingan dan Konseling yaitu Ibu Nofian Nurindah Sari S.Pd pada hari Rabu, 9 September 2025 di SMA Lab School UPGRIS mendapatkan informasi bahwa sebagian besar siswa kelas XI di SMA Lab School UPGRIS yang bermain game online menunjukkan perilaku kecanduan game

[VOLUME 4 NOMOR 1, (AGUSTUS)] (2026)

Article History:	Submission	Accepted	Published
	December 15th, 2025	August 29th, 2026	August 31st, 2026

online yang mengakibatkan kurangnya interaksi sosial antar siswa. Bahkan mereka berani bermain pada saat jam pelajaran. Ketika ditegur oleh guru yang mengajar sebagian siswa ada yang pendiam, suka menyendiri, susah untuk diajak mengobrol, bukan itu saja bahkan komunikasi antar siswa juga tidak berjalan dengan baik.

Berdasarkan hasil penyebaran angket kepada 51 siswa pada tanggal 3 Oktober 2025 di SMA Lab School UPGRIS mendapatkan informasi bahwa 82,4% siswa bermain game online setiap hari, rata-rata mereka menghabiskan waktu lebih dari 3 jam, 72,5% merasa sulit berhenti untuk bermain game online, sebanyak 70,6% siswa sering menunda tugas, bahkan melewatkan waktu makan dan tidur karena terlalu asik bermain game. Dari data tersebut terlihat bahwa masalah kecanduan game online terjadi di SMA Lab School UPGRIS.

Selain itu angket tersebut juga mengungkap tentang kurangnya interaksi sosial siswa. Data angket menunjukkan 52,9% siswa merasa sulit bergaul dengan lingkungan sekitar, mereka lebih mudah menjalin pertemanan di dunia maya, 56,9% siswa memilih tidak berpartisipasi dalam kegiatan sosial, 52,9% siswa merasa tidak diterima dalam lingkungan pergaulan dan 54,9% siswa tidak mampu menyelesaikan masalah dengan orang lain secara tenang.

Data tersebut menunjukkan adanya masalah dalam kemampuan interaksi sosial siswa. Berdasarkan latar belakang pada uraian di atas tentang kecanduan *game online* terhadap interaksi sosial siswa, maka peneliti tertarik untuk mengambil judul “Hubungan Antara Kecanduan *Game Online* Dengan Kemampuan Interaksi Sosial Siswa kelas X di SMA Lab School UPGRIS”.

B. LANDASAN TEORI

Pada bagian ini penulis menguraikan tentang kajian pustaka yang digunakan, boleh berisikan beberapa sub bagian, untuk artikel penelitian kuantitatif perlu dituliskan hipotesis penelitian.

Article History:	Submission	Accepted	Published
	December 15th, 2025	August 29th, 2026	August 31st, 2026

1. Interaksi Sosial

a. Pengertian interaksi sosial

Soekanto Fahri & Qusyairi (2019) interaksi sosial merupakan suatu proses sosial karena sangat penting bagi kegiatan masyarakat. Dalam diri individu, komunikasi sosial sangat penting karena interaksi dapat menumbuhkan rasa ketangguhan dan kepekaan sosial. Ependi dkk (2022) menyatakan bahwa interaksi sosial adalah hubungan sosial yang terjadi diantara orang dan kelompok, sehingga penting untuk memahami prasyarat terjadinya interaksi sosial. Ada tiga kategori interaksi sosial : hubungan interpersonal, komunikasi, dan yang terpenting, keberadaan komponen afektif.

b. Faktor interaksi sosial

Menurut (Amri, 2020) macam-macam interaksi sosial dibagi menjadi tiga diantaranya : (1) Interaksi sosial individu dengan individu Interaksi sosial semacam ini terjadi ketika terdapat dua orang saling bertemu dan bertukar informasi, (2) Interaksi sosial individu dengan kelompok Interaksi sosial semacam ini biasanya terjadi ketika dalam keadaan yang ramai dan sudah terjadwal sebelumnya, (3) Interaksi sosial kelompok dengan kelompok Kelompok adalah suatu kesatuan yang sedang berinteraksi dengan kelompok lain, dan merupakan interaksi yang dapat terjadi jika kelompok satu bertemu dengan kelompok lain.

2. *Game Online*

1. Pengertian *Game Online*

Menurut Ardimas (2017) Kecanduan *game online* adalah keadaan dimana individu memiliki keinginan untuk bermain secara berkepanjangan dan dengan suka rela menghabiskan waktunya untuk kegiatan tersebut. Kecanduan *game online* dapat terjadi karena adanya ketersediaan dan

Article History:	Submission	Accepted	Published
	December 15th, 2025	August 29th, 2026	August 31st, 2026

semakin bertambahnya jenis-jenis permainan yang dapat membuat para penggunanya tertarik.

2. Faktor kecanduan *game online*

Menurut (Saputra, 2021) ada 5 faktor yang mempengaruhi kecanduan *game online* yakni : (1) *Correlations*, didasari oleh keinginan untuk berinteraksi dengan permainan, serta adanya kemauan seseorang untuk membuat hubungan yang mendapat dukungan sejak awal, dan yang mendekati masalah-masalah dan isu-isu yang terdapat di kehidupan nyata. (2) *Manipulation*, didasari oleh pemain yang membuat pemain lain sebagai objek dan manipulasi mereka untuk kepuasan dan kekayaan diri. Pemain yang didasari oleh faktor ini, sangat senang berlaku curang, mengejek dan mendominasi pemain lain. (3) *Immersion*, didasari oleh pemain yang sangat menyukai menjadi orang lain. Mereka senang dengan alur cerita dari “ dunia khayal” dengan menciptakan tokoh yang sesuai dengan cerita sejarah dan tradisi dunia tersebut. (4) *Escapism*, didasari oleh pemain yang senang bermain di dunia maya hanya sementara untuk menghidar, melupakan dan pergi dari stress dan masalah di kehidupan nyata. (5) *Achievement*, didasari oleh keinginan untuk menjadi kuat di lingkungan dunia virtual, melalui pencapaian tujuan dan akumulasi dan item-item yang merupakan symbol kekuasaan.

3. Aspek kecanduan *game online*

Menurut Valkenburk dan Petter (Ulya dkk, 2021). Aspek-aspek yang digunakan untuk menjelaskan kecanduan *game online* terdiri dari : (1) *Salience* (Arti), Aspek dimana bermain game menjadi kegiatan yang paling penting dalam kehidupan seseorang dan mendominasi pikirannya keasikan, perasaan, dan perilaku (penggunaan yang berlebihan). Pemain game akan selalu berfikir dengan *game online* yang sedang dimainkan

[VOLUME 4 NOMOR 1, (AGUSTUS)] (2026)

Article History:	Submission	Accepted	Published
	December 15th, 2025	August 29th, 2026	August 31st, 2026

karena telah menjadi salah satu hal yang penting baginya, sehingga sebagian besar waktu luangnya akan digunakan untuk bermain *game online*, (2) *Tolerance* (toleransi) adalah sikap menerima keadaan diri kita ketika melakukan suatu hal. Biasanya toleransi ini berkenaan dengan pelebaran batas jumlah waktu yang digunakan atau dihabiskan untuk melakukan kegiatan yang dalam hal ini adalah bermain *game online*, kebanyakan pemain *game online* tidak akan berhenti bermain hingga merasa puas dalam memainkan *game online*, (3) *Mood modification* (Modifikasi Mood), Dimensi isi sebelumnya diberi label *euphoria*, mengacu pada “buzz” atau “tinggi” yang berasal dari suatu kegiatan. Namun, modifikasi suasana hati juga dapat mencakup penenang dan perasaan santai yang terkait dengan pelarian dari permasalahan dan stres, yang menjadi pengalaman subjektif seorang akibat bermain game, pemain *game online* akan merasakan suatu perubahan mood yang meningkat dan membaik ketika ia mulai bermain *game online*, (4) *Relapse* (Pengulangan), Aspek ini berkaitan dengan kecenderungan pemain untuk berulang kali kembali ke pola awal dari bermain game. Pola bermain yang berlebihan dengan cepat dipulihkan setelah periode pantang atau kontrol. Ketika pemain *game online* berusaha untuk mengurangi waktu bermainnya, pada tahap kecanduan pemain akan selalu kembali ke pola awal dan gagal dalam usahannya untuk mengurangi waktu maupun intensitas bermainnya, (5) *Withdrawal* (penarikan) aspek ini berkaitan dengan adanya emosi tidak menyenangkan dan efek fisik yang terjadi ketika bermain game tiba-tiba berkurang atau berlebihan. Oleh karena itu pemain *game online* akan semakin kesulitan dalam menarik dirinya dari kebiasaan bermain game online yang berlebihan, (6) *Conflict* (Konflik), Aspek ini mengacu pada semua konflik antar pribadi dihasilkan dari bermain game yang berlebihan. Konflik terjadi antara pemain dan

[VOLUME 4 NOMOR 1, (AGUSTUS)] (2026)

Article History:	Submission	Accepted	Published
	December 15th, 2025	August 29th, 2026	August 31st, 2026

orang- orang di sekitarnya. Konflik dapat mencangkup argumen dan pengabaian atau juga kebohongan. Ketika pemain dalam tahap kecanduan, mereka akan menghabiskan kehidupan sosialnya demi fokus pada aktivitas gamingnya. Hal tersebut tentu saja membuatnya memiliki konflik dengan orang-orang disekitarnya, (7) *Problem* (Masalah), Aspek ini mengacu pada masalah yang disebabkan karena bermain game berlebihan. Masalah dengan lingkungan sosial, maupun yang timbul dalam diri individu, seperti konflik intrapsikis dan perasaan subjektif.

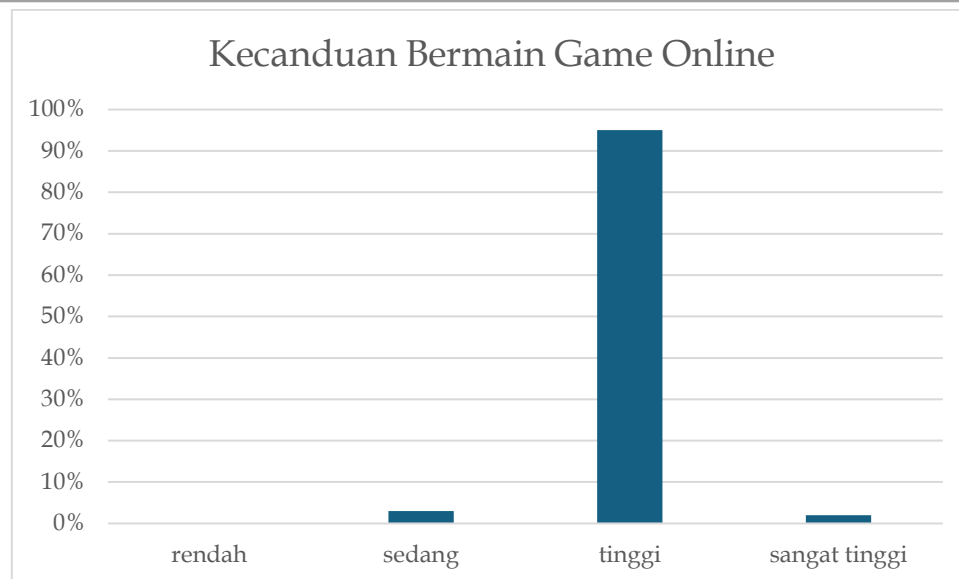
C. METODE PENELITIAN

Pada penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantatif dengan menggunakan pendekatan penelitian korelasional. Populasi yang terlibat dalam penelitian ini adalah 135 siswa, sementara sampelnya terdiri dari 108 siswa dengan pengambilan sampel menggunakan teknik sampling jenuh. Alat ukur yang digunakan dalam penelitian kali ini berupa skala psikologis untuk mengukur interaksi sosial dan kecanduan bermain *game online* siswa.

D. HASIL PENELITIAN

Gambar 1. Diagram Kecanduan Bermain *Game Online*

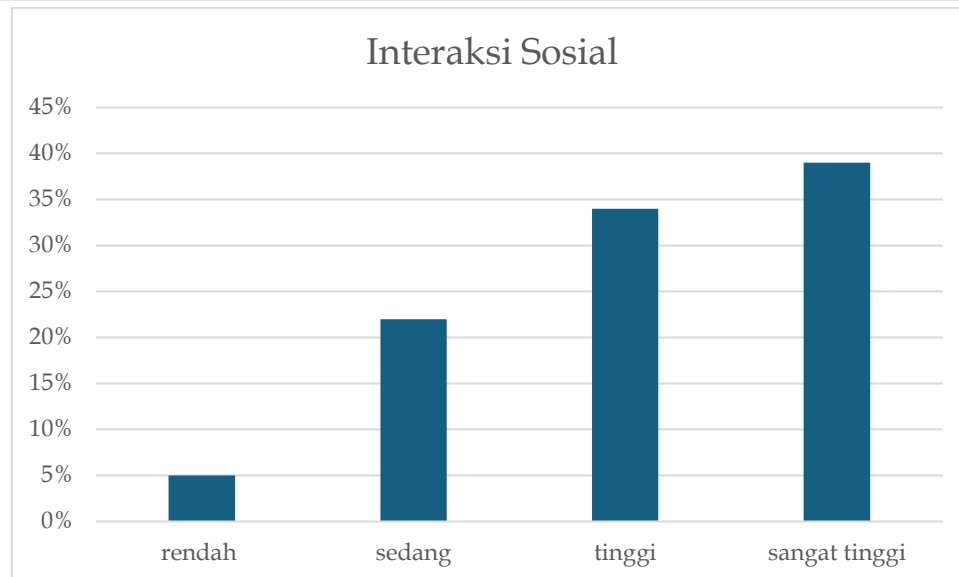
Article History:	Submission	Accepted	Published
	December 15th, 2025	August 29th, 2026	August 31st, 2026



Berdasarkan hasil diagram di atas, subjek dengan kecanduan bermain *game online* pada kategori sangat tinggi terdapat yaitu 2%, dengan 95% siswa mempunyai kecanduan bermain *game online* yang tinggi, serta siswa memiliki kecanduan bermain *game online* sedang sebanyak 3%, dan sebanyak 0% mempunyai kecanduan bermain *game online* yang rendah. Dapat dinyatakan bahwa tingkat kecanduan bermain *game online* siswa kelas X SMA Lab School UPGRIS termasuk kedalam tingkat tinggi.

Gambar 2. Diagram Interaksi Sosial

Article History:	Submission December 15th, 2025	Accepted August 29th, 2026	Published August 31st, 2026
------------------	--------------------------------------	-------------------------------	--------------------------------



Berdasarkan hasil tersebut, subjek dengan interaksi sosial sangat tinggi terdapat 39%, lalu 34% siswa mempunyai interaksi sosial tinggi, siswa dengan interaksi sosial sedang sebanyak 22%, dan sebanyak 5% mempunyai interaksi sosial rendah. Dapat dinyatakan bahwa tingkat interaksi sosial siswa kelas X SMA Lab School UPGRIS termasuk ke dalam tingkat sangat tinggi.

Gambar 3. Hasil Penghitungan Korelasi

Correlations			
		Kecanduan Bermain Game Online	Interaksi Sosial
Kecanduan Bermain Game Online	Pearson Correlation	1	-.602**
	Sig. (2-tailed)		.000
	N	108	108
Interaksi Sosial	Pearson Correlation	-.602**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	
	N	108	108
**. Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).			

[VOLUME 4 NOMOR 1, (AGUSTUS)] (2026)

Article History:	Submission	Accepted	Published
	December 15th, 2025	August 29th, 2026	August 31st, 2026

Berdasarkan hasil tabel diatas diperoleh nilai sig. (2-tailed) diperoleh $0,000 < 0,05$ maka H_a diterima hal ini berarti bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara kecanduan bermain *game online* dengan interaksi sosial pada siswa kelas X SMA Lab School UPGRIS. Diketahui nilai koefisien korelasi (r) adalah -0,602 dengan taraf negatif. Hal ini menunjukkan bahwa variabel kecanduan bermain *game online* berkorelasi negatif terhadap interaksi sosial. Artinya semakin tinggi kecanduan bermain *game online* maka semakin rendah kemampuan interaksi sosial yang dimiliki siswa.

Berdasarkan analisis yang telah dilakukan diatas maka dapat disimpulkan bahwa ada hubungan secara signifikan antara kecanduan bermain *game online* dengan interaksi sosial pada siswa kelas X SMA Lab School UPGRIS.

E. PEMBAHASAN

Pada penelitian ini, dilakukan analisis untuk mengetahui hubungan antara kecanduan bermain *game online* dengan kemampuan interaksi sosial pada siswa kelas X di SMA Lab School UPGRIS. Penelitian dilakukan karena fenomena kecanduan bermain *game online* semakin banyak yang dijumpai pada kalangan remaja, khususnya siswa sekolah menengah atas, yang sedang berada pada masa perkembangan sosial dan emosional. Kecanduan *game online* dalam konteks ini dipahami sebagai kondisi ketika individu sulit mengendalikan dorongan untuk bermain game secara berlebihan, sehingga dapat mengganggu aktivitas sehari-hari, termasuk interaksi sosial. Sementara itu, interaksi sosial merupakan kemampuan siswa untuk berhubungan, berkomunikasi, dan bekerja sama dengan orang lain di lingkungan sekolah maupun di luar sekolah.

Berdasarkan hasil analisis data yang sudah dilakukan dan diterangkan oleh peneliti sebelumnya memperoleh hasil adanya hubungan antara kecanduan bermain

[VOLUME 4 NOMOR 1, (AGUSTUS)] (2026)

Article History:	Submission	Accepted	Published
	December 15th, 2025	August 29th, 2026	August 31st, 2026

game online dengan kemampuan interaksi sosial pada siswa kelas X SMA Lab School UPGRIS. Hal ini dapat dibuktikan pada hasil pengujian hipotesis menggunakan korelasi product moment diketahui bahwa nilai sig. (2-tailed) diperoleh $0,000 < 0,05$ maka hal ini membuktikan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara kecanduan bermain *game online* dengan kemampuan interaksi sosial pada siswa. Diketahui juga bahwa nilai koefisien korelasi (r) adalah -0,602 dengan taraf negative. Jika dilihat dengan tabel interpretasi tingkat korelasi menunjukkan jika hubungan variabel kecanduan bermain *game online* dengan kemampuan interaksi sosial siswa berada pada tingkatan kuat.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat hubungan negatif antara kecanduan *game online* dengan kemampuan interaksi sosial siswa. Hal ini berarti semakin tinggi tingkat kecanduan bermain *game online* yang dimiliki siswa, maka semakin rendah kemampuan mereka dalam berinteraksi secara sosial dengan teman, keluarga, maupun lingkungan sekolah. Siswa yang menghabiskan waktu berjam-jam untuk bermain *game online* cenderung menarik diri dari aktivitas interaksi sosial dan lebih fokus pada dunia virtual. Kondisi ini mengakibatkan menurunnya frekuensi komunikasi secara langsung, kerja sama, serta empati terhadap orang lain. Penelitian ini menggambarkan bahwa keterikatan berlebih pada dunia *game* dapat menggeser perhatian individu dari hubungan sosial nyata yang bersifat langsung dan emosional.

Hasil tersebut sejalan dengan teori kontrol diri yang menjelaskan bahwa individu dengan kontrol diri rendah lebih mudah mengalami perilaku adiktif, termasuk kecanduan *game online*, yang pada akhirnya berdampak negatif pada hubungan sosial Fitriani, Korsch, & Chasani (2024). Siswa yang tidak mampu mengendalikan waktu dan intensitas bermain cenderung kehilangan keseimbangan dalam berinteraksi sosial. Temuan ini juga konsisten dengan penelitian di Indonesia yang dilakukan oleh Ramadhoni dan Kholidin (2025), yang menunjukkan bahwa kecanduan *game online* berpengaruh negatif terhadap kesehatan mental dan interaksi

[VOLUME 4 NOMOR 1, (AGUSTUS)] (2026)

Article History:	Submission	Accepted	Published
	December 15th, 2025	August 29th, 2026	August 31st, 2026

sosial siswa. Penelitian lain oleh Farg dan Sumaryono (2020) juga menemukan bahwa siswa yang memiliki tingkat kecanduan *game online* tinggi menunjukkan penurunan kemampuan komunikasi dan interaksi sosial di lingkungan sekolah. Hal ini menegaskan bahwa fenomena kecanduan *game online* telah menjadi isu nyata di kalangan pelajar Indonesia dan memberikan dampak signifikan terhadap keterampilan sosial mereka.

Dengan demikian, hasil penelitian ini memperkuat pandangan bahwa kecanduan *game online* bukan sekedar bentuk hiburan digital, melainkan fenomena sosial yang dapat mempengaruhi keseimbangan kehidupan remaja. Dalam konteks di sekolah, hal ini menjadi perhatian penting bagi guru, orang tua, dan pihak sekolah untuk membimbing siswa dalam mengelola waktu bermain secara terkendali. Kegiatan positif di sekolah seperti ekstrakurikuler, diskusi kelompok, dan kerja sama project dapat menjadi sarana untuk meningkatkan kembali interaksi sosial siswa, sehingga penggunaan teknologi dapat berjalan beriringan dengan perkembangan sosial yang sehat.

Berdasarkan hasil data dan pernyataan yang dibuat diatas yang digunakan dalam penelitian ini, dapat dikatakan untuk membuat keputusan bahwa terdapat hubungan antara kecanduan *game online* dengan kemampuan interaksi sosial siswa kelas X SMA Lab School UPGRIS.

F. PENUTUP

Berdasarkan hasil uji hipotesis yang dilakukan peneliti dapat disimpulkan bahwa kecanduan bermain *game online* memiliki hubungan yang signifikan terhadap pengaruh interaksi sosial siswa, yang memperoleh hasil adanya hubungan antara kecanduan bermain *game online* dengan kemampuan interaksi sosial pada siswa kelas X SMA Lab School UPGRIS. Hal ini dapat dibuktikan pada hasil pengujian hipotesis menggunakan korelasi product moment diketahui bahwa nilai sig. (2-tailed)

[VOLUME 4 NOMOR 1, (AGUSTUS)] (2026)

Article History:	Submission	Accepted	Published
	December 15th, 2025	August 29th, 2026	August 31st, 2026

diperoleh $0,000 < 0,05$ maka hal ini membuktikan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara kecanduan bermain *game online* dengan kemampuan interaksi sosial pada siswa. Diketahui juga bahwa nilai koefisien korelasi (r) adalah -0,602 dengan taraf negatif. Artinya jika seseorang kecanduan *game online* maka kemampuan interaksi sosial semakin rendah.

G. DAFTAR RUJUKAN

- Amri, I. U. (2020). *Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan Interaksi Anak Sekolah Dasar Pada Situasi Pandemi Covid-19*. 2(2), 14-23.
- Ardimas, M. (2017). Teknik Modelling untuk Mengurangi Perilaku Adiktif Dota Gamer di Perumahan Suko Asri Sukodono Sidoarjo. Skripsi. UIN Sunan Ampel: Surabaya
- Fahri, L. M., & Qusyairi, L. A. H. (2019). Interaksi Sosial dalam Proses Pembelajaran. Studi Keislaman Dan Ilmu Pendidikan, 7(1), 149-166. <https://doi.org/10.36088/palapa.v7i1.194>
- Fargha, A. A., & Sumaryono. (2020). Kecenderungan kecanduan game online dengan interaksi sosial pada milenial ditinjau dari faktor-faktor kepribadian Big Five. Skripsi, Universitas Gadjah Mada.
- Fitriani, D. D., Korsch R., J. P., & Chasani, S. (2024). Korelasi kontrol diri dengan kecanduan online game pada remaja. Nursing Analysis: Journal of Nursing Research, 5(2), 45-53.
- Hakiki, C. (2019). Hubungan Kecanduan Game Online Mobile Legend terhadap Interaksi Sosial pada Mahasiswa Fakultas Psikologi UIN Maulana Maliki Ibrahim Malang. Ayan, 8(5), 55.
- Kusnadi, E. & Iskandar, D. 2017. Peranan Tokoh Masyarakat dalam Membangun Partisipasi Kewargaan Pemuda Karang Taruna. Universitas Ahmad Dahlan. Yogyakarta <http://eprints.uad.ac.id/9926/> diakses Desember 2021.

[VOLUME 4 NOMOR 1, (AGUSTUS)] (2026)

Article History:	Submission	Accepted	Published
	December 15th, 2025	August 29th, 2026	August 31st, 2026
Mu'minin, A. (2019). Editorial Team. Fisheries : Jurnal Perikanan Dan Ilmu Kelautan, 1(2). https://doi.org/10.30649/fisheries.v1i2.23 Pradipta, A. B., Ulfa, M., Alexander, L., Sirait, H. M., & Danny, A. J. (2019). Dampak Penggunaan Game Online Terhadap Interaksi Sosial (Studi Kasus Mahasiswa UAJY). Ramadhoni, R., & Kholidin, F. I. (2025). Analisis sistematis dampak kecanduan game online terhadap kesehatan mental, interaksi sosial, dan prestasi akademik. Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, dan Pengelolaan Pendidikan, 5(5), 120–133. Saputra, R. A. D. (2021). RELASI SOSIAL PADA REMAJA KECANDUAN GAME ONLINE DI DESA SINGOSAREN. ROSYADA: Islamic Guidance and Counseling. https://doi.org/10.21154/rosyada.v2i2.3536 Setiaji, S., & Virlia, S. (2016). Hubungan Kecanduan Game Online dan Keterampilan Sosial pada Pemain Game Dewasaawal di Jakarta Barat. <i>Jurnal Psikologi</i>, Vol. 9(No. 2). Setiawati, L., Yakub, E., & Umari, T. (2018). Siswa yang Kecanduan Game Online dan Kondisi Psikologis di SMA Tri Bhakti Pekanbaru. <i>e-Journal</i>, Vol. 5(No. 1). Ulfa, Mimi. 2017. <i>Pengaruh Kecanduan Game online Terhadap Perilaku Remaja</i>. Jurnal Pendidikan. Vol.4 No 1. Zatrahadi, M. F., Darmawati, D., & Yusra, N. N. (2021). The Effect of Online Game Addiction on Adjustment Social in Adolescents. Indonesian Journal of Creative Counseling, 1(1), 15–19. https://doi.org/10.47679/ijcc.v1i1.93 Zatrahadi, M. F., Darmawati, D., & Yusra, N. N. (2021). The Effect of Online Game Addiction on Adjustment Social in Adolescents. Indonesian Journal of Creative Counseling, 1(1), 15–19. https://doi.org/10.47679/ijcc.v1i1.93			