

---

---

## Hubungan Kepercayaan Diri dengan Interaksi Sosial pada Remaja Kecanduan Game Online di SMP Negeri 1 Asembagus

Rizki Maulana Hidayatullah<sup>1</sup>, Ayu Eliza<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora, Universitas Ibrahimy Situbondo, Jawa Timur 68374, Indonesia

---

Received: 2023-12-20	Revised: 2024-01-26	Accepted: 2024-01-31	Published: 2024-02-15
----------------------	---------------------	----------------------	-----------------------

---

<b>Abstract</b>	Confidence is one of the things social interaction well. But for the students had been addicted to online games of course would be questionable, people were addicted to online games would be hard to interact with others because they already feel comfortable with their activities. This study bertujuan identify the effects confidence on social interaction in adolescents are addicted to online games in junior high schools the sample of 1 asembagus 168 teenagers. Using a scale addicted to online games, confidence and social interaction that will impact analysis to know. Hence analysis techniques the data used was pearson correlation. The result of the research is $200 > 0,05$ which means there is a confidence with social interaction in adolescents addicted to online games.
<b>Keywords</b>	Confidence; Social interaction; Teenager; Online Game Addiction.
<b>Corresponding Author</b>	Rizki Maulana Hidayatullah Universitas Ibrahimy Situbondo, Jawa Timur 68374, Indonesia; rizkimaula7@gmail.com

---

### PENDAHULUAN

Perkembangan di era zaman modern ini dalam bidang ilmu pengetahuan dan teknologi telah melanda dunia sekarang ini. Perkembangan ilmu teknologi yang semakin pesat ternyata membawa sebuah dampak pada perubahan dalam segala lapisan kehidupan, contohnya dari perkembangan teknologi saat ini adalah internet. Pada masa sekarang sering kita jumpai anak-anak maupun orang dewasa berlomba-lomba untuk mengunduh aplikasi yang menarik yang disajikan oleh internet tersebut. Teknologi internet mengembangkan sebuah teknologi yang merubah dunia wirausaha seperti yang kita lihat di sepanjang jalan terdapat tempat umum yang biasa dikenal dengan warnet (warung internet) (Rifqi, 2020). Di tempat tersebut konsumen dapat melakukan berbagai macam kegiatan yang berhubungan langsung dengan internet ataupun dunia maya. Bahkan yang sedang menjamur dikalangan seorang pelajar saat ini adalah game online.

Game online adalah sebuah permainan yang berbasis jaringan dan memungkinkan para pemainnya untuk dapat berkomunikasi atau berinteraksi dengan pemain lainnya untuk mencapai tujuan, melaksanakan misi dalam game tersebut (Ardiansyah et al., 2023; Ermawati, 2022; Kapoh, 2015; Syahputra, 2021; Tayibnapi, 2021). Aspek dalam kecanduan game online menurut Valkenburg dan Peter (2009) adalah arti, toleransi, modifikasi mood,

pengulangan, penarikan, konflik dan masalah.

Permainan game online tersebut menjadi aktivitas yang menyenangkan yang dilakukan oleh kalangan anak-anak dan remaja beberapa tahun ini, karena perkembangannya, game online yang sangat pesat dan banyak sekali dikalangan para anak-anak, remaja dan juga masyarakat ikut berpartisipasi dalam bermain game online. Peminat game online itu beragam dari kalangan pelajar mahasiswa bahkan orang tua. Dan banya juga dikalangan para remaja sekarang aktivitas tersebut menjadi kegiatan setiap harinya. Oleh karena itu, tentunya game online memiliki dampak positif dan negatif bagi pengguna game online tersebut. Peminat game online menjadi salah satu budaya dan kegiatan keseharian masyarakat. Budaya game online menjadi gaya hidup yang banyak di gemari dikalangan generasi muda bahkan pelajar remaja dan mahasiswa baik daerah pedesaan dan perkotaan (Nattakuna, 2016).

Ketergantungan game online yang dialami masa remaja dapat mempengaruhi aspek sosial dalam menjalani kehidupannya (Anhar, 2014; Irawan, 2021; Santoso, 2016; Siregar, 2022; Triono et al., 2023). Karena banyaknya waktu yang dihabiskan di dunia maya mengakibatkan remaja kurang berinteraksi dengan orang lain dalam dunia nyata. Hal ini tentunya mempengaruhi interaksi dan keterampilan social yang dimilikinya. Pada usia perkembangannya, para pemain game online yang sering beraktifitas dengan game akan mengurangi kegiatan yang positif seperti belajar dan berinteraksi dengan teman sebaya dan lingkungan.

Pada dasarnya setiap individu adalah makhluk yang bersosial yang mana setiap lingkup masyarakatnya baik dari factor lingkungan fisik maupun psikologis yang didalamnya memiliki hubungan timbal balik antara individu satu dengan yang lainnya. Salah satu kehidupan social itu dengan adanya interaksi social. Menurut H. Bonner dalam buku Abu Ahmadi interaksi social adalah suatu hubungan antara suatu hubungan individu atau lebih, dimana yang tingkah laku satu individu sangat mempengaruhi, mengubah atau memperbaiki tingkah laku individu yang lainnya (Pohan et al., 2023; Rambe, 2018; Safitri, 2019).

Setiap fase perkembangan kehidupan manusia interaksi sosial selalu menjadi salah faktor yang sangat mempengaruhi kepribadian setiap individu. Individu selalu menyesuaikan diri dengan lingkungannya sehingga kepribadian individu, percakapan, ciri-ciri kegiatannya menjadi sebenar-benarnya apabila keseluruhan system psycho-psysic tersebut berhubungan dengan lingkungannya, fase perkembangan ini dialami pada masa remaja. Menurut Piaget masa remaja adalah usia dimana individu berintegrasi dengan masyarakat dewasa, yang mana usia ini tidak lagi usia dibawah tingkat orang-orang yang lebih tua melainkan berada dalam

tingkatan yang sama (Khiyarusoleh, 2016; Larasati et al., 2019; Mastuti et al., 2012; Ri'aeni, 2019; Wahyuni, 2016). Remaja pada umumnya selalu diidentikkan dengan masa transisi. Robbi (2016) mengatakan masuknya remaja transisi yang menyebabkan mereka harus beradaptasi dan berinteraksi dengan lingkungan dan keadaan yang baru.

Menurut Sarwono dan Lubis (2007) aspek-aspek yang mendasari interaksi sosial adalah komunikasi, sikap, tingkah laku kelompok, dan norma sosial. Interaksi sosial pada remaja ini biasanya berdampak positif dan negative. Hal ini Fara mengemukakan juga bahwa rasa percaya diri juga sangat dibutuhkan agar saling menghargai diri sendiri, karena dibangun atas dasar perasaan positif akan harga diri anda sendiri, dan agar dapat berinteraksi dengan baik tentunya harus memiliki rasa percaya diri yang mana dengan memiliki rasa percaya diri tersebut dapat membantu anak tersebut untuk berinteraksi sosial. Tak jarang seseorang yang menemukan kesulitan dalam berinteraksi dengan lingkungan sekitar dikarenakan rasa kepercayaan pada dirinya untuk melakukan dan mengatasi masalah serta tanggung jawab yang akan diterimanya. Dalam mengadakan sebuah interaksi sosial para anak dan remaja harus memiliki rasa percaya diri yang tinggi. Rasa percaya diri (*self confidence*) adalah salah satu aspek kepribadian yang berupa keyakinan akan kemampuan dirinya sehingga tidak terpengaruhi sama sekali oleh orang lain dan juga bisa bertindak sesuai dengan kehendak sendiri. Percaya diri sangat penting untuk dimiliki setiap manusia bahkan dalam agama pun juga mendorong seseorang untuk memiliki rasa percaya diri yang tinggi, karena manusia merupakan makhluk Allah SWT. yang memiliki derajat yang sangat tinggi, sehingga sepatutnya manusia memiliki kemampuan yang dimiliki.

Aspek kepercayaan diri terdiri dari mandiri, tidak tergantung pada orang lain dan tidak memerlukan dukungan dari orang lain dalam melakukan sesuatu, tidak mementingkan diri sendiri dan memiliki sikap toleran, memiliki rasa aman, ambisi normal, yakin pada kemampuan sendiri, optimis. Kepercayaan diri adalah sesuatu yang dimiliki oleh seseorang agar tidak bergantung kepada orang lain dalam hal apapun dan juga mampu untuk menyalurkan bakat minatnya dalam mengembangkan potensi yang ada pada dirinya. Kepercayaan diri tersebut akan menjadi modal utama untuk mewujudkan dan mengembangkan potensi dengan adanya rasa percaya diri yang memadai, seseorang akan mudah menyesuaikan diri terhadap lingkungannya yang baru, dan mempunyai pegangan hidup yang kuat dan mampu mengembangkan motivasinya, dengan demikian orang yang memiliki kepercayaan diri cenderung lebih mudah untuk meraih keberhasilan, seperti yang dikemukakan oleh Kinney et al. (1994). Oleh karena itu hubungan kepercayaan diri merupakan

hal yang sangat penting dalam berinteraksi sosial agar dalam berinteraksi secara individu dapat merasa nyaman dan merasa tidak gugup dan tidak merasa canggung dalam berinteraksi dengan orang sekitarnya maupun dengan teman sebayanya.

Setiap individu yang memiliki rasa percaya diri yang tinggi akan sangat memudahkan untuk berinteraksi dengan lingkungan dan dengan mudah menyesuaikan diri dengan orang lain. Sehingga ketika terjalin interaksi dapat terjalin dengan baik. Dikatakan remaja yang dapat bersosialisasi dan berinteraksi yang baik adalah anak yang memiliki kepercayaan diri yang baik. Fenomena yang terjadi di sekolah yang diteliti adalah remaja yang menyukai game online rata-rata interaksi sosialnya terhadap teman sebayanya di sekolah maupun di rumah kurang baik. Sehingga ketika di sekolah para siswa remaja tersebut yang kecanduan game online kehilangan motivasi belajar seperti melupakan PR yang diberikan oleh guru dan kepercayaan diri yang ada pada diri siswa tersebut kurang baik. Ketika sepulang sekolah mereka akan langsung bermain game online itu dan pada akhirnya di rumah dia lupa akan waktu belajar dan saat dipanggil oleh orang tuanya mereka juga mengabaikannya karena pikiran mereka hanya terfokus pada game yang dimainkannya oleh karena itu dia tidak tertarik pada keadaan disekitarnya. Tujuan dilaksanakannya penelitian ini adalah untuk mengetahui adakah hubungan kepercayaan diri dengan interaksi sosial pada remaja kecanduan game online.

### **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif dengan desain penelitian korelasi. Penelitian kuantitatif adalah metode penelitian dengan tujuan untuk menguji teori-teori tertentu dengan cara meneliti hubungan antar variabel. Biasanya variabel-variabel ini diukur dengan instrument penelitian sehingga data yang berupa angka dapat dianalisa berdasarkan prosedur statistic (Creswel, 2008). Sedangkan yang dinamakan penelitian korelasi adalah penelitian yang bertujuan untuk menguji eratnya hubungan antar variabel satu dengan variabel yang lain yang diteliti tanpa melakukan adanya manipulasi sedikitpun terhadap variabilitas yang ada pada variabel yang bersangkutan (Abidin, 2018; Arsyam & Tahir, 2021; La'ia & Harefa, 2021; Pranata, 2019; Purwoko, 2018).

Variabel yang diangkat dalam penelitian ini meliputi variabel bebas/independen (X) dan variabel terikat/dependen (Y): (1) Variabel bebas (independent) (X): Kepercayaan Diri dan (2) Variabel terikat (dependent) (Y): Interaksi Sosial. Populasi penelitian didefinisikan sebagai kelompok subjek yang hendak dikenai generalisasi hasil penelitian. Sebagai suatu

populasi kelompok subjek tersebut harus memiliki beberapa ciri atau karakteristik bersama yang membedakannya dari subjek lainnya. Sampel penelitian adalah sebagian dari subjek populasi, dengan kata lain sampel adalah bagian dari populasi. Setiap bagian dari populasi adalah sampel, terlepas dari apakah bagian itu mewakili karakteristik populasi secara lengkap atau tidak. Penelitian ini menggunakan penelitian populasi dengan peneliti mengambil populasi seluruh kelas VIII SMP 1 Asembagus yang berjumlah 288.

Sampel merupakan bagian dari populasi tersebut. Setiap dari populasi bisa dikatakan sampel, terlepas dari apakah bagian tersebut dapat mewakili karakteristik populasi secara lengkap atau tidak (Firmansyah, 2022; Hermawan, 2019; Jaya, 2020). Sampel dalam penelitian ini adalah sebagian dari populasi siswa SMP 1 Asembagus kecamatan Asembagus Kabupaten Situbondo yang hanya fokus pada kelas VIII yang jumlah sampelnya dalam penelitian ini adalah 168. Cara pengambilan sampel dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode probability sampling, dengan pendekatan yang digunakan adalah simple random sampling. Dikatakan simple (sederhana) karena populasi yang diambil dalam penelitian adalah secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada pada populasi tersebut.

Skala likert digunakan untuk mengukur interaksi sosial pada remaja yang memiliki kecanduan game online dan adaptasi pada penelitian Ely Ermawati (Wulandari, 2021) yang diukur dengan 50 pernyataan yang meliputi dari empat aspek yang dikemukakan oleh tokoh Sarwono yaitu komunikasi, sikap, tingkah laku, dan norma sosial. Hasil uji deskriminasi item skala *Interaksi Sosial* terdiri dari 50 item menunjukkan item interaksi sosial yang bergerak dari 0,017 sampai dengan 0,677 dengan jumlah item yang gugur atau tereliminasi sebanyak 24 item dikarenakan memiliki nilai item *rest correlation* kurang dari 0,30. Item skala *correlation* yang gugur atau tereliminasi adalah 4, 5, 6, 7, 15, 17, 18, 25, 26, 27, 28, 29, 30, 31, 32, 34, 38, 39, 41, 43, 44, 45, 46, 50.

## **HASIL PENELITIAN**

Berdasarkan hasil rekapitulasi uji reliabilitas, bahwa ketiga variabel yang diteliti menunjukkan reliabel karena nilai Cronbatch Alpha > dari nilai standarisasi 0,6 yaitu 0,878 sehingga skala dapat digunakan sebagai instrument penelitian. Skala likert digunakan untuk mengukur kepercayaan diri dan adaptasi dari dari Ilham Robbi (Malang, 2016) yang diukur dengan 44 butir pernyataan yang mencakup dari enam aspek yang dikemukakan oleh tokoh *Lauster* yaitu keyakinan akan kemampuan diri, optimis, objektif, bertanggung jawab, rasional dan realistik.

Hasil uji deskriminasi item skala *Kepercayaan Diri* terdiri dari 44 item menunjukkan item kepercayaan diri yang bergerak dari 0,037 sampai dengan 0,765 dengan jumlah item yang gugur atau tereliminasi sebanyak 23 item dikarenakan memiliki nilai item *rest correlation* kurang dari 0,30. Item skala *correlation* yang gugur atau tereliminasi adalah 1, 3, 4, 5, 7, 9, 10, 13, 14, 17, 19, 24, 26, 27, 28, 32, 33, 35, 36, 37, 38, 39, 44.

Berdasarkan hasil rekapitulasi uji reliabilitas, bahwa ketiga variabel yang diteliti menunjukkan reliabel karena nilai Cronbach Alpha > dari nilai standarisasi 0,6 yaitu 0,901 sehingga skala dapat digunakan sebagai instrument penelitian. Skala likert digunakan untuk mengukur kecanduan game online dan adaptasi dari penelitian sebelumnya yaitu Chairiatun Nisah Hutasuhut, Riau (2020) yang diukur dengan 40 butir pertanyaan yang mencakup dari empat aspek yang dikemukakan oleh tokoh *Chen* dan *Chang* yaitu dorongan untuk terus-menerus, penarikan diri, toleransi, hubungan interpersonal dan kesehatan.

Hasil uji diskriminasi item skala *Kecanduan Game online* terdiri dari 40 item menunjukkan item game online yang bergerak dari 0,042 sampai dengan 0,710 Dengan jumlah item yang gugur atau tereliminasi sebanyak 14 item dikarenakan memiliki nilai *item rest correlation* dikarenakan memiliki nilai *item rest correlation* kurang dari 0,30. Item skala *correlation* yang gugur atau tereliminasi adalah 3, 5, 7, 8, 9, 10, 16, 17, 27, 28, 29, 30, 36, 37.

Berdasarkan hasil rekapitulasi uji reliabilitas di atas bahwa variable diatas yang diteliti menunjukkan reliabel karena nilai Cronbach Alpha > dari nilai standarisasi 0,6 yaitu 0,896 sehingga skala dapat digunakan sebagai instrument penelitian. Berdasarkan hasil uji normalitas dengan menggunakan Teknik Kolmogorof Smirnov dengan bantuan aplikasi SPSS Vesion 26 for windows. Seperti pada table di atas diperoleh nilai signifikansinya Asymp. Sig (2- tailed) sebesar 0,200 > 0,05, dan hal ini menunjukkan bahwa terdistribusi normal sesuai dengan keputusan yang telah ditetapkan dalam uji normalitas dengan menggunakan 1-Sampel Kolmogorov Smirnov.

Uji linieritas merupakan tujuan untuk mengetahui apakah variabel dependen dan variabel independent mempunyai hubungan yang linier atau tidak secara signifikan. Pengujian ini dilakukan dengan menggunakan program SPSS for Windows 26.0. Kedua variabel dapat dikatakan linier apabila  $p > 0,05$  maka Ketika nilai  $p < 0,05$  termasuk tidak linier. Dalam uji linieritas dapat dilihat dari nilai signifikansi (Linearity), jika kurang dari ( $<$ ) 0,05 maka dua variabel tersebut dikatakan memiliki hubungan yang linier. Berdasarkan teori lain, dua variabel dikatakan memiliki hubungan linier dapat dilihat dari taraf signifikansi (*Deviation From Linearity*), jika  $> 0,05$  maka dua variabel tersebut dikatakan memiliki hubungan linier.

Berdasarkan output uji linieritas dari hasil uji diatas dapat diketahui bahwa linearity  $0,000 < 0,05$  yang berarti bahwa variabel kepercayaan diri dan interaksi sosial memiliki hubungan yang linier. Sedangkan untuk *Deviation From Linearity*  $0,290 > 0,05$ . Maka, dengan demikian dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat hubungan yang linier antara kedua variabel tersebut. Analisis uji hipotesis digunakan dalam menguji adanya kebenaran hipotesis yang sebelumnya telah diajukan. Kemudian dianalisis melalui pengolahan data yang bisa menunjukkan adanya pengaruh antara variable X dengan variable Y.

Rumus ststistic yang penulis gunakan adalah regresi linier sederhana digunakan hanya untuk mencari hubungan dan fungsionalnya atau mencari sebab akibat antara satu variabel bebas dan satu variabel tidak bebas. Berikut rumus secara umum persamaan regresi.

$$Y = a + b. X$$

Keterangan:

Y = variabel terkait (kepercayaan diri)

X = variabel bebas (interaksi sosial)

A = kostanta, yaitu nilai Y jika X = 0

B = koefisien regresi

Kemudian untuk melihat seperti apakah hubungan kedua vatiabel dapat digunakan Teknik *Coefisients Correlation Regresi* dengan *analisis program statistic (SPSS) version 26 for windows*.

### Uji Koefisien Korelasi

Uji koefisien korelasi digunakan untuk mengetahui ada tidaknya hubungan linier antara variabel. Adapun variabel dependen dalam penelitian ini adalah interaksi sosial sedangkan variabel independent adalah kepercayaan diri.

**Tabel 1.** Dependent Variabel: Interaksi Sosial

---

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
(Constant)	31.669	3.994		7.929	0.000
percaya_diri	0.749	0.071	0.700	10.551	0.000

---

## Hubungan Kepercayaan Diri dengan Interaksi Sosial pada Remaja....

Berdasarkan Table 1 diatas maka diperoleh nilai costanta = 31.907, dan nilai koefisien variabel X = 0,749. Sehingga persamaan regresi adalah  $Y = 31.907 + 0,749X$ . kemudian uji kostanta (31.907): Sig. = 0,000 < 0,05 data tersebut berarti H0 ditolak karena koefisien variabel X signifikan dalam mempengaruhi variabel Y.

**Table 2.** Koefisien Korelasi

<b>Correlations</b>			
		<b>Interaksi Sosial</b>	<b>Percaya Diri</b>
Interaksi_sosial	Pearson	1	.700**
	Correlation		
	Sig. (2-tailed)		.000
	N	118	118
Percaya_diri	Pearson	.700**	1
	Correlation		
	Sig. (2-tailed)	.000	
	N	118	118

Correlation is significant at the 0,01 level (2-tailed)

Berdasarkan Table 2 diatas maka diperoleh hubungan antara variabel X dengan variabel Y dengan nilai signifikansi 0,00 yang artinya 0,05 dengan tingkat derajat hubungann 0,700 yang artinya keeratan korelasi yang sempurna. Dengan bentuk korelasi positif yang artinya semakin tinggi kepercayaan diri maka semakin tinggi pula interaksi sosial pada remaja kecanduan game online.

Responden pada penelitian ini adalah siswa-siswi SMP Negeri 1 Asembagus. Populasi subyek pada penelitian ini berjumlah 288 yang terdiri dari Sembilan kelas. Dalam penentuan subyek yang akan diteliti pada penelitian ini peneliti menggunakan Teknik random sederhana (*simple random sampling*), besarnya sampel yang diambil dihitung menggunakan rumus Slovin, dengan cara tersebut sehingga dapat diperoleh 168 siswa-siswi yang dijadikan sampel penelitian.

**Tabel 3.** Pengkategorisasian

<b>Kategorisasi</b>	<b>Skor</b>	<b>Frekuensi</b>	<b>%</b>
Tinggi	$63 \leq X$	19	16,10%
Sedang	$42 \leq X < 63$	86	72,88%
Rendah	$X < 42$	13	11,01%
<b>Jumlah</b>		118	100%

Berdasarkan kategorisasi nilai variabel kepercayaan diri diatas dapat disimpulkan



bahwa kebanyakan subjek dari penelitian ini berada pada kategori sedang (72,88%) dari subjek 118. Kategorisasi dan frekuensi dari nilai variabel interaksi sosial dapat dijelaskan pada Table 4 berikut ini.

**Tabel 4.** Kategorisasi Nilai Interaksi Sosial

Kategorisasi	Skor	Frekuensi	%
Tinggi	$78 \leq X$	105	88,98%
Sedang	$52 \leq X < 78$	13	11,01%
Rendah	$X < 52$	0	0
<b>Jumlah</b>		118	100%

Berdasarkan kategorisasi nilai interaksi sosial diatas dapat disimpulkan bahwa kebanyakan subjek dari penelitian ini berada pada kategori tinggi (88,89%) dari subjek 118. Kategorisasi dan frekuensi dari nilai variabel kecanduan game online dapat dijelaskan pada tabel berikut ini.

**Tabel 5.** Kategorisasi Nilai Kecanduan Game Online

Kategorisasi	Skor	Frekuensi	%
Tinggi	$78 \leq X$	118	70,23%
Sedang	$52 \leq X < 78$	50	50%
Rendah	$X < 52$	0	0
<b>Jumlah</b>		168	100%

Berdasarkan kategorisasi nilai kecanduan game online diatas yang dapat diuji dapat disimpulkan bahwa kebanyakan subjek dari penelitian ini berada pada kategori tinggi (70,23%) dari subjek 168.

**Table 6.** Hasil Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		Unstandardized Residual
N		118
Normal Parameters <sup>a,b</sup>	Mean	.0000000
	Std. Deviation	7.07652794
Most Extreme Differences	Absolute	0.071
	Positive	0.071
	Negative	-0.054
Test Statistic		0.071
Asymp. Sig. (2-tailed)		0.200 <sup>c,d</sup>

Tujuan dari uji normalitas adalah untuk mengetahui apakah data yang berasal dari populasi akan berdistribusi normal atau tidak, maka dari itu dalam uji normalitas ini menggunakan uji *Kolmogorov Smirnov* dengan bantuan aplikasi *SPSS Version 26. For windows*. Uji normalitas data dapat dilihat dari nilai signifikansi (*Asymp. Sig2-tailed*) > 0,05 maka data tersebut dikatakan terdistribusi normal. Dibawah ini adalah hasil uji normalitas data yang sudah terkumpul. Berikut ini adalah hasil dari uji normalitas yang telah dilakukan:

a. Test distribution is Normal.

Berdasarkan hasil uji normalitas dengan menggunakan Teknik *Komlogorov Smirnov* dengan bantuan aplikasi *SPSS Version 26 for windows*. Seperti pada table di atas diperoleh nilai signifikansinya *Asymp. Sig (2- tailed)* sebesar  $0,200 > 0,05$ , dan hal ini menunjukkan bahwa terdistribusi normal sesuai dengan keputusan yang telah ditetapkan dalam uji normalitas dengan menggunakan 1-Sample Kolmogorov Smirnov.

### 1. Uji Linieritas

Uji linieritas berguna untuk mengetahui linieritas suatu data yaitu dengan membuktikan ada atau tidaknya hubungan linier dari masing-masing variabel bebas (X) dan variabel terikat (Y). uji liniertitas dalam penelitian ini menggunakan *Test for Linearity* pada taraf signifikansi 0,05 dengan menggunakan *SPSS Version 26 for windows*. Dalam uji linieritas ini dapat dilihat dari nilai signifikansi (*Linearity*), jika kurang dari 0,05 maka dua variabel tersebut dikatakan memiliki hubungan yang linier.

**Table 7.** Hasil Uji Linieritas

<b>ANOVA Table</b>							
			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
interaksi_sosial *	Between	(Combined)	7418,415	33	224,800	4,648	0,000
kepercayaan_diri	Groups	Linearity	5622,318	1	5622,318	116,240	0,000
		Deviation	1796,098	32	56,128	1,160	0,290
		from					
		Linearity					
	Within	Groups	4062,940	84	48,368		
	Total		11481,356	117			

Berdasarkan teori lain, dua variabel dikatakan memiliki hubungan linier dapat dilihat dari taraf signifikansi (*Deviation From Linearity*), jika > 0,05 maka dua variabel tersebut

dikatakan memiliki hubungan linier.

Berdasarkan output uji linieritas dari hasil uji diatas dapat diketahui bahwa linearity  $0,000 < 0,05$  yang berarti bahwa variabel kepercayaan diri dan interaksi sosial memiliki hubungan yang linier. Sedangkan untuk *Deviation From Linearity*  $0,290 > 0,05$ . Maka, dengan demikian dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat hubungan yang linier antara kedua variabel tersebut.

## 2. Uji Hipotesis

Hipotesis adalah jawaban sementara dari permasalahan yang sedang diteliti dan Ketika data sudah terkumpul baru bisa memperoleh adanya bukti-bukti dari penelitian. Kemudian dalam menguji hipotesis ini dilakukanlah analisis statistic regresi dengan dibantu oleh *SPSS Version 26 For Windows*. Berikut table adalah hasil dari uji yang telah dilakukan:

**Tabel 8.** Koefisien Korelasi

a. Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	31.669	3.994		7.929	0.000
percaya_diri	0.749	0.071	0.700	10.551	0.000

a. Dependent Variabel: Interaksi Sosial

Berdasarkan Table 8 diatas maka diperoleh nilai costanta = 31.907, dan nilai koefisien variabel X = 0,749. Sehingga persamaan regresi adalah  $Y = 31.907 + 0,749X$ . kemudian uji kostanta (31.907) : Sig. =  $0,000 < 0,05$  data tersebut berarti  $H_0$  ditolak karena koefisien variabel X signifikan dalam mempengaruhi variabel Y.

**Table 9** Koefisien Korelasi

		Correlations	
		Interaksi sosial	Percaya diri
interaksi_sosial	Pearson Correlation	1	.700**
	Sig. (2-tailed)		.000
	N	118	118
percaya_diri	Pearson Correlation	.700**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	
	N	118	118

Correlation is significant at the 0,01 level (2-tailed)

Berdasarkan Table 10 diatas maka diperoleh hubungan antara variabel X dengan variabel Y dengan nilai signifikansi 0,00 yang artinya 0,05 dengan tingkat derajat hubungann 0,700 yang artinya keeratan korelasi yang sempurna. Dengan bentuk korelasi positif yang artinya semakin tinggi kepercayaan diri maka semakin tinggi pula interaksi sosial pada remaja kecanduan game online.

### **PEMBAHASAN**

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat hubungan kepercayaan diri dengan interaksi sosial pada remaja kecanduan game online di SMP 1 Asembagus, tujuannya adalah untuk mengetahui kepercayaan diri siswa-siswi SMP 1 Asembagus tersebut yang dapat memiliki hubungan dengan interaksi sosial siswa-siswi kecanduan game online. Maka dengan itu, penelitian kali ini Teknik pengumpulan data menggunakan instrument penyebaran skala dari masing-masing variabel kemudian disebarakan pada 168 responden. Sedangkan, Yang diambil dalam penelitian pada variabel kecanduan game online ini peneliti mengambil pada kategori yang tinggi. Oleh karena itu, pengujian pada kategori tinggi pada kecanduan game online adalah 118 subjek (70,23%) dan 50 subjek (50%) ada pada kategori rendah. Hasil dari penelitian 118 subjek menunjukkan bahwa tingkat kepercayaan diri dengan interaksi sosial pada remaja kecanduan game online dilihat dari uji korelasinya yang memiliki adanya hubungan antara dua variabel yaitu variabel X dan variabel Y dengan hasil nilai signifikansinya 0,00 yang mana dengan memiliki nilai dari derajat hubungannya sebesar 0,700 yang artinya dengan nilai 0,700 kedua variabel tersebut memiliki keeratan yang sempurna.

Variabel kepercayaan diri dengan interaksi sosial pada remaja kecanduan game online ini memiliki hubungan yang positif yang mana artinya jika kepercayaan diri tinggi maka interaksi sosial juga akan tinggi. Sebaliknya jika kepercayaan diri rendah maka interaksi sosial juga akan rendah. Dari penelitian ini hasil dari uji normalitas mendapatkan nilai  $.200 > 0,05$  yang berarti memiliki distribusi normal antara dua variabel. Sedangkan uji linieritas yang dilihat dari uji diatas mendapatkan nilai  $0,290 > 0,05$  yang berarti variabel kepercayaan diri dengan interaksi sosial pada remaja kecanduan game online di SMP 1 Asembagus memiliki hubungan yang linier. Kepercayaan diri adalah tahap awal dari setiap insan manusia untuk melakukan sebuah interaksi sosialnya. Kepercayaan diri sangat penting, karena merupakan kunci utama yang harus ada pada setiap individu dalam menjalani kehidupannya baik dilingkungan masyarakat maupun tempat tinggalnya.

Seseorang yang memiliki rasa kepercayaan diri tentunya akan sangat mudah untuk menjalani interaksi sosial dan bersosialisasi dengan baik pada teman sebayanya. Menurut Lauster menyatakan bahwa rasa kepercayaan diri merupakan bentuk sikap atau sebuah perasaan yakin atas segala kemampuan yang dimiliki oleh setiap individu, sehingga individu dalam melakukan suatu Tindakan merasa bebas atas hal yang disukai dan bertanggung jawab atas segala perbuatan yang dilakukan dan sopan Ketika berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya. Pada dasarnya setiap seorang individu memiliki tingkat kepercayaan diri yang berbeda. pada variabel kepercayaan diri ada 13 subjek (11,01%) yang berada pada kategori rendah, 86 (72,88%) subjek ada pada kategori sedang dan 19 subjek (16,10%) ada pada kategori tinggi. Penelitian ini menjelaskan bahwa Sebagian besar siswa-siswi SMP 1 Asembagus yang memiliki rasa kepercayaan diri kebanyakan ada pada kategori sedang yang mana rasa percaya diri tersebut bernilai maksimal.

Setiap individu seseorang akan memiliki sebuah interaksi dan bersosial dengan baik pada teman sebayanya maupun dengan lingkungannya. Karena kehidupan didunia interaksi sosial sangat penting, agar hubungan individu dengan individu yang lain memiliki nilai yang baik. Menurut Boeere berpendapat bahwa manusia itu makhluk yang bersosial yang mempengaruhi satu sama lain dan saling membutuhkan, dari individu satu dengan individu yang lain.

Berdasarkan hasil penelitian ini menjelaskan bahwa Pada variabel interaksi sosial ada 13 subjek (11,01%) yang memiliki kategori sedang dan pada kategori tinggi ada 105 (88,89%) subjek. Oleh karena itu, interaksi sosial remaja yang kecanduan game online di SMP 1 Asembagus memiliki nilai kategori yang tinggi. Sehingga dalam tahap interaksi sosialnya remaja yang kecanduan game online memiliki penyesuaian diri yang baik dengan teman sebayanya di lingkungan masyarakat serta lingkungan sekolah. Pada penelitian ini hubungan kepercayaan diri dengan interaksi sosial pada remaja kecanduan game online dapat menghasilkan nilai yang normal dengan nilai  $.200 > 0,05$  menggunakan *Teknik Uji One-Sample Kolmogorov Smirnov Test* dengan bantuan aplikasi SPSS 26 for windows.

Uji linieritas menghasilkan nilai  $0,000 < 0,05$  dan untuk *Deviation From Linearity*  $0,290 > 0,05$  yang artinya variabel kepercayaan diri dengan interaksi sosial memiliki hubungan yang linier. Sedangkan pada uji Hipotesis kedua variabel tersebut memiliki hubungan yang searah positif signifikan dengan hasil nilai signifikansi 0,00 dan nilai derajat hubungan sebesar 700. Oleh karena itu, hubungan kepercayaan diri dengan interaksi sosial pada remaja kecanduan game online di SMP 1 Asembagus memiliki hubungan yang positif

signifikansi yang artinya semakin tinggi rasa kepercayaan diri remaja kecanduan game online maka semakin tinggi pula interaksi sosial remaja yang kecanduan game online tersebut.

### KESIMPULAN

Berdasarkan kesimpulan dari penjelasan diatas dapat dijelaskan bahwa rasa percaya diri itu sangat penting dimiliki setiap individu yang melakukan interaksi sosial. juga dapat disimpulkan bahwa data diatas menjelaskan tentang hubungan kepercayaan diri dengan interaksi sosial pada remaja kecanduan game online di SMP Negeri 1 Asembagus yang memiliki adanya hubungan positif dan signifikansi pada interaksi sosial remaja kecanduan game online, yang mana artinya jika rasa kepercayaan diri itu semakin tinggi maka semakin tinggi pula interaksi sosialnya, begitu sebaliknya jika kepercayaan diri itu rendah maka interaksi sosialnya juga semakin rendah juga. Sebagai akhir dari sebuah penelitian ini, pastinya memiliki sebuah kekurangan yang jauh dari kata-kata sempurna. Oleh karena itu, peneliti memberikan saran tentang kaitannya dengan judul penelitian yang di tulis ini yaitu: (1) Bagi seluruh siswa-siswi SMP 1 Asembagus khususnya kelas VIII yang memiliki rasa percaya yang kurang baik terhadap interaksi sosialnya yang mengalami kecanduan game online, harusnya belajar untuk memahami dalam hal berinteraksi sosial dengan menumbuhkan rasa percaya diri dahulu, agar menjadi cerminan individu yang lebih baik dan untuk mencapai interaksi sosialnya dengan teman sebayanya dan lingkungan sekitar; dan (2) Bagi peneliti, Pada penelitian masa-masa yang akan datang penelitian yang ditulis ini bisa dijadikan sebagai sebuah rujukan sumber data untuk meneliti dan bisa untuk menjadi tambahan ilmu pengetahuan.

### DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Z. (2018). Hubungan Motivasi Belajar dengan Hasil Belajar pada Siswa Kelas V SD Negeri Gugus IV Kecamatan Banuhampu Kabupaten Agam. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 2(2), 21–29.
- Anhar, R. (2014). *Hubungan kecanduan game online dengan keterampilan sosial remaja di 4 game centre di Kecamatan Klojen Kota Malang*. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim.
- Ardiansyah, A. F., Zainuri, I., & Peni, T. (2023). *Hubungan Kecanduan Game Dengan Identitas Diri Pada Anak Usia 12-15 Tahun di SMPN 2 Trowulan Kabupaten Mojokerto*.
- Arsyam, M., & Tahir, M. Y. (2021). Ragam jenis penelitian dan perspektif. *Al-Ubudiyah: Jurnal Pendidikan Dan Studi Islam*, 2(1), 37–47.
- Creswel, J. W. (2008). Re[1] J. W. Creswel, Research Design: Qualitative, Quantitative, and

- Mixed Methods Approaches. SAGE Publications, 2008. search Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches. In *sage publications*.
- Ermawati, E. (2022). *Hubungan Kecanduan Game Online Terhadap Interaksi Sosial Pada Mahasiswa Fkip Universitas Islam Riau*. Universitas Islam Riau.
- Firmansyah, D. (2022). Teknik Pengambilan Sampel Umum dalam Metodologi Penelitian: Literature Review. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Holistik (JIPH)*, 1(2), 85–114.
- Hermawan, I. (2019). *Metodologi penelitian pendidikan (kualitatif, kuantitatif dan mixed method)*. Hidayatul Quran.
- Irawan, S. (2021). Faktor-faktor yang mempengaruhi kecanduan game online peserta didik. *Jurnal Konseling Gusjigang*, 7(1).
- Jaya, I. M. L. M. (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif: Teori, Penerapan, dan Riset Nyata*. Anak Hebat Indonesia.
- Kapoh, G. F. (2015). Perilaku Sosial Individu Pemain Game Online" Perfect World" Di Desa Sea Satu. *HOLISTIK, Journal of Social and Culture*.
- Khiyarusoleh, U. (2016). Konsep Dasar Perkembangan Kognitif Pada Anak Menurut Jean Piaget: Array. *DIALEKTIKA Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Pendidikan Dasar*, 5(1).
- Kinney, H. C., Korein, J., Panigrahy, A., Dikkes, P., & Goode, R. (1994). Neuropathological findings in the brain of Karen Ann Quinlan--the role of the thalamus in the persistent vegetative state. *New England Journal of Medicine*, 330(21), 1469–1475.
- La'ia, H. T., & Harefa, D. (2021). Hubungan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis dengan Kemampuan Komunikasi Matematik Siswa. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 7(2), 463–474.
- Larasati, D., Wahyudi, I., & Widianoro, F. X. W. (2019). Hubungan antara konsep diri dengan perilaku merokok pada remaja awal. *Jurnal Psikologi*, 15(1), 20–26.
- Mastuti, R. E., Winarno, R. D., & Hastuti, L. W. (2012). Pembentukan identitas orientasi seksual pada remaja gay. *PREDIKSI*, 1(2), 194.
- Nattakuna, N. (2016). *Game Online dan Mahasiswa: Studi tentang Respon Mahasiswa Atas Keberadaan Game Online*. Fisipol UGM Jurusan S-1 Sosiologi.
- Pohan, R. A., Lubis, S. A., & Hasibuan, A. D. (2023). Hubungan Antarsara Interaksi Sosial Teman Sebaya Terhadap Kepercayaan Diri Siswa-Siswi di MTS. Al-Washliyah 16 Perbaungan. *Lokakarya Journal of Research and Education Studies*, 2(1), 28–40.
- Pranata, D. Y. (2019). Indeks Massa Tubuh Dengan Kelincahan Pemain Futsal Stkip Bbg. *Altius: Jurnal Ilmu Olahraga Dan Kesehatan*, 8(2).
- Purwoko, S. (2018). Pengaruh kepemimpinan kepala sekolah, komitmen guru, disiplin kerja guru, dan budaya sekolah terhadap kinerja guru SMK. *Jurnal Akuntabilitas Manajemen Pendidikan*, 6(2), 150–162.
- Rambe, N. (2018). *Peran Guru Bimbingan Dan Konseling Dalam Mengembangkan Keterampilan Interaksi Sosial Siswa Di MTs Negeri 2 Medan*. Universitas Islam Negeri Sumatera Utara.
- Ri'aeni, I. (2019). Pengaruh budaya korea (K-Pop) terhadap remaja di Kota Cirebon. *Communications*, 1(1), 1–25.

- Rifqi, H. (2020). *Penggunaan Game Online di Kalangan Siswa (Studi Kasus SMK Al-Hamidiyah Jakarta Barat)*. Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Jakarta.
- Robbi, I. (2016). *Hubungan Kepercayaan Diri dengan Interaksi Sosial pada Mahasantri Putra Ma'had Sunan Ampel Al-'aly Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang*. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim.
- Safitri, S. (2019). *Hubungan Kepercayaan Diri dengan Interaksi Sosial pada Mahasiswa Semester III Prodi Bimbingan dan Konseling Pendidikan Islam UIN Raden Intan Lampung Tahun Akademik 2019/2020*. UIN Raden Intan Lampung.
- Santoso, Y. R. D. (2016). *Hubungan kecanduan game online Dota 2 terhadap penyesuaian sosial pada remaja*. Program Studi Psikologi FPSI-UKSW.
- Sarwono, J., & Lubis, H. (2007). *Metode riset untuk desain komunikasi visual*. Yogyakarta: Andi.
- Siregar, E. P. (2022). Hubungan Kecanduan Game Online dengan Pola Tidur pada Remaja Putra. *MOTORIK Jurnal Ilmu Kesehatan*, 17(1), 13–18.
- Syahputra, Y. A. (2021). *Komunikasi Interpersonal Antar Player Game Online Dalam Berinteraksi*. Universitas Islam Riau.
- Tayibnapi, R. G. (2021). Fenomena game online dan pembaruan teknologi komunikasi sebagai media baru. *J. Curere*, 6(11), 32–50.
- Triono, A., Artina, B., & Prastiwi, C. A. (2023). Sosialisasi Dampak Negatif Game Online Bagi Pelajar. *JIKMAS (Jurnal Pengabdian Dan Pemberdayaan Masyarakat Desa)*, 1(1), 5–8.
- Valkenburg, P. M., & Peter, J. (2009). Social consequences of the Internet for adolescents: A decade of research. *Current Directions in Psychological Science*, 18(1), 1–5.
- Wahyuni, N. S. (2016). Hubungan dukungan sosial teman sebaya dengan kemampuan bersosialisasi pada siswa smk negeri 3 medan. *Jurnal Diversita*, 2(2).
- Wulandari, R. (2021). *Pengaruh Kepribadian Terhadap Perilaku Phubbing Pada Mahasiswa Psikologi Universitas Islam Riau*. Universitas Islam Riau.