



## Hubungan Frekuensi Bermain *Game Mobile Legend* terhadap Tingkat Interaksi Sosial Siswa Sekolah Dasar

Ahmad Aldhi Kurniawan<sup>1</sup>, M. Syaffruddin Kuryanto<sup>2</sup>, Diana Ermawati<sup>3</sup>

<sup>1,2,2</sup>Universitas Muria Kudus, Indonesia

E-mail: [ahmadaldhik@gmail.com](mailto:ahmadaldhik@gmail.com), [syaffruddin.kuryanto@umk.ac.id](mailto:syaffruddin.kuryanto@umk.ac.id), [diana.ermawati@umk.ac.id](mailto:diana.ermawati@umk.ac.id)

Article Info	Abstract
<b>Article History</b> Received: 2023-03-12 Revised: 2023-04-10 Published: 2023-05-08	<p>This study aims to find a relationship between the frequency of playing Mobile Legends games and social interaction among students at SDN 03 Temulus. Online games are games that are played on a network. This type of research is quantitative with a total population of 22 students in grades V and VI of SDN 03 Temulus using a saturated sample technique. Data collection techniques using the questionnaire method using a Likert scale measurement, and observation. As well as using descriptive analysis of variables, analysis of prerequisite tests, and analysis of hypotheses. The results of this study indicate that the results of hypothesis testing with Product Moment correlation obtained <math>r_{count}</math> of (-4.138) greater than Product Moment <math>r_{table}</math> of 2.093 at a significance level of 5%. The results show that <math>r_{count} &gt; r_{table}</math>, so there is a significant relationship between the frequency of playing the Mobile Legends Bang-bang game (X-1) and the social interaction of students at SDN 03 Temulus (Y). Profitability has a negative effect showing an inverse relationship (X goes up and Y goes down). This means that the higher the frequency of students playing Mobile Legends games (X-1), the lower the social interaction students have (Y). The frequency of playing Mobile Legends games on social interaction obtained <math>r_{count}</math> of 54.305 with profitability having a negative effect if the duration and frequency of playing Mobile Legends games increases, student social interaction will decrease. Based on the results of the study, it can be concluded that there is a significant relationship that has a negative effect between the frequency of playing Mobile Legends games and students' social interactions.</p>
<b>Keywords:</b> <i>Playing Frequency;</i> <i>Game Mobile Legend;</i> <i>Social Interaction.</i>	
<b>Artikel Info</b>	<b>Abstrak</b>
<b>Sejarah Artikel</b> Diterima: 2023-03-12 Direvisi: 2023-04-10 Dipublikasi: 2023-05-08	<p>Penelitian ini bertujuan untuk menemukan hubungan antara frekuensi bermain <i>game Mobile Legends</i> dengan interaksi sosial pada siswa di SDN 03 Temulus. <i>Game online</i> adalah permainan yang dimainkan di dalam suatu jaringan. Jenis penelitian ini adalah kuantitatif dengan jumlah Populasi 22 siswa kelas V dan VI SDN 03 Temulus dengan menggunakan teknik sampel jenuh. Teknik pengumpulan data menggunakan metode angket dengan menggunakan pengukuran skala likert, dan observasi. Serta menggunakan analisis deskriptif variabel, uji prasyarat analisis, dan analisis hipotesis. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa Hasil uji hipotesis dengan korelasi <i>Product Moment</i> diperoleh <math>r_{hitung}</math> sebesar (-4,138) lebih besar dari <math>r_{tabel}</math> <i>Product Moment</i> sebesar 2,093 pada taraf signifikansi 5%. Hasil menunjukkan bahwa <math>r_{hitung} &gt; r_{tabel}</math>, sehingga terdapat hubungan yang signifikan antara frekuensi bermain <i>game Mobile Legends Bang-bang</i> (X-1) dengan interaksi sosial siswa SDN 03 Temulus (Y). Profitabilitas berpengaruh negatif menunjukkan hubungan terbalik (X naik dan Y turun). Artinya semakin tinggi frekuensi siswa dalam bermain <i>game Mobile Legends</i> (X-1), maka semakin rendah interaksi sosial yang dimiliki oleh siswa (Y). Frekuensi bermain <i>game Mobile Legends</i> terhadap interaksi sosial diperoleh <math>r_{hitung}</math> sebesar 54,305 dengan profitabilitas berpengaruh negatif jika durasi dan frekuensi bermain <i>game Mobile Legends</i> naik maka interaksi sosial siswa akan menurun. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa adanya hubungan signifikan yang berpengaruh negatif antara frekuensi bermain <i>game Mobile Legends</i> dengan interaksi sosial siswa.</p>
<b>Kata kunci:</b> <i>Frekuensi Bermain;</i> <i>Game Mobile Legend;</i> <i>Interaksi Sosial.</i>	

### I. PENDAHULUAN

Pada dasarnya, orang adalah makhluk sosial yang tidak dapat diisolasi dari orang yang berbeda dan benar-benar ingin berbagi atau berkomunikasi dengan orang lain. Menurut perspektif perkembangan manusia, persyaratan paling nyata untuk hubungan sosial terjadi

selama masa pertumbuhan. Saat ini, seseorang yang mencoba menarik perhatian orang lain membutuhkan kehadiran dan persahabatan dengan teman di mana-mana. Anak-anak secara mental dan sosial berada dalam situasi yang peka dan kritis. Peka terhadap perubahan, dengan mudah dipengaruhi oleh berbagai kemajuan di

sekitarnya (Hurlock, 2004). Menurut Basrowi (2015), keadaan hidup yang maju seperti ini dapat membuat orang menjadi benar-benar bingung atau bahkan hancur ke dalam keadaan baru tanpa harus memilih sekali lagi jika mereka tidak memiliki ketahanan hidup yang memadai. Ini karena tata nilai lama yang telah mapan ditantang oleh nilai-nilai baru yang belum banyak dipahami.

Salah satu penunjang dari kekompleksitas kehidupan yakni pesatnya perkembangan teknologi. Teknologi menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah keseluruhan sarana untuk menyediakan barang-barang yang diperlukan bagi kelangsungan dan kenyamanan hidup manusia (Nada, 2019). Perkembangan teknologi dan internet di Indonesia begitu pesat, sekarang jaringan *internet* begitu mudah diakses dimana saja seperti rumah, kantor, sekolah, dan tempat-tempat umum lainnya. Salah satu dari teknologi internet yang dewasa ini berkembang sangat pesat adalah *game online Mobile Legends: Bang-Bang*. *Game online* merupakan permainan yang dapat diakses oleh banyak pemain dari seluruh dunia, dimana mesin yang digunakan pemain dihubungkan oleh suatu jaringan. *Mobile Legends: Bang-Bang* adalah *game* MOBA yang ditujukan untuk dimainkan oleh aplikasi baik di PC maupun di *handphone*, *game* ini dimainkan secara berkelompok dimana grup tersebut dikerjakan dengan 2 grup, masing-masing grup terdiri dari 5 pemain dan memiliki kesempatan untuk memilih salah satu karakter yang harus dimainkan oleh individu. Karakter dalam legenda serba bisa ini terdiri dari banyak karakter, cukup banyak secara konsisten karakter *game* ini biasanya membuat karakter lain. Permainan ini dikenal sebagai jenis permainan pertarungan dimana setiap kelompok harus memiliki pilihan untuk mengalahkan musuh dari kelompok lawan, dalam permainan ini terdapat sebuah tower dimana puncak menjadi andalan utama dari setiap kelompok (Ramdani, 2020).

*Game online Mobile Legends: Bang-Bang* tak hanya digemari kaum remaja, anak-anakpun yang sudah memiliki *smartphone* mulai memainkan *game* populer tersebut, tak terkecuali para siswa di SDN 03 Temulus. Dari wawancara yang dilakukan peneliti terhadap beberapa siswa di SDN 03 Temulus pada tanggal 10 Mei 2022, yang digunakan sebagai pemerolehan data awal penelitian memperoleh pernyataan bahwa para siswa bermain *game online Mobile Legends: Bang-Bang* setelah pulang sekolah. Bahkan, ada pula yang memainkannya sampai larut malam,

hal itu diungkapkannya karena merasa *game online Mobile Legends: Bang-Bang* sangat menyenangkan untuk dimainkan sehingga tidak ada rasa bosannya (Sumber: Pemerolehan data awal, 10 Mei 2022).

Berdasarkan informasi yang diperoleh tersebut, dapat ditarik benang merahnya bahwa dengan perkembangan teknologi yang menyediakan berbagai macam kecanggihan didalamnya yang salah satunya *game online Mobile Legends: Bang-Bang*, memberikan tatanan baru atau pengaruh didalam lingkungan tak terkecuali dalam lingkup interaksi sosial. Interaksi sosial adalah hubungan sosial yang dinamis dan menyangkut hubungan antara orang-orang perorangan, antar kelompok manusia, maupun antar orang perorangan dengan kelompok manusia (Jannah, 2019). Dalam kehidupan sosial juga didukung oleh faktor pendorong yakni adanya interaksi sosial antara dua orang atau lebih secara berkesinambungan dan saling mempengaruhi seperti halnya hubungan antara individu dengan individu, individu dengan kelompok atau kelompok dengan kelompok (Xiao, 2018). Sedangkan menurut (Walgito, 2016) Interaksi sosial adalah hubungan antara individu satu dengan individu lain, individu satu dapat mempengaruhi individu yang lain atau sebaliknya, sehingga terdapat hubungan yang saling timbal balik. Hubungan tersebut dapat terjadi antara individu dengan individu, individu dengan kelompok, atau kelompok dengan kelompok.

Banyak yang beranggapan *game online Mobile Legends: Bang-Bang* memiliki pengaruh negatif bagi interaksi sosial, tapi banyak pula yang memberikan tanggapan bahwa *game online Mobile Legends: Bang-Bang* memiliki nilai-nilai positif didalamnya. Dewi (2014), melalui penelitiannya menyatakan bahwa Interaksi sosial dengan *game online* memiliki keterkaitan yang negatif. Dimana kecanduan *game online* sangat berpengaruh buruk pada interaksi sosial, karena ketika seseorang memiliki interaksi sosial yang rendah maka intensitas bermain *game online* akan semakin tinggi, sebaliknya jika intensitas bermain *game online* sangat rendah maka interaksi sosialnya akan semakin tinggi. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian Safitri (2020), memberikan pendapatnya bahwa tidak semua *game online* berdampak negatif, itu semua tergantung individu masing-masing. Namun banyak dampak positif yang kita dapatkan *game online* secara langsung seperti *game online* dapat dimainkan secara langsung dengan pemain *game*

lainnya dengan berkomunikasi satu sama lain salah satunya *Mobile Legends: Bang-Bang*, bermain *game online* membuat manusia satu dengan manusia lainnya yang tidak kenal satu sama lain dapat berinteraksi dan berkomunikasi sehingga menambah ruang lingkup pertemanan, dan pada masa Covid-19 *Game online* penetral manusia agar tidak stress karena tidak bisa berinteraksi sesama temannya secara langsung, sehingga mereka dapat bermain bersama dan berinteraksi atau berkomunikasi secara langsung melalui *game online* tersebut. Untuk itu dalam penelitian ini peneliti telah mengambil judul "*Hubungan Frekuensi Bermain Game Mobile Legend Terhadap Tingkat Interaksi Sosial Siswa Di SDN 03 Temulus*".

*Game* atau permainan merupakan suatu bentuk permainan yang sering kali dijadikan penyegar pikiran dari rasa penat. *Game* sendiri dapat dimainkan dengan aturan tertentu sehingga ada yang menang dan yang kalah. *Game* pun ada yang disambungkan dengan internet apabila harus memainkannya, yakni disebut *game online*. *Game online* sendiri dapat dimainkan oleh banyak orang dari berbagai penjuru dunia secara *multiplayer* di waktu yang sama asalkan terhubung melalui jaringan internet. *Game online Mobile Legend* merupakan permainan *game online* yang dimainkan secara tim berlawanan yang satu timnya terdiri atas lima orang. Pada permainan *Mobile Legend*, dua tim akan beradu untuk saling menyerang dan menghancurkan *base* lawan dan mempertahankan *base* milik tim sendiri dalam durasi kisaran 15 menit untuk satu rondonya. Pada permainan *Mobile Legend* setiap tim memilih *hero* yang memiliki tipe *hero ranged* atau tipikal penyerang jarak jauh dan *hero melee* yang tipikal *hero* jarak dekat. Selain dibedakan berdasarkan tipenya, pada permainan *Mobile Legend* dibedakan lagi karakteristik *hero* yakni *marksman*, *tank*, *mage*, *support*, dan *assassin*.

Interaksi sosial merupakan suatu rangkaian hubungan antar individu dengan individu, ataupun kelompok dengan kelompok lainnya. Interaksi sosial merupakan kunci dari semua kehidupan sosial, tanpa interaksi sosial tidak ada kehidupan bersama. Bertemunya orang perorangan secara badaniah belaka tidak akan menghasilkan pergaulan hidup dalam suatu kelompok sosial. Pergaulan hidup semacam itu baru akan terjadi apabila orang-orang perorangan atau kelompok-kelompok manusia bekerja sama, saling berbicara, dan seterusnya untuk mencapai suatu tujuan bersama,

mengadakan persaingan, pertikaian dan lain sebagainya. Bentuk-bentuk interaksi sosial yaitu; pertama, kerja sama yang bentuk interaksi sosial yang paling pokok yang berisikan kerukunan antara setiap individu, kemudian bisa berbentuk perjanjian usaha, dan sebagainya. Kedua, yaitu persaingan yang berartikan perjuangan dari setiap individu atau pihak-pihak untuk mencapai suatu tujuan tertentu. Dan yang terakhir ada pertentangan atau konflik, merupakan proses sosial antara individu tau kelompok yang berusaha untuk mencapai tujuan tertentu yang ditempuh dengan jalan menantang pihak lawannya.

## II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 3 Temulus, Mejobo, Kabupaten Kudus. Penelitian ini meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan dan pelaporan, adapun waktu yang digunakan untuk merencanakan penelitian pada bulan April sampai Oktober 2022, kemudian pelaksanaan penelitian pada bulan November yang bertepatan di di SDN 3 Temulus, Mejobo, Kabupaten Kudus dan laporan penelitian di mungkinkan pada bulan Desember 2022. Penelitian ini diharapkan dapat selesai tepat waktu sehingga peneliti dalam memperoleh hasil penelitian sesuai dengan apa yang sudah direncanakan. Variabel penelitian pada dasarnya adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut. Variabel dalam penelitian ini adalah Variable Bebas yakni frekuensi bermain *game online Mobile Legends* (X-1) dan Variable Terkait yaitu interaksi sosial siswa di SDN 3 Temulus Mejobo Kudus (Y). Sedangkan populasi pada penelitian ini yaitu siswa di SDN 03 Temulus, Kecamatan Mejobo, Kabupaten Kudus yang memainkan *game online Mobile Legends Bang-bang* yang terdiri dari siswa kelas V berjumlah 10 Siswa dan kelas VI berjumlah 12 Siswa.

Penelitian ini menggunakan teknik *Sampling Jenuh*. *Sampling Jenuh* adalah teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel (Sugiyono, 2017: 124). Istilah lain *Sampling Jenuh* yaitu sensus, yaitu semua anggota populasi dijadikan sampel. Penggunaan sampel ini sudah sesuai dengan prosedur yang ada. Karena dalam penelitian ini siswa kelas V dan VI SD yang memainkan *game online Mobile Legends Bang-bang* yang akan diteliti sampelnya berjumlah 22 Siswa. Hal ini sesuai dengan *Sampling Jenuh* yang penggunaan jumlah

populasinya relatif kecil yaitu kurang dari 30 (Sugiyono, 2017a).

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling utama dalam melakukan penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data. Tanpa mengetahui teknik pengumpulan data, maka peneliti tidak akan mendapatkan data yang memenuhi standar data yang ditetapkan (Sugiyono, 2017: 193). Dalam penelitian ini peneliti menggunakan angket, dan lembar observasi. Instrumen pengumpulan data merupakan media untuk mengukur variabel penelitian Sugiyono (2017b). Menurut Arikunto (2016), instrumen pengumpulan data merupakan alat pengumpulan data agar peneliti mudah dalam mengolah data penelitian. Instrumen pengumpulan data berupa lembar angket dan lembar observasi. Analisis data dilakukan untuk menguji hipotesis dari penelitian dan dari hasil analisis tersebut ditarik suatu kesimpulan. Data yang terkumpul dari hasil pengumpulan data kemudian dianalisis. Analisis dalam penelitian ini memulai beberapa tahapan.

### III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Frekuensi bermain *game* pada penelitian ini difokuskan pada kebiasaan siswa di siswa di SDN 03 Temulus dalam bermain *game online Mobile Legends*. Data penelitian tentang durasi bermain *game online Mobile Legends* diperoleh dari skor jawaban siswa dari pertanyaan-pertanyaan dalam lembar kuesioner. Variabel frekuensi bermain *game online Mobile Legends* terdiri dari tiga indikator yaitu; tinggi (> 6 kali/ minggu), sedang (3-5 kali/ minggu), dan rendah (1-2 kali/ minggu). Berikut persebaran jawaban hasil kuesioner siswa:

**Tabel 1.** Distribusi Skor Variabel Frekuensi Bermain Game Mobile Legends

Interval	Kriteria	Frekuensi	Persentase
76 - 100	Tinggi	10	54,5%
51 - 75	Sedang	12	45,5%
26 - 50	Rendah	0	0%
0 - 25	Sangat Rendah	0	0%
<b>Total</b>		22	100%

Pada Tabel 4 menunjukkan bahwa frekuensi siswa di SDN 03 Temulus dalam bermain *game online Mobile Legends* memiliki kecenderungan bermain *game* sebanyak 3-5 kali/minggu dengan ditunjukkan hasil distribusi hasil jawaban kuesioner siswa menunjukkan 10 siswa dengan kriteria sedang. Kemudian sebanyak 12 dengan kriteria tinggi siswa bermain *game online Mobile*

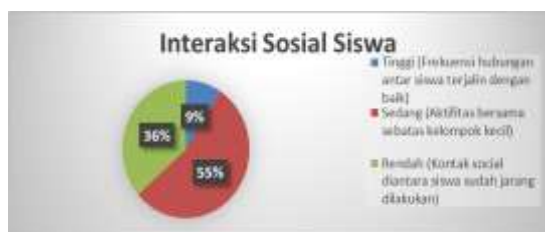
*Legends* sebanyak > 6 kali/ minggu dari 22 siswa kelas V dan siswa kelas VI di SDN 03 Temulus yang bermain *game online Mobile Legend* persentase terbesar ditunjukkan siswa yang frekuensi bermain 3-5 kali/minggu dengan persentase 55%, disusul dengan siswa yang frekuensi bermain *game* lebih dari 6 kali/minggu dengan persentase 45%.

Interaksi sosial siswa difokuskan terhadap siswa kelas V dan kelas VI di SDN 03 Temulus yang bermain *game online Mobile Legends*. Data interaksi sosial siswa diperoleh dari skor jawaban siswa kelas V dan kelas VI di SDN 03 Temulus yang bermain *game online Mobile Legend* yang menjawab dari pertanyaan-pertanyaan dalam lembar kuesioner. Variabel interaksi sosial siswa terdiri dari tiga indikator yaitu; tinggi (frekuensi hubungan antar siswa terjalin dengan baik), sedang (aktifitas bersama sebatas kelompok kecil), dan rendah (kontak sosial diantara siswa sudah jarang dilakukan). Berikut persebaran jawaban hasil kuesioner siswa:

**Tabel 2.** Distribusi Skor Variabel Interaksi Sosial Siswa

Interval	Kriteria	Frekuensi	Persentase
76 - 100	Tinggi	2	9,1%
51 - 75	Sedang	12	54,5%
26 - 50	Rendah	8	36,4%
0 - 25	Sangat Rendah	0	0%
<b>Total</b>		22	100%

Pada Tabel di atas menunjukkan bahwa siswa kelas V dan kelas VI di SDN 03 Temulus yang bermain *game online Mobile Legends* memiliki kecenderungan melakukan aktifitas secara bersama sebatas kelompok kecil dengan ditunjukkan hasil distribusi hasil jawaban kuesioner siswa menunjukkan 12 siswa dengan kriteria sedang. Kemudian sebanyak 8 siswa dengan kriteria rendah hanya melakukan kontak sosial diantara siswa yang sudah jarang dilakukan dan sebanyak 2 siswa dengan kriteria tinggi yang menunjukkan siswa mempunyai frekuensi hubungan antar siswa yang masih terjalin dengan baik. Berdasarkan data hasil lembar kuesioner interaksi sosial siswa yang bermain *game online Mobile Legends* di SDN 03 Temulus, Kecamatan Mejobo, Kab. Kudus disajikan dalam bentuk diagram sebagai berikut:



**Gambar 1.** Diagram Variabel Interaksi Sosial Siswa

Berdasarkan Gambar di atas, menunjukkan bahwa dari 22 siswa kelas V dan siswa kelas VI di SDN 03 Temulus yang bermain *game online Mobile Legend* persentase terbesar sebanyak 55% jawaban siswa menegaskan bahwa mereka hanya melakukan aktifitas bersama teman-teman lainnya atau sebatas kelompok kecil, disusul dengan 36% siswa mempunyai interaksi sosial rendah yang menunjukkan kontak sosial diantara siswa sudah jarang dilakukan, dan terakhir hanya 9% siswa yang menjawab masih memiliki frekuensi hubungan antara siswa yang terjalin baik.

Uji normalitas dalam penelitian ini menggunakan teknik statistik *Shapiro-Wilk*. Uji normalitas bertujuan untuk memastikan bahwa data setiap variabel yang dianalisis berdistribusi normal. Hal tersebut didasarkan pada asumsi statistik parametris yang mensyaratkan bahwa data setiap variabel yang akan dianalisis harus berdistribusi normal (Sugiyono, 2017b). Dalam penelitian ini, uji normalitas dilakukan terhadap data siswa dalam bermain *game online Mobile Legends yang berpengaruh* interaksi sosial. Dengan kriteria jika angka signifikan > 0,05, maka data berdistribusi normal. Akan tetapi jika angka signifikan < 0,05, maka data berdistribusi tidak normal. Hasil perhitungan uji normalitas dapat dilihat Pada tabel berikut:

**Tabel 3.** Hasil Uji Normalitas Shapiro-Wilk

	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Interaksi Sosial	.144	22	.200*	.922	22	.085
Frekuensi Bermain <i>Game</i>	.135	22	.200*	.965	22	.593

Berdasarkan tabel diatas, diketahui hasil uji normalitas Shapiro-wilk di peroleh nilai signifikansi pada variabel interaksi sosial siswa sebesar 0,085; dan variabel frekuensi bermain *game Mobile Legends* sebesar 0,593. Ketiga variabel memiliki nilai signifikansi lebih dari 0,05 sehingga data mengenai interaksi sosial siswa

dan frekuensi bermain *game* berdistribusi normal.

Uji linearitas digunakan untuk menentukan apakah garis regresi antara variabel bebas (X) dan variabel terikat (Y) membentuk garis linear atau tidak. Jika tidak linear maka analisis regresi tidak dapat dilanjutkan (Sugiyono, 2017b). Penelitian ini menggunakan Test for Linierity dengan bantuan program SPSS versi 21, untuk menghitung uji linieritas. Jika Defiation from Linear Sig lebih dari 0,05 maka antara variabel bebas dan variabel terikat terdapat hubungan linier. Hasil perhitungan uji linieritas dapat dilihat pada kedua tabel berikut.

**Tabel 4.** Hasil Uji Linieritas Interaksi Sosial dan Frekuensi Bermain Game

		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Interaksi Sosial * Frekuensi Bermain <i>Game</i>	Between Groups	3491.447	10	349.145	10.354	.000
	Linearity	2928.841	1	2928.841	86.858	.000
	Deviation from Linearity	562.606	9	62.512	1.854	.166
Within Groups		370.917	11	33.720		
Total		3862.364	21			

Pada Tabel diatas menunjukkan bahwa nilai signifikansi *Deviation from Linearity* sebesar 0.166. Berdasarkan data tersebut, dapat diartikan bahwa hubungan antara interaksi sosial dan frekuensi bermain *game Mobile Legends* adalah linier, karena nilai sig *Deviation from Linearity* sebesar 0.166 lebih besar dari 0,05. Uji multikolinieritas berfungsi untuk menguji hubungan linier antar variabel bebas agar tidak terjadi hubungan yang sempurna (multikolinieritas). Uji multikolinieritas dilakukan dengan melihat koefisien variance inflaction faktor (VIF) dan nilai tolerance pada model regresi. Jika nilai VIF kurang dari 10 dan nilai tolerance lebih dari 0,1 maka tidak terdapat hubungan multikolinieritas. Berikut hasil perhitungan uji multikolinieritas dapat dilihat Pada tabel berikut.

**Tabel 5.** Hasil Uji Multikolinieritas

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients		t	Sig.	Collinearity Statistics	
	B	Std. Error	Beta				Tolerance	VIF
1 (Constant)	130.802	8.102			16.144	.000		
Frekuensi Bermain <i>Game</i>	-.593	.170	-.534		-3.478	.003	.383	2.613

Berdasarkan tabel diatas, dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan multikolinieritas antara variabel durasi bermain *game Mobile*

*Legends* dan frekuensi bermain *game Mobile Legends*, karena diperoleh nilai koefisien variance inflation factor (VIF) sebesar 2,613 (kurang dari 10) dan nilai tolerance 0,383 (lebih dari 0,1). Analisis korelasi sederhana pada penelitian ini menggunakan bantuan program SPSS. Hasil perhitungan Product Moment berupa  $r_{hitung}$  untuk dapat mengetahui hubungan antara variabel bebas dan variabel terikat. Besarnya indeks korelasi berkisar antara -1 sampai 1. Hasil perhitungan akan bernilai 0 apabila kedua variabel tidak terdapat korelasi. Terdapat dua hasil perhitungan uji korelasi yakni antara durasi bermain *game* dengan interaksi sosial dan frekuensi bermain *game* dengan interaksi sosial siswa yang disajikan dalam tabel berikut.

**Tabel 6.** Uji Korelasi Variabel Frekuensi Bermain Game (X2) dan Interaksi Sosial Siswa (Y)

		Interaksi Sosial Siswa	Frekuensi Bermain Game
Interaksi Sosial Siswa	Pearson Correlation	1	<b>-.893**</b>
	Sig. (1-tailed)		.000
	N	22	22
Frekuensi Bermain Game	Pearson Correlation	-.893**	1
	Sig. (1-tailed)	.000	
	N	22	22

Pada Tabel diatas, diperoleh  $r_{hitung}$  sebesar (-0,893) yang artinya terdapat korelasi atau hubungan sempurna yang bersifat negatif antara frekuensi bermain *game Mobile Legends* dengan interaksi sosial siswa. Uji statistik t pada dasarnya menunjukkan seberapa jauh pengaruh satu variabel independen terhadap variabel dependen dengan menganggap variabel independen lainnya konstan. Pengujian uji t statistik adalah suatu prosedur dengan sampel yang digunakan untuk verifikasi kebenaran atau kesalahan dari hipotesis nol. Uji t digunakan untuk mengetahui pengaruh secara parsial variabel-variabel bebas (frekuensi bermain *game online Mobile Legends*) yang mampu menjelaskan variabel terikat (interaksi sosial siswa). Pengujian ini yaitu dengan membandingkan nilai probabilitas atau p-value (sig-t) dengan taraf signifikansi 0,05. Jika nilai p-value lebih kecil dari 0,05 maka  $H_a$  diterima, dan sebaliknya jika p-value lebih besar dari 0,05 maka  $H_a$  ditolak.

**Tabel 7.** Hasil Uji Signifikansi Parameter Individual

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients		t	Sig.	Collinearity Statistics	
	B	Std. Error	Beta				Tolerance	VIF
1 (Constant)	47.574	2.706			17.578	.000	47.574	2.706
Frekuensi Bermain Game	-.988	.239	-.595		-4.138	.001	-.988	.239

Pada Tabel diatas, diketahui bahwa untuk pengujian hipotesis yang kedua nilai Sig. untuk pengaruh X-1 terhadap Y adalah  $0,001 < 0,05$  dan nilai  $t_{hitung}$  (-4,138)  $> t_{tabel}$  2,093, sehingga hipotesis yang kedua diterima yang berarti terdapat pengaruh yang bersifat negatif dari frekuensi bermain *game Mobile Legends Bang-bang* (X1) terhadap interaksi sosial siswa SDN 03 Temulus (Y). Uji nilai F pada dasarnya untuk menunjukkan apakah semua variabel independen (frekuensi bermain *game online Mobile Legends*) dalam model penelitian mempunyai pengaruh secara bersamaan terhadap variabel dependennya (interaksi sosial siswa). Pengujian hipotesis uji F ini digunakan untuk mengetahui apakah secara keseluruhan variabel bebas mempunyai pengaruh yang bermakna terhadap variabel terikat. Pengaruh variabel frekuensi bermain *game online Mobile Legends* (X-1) secara simultan terhadap variabel interaksi sosial siswa (Y) adalah sebesar  $0,00 < 0,05$  dan nilai  $F_{hitung}$  (54,305)  $> F_{tabel}$  3,49, sehingga dapat disimpulkan bahwa hipotesis diterima yang berarti terdapat pengaruh dari frekuensi bermain *game Mobile Legends Bang-bang* (X1) terhadap interaksi sosial siswa SDN 03 Temulus (Y).

Data yang diperoleh dari analisis regresi linier antara variabel frekuensi bermain *game Mobile Legends* dengan variabel interaksi sosial siswa dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 8.** Kontribusi Frekuensi Bermain Game terhadap Interaksi Sosial Siswa

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients		t	Sig.	Collinearity Statistics	
	B	Std. Error	Beta				Tolerance	VIF
1 (Constant)	48.110	3.072			15.662	.000	48.110	3.072
Frekuensi Bermain Game	-1.482	.167	-.893		-8.860	.000	-1.482	.167

Berdasarkan dari perhitungan menunjukkan bahwa  $a = 48,110$ ,  $b = (-1,482)$  sehingga per-

samaan regresinya adalah  $Y = 48,110 - 1,482 X$ , artinya jika frekuensi bermain *game Mobile Legends* naik satu maka interaksi sosial siswa akan turun sebesar 1,482. Nilai R Square sebesar 0,797 atau dapat diartikan bahwa frekuensi bermain *game Mobile Legends* memberikan kontribusi sebesar 79,7% terhadap interaksi sosial siswa dan 20,3% dipengaruhi oleh faktor lain. Penelitian ini merupakan penelitian jenis korelasi untuk menguji hubungan antara variabel variabel frekuensi bermain *game online Mobile Legends* (X-1), dan variabel interaksi sosial siswa SDN 03 Temulus (Y) Kecamatan Mejobo, Kab. Kudus, Provinsi Jawa Tengah dengan sampel berjumlah 22 siswa dari siswa kelas V dan siswa kelas VI yang bermain *game online Mobile Legends*. Analisis data menggunakan analisis statistik deskriptif untuk memperoleh gambaran kondisi tiap-tiap variabel, yaitu variabel X-1 dan Y.

Hasil analisis deskriptif frekuensi siswa dalam bermain *game online Mobile Legends*, menunjukkan bahwa sebesar 54,5% siswa dalam kategori sedang bermain *game* sebanyak 3-5 kali/minggu. Kemudian sebesar 45,5% dengan kriteria tinggi siswa bermain *game online Mobile Legends* sebanyak > 6 kali/ minggu. Data tersebut diperoleh dari hasil lembar kuesioner frekuensi bermain *game online Mobile Legends* siswa di SDN 03 Temulus, Kecamatan Mejobo, Kabupaten Kudus. Hasil analisis deskriptif interaksi sosial siswa yang bermain *game online Mobile Legends* menunjukkan sebesar 54,5% yang menjadi kategori sedang, siswa melakukan aktifitas secara bersama sebatas kelompok kecil saja. Kemudian 36,4% dengan kategori rendah, siswa hanya melakukan kontak sosial diantara siswa yang sudah jarang dilakukan, dan sebesar 9,1% siswa dengan kriteria tinggi yang menunjukkan siswa mempunyai frekuensi hubungan antar siswa yang masih terjalin dengan baik. Data tersebut diperoleh dari hasil lembar kuesioner interaksi sosial siswa di SDN 03 Temulus, Kecamatan Mejobo, Kabupaten Kudus.

Hubungan antara Frekuensi Siswa Bermain *Game Online Mobile Legends* dengan Interaksi Sosial Siswa dapat dibuktikan dari hasil uji hipotesis dengan korelasi *Product Moment* diperoleh  $r_{hitung}$  sebesar (-4,138) lebih besar dari  $r_{tabel}$  *Product Moment* sebesar 2,093 pada taraf signifikansi 5%. Hasil menunjukkan bahwa  $r_{hitung} > r_{tabel}$ , sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara frekuensi bermain *game Mobile Legends Bang-bang* (X-1) dengan interaksi sosial siswa SDN 03

Temulus (Y). Hasil penelitian ini mendukung hipotesis dalam segi tanda yang menyatakan bahwa profitabilitas berpengaruh negatif menunjukkan hubungan terbalik (X naik dan Y turun). Artinya hubungan yang tercipta semakin tinggi frekuensi siswa dalam bermain *game Mobile Legends Bang-bang* (X-1), maka semakin rendah interaksi sosial yang dimiliki oleh siswa (Y).

Pernyataan di atas selaras dengan hasil korelasi sederhana antara frekuensi bermain *game Mobile Legends* dan interaksi sosial siswa dengan nilai korelasi pearson sebesar (-0,893) yang berada di interval antara 0,80 - 1,00 yang berkategori memiliki tingkat hubungan negatif yang sangat kuat. Sehingga antara frekuensi bermain *game Mobile Legends* dan interaksi sosial siswa terdapat hubungan negatif yang sangat kuat. Hasil analisis regresi menunjukkan bahwa  $a = 48,110$ ,  $b = (-1,482)$  sehingga persamaan regresinya adalah  $Y = 48,110 - 1,482 X$ , artinya jika frekuensi bermain *game Mobile Legends* naik satu maka interaksi sosial siswa akan turun sebesar 1,482. Nilai R Square sebesar 0,797 atau dapat diartikan bahwa frekuensi bermain *game Mobile Legends* memberikan kontribusi sebesar 79,7% terhadap interaksi sosial siswa.

Hasil penelitian ini juga memperkuat penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Nugroho (2017), yang menjelaskan bahwa terdapat hubungan antara frekuensi bermain *game* dan interaksi sosial siswa. Semakin sering siswa melakukan suatu kegiatan seperti bermain *game*, menciptakan kebiasaan baru yang berdampak pada kegiatan sosialnya. Hubungan dengan teman, keluarga jadi renggang karena waktu bersama mereka menjadi jauh berkurang. Pergaulan hanya di permainan *game* saja, sehingga membuat para pecandu *game* jadi terisolir dari teman-teman dan lingkungan pergaulan nyata. Selaras dengan penelitian yang dilakukan oleh Oktavianti (2017), yang menjelaskan adanya hubungan frekuensi bermain *game online* dengan kemampuan interaksi sosial anak. Bermain *game* umumnya dilakukan sendirian, dan itu dilakukan terus menerus yang membuat semakin kecanduan terhadap *game*, artinya semakin sedikit pula waktu yang tersedia untuk berkomunikasi dengan teman-teman seusianya.

Pendapat lain menurut Mutmainnah (2022), dari hasil penelitiannya menjelaskan bahwa terdapat hubungan frekuensi bermain *game online* terhadap interaksi sosial siswa yang

bersifat korelasi negatif. Sehingga semakin tinggi frekuensi bermain *game online* maka semakin rendah interaksi sosial siswa. Dari berbagai pendapat yang relevan, memberikan pernyataan bahwa terdapat hubungan yang bersifat negatif antara frekuensi bermain *game online* dan interaksi sosial siswa. Anak yang frekuensi bermain *gamenya* tinggi, jarang melakukan interaksi sosial dengan temannya.

Berdasarkan hasil analisis dan penelitian terdahulu, menunjukkan rendahnya interaksi sosial yang dilakukan anak yang dipengaruhi oleh tingginya frekuensi anak dalam bermain *game online*. Semakin tinggi frekuensi bermain *game online* yang dilakukan anak-anak semakin rendah pula interaksi sosial yang tercipta. Anak-anak yang bermain *game online Mobile Legends* dengan frekuensi sedang ke tinggi jarang berkomunikasi meskipun dengan kelompok kecilku dalam bermain *game*, yang diperoleh dari hasil angket siswa. Pernyataan tersebut berartikan bahwa tidak adanya hubungan sosial yang dilakukan oleh anak, yang membuat rendahnya interaksi sosial yang dilakukan anak. Hal tersebut bertentangan dengan terciptanya interaksi sosial, menurut Nasdian (2015) menyatakan bahwa interaksi sosial dapat pula dilihat sebagai proses sosial di mana mengorientasikan dirinya pada orang lain dan juga bertindak sebagai respon terhadap apa yang dikatakan dan dilakukan orang lain.

#### IV. SIMPULAN DAN SARAN

##### A. Simpulan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa antara frekuensi bermain *game Mobile Legends* dan interaksi sosial siswa di SDN Temulus 03 memiliki hubungan yang sangat kuat dan signifikan. Hal ini dibuktikan dengan data hasil penelitian yang menunjukkan bahwa diperoleh  $r_{hitung}$  sebesar (-4,138) lebih besar dari  $r_{tabel}$  sebesar 2,093 pada taraf signifikansi 5% melalui rumus korelasi *product moment* dengan bantuan SPSS. Hasil penelitian ini juga mendapatkan hasil bahwa profitabilitas berpengaruh negatif menunjukkan hubungan terbalik (X naik dan Y turun) yang ditunjukkan dengan hasil analisis regresi menunjukkan bahwa  $a = 48,110$ ,  $b = (-1,482)$  sehingga persamaan regresinya adalah  $Y = 48,110 - 1,482 X$ , artinya hubungan yang tercipta semakin tinggi frekuensi siswa dalam bermain *game Mobile Legends Bang-bang (X-1)*, maka semakin rendah interaksi sosial yang dimiliki oleh siswa (Y).

##### B. Saran

Pembahasan terkait penelitian ini masih sangat terbatas dan membutuhkan banyak masukan, saran untuk penulis selanjutnya adalah mengkaji lebih dalam dan secara komprehensif tentang Hubungan Frekuensi Bermain *Game Mobile Legend* terhadap Tingkat Interaksi Sosial Siswa Sekolah Dasar.

##### DAFTAR RUJUKAN

- Al' Ikrar. (2020). Pengaruh Game Mobile Legends Bang-Bang terhadap Perilaku Remaja Lingkungan Lappa-Lappa'e Kelurahan Tellumpanua Kecamatan Suppa. Institut Agama Islam Negeri (IAIN), Parepare.
- Arikunto, S. (2016). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik* (3rd ed.). Jakarta: Rineka Cipta.
- Basrowi. (2015). *Pengantar Sosiologi* (2nd ed.). Bogor: Ghalia Indonesia
- Dewi, N. P. (2014). Hubungan Antara Intensitas Bermain Game online Dengan Interaksi Sosial Pada Remaja . *ejurnal mahasiswa padjajaran*, 1(1).
- Hurlock, E. B. (2004). *Perkembangan Anak*. Jakarta: Renika Cipta.
- Jannah, R. (2019). Perbedaan Interaksi Sosial dan Penyesuaian Diri Antara Siswa Kelas Reguler Dengan Siswa Kelas Full Day Di Man 1 Kabupaten Cirebon. Universitas Negeri Semarang, Semarang.
- Janttaka, N., & Juniarta, W. (2020). Analisis Dampak Game online Mobile Legend pada Anak Usia Sekolah Dasar di Desa Junjung Kecamatan Sumbergempol Kabupaten Tulungagung. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 04(02), 132-141.
- Mei, N. Y., Nazaruddin, & Rahma, N. A. (2020). Pengaruh Game online Mobile Legend: Bang-Bang Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik. *Jurnal Mau'izhah*, 10(1), 89-110.
- Meutia, P., Fahreza, F., & Rahman, A. A. (2020). Analisis dampak Negatif Kecanduan Game online terhadap Minat Belajar Siswa di Kelas Tinggi SDN Ujon Tanjong. *Jurnal Genta Mulia*, 11(1), 22-32.
- Nada, I. Q. (2019). Pengaruh Game online Mobile Legend terhadap Sikap Belajar Siswa Kelas



- XI MIPA 2 SMAN 1 Taman Sidoarjo. Universitas Islam Negeri Sunan Ampel, Surabaya.
- Putri, I. P., & Irawan, S. (2019). Hubungan ANtara Tipe Kepribadian Dengan Interaksi Sosial Karang Taruna Dukuh Klarisan Kelurahan Tanduk Kecamatan Ampel Kabupaten Boyolali. *Jurnal Mimbar Ilmu*, 24(1), 89–94. Retrieved May 25, 2022, from <https://ejournal.undiksha.ac.id>
- Ramdani, G. (2020). Anakisis Dampak Game online pada Interaksi Sosial Anak DI SD Mintragen 3 Kota Tegal. Universitas Negeri Semarang, Semarang.
- Safitri, S. S. (2020). Game online Dan Pengaruh Interaksi Sosial Di Kalangan Mahasiswa Universitas Muhammadiyah Surakarta. *Jurnal Edumaspul*, 4(1), 364–376. Retrieved May 26, 2022, from <https://ummaspul.ejournal.id/maspuljr/article/view/533/395>
- Sugiyono. (2017a). *Metode Penelitian Kuntitatif Kualitatif dan R&D* (26th ed.). Bandung: Alfabeta.
- Tas'au, M., Yudiernawati, A., & Neni Maemunah. (2017). Hubungan Frekuensi Bermain Game online dengan Perilaku Sosial Anak Usia Sekolah (10-12 Tahun) Di SD Bandulan 4 Malang. *Jurnal Nursing News*, 2(3).
- Wahyuningsih, D., Wilson, & Fitriangga, A. (2019). Hubungan Durasi Bermain Game online dan Tingkat Stres pada Siswa SMPN 03 Kecamatan Sungai Raya. *Jurnal Cerebellum*, 5(1).
- Walgito, B. (2016). *Psikologi Sosial: Suatu Pengantar* (2nd ed.). Yogyakarta: Andi Offset.
- Xiao, A. (2018). Konsep Interaksi Sosial dalam Komunikasi, Teknologi, Masyarakat. *Jurnal Komunikasi, Media, dan Informatika*, 7(2), 94–99.
- . (2017b). *Metodel Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (26th ed.). Bandung: Alfabeta.