

Hubungan Antara Intensitas Bermain Game Online Dengan Kemampuan Bersosialisasi Pada Remaja

Putri Aditya Pratiwi, Dra. Dwi Sarwindah, MS, Psikolog, Drs. Sahat Sarigih, M.Si

NPM : 511204632

Fakultas Psikologi

Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya

2019

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah ada hubungan antara intensitas bermain game online dengan kemampuan bersosialisasi pada remaja. Hipotesis diajukan adalah ada hubungan negatif antara intensitas bermain game online dengan kemampuan bersosialisasi pada remaja. Subyek dari penelitian ini adalah remaja SMP yang sering bermain game online. Teknik pengambilan data dalam penelitian ini menggunakan teknik insidental sampling dengan sampel sebanyak 50 anak remaja. Hasil analisis data Pearson Correlation (Product Moment) memperoleh nilai signifikansi $< 0,05$. Yang dapat diartikan bahwa semakin tinggi intensitas bermain game online maka semakin rendah kemampuan bersosialisasi pada remaja. Berdasarkan hasil tersebut, hipotesis dinyatakan di terima.

Kata Kunci : Kemampuan Bersosialisasi, Game online, Intensitas, Remaja

The Relationship Between Intensity of Playing Online Games With the Ability to Socialize in Adolescents

Putri Aditya Pratiwi, Dra. Dwi Sarwindah, MS, Psikolog, Drs. Sahat Sarigih, M.Si

NPM : 511204632

Faculty of Psychology

University of 17 Agustus 1945 Surabaya

2019

ABSTRACT

This study aims to determine whether there is a relationship between the intensity of playing games online with social skills in teenagers. The hypothesis put forward is that there is a negative ties between the intensity of playing games online with social skills in teenagers. The subjects of this study were young junior who frequently play online games. Data collection techniques in this study using accidental sampling technique. The results of the data analysis Pearson Correlation (Product Moment) acquire a significance value <0.05 . Which means that the higher the intensity of playing online games, the lower the social skills in Adolescents. Based on these results, the hypothesis stated in the receipt.

Keyword : socialize ability, Games Online, intensity, adolescents.