

KECANDUAN GAME ONLINE DAN KENAKALAN REMAJA

Oleh :

YOHANA¹, HAYANI²

Fakultas Psikologi Universitas 45 Surabaya

Email : hayanimpsi354@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menguji hubungan antara kecanduan game online dan kenakalan remaja di Pusat Pengembangan Anak IO-0854 Surabaya. Kecanduan Game online adalah faktor yang dapat mempengaruhi terjadinya kenakalan remaja, sedangkan Kenakalan Remaja adalah tindakan atau perilaku yang melanggar hukum atau menyimpang dari norma yang berlaku di masyarakat.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Pengambilan data sampel dilakukan dengan menggunakan skala ukur kecanduan game online dan skala kenakalan remaja. Sampel penelitian ini adalah remaja awal laki-laki dan perempuan berumur 13 sampai 16 tahun sebanyak 36 responden. Teknik sampling yang digunakan dalam penelitian ini adalah total sampling. Pengujian hipotesis menggunakan teknik analisis korelasi Pearson. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa tidak ada hubungan antara kecanduan game online dan kenakalan remaja. Hasil nilai koefisien korelasi (r) yang diperoleh sebesar 0,278 dengan taraf nilai signifikansi sebesar 0,101

Kata Kunci: kecanduan, *game online*, kenakalan remaja

ABSTRACT

This study aims to examine the relationship between online game addiction and juvenile delinquency at the Child Development Center IO-0854 Surabaya. Online game addiction is a factor that can affect the occurrence of juvenile delinquency, while juvenile delinquency is an act or behavior that violates the law or deviates from the norms prevailing in society.

This study uses a quantitative approach. Sampling of data was carried out using a measuring scale for online game addiction and juvenile delinquency. The sample of this study was early adolescent boys and girls aged 13 to 16 years as many as 36 respondents. The sampling technique used in this research is total sampling. Hypothesis testing using Pearson correlation analysis technique. The results of this study indicate that there is no relationship between online game addiction and juvenile delinquency. The results of the correlation coefficient (r) obtained are 0.278 with a significance level of 0.101

Keywords: *addiction, online games, juvenile delinquency*

PENDAHULUAN

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini semakin pesat menghasilkan produk-produk teknologi yang memberikan manfaat dan kemudahan bagi manusia, mulai dari manfaat ilmu pengetahuan, pendidikan dan hiburan. Dunia remaja tidak kalah heboh pembahasan mereka mengenai teknologi internet yang salah satu fungsinya dapat digunakan sebagai sarana hiburan yaitu bermain dan sering disebut game online. Game online adalah salah satu hasil dari perkembangan internet. Permainan game online menjadi suatu bentuk permainan audio visual yang melibatkan banyak pemain didalamnya dan dimana permainan ini membutuhkan jaringan internet. Maraknya game online menyebabkan para remaja ingin memainkan permainan tersebut. remaja beranggapan bahwa dengan bermain game online segala rasa penat dan stress dapat berkurang bahkan dapat menghilangkan rasa tersebut. Remaja merupakan periode transisi dari perkembangan masa kanak-kanak menuju ke masa dewasa, batasan usia remaja menurut *World Health Organization* yaitu 10-20 tahun.

Kenakalandengan kata dasar nakal adalah suka mengganggu, suka tidak menurut dan suka berbuat tidak baik. Sedangkan kenakalan merupakan perilaku nakal, tidak baik, bersifat mengganggu ketenangan orang, perilaku yang melanggar norma kehidupan sosial. Istilah kenakalan remaja merupakan kata lain dari kenakalan remaja yang diterjemahkan dari "kenakalan remaja". Kata juvenile merupakan berasal dari bahasa latin "juvenilis" yang artinya anak-anak, remaja, ciri-ciri remaja, ciri-ciri pada masa remaja. Sementara itu, kata delinquent merupakan juga berasal dari bahasa latin "delinquere" yang artinya diabaikan, kemudian berkembang menjadi jahat, kriminal, pelanggar aturan, pembuat ribut, pembuat onar, teroris, tidak mampu lagi, dan jahat (Kartono, 2014). Memahami Anak Berandalan dalam terminologi, banyak tokoh mendefinisikannya. Menurut Simanjuntak, pengertian kenakalan remaja adalah perbuatan yang disebut perbuatan yang dikatakan bertentangan dengan norma yang ada dalam masyarakat dimana ia hidup (Sudarsono, 2012). Menurut Kartono (2014) kenakalan remaja dilakukan pada usia 21 tahun. Jumlah tindak pidana tertinggi pada remaja adalah usia 15-17 tahun dan setelah usia 22 tahun kasus kenakalan akan mulai menurun.

Menurut M.Gold dan J.Petronio (dalam Sarwono, 2011) mendefinisikan kenakalan remaja adalah perbuatan orang yang belum dewasa yang dengan sengaja melanggar hukum dan yang diketahui oleh anak itu sendiri adalah jika perbuatannya ditemukan oleh petugas hukum dia dapat tunduk pada hukuman. Kenakalan remaja dapat dilakukan oleh seorang remaja sendiri atau dilakukan bersama dalam kelompok remaja (Gunarsa, 2012). Gunarsa (2012) juga menyatakan bahwa kenakalan remaja dilakukan oleh mereka yang berusia antara 13-17 tahun. Berdasarkan definisi yang dikemukakan oleh angka-angka di atas, maka dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud dengan kenakalan remaja adalah perbuatan atau perilaku yang melanggar hukum atau menyimpang dari norma yang berlaku di masyarakat (Sarwono, 2011).

Keluarga Sebagai Penyebab Kenakalan Remaja

Keluarga merupakan lingkungan yang terdekat untuk membesarkan, mendewasakan dan didalamnya anak mendapatkan pendidikan yang pertama kal. paling kuat dalam membesarkan anak terutama bagi anak yang belum sekolah. Oleh karena itu keluarga memiliki peranan yang penting dalam perkembangan anak, keluarga yang baik akan berpengaruh positif bagi perkembangan anak, sedangkan keluarga yang jelek akan berpengaruh negatif. Adapun keadaan keluarga yang dapat menjadi sebab timbulnya delinquency dapat keluarga yang tidak normal (broken home), keadaan keluarga yang kurang menguntungkan.

Broken Home dan Quasi

Broken Home Menurut pendapat umum pada broken home ada kemungkinan besar bagi terjadinya kenakalan remaja, dimana terutama perceraian atau perpisahan orang tua mempengaruhi perkembangan si anak.

Keadaan Jumlah Anak yang Kurang Menguntungkan

Aspek lain didalam keluarga yang dapat menimbulkan anak remaja menjadi delinquency adalah jumlah anggota keluarga (anak) serta kedudukannya yang dapat mempengaruhi perkembangan jiwa anak, ada peran orang tua dalam menentukan sikap dan perilaku. Mereka memberikan kebebasan kepada anak untuk melakukan apapun yang disukainya, sementara kontrol orang tua terhadap apa yang dilakukan anak sangat rendah atau bahkan tidak memperdulikannya. Orang tua yang seharusnya menjadi penuntun dan pengendalian anak justru menjadi penonton setia yang dilakukan anaknya tanpa memberikan alasan yang jelas. Seorang anak yang berkembang tanpa pendidikan dari orang tua akan melakukan ketidak jelasan dalam hidupnya. Sebab tidak ada kontrol yang mengawasi setiap perbuatan anak akan berakibat pada perkembangan mental anak berubah menjadi lebih agresif, suka memberontak dan berbuat bebas sesuai dengan keinginannya. Anak juga memiliki emosi yang tidak stabil dan meledak-ledak, sedangkan orang tua tidak lagi dianggap sebagai sosok yang memiliki peran dan teladan baginya

Jenis - Jenis Kenakalan Remaja

Kenakalan remaja sebagai situasi yang tidak menyenangkan dalam kehidupan sosial disebabkan oleh beberapa hal. Ada masalah kenakalan remaja yang menyelidiki masalah materi atau materi dan ada juga kenakalan remaja yang menyentuh masalah psikologis, seperti: menodai nama baik seseorang, harga diri, harga diri, martabat seseorang dan ada juga kenakalan dalam kehidupan sosial, melanggar pergaulan yang berlaku. dan norma adat istiadat masyarakat dan hukum yang berlaku.

Jensen (dalam Sarwono, 2011) membagi kenakalan remaja menjadi 4 jenis, yaitu:

a. Kenakalan yang menyebabkan korban fisik

Misalnya: perkelahian, pemerkosaan, perampokan, pembunuhan, dan lain-lain.

b. Kenakalan yang menyebabkan korban jiwa

Misalnya: vandalisme, pencurian, pencopetan, pemerasan, dan lain-lain.

c. Kenakalan sosial yang tidak menimbulkan korban di pihak orang lain.

Misalnya: prostitusi, penggunaan obat-obatan terlarang, seks pranikah, dan lain-lain.

d. Kenakalan yang menentang status

Misalnya: menolak status anak sebagai siswa dengan membolos, tidak mematuhi peraturan sekolah, menolak status orang tua dengan melawan orang tua atau meninggalkan rumah dan sebagainya. Pada usia tersebut perilaku mereka belum melanggar hukum dalam arti yang sebenarnya karena yang dilanggar adalah status di lingkungan dasar yaitu keluarga dan lingkungan sekunder yaitu sekolah yang tidak diatur secara rinci oleh undang- undang. Namun, jika remaja tersebut sudah dewasa, pelanggaran status ini bisa dilakukan kepada atasannya di kantor atau petugas hukum di masyarakat. Oleh karena itu, pelanggaran status ini juga

diklasifikasikan sebagai kenakalan dan bukan hanya perilaku menyimpang. Usia remaja berada pada fase pencarian identitas diri dimana .suatu konsepsi mengenai diri, penentuan tujuan, nilai dan keyakinan yang dipegang teguh oleh individu. Hal ini akan diperoleh ketika remaja dapat menyelesaikan krisis yang muncul dari tahap perkembangan psikososial pada masa remaja yaitu identitas versus kebingungan peran. Penyelesaian terhadap krisis yang muncul tersebut merupakan tugas utama individu pada masa remaja. Remaja yang lebih banyak menghabiskan waktu untuk bermain game online akan menghambat proses interaksi dengan teman sebaya, termasuk kematangan identitas dirinya. Hal ini dapat membatasi kesempatan remaja untuk dapat belajar dari lingkungan sosialnya dan belajar peran dari teman sebayanya .

Penelitian yang dilakukan Anderson dan Bushman (2001) menyatakan bahwa perilaku pemain game online dapat menjadi kasar dan agresif karena terpengaruh dari yang dilihat dan yang dimainkan dalam permainan game online tersebut. Hal yang paling banyak dilakukan oleh remaja tersebut adalah bermain game online. Remaja tersebut mengatakan lebih suka bermain game online di Gadget dari pada berkumpul dengan teman-temannya dengan alasan bermain game online lebih menyenangkan, dapat menghilangkan rasa bosan dan dapat melampiaskan kekesalan mereka di kehidupan nyata, 8 dari 10 anak remaja mengatakan merasakan ada sesuatu yang hilang atau bosan jika tidak bermain game online dalam sehari dan akan timbul perasaan senang saat memulai bermain game online kembali.

Ketika anak remaja terhubung dengan lingkungannya, anak remaja dihadapkan pada hal-hal yang penuh risiko dan godaan. Di antara anak remaja saat ini, ini lebih umum dan rumit dari sebelumnya. Beberapa remaja dapat bertahan hidup di lingkungan yang penuh bahaya dan godaan. Namun ada juga anak remaja yang tidak bisa menahan godaan tersebut, seperti putus sekolah, hamil di luar nikah, mengonsumsi narkoba, dan sebagainya. Kejahatan remaja dalam penelitian masalah sosial dapat digolongkan sebagai perilaku menyimpang. Dari perspektif perilaku menyimpang, masalah sosial muncul karena perilaku menyimpang dari berbagai aturan sosial atau nilai dan norma sosial yang populer. Perilaku menyimpang dapat dikatakan sebagai sumber masalah, karena dapat membahayakan pembentukan pranata sosial.

Hari – hari ini banyak sekali publikasi statistik kriminal yang disajikan dengan memberikan gambaran umum mengenai tingkat dan perkembangan kriminalitas di Indonesia selama periode tahun 2017- 2020. Nunung Unayah dan Muslim Sabarisman (2015) berpendapat bahwa tindakan kriminalitas ternyata banyak sekali terjadi terutama di kalangan remaja masa kini. Dalam hal ini ternyata kecenderungan para remaja dalam bermain game online merupakan salah satu penyebab remaja dalam melakukan tindakan kriminalitas. Remaja yang lebih banyak menghabiskan waktu untuk game online akan menghambat proses interaksi dengan teman sebaya. Hal ini dapat membatasi kesempatan remaja untuk dapat belajar dari lingkungan sosialnya dan belajar peran dari teman sebayanya. Berdasarkan uraian yang diatas saya sebagai penulis tertarik untuk membahas mengenai apa yang membuat para remaja memiliki kecenderungan untuk melakukan tindakan- tindakan kenakalan yang membuat mereka sampai mengarah pada tindakan kriminalitas.

METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Dalam penelitian kuantitatif, analisis ditekankan pada data numerik atau angka yang diolah dengan metode statistik (Azwar, 2011). Data numerik yang dimaksud merupakan data yang berupa angka sebagai

alat untuk mencari informasi atau informasi tentang apa yang ingin diketahui dalam penelitian ini, kemudian hasil dari data numerik tersebut dianalisis dengan menggunakan teknik statistik. Penelitian ini menggunakan desain korelasional, yaitu penelitian yang dilakukan untuk mengetahui tingkat hubungan antara dua variabel atau lebih (Arikunto, 2013). Variabel yang akan diteliti dalam penelitian ini adalah hubungan antara variabel bebas (X) yaitu kecanduan game online, variabel terikat (Y) yaitu kenakalan remaja. Menurut Arikunto (2013). Adapun populasi yang akan diteliti dalam penelitian ini adalah remaja dengan usia rata-rata 13-16 tahun sebanyak 36 remaja.

Remaja di Pusat Perkembangan Anak dipilih sebagai lokasi penelitian karena berdasarkan observasi peneliti dan hasil wawancara awal peneliti dengan orang tua dan guru pendamping, remaja di Pusat Perkembangan Anak banyak melakukan pelanggaran baik di dalam Pusat Perkembangan Anak maupun di dalam Pusat Perkembangan Anak. diluar rumah. Karakteristik populasi yang digunakan dalam penelitian ini yaitu Remaja berusia 13-16 tahun, karena banyak remaja di Pusat Perkembangan Anak memiliki kecenderungan untuk bermain game dalam kesehariannya. Sampel merupakan sebagian atau perwakilan dari populasi yang diteliti (Arikunto, 2013).

Dijelaskan bahwa jika subjek yang diteliti kurang dari 100 maka sebaiknya seluruh populasi digunakan sebagai subjek penelitian, (Arikunto, 2010). Peneliti menggunakan teknik sampling karena jumlah populasinya relatif kecil. Sehingga dari populasi sejumlah 36 orang, sampel yang diambil adalah 36 orang yaitu 100% dari jumlah populasi. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan total sampling atau sampling jenuh yaitu teknik pengambilan sampel untuk seluruh populasi (Sugiyono, 2010). Melihat populasinya yang sedikit maka sampel yang akan diambil dalam penelitian ini adalah seluruh populasi yaitu 36 remaja usia 13- 16 tahun di Pusat Perkembangan Anak IO0854 Surabaya. Variabel bebas merupakan variabel yang mempengaruhi variabel lain atau dapat dikatakan variabel bebas merupakan variabel yang pengaruhnya terhadap variabel lain ingin diketahui. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah kecanduan game online. Variabel terikat disebut juga dengan variabel yang diukur untuk mengetahui besarnya pengaruh atau pengaruh variabel lain. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah kenakalan remaja di PPA.

Bentuk skala kecanduan game online dan kenakalan remaja adalah skala Likert dengan 5 (lima) alternative jawaban, yakni Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Kurang Setuju (KS), Tidak Setuju (TS), dan Sangat Tidak Setuju (STS). Uji validitas dalam penelitian ini menggunakan validitas isi. Validitas isi adalah validitas yang diestimasi melalui pengujian isi tes dengan analisis rasional atau melalui opini profesional dalam proses review soal. Validitas konten ditegakkan dengan merevisi beberapa pernyataan berdasarkan pendapat profesional peninjau. Setelah proses pengumpulan data dilakukan uji validitas untuk menghitung koefisien korelasi antara skor item dengan skor total item. Untuk mengetahui validitas alat ukur menggunakan rumus Product Moment (Winarsunu, 2012).

Reliabilitas menunjuk pada suatu pengertian bahwa suatu instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data, karena instrumen tersebut sudah baik (Arikunto, 2013). Instrumen yang baik tidak akan bersifat tendensius mengarahkan responden untuk memilih jawaban-jawaban tertentu. Apabila datanya memang sesuai dengan kenyataan, maka berapa kalipun diambil datanya akan tetap sama. Uji reliabilitas dilakukan dengan menggunakan koefisien alpha (cronbach alpha). Rumus Alpha digunakan untuk mencari reliabilitas instrumen yang skornya bukan 1 atau 0, misalnya angket atau soal bentuk uraian Setelah diperoleh harga rhitung, selanjutnya untuk dapat dipastikan instrumen reliabel atau tidak, harga tersebut

dikonsultasikan dengan harga rtabel untuk taraf kesalahan 5% maupun 1% maka dapat disimpulkan instrumen tersebut reliabel dan dapat dipergunakan untuk penelitian.

Dalam penelitian ini, analisis data dilakukan secara parametrik yaitu dengan mempertimbangkan jenis sebaran atau distribusi data. Uji hipotesis dilakukan untuk menghitung korelasi dua variabel dalam uji hipotesis. Rumus yang digunakan adalah Product Moment (Winarsunu,2012). Pada penelitian ini tidak dilakukan uji asumsi, terlebih dahulu karena desain penelitian yang digunakan adalah korelasi sedangkan uji asumsi dilakukan untuk penelitian yang bersifat eksperimental(Winarsunu,2012).Adapun, tahap analisis yang dilakukan dalam penelitian ini, meliputi: Uji normalitas data bertujuan untuk menguji apakah data dari tiap-tiap variabel penelitian distribusi normal atau tidak. Untuk mengidentifikasi data berdistribusi normal adalah dengan melihat nilai 2-tailed significance yaitu jika masing-masing variabel memiliki nilai lebih besar dari 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa variabel penelitian berdistribusi normal. Analisis data dapat dilanjutkan apabila data tersebut terdistribusi dengan normal Tingkat signifikansi yang digunakan peneliti adalah 5% yang artinya jika signifikansi pengujian lebih dari 0,05 ($p > 0,05$) data dapat dikatakan normal dan sebaliknya Hal ini berarti nilai taraf signifikasi kurang dari 0.005 dan dapat dikatakan kedua variabel memiliki distribusi data yang tidak normal. Sebelum diolah dengan statistik inferensi parametrik atau non parametrik, data harus melalui uji normalitas terlebih dahulu. Hal ini diperlukan untuk mengetahui teknik apa yang akan digunakan dalam proses pengelolaan data selanjutnya. Data normal juga merupakan prasyarat untuk penggunaan teknik statistik parametrik. (Pallant, 2011).

Uji linieritas bertujuan untuk mengetahui apakah dua variabel memiliki hubungan yang linier atau tidak signifikan. Tes ini biasanya digunakan sebagai prasyarat untuk analisis korelasi atau regresi linier. Pengujian pada SPSS menggunakan Uji Linieritas dengan tingkat signifikansi 0,05. Dua variabel dikatakan memiliki hubungan linier jika signifikansi (Linearitas) kurang dari 0,05. Metode analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode analisis non parametrik, metode ini digunakan karena tidak mempunyai syarat data harus berdistribusi normal. Teknik non parametrik yang digunakan dalam penelitian ini adalah korelasi rank order dari Spearman atau Spearman rho. Pengujian dilakukan untuk melihat dua variabel apakah ada hubungan atau tidak. Uji korelasi yang dilakukan (Aji, 2012) adalah menghubungkan variabel kecanduan game online dan variabel kenakalan remaja dengan bantuan SPSS versi 22.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian mengenai hubungan antara kecanduangame online dengan kenakalan remaja dilakukan di Pusat Perkembangan Anak IO0854 Surabaya. Sebelum melakukan penelitian, peneliti melakukan survey terlebih dahulu untuk memperoleh informasi yang berkaitan dengan subjek penelitian.Pusat Perkembangan Ana IO0854 berada di Jalan Dukuh Kupang Timur XVIII no 11A, kelurahan dukuh pakis, kecamatan sawahan,kota surabaya jawa timur. Adapun gedung ppa ini tergabung dengan gedung gereja GBT Kristus sumber kehidupan. Kondisi gedung yang berdiri sejak tahun 1999 tergolong bangunan yang cukup baik.

Peningkatan mutu masih terus dilakukan hingga saat ini, mulai dari perbaikan gedung hingga pembaharuan saran dan prasarana.Di tengah-tengah mutu yang sedang diperbaiki oleh pihak PPA IO0854 terdapat beberapa kendala yaitu masalah- masalah yang terdapat pada anak remaja PPA IO0854 . Hal itu didukung oleh beberapa fakta

yang didapati oleh peneliti pada saat observasi dan wawancara yang dilakukan peneliti pada tanggal.... dengan sejumlah anak- anak remaja , pihak mentor, staf dan orang tua para remaja.kenakalan yang terjadi mulai dari kenakalan remaja pada umumnya seperti jahil terhadap remaja sebayanya sampai menggunakan uang pembayaran sekolah untuk bermain game online. Kebutuhan untuk dapat menyelesaikan masalah itulah yang membuat peneliti merasa perlu untuk melakukan penelitian ini Dalam pelaksanaan penelitian perlu sekali dilakukan agar penelitian berjalan lancar dan fokus. Hal tersebut dapat pelaksanaan yaitu berkaitan dengan penyusunan alat ukur dan perijinan yang akan digunakan dalam penelitian masing-masing dibahas sebagai berikut Hasil uji validitas dan reliabilitas pada item kecanduan game online dan kenakalan remaja, sebagai berikut:

1)Angket kecanduan game online

Angket kecanduan game online memiliki 15 item yang dinyatakan valid 15 item karena nilai koefisien korelasi $> 0,3$

2)Angket kenakalan remaja

Angket kenakalan remaja memiliki 15 item yang dinyatakan valid karena nilai koefisien korelasi $> 0,3$

Hasil uji reliabilitas pada masing-masing alat ukur diperoleh nilai pada angket kecanduan game online sebesar 0.919 dan untuk angket kenakalan remaja diperoleh nilai sebesar 0,914. Uji hipotesis merupakan suatu prosedur yang digunakan untuk mengetahui apakah hipotesis dapat diterima atau ditolak. Sehingga untuk mengetahui korelasi antara kecanduan game online terhadap kenakalan remaja maka harus dilakukan uji hipotesis. Pengujian hipotesis dalam penelitian ini menggunakan rumus korelasi product moment dari Pearson. Koefisien Kecanduan Game Online Dan Kenakalan remaja. Dari pembahasan diketahui bahwa angka koefisien korelasi sebesar 0.278. Artinya besar korelasi antara variabel jumlah kecanduan game online dan kenakalan remaja ialah sebesar 0.278 atau cukup kecil. Arah korelasi antara dua variabel X (kecanduan game online) yaitu 0,919 dan variabel Y (kenakalan remaja) yaitu 0,914 maksudnya, jika nilai kecanduan game online tinggi maka kenakalan remaja rendah. Begitu juga sebaliknya, jika nilai kecanduan game online naik maka akan diikuti penurunan nilai kenakalan remaja.

Berdasarkan hasil analisis data diatas didapat nilai R positif sebesar 0,278, signifikansi sebesar $0,101 > 0,05$ dan $0,101 > 0,01$. Ini menunjukkan bahwa hipotesis ditolak. Artinya tidak ada hubungan X dan Y. Dari hasil uji reliabilitas diperoleh nilai koefisien reliabilitas alat ukur konsep diri diperoleh angka koefisien reliabilitas sebesar 0,919 yang berarti reliabilitas skala kecanduan game online dianggap sudah memuaskan, hasil reliabilitas dapat dipercaya untuk dijadikan alat ukur karena sudah $\geq 0,700$.

Sedangkan hasil uji reliabilitas pada skala kenakalan remaja sebesar 0,914 yang berarti reliabilitas skala kenakalan remaja dianggap sudah memuaskan, hasil reliabilitas dapat dipercaya untuk dijadikan alat ukur karena sudah $\geq 0,700$. Berdasarkan hasil uji hipotesis diketahui bahwa nilai signifikansi sebesar 0,329 ($p \leq 0,05$). Hal ini berarti tidak ada hubungan antara kecanduan game online dengan kenakalan remaja. Hasilnya hipotesis ditolak. Penelitian ini bertujuan untuk menguji hubungan antara kecanduan game online dan kenakalan remaja. Berdasarkan hasil analisis yang dilakukan dengan teknik Product Moment Pearson menunjukkan hasil koefisien korelasi sebesar 0,0278 dengan taraf signifikansi sebesar $0,101 (p > 0,05)$. Analisis menunjukkan bahwa hipotesis yang telah dirumuskan ditolak, yang artinya tidak terdapat. hubungan antara kecanduan game online dan kenakalan remaja.

Penelitian lain yang diteliti oleh (Yohanes Berkhmas Mulyadi.,2017) dengan judul Hubungan Persepsi Keharmonisan Keluarga Dan Self Esteem Dengan Kenakalan

Remaja. Penelitian tersebut mendapatkan hasil variabel kenakalan remaja mendapatkan hasil ditolak dikarenakan tidak ada hubungan antara x dan y. pada keharmonisan keluarga dan self esteem dengan kenakalan remaja. variabel Kenakalan Remaja juga merupakan salah satu yang berpengaruh besar dalam penelitian tersebut dari pada variabel lainnya. Sehingga kenakalan remaja yang memberikan dukungan terhadap keharmonisan keluarga, karena kenakalan remaja tersebut terbentuk karena adanya dukungan dari keluarga terdekat dapat memberikan hasil yang terbaik bagi anak remaja.

Penelitian lain yang diteliti oleh (Lidya Sayidatun Nisya., 2012) dengan judul religiusitas, kecerdasan emosional dan kenakalan remaja. Penelitian tersebut mendapatkan hasil variabel kenakalan remaja mendapatkan hasil ditolak dikarenakan tidak ada hubungan antara x dan y. pada religiusitas, kecerdasan emosional dan kenakalan remaja. variabel Kenakalan Remaja juga merupakan salah satu yang berpengaruh besar dalam penelitian tersebut dari pada variabel lainnya. Sehingga kenakalan remaja yang memberikan dukungan terhadap religiusitas, kecerdasan emosional, karena kenakalan remaja tersebut terbentuk karena adanya dukungan dari keluarga terdekat dapat memberikan hasil yang terbaik bagi anak remaja.

KESIMPULAN DAN SARAN

Penelitian ini membuktikan secara empirik bahwa tidak terdapat hubungan antara kecanduan game online dan kenakalan remaja. Hasil analisis pearson korelasi menghasilkan nilai signifikansi sebesar 0,101 ($p > 0,05$) dapat disimpulkan bahwa hipotesis dalam penelitian ini di tolak, yang artinya tidak ada hubungan antara kecanduan game online dan kenakalan remaja. Dan dapat membuktikan bahwa kecanduan game online tidak mempengaruhi secara langsung terhadap kenakalan remaja, akan tetapi kemungkinan bahwa kecanduan game online mempengaruhi secara tidak langsung terhadap kenakalan remaja melalui iklan yang terdapat dalam game online tersebut dan karakter dalam game online.

Ada dua saran yang dianjurkan dalam penelitian ini, yaitu saran teoritis dan saran praktis. Berikut uraiannya:

1. Saran Teoritis

Karena masih terdapat banyak faktor yang mempengaruhi kenakalan remaja, maka perlu dikembangkan lagi penelitian sejenis dengan memilih variabel yang berbeda seperti kurangnya perhatian orang tua dan untuk mengetahui kecanduan game online dan kenakalan remaja guna melengkapi penelitian. Remaja diharapkan lebih peka dengan kasus-kasus kenakalan yang marak terjadi. Dengan demikian, para remaja bisa merefleksikan diri agar terhindar dari perilaku tersebut. Salah satu cara remaja untuk dapat terhindar adalah dengan mengembangkan kecerdasan emosionalnya, karena kecerdasan emosional merupakan kemampuan yang bisa dipelajari. Dengan mengetahui hasil penelitian ini, guru diharapkan untuk melihat kecerdasan emosional sebagai kemampuan yang besar manfaatnya, misal dapat memberikan pembelajaran secara mendalam lagi mengenai EQ, IQ, SQ kepada siswanya agar bisa meningkatkan kecerdasan emosionalnya, dan mengurangi kenakalan remajanya.

2. Saran Praktis

a. Bagi Remaja

Bagi remaja diharapkan penelitian ini bisa membantu remaja untuk mengurangi kecanduan terhadap game online agar dapat terhindar dari kenakalan remaja yang berlebihan akibat kecanduan game online.

b. Bagi peneliti selanjutnya

Bagi peneliti selanjutnya diharapkan dapat meneliti dan mengembangkan hasil penelitian

ini menjadi sebuah referensi khususnya untuk meneliti mengenai kecanduan game online dan kenakalan remaja. Diharapkan juga untuk penelitian selanjutnya agar lebih mengspesifikasikan. (Ali, 2014) berpendapat Pada penelitian ini terdapat kelemahan dalam metode skala kenakalan remaja yakni dalam skala terdapat pernyataan yang spesifikasi. Peneliti lain dapat meneliti penelitian sejenis dan dapat mengambil subjek remaja dengan rentang usia berbeda, dimana tujuan peneliti adalah agar penelitian ini bisa digeneralisasi untuk semua kalangan remaja dimasa mendatang.

DAFTAR PUSTAKA

- Aji, C. (2012). *Berburu Rupiah Lewat Game Online*. Yogyakarta: PT. Bounabooks.
- Ali, M. d. (2014). *Psikologi RemajaPerkembangan Peserta Didik*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Ameliya, R. S. (2008). *Pelatihan Asertif untuk Mereduksi Perilaku Adiksi Online Game pada remaja*. Bandung: Fakultas Ilmu Pendidikan. Jurusan Psikologi Pendidikan & Bimbingan Universitas Pendidikan Indonesia.
- Anderson, C. A. (2001). *Effects of Violent Games on Aggressive Behavior, Aggressive Cognition, Aggressive Affect, Physiological Arousal, and Prosocial Behavior: A meta-Analytic Review of the Scientific Literature*. Psychological Science.
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian: Suatu pendekatan praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Azwar. (2010). *Metode Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Berk, L. E. (2012). *Development through the life(Edisi 5)*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Charlton, J. P. (2010). *Validating the Distinction Between Computer Addiction and Engagement: Online Game Playing and Personality*. Behaviour & Information Technology.
- Chen, Y. C. (2005). *An analysis of online gaming crime characteristics*. Internet Research.
- Gentile, C. N. (2007). *How to Sustain the Customer Experience: An Overview of Experience Components that Co-create Value With the Customer*. European Management Journal.
- Goleman. (2016). *Emotional Intelligence (Kecerdasan Emosional)*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Gunarsa, S. D. (2012). *Psikologi Remaja*. Jakarta: BPK. Gunung Mulia .
- Kartono. (2010). *Patologi Sosial 2. Kenakalan Remaja*. Jakarta: CV. Rajawali Expres.
- King, D. L. (2018). *Internet Gaming Disorder: Theory, Assessment, Treatment and Prevention*. New York: Academic Press.

- Lee, I. Y. (2007). *Leaving a Never Ending Game: Quitting MMORPGs and Online Gaming Addiction*. Proceedings of DiGRA Conference.
- Lemmens, J. S. (2009). *Development and Validation of a Game Addiction Scale for Adolescents*. Amsterdam, The Netherlands: The Amsterdam School of Communications Research.
- Männikkö, N. B. (2015). *Problematic Digital Gaming Behavior and its Relation to The Psychological, Social and Physical health of Finnish Adolescents and Young Adults*. Journal of Behavioral Addictions.
- Marcovitz, H. (2012). *Online gaming and entertainment*. San Diego, CA: Reference Point Press.
- Mazalin, D. & Moore, S. (2004). *Internet Use, Identity Development & Social Anxiety Among Young*. Australia: Swinburne University of Technology
- Pallant, J. (2011). *SPSS Survival Manual: A step by Step Guide to Data Analysis Using SPSS (4th edition)* . Australia: Allen & Unwin.
- Papalia, D. E. (2009). *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: PT Kencana.
- Petrides, K. V., & Furnham. A. (2000). *On the dimensional structure of emotional intelligence*. Personality and Individual Differences.
- Pratiwi, C. P., Andayani, T. R., & Karyanta, N. A. (2012). *Perilaku adiksi game online ditinjau dari efikasi diri akademik dan keterampilan sosial pada remaja di Surakarta*. Skripsi. Surakarta: Universitas Sebelas Maret.
- Sandy, T. A. (2019). *Game mobile learning*. Malang: Multimedia Edukasi.
- Santrock, J. W. (2007). *Remaja*. Jakarta: Erlangga.
- Sarwono, S. W. (2011). *Psikologi Remaja*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Soebastian, C. O. (2010). *Dampak Psikologis Negatif Kecanduan Permainan Online pada Mahasiswa (Skripsi)*. Semarang: Universitas Katolik Soegijaprana

