



**HUBUNGAN KECANDUAN *GAME ONLINE* DENGAN
KOMUNIKASI INTERPERSONAL SISWA SMK 2
KOSGORO PAYAKUMBUH**

SKRIPSI

*Ditulis Sebagai Syarat Untuk Memperoleh Gelar Sarjana
(S-1)
Jurusan Bimbingan Dan Konseling*

Oleh:

**VIONI ANGGRAINI
NIM. 1630108088**

**JURUSAN BIMBINGAN DAN KONSELING
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN)
BATUSANGKAR**

2021

HALAMAN PERSEMBAHAN



Puji syukur ku ucapkan kepada Allah SWT atas limpahan nikmat, rahmat dan hidayah-nya yang diberikan kepada ku dan shalawat berserta salam kuhadiahkan kepada Raslullah SAW yang telah membawa ku kepada kehidupan yang penuh dengan ilmu pengetahuan ini. Ku bersyukur akhirnya ku dapat menyelesaikan skripsi ini dengan penuh perjuangan dan pengorbanan yang tentunya tidak akan sia-sia dan menjadi pengalaman berharga dalam hidup ku.

Begitu banyak ilmu yang ku dapatkan dari hal ini ya rabb.
Syukur Alhamdulillah hari ini kau bisa tersenyum bahagia.
Dan kebahagiaan ini hal yang paling ku impikan selama ini.
Semua terbayar di hari ini. Terimakasih ya rabb.

Ku persembahkan karya kecil ku ini kepada ayah Safrijal dan Ibu Ainil Fitri Dalam setiap langkahku akau berusaha mewujudkan harapan-harapan yang beliau impikan diriku. Meski belum semua itu ku raih isnyaallah atas dukungan doa dan restu semua mimpi itu kan terjawab di masa yang penuh kehangatan ini. Ma, Pa aku anak mu akan membuktikan kepada dunia bahwa aku akan selalu membuat mu bahagia, bangga dan akan melahirkan senyum di wajah mu. Ma,Pa pengorbanan mu yang takbisa ku bayar dengan apapun, hanya karya kecil ku ini yang bisa ku berikan. Aku anakmu yang mendapatkan gelar sarjana di keluarga kita dan semua itu ku persembahkan untuk mu. Ama dan Apa yang berhasil meyekolahkan ku sampai ke jenjang perguruan tinggi. Terimakasih ama,apa yang tak pernah henti mengajariku menjadi manusia yang lebih baik. Ku doakan selalu kesehatan dan panjang umur untuk ama dan apa agar kelak anak mu ini bisa membahagiakan mu dan bisa membalas semua jasa yang tak pernah bisa ku balas, mungkin kini hanya karya kecil ini yang bisa aku berikan kepada mu, saat nanti anak mu ini akan memberikan kebahagiaan di dunia dan akhirat kepada mu.

I love you

Kembaran dan Adik ku

Terima kasih kembaran dan adikku yang telah mendoakan aku selama ini dan berkat doakalian juga aku bisa mengapai gelar sarjana. Rajin-rajin belajar untuk kalian ya gapai cita-cita mu. Mari sama-sama kita banggakan kedua orang tua kita dan mari kita angkat derajat keluarga kita.

Keluarga Besarku

Terimakasih atas semuanya, terimakasih amak,apak yang telah merawatku sewaktu kecil, yang telah mendoakan ku, menasehati ku terimakasih keluarga besar ku, insya Allah aku akan mengangakat derajat keluarga kita nantinya, Aamiin.

Teman-teman

Teruntuk teman-teman satu angkatan tahun 2016 yang sama-sama berjuang dalam menyelesaikan skripsi, terima kasih atas dukungan dan motivasinya sehingga ku dapat untuk menyelesaikan karya kecil ku ini. Kepada sahabat-sahabatku, Vegi,Atika,Anti, terima kasih atas kenangan yang telah kita ukir dari awal sampai akhir perkuliahan kita, meskipun kadang kita sering beradu argumen, tetapi kita tidak untuk bertengkar. Terima kasih atas kegilaan dan keanehan kalian selama ini.

Tiada kata yang dapat kuucapkan selain kucinta kalian sahabat-sahabatku.

Tetaplah seperti ini, sahabat selamanya, sahabat Until Jannah

Terimakasih semuanya

Hingga akhirnya aku punya sebuah karya kecil yang ku sebut sebagai skripsi.

ABSTRAK

VIONI ANGGRAINI. NIM, 16 301 080 88 judul Skripsi “**Hubungan Kecanduan *Game Online* dengan Komunikasi Interpersonal Siswa SMK 2 Kosgoro Payakumbuh**”. Jurusan Bimbingan dan Konseling Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Batusangkar. Tujuan pembahasan ini untuk mengetahui hubungan antara kecanduan *game online* dengan Komunikasi Interpersonal Siswa SMK 2 Kosgoro Payakumbuh.

Yang menjadi latar belakang dalam penelitian ini adalah terdapat siswa yang bermain *game online* dan membawa hp ke sekolah. Siswa ini ada yang sering menyendiri, malu memulai pembicaraan, mereka lebih senang bermain game online dari pada bergaul atau berkomunikasi dengan teman-teman. Hal ini menjadi ketertarikan peneliti untuk melakukan penelitian tentang hubungan kecanduan *game online* dengan komunikasi interpersonal siswa SMK 2 Kosgoro Payakumbuh. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk melihat hubungan kecanduan *game online* dengan komunikasi interpersonal siswa SMK 2 Kosgoro Payakumbuh

Metode penelitian yang digunakan adalah metode kuantitatif dengan jenis penelitian yang penulis gunakan adalah korelasi. Populasi sebanyak 197 orang siswa dan sampel sebanyak 50 orang. Penulis menggunakan teknik *Accidental sampling*. Instrumen pengumpulan data yang digunakan skala Likert.

Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik korelasi *product moment*. Berdasarkan skala yang penulis berikan kepada siswa yang menjadi sampel penelitian ini didapatkan bahwa kecanduan *game online* pada siswa kelas X dan XI SMK 2 Kosgoro Payakumbuh pada umumnya berada pada kategori tinggi sedangkan komunikasi interpersonal siswa berada pada kategori tinggi

Hasil penelitian diketahui bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara kecanduan *game online* dengan Komunikasi Interpersonal Siswa SMK 2 Kosgoro Payakumbuh. Hal ini dibuktikan dengan hasil uji korelasi bahwa r hitung lebih besar dari r tabel, $0,294 > 0,284$ pada tabel 0.05. hal tersebut menyatakan bahwa terdapat korelasi cukup atau sedang antara kecanduan *game online* dengan komunikasi interpersonal. Artinya kecanduan *game online* tidak berhubungan signifikan dengan komunikasi interpersonal.

Kata kunci: Kecanduan *Game Online*, Komunikasi Interpersonal.

KATA PENGANTAR



Alhamdulillahirabbil'alamiin segala puji dan syukur bagi Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, hidayah dan karunia-Nya kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Hubungan Kecanduan *Game Online* dengan Komunikasi Interpersonal Siswa SMK 2 Kosgoro Payakumbuh”** Skripsi ini penulis susun dalam rangka memenuhi salah satu syarat untuk mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan pada Jurusan Bimbingan dan Konseling, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Batusangkar.

Penulis menyadari bahwa dalam penyelesaian skripsi ini tidak terlepas dari bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak, baik secara moril maupun materil. Selain itu pada kesempatan ini penulis juga menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Bapak Dr. Marjoni Imamora, M.Sc selaku Rektor Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Batusangkar.
2. Bapak Dr. Adripen, M.Pd selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Batusangkar.
3. Bapak Dr. Dasril, S. Ag., M.Pd selaku Ketua Jurusan Bimbingan dan Konseling Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Batusangkar dan Selaku Pembimbing yang sudah membimbing dengan penuh kesabaran dan ketelitian.
4. Bapak Dr. Irman, S.Ag M.Pd selaku penguji satu sekaligus validator sudah membimbing demi perbaikan skripsi ini.
5. Ibu Sisrazeni, S.Psi.I.M.Pd selaku penguji dua yang sudah membimbing demi perbaikan skripsi ini.
6. Kepala perpustakaan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Batusangkar beserta karyawan yang telah membantu dan menyediakan fasilitas kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

7. Bapak dan Ibu karyawan/wati Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Batusangkar yang telah memberikan bantuan dalam penyelesaian skripsi ini.
8. Teman-teman jurusan bimbingan dan konseling angkatan 2016 yang sama-sama berjuang dalam penyelesaian skripsi.
9. Ayahanda Safrijal dan ibu Ainil Fitri, adinda Viona Anggraina kembaraku, dan Adikku Rizki Aditya. yang berkat kerja keras dan motivasi serta ribuan doa yang beliau curahkan pada setiap hembusan nafas yang membuat peneliti bisa seperti saat sekarang dan bisa menyelesaikna skripsi ini dengan baik.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih banyak terdapat kekurangan, untuk itu penulis mengharapkan kritikan dan saran yang bersifat membangun demi kesempurnaan skripsi ini di masa yang akan datang. Akhirnya penulis mengucapkan terimakasih dan semoga skripsi ini bermanfaat bagi semua orang.

Batusangkar, Agustus 2021
Peneliti

Vioni Anggraini
NIM. 1630108088

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING

HALAMAN PERSEMBAHAN

ABSTRAK i

KATA PENGANTAR..... ii

DAFTAR ISI..... v

DAFTAR TABEL..... vii

DAFTAR LAMPIRAN.....

BAB I: PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah..... 1

B. Identifikasi Masalah.....8

C. Batasan Masalah..... 8

D. Perumusan Masalah..... 8

E. Tujuan Penelitian..... 8

BAB II: KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori.....

1. Komunikasi Interpersonal..... 9

a. Pengertian Komunikasi interpersonal..... 9

b. Aspek-Aspek Komunikasi interpersonal..... 13

c. Model komunikasi interpersonal..... 15

d. Ciri-ciri komunikasi interpersonal..... 16

e. Pentingnya komunikasi interpersonal.....18

f. Fungsi komunikasi interpersonal.....19

g. faktor yang mempengaruhi komunikasi interpersonal19

2. Kecanduan *Game online*.....

a. Pengertian *Game online*,.....21

b. Sejarah *Game online*.....23

c. Aspek-aspek *Game Online*..... 24

d. Dampak *Game online*..... 24

e. Faktor penyebab kecanduan <i>Game Online</i>	25
3. Kaitan antara kecanduan game online dengan	
Komunikasi interpersonal.....	26
B. Kajian Penelitian yang Relevan.....	28
C. Kerangka Berfikir.....	29
D. Hipotesis.....	30
BAB III: METODE PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian,.....	34
B. Tempat dan Waktu Penelitian.....	34
C. Populasi dan Sampel.....	35
D. Defenisi Operasional,.....	37
E. Pengembangan Instrumen.....	38
F. Teknik Pengumpulan Data.....	45
G. Teknik Analisis Data,.....	47
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Deskripsi data,.....	50
B. Pengujian Persyaratan Analisis.....	97
C. Pengujian Hipotesis.....	100
D. Pembahasan	105
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan,	110
B. Implikasi.....	110
C. Saran	110
DAFTAR KEPUSTAKAAN	
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel	Hal
3.1 Populasi Penelitian	36
3.2 Sampel Penelitian	38
3.3 Kisi - Kisi Instrument Penelitian Kecanduan <i>Game Online</i> (Variabel X)	40
3.4 Kisi - Kisi Instrument Penelitian komunikasi interpersonal (Variabel Y)	41
3.5 Hasil Uji Validasi Isi Skala Kecanduan <i>Game Online</i>	44
3.6 Hasil Uji Validasi Isi Skala komunikasi interpersonal	44
3.7 Hasil Validasi Skala Kecanduan <i>Game Online</i> SMK 2 Kosgoro Payakumbuh	45
3.8 Hasil Validasi Skala komunikasi interpersonal SMK 2 Kosgoro Payakumbuh	45
3.9 Uji Reliabilitas Kecanduan <i>Game Online</i>	46
3.10 Uji Reliabilitas komunikasi interpersonal	47
3.11 Skor Skala <i>Likert</i> dengan Alternatif Jawaban	47
3.12 Rentang Skor Kecanduan <i>Game Online</i> SMK 2 Kosgoro Payakumbuh	47
3.13 Rentang Skor komunikasi interpersonal Siswa SMK 2 Kosgoro Payakumbuh	48
4.1 Kategori Mutu Skor Kecanduan <i>Game Online</i> Siswa SMK 2 Kosgoro Payakumbuh	44
4.2 Persentase Kecanduan <i>Game Online</i> Siswa SMK 2 Kosgoro Payakumbuh	53
4.3 Kategori Mutu Skor pada Sub Variabel <i>Salience</i>	53
4.4 Persentase pada Sub Variabel <i>Salience</i>	56
4.5 Kategori Mutu Skor pada Sub Variabel <i>Tolerance</i>	56
4.6 Persentase pada Sub Variabel <i>Tolerance</i>	59
4.7 Kategori Mutu Skor pada Sub Variabel <i>Mood Modification</i>	59

4.8	Persentase pada Sub Variabel <i>Mood Modification</i>	62
4.9	Kategori Mutu Skor pada Sub Variabel <i>Withdrawal</i>	62
4.10	Persentase pada Sub Variabel <i>Withdrawal</i>	65
4.11	Kategori Mutu Skor pada Sub Variabel <i>Conflict</i>	65
4.12	Persentase pada Sub Variabel <i>Conflict</i>	68
4.13	Kategori Mutu Skor pada Sub Variabel <i>Relapse</i>	68
4.14	Persentase pada Sub Variabel <i>Relapse</i>	71
4.15	Kategori Mutu skor komunikasi interpersonal Skor SMK 2 Kosgoro Payakumbuh	72
4.16	Persentase komunikasi interpersonal Skor SMK 2 Kosgoro Payakumbuh	72
4.17	Kategori Mutu Skor Pada Sub Variabel keterbukaan	74
4.18	Persentase komunikasi pada Sub Variabel keterbukaan	77
4.19	Kategori Mutu Skor Pada Sub Variabel empati	77
4.20	Persentase komunikasi pada Sub empati	80
4.21	Kategori Mutu Skor Pada Sub Variabel dukungan	80
4.22	Persentase komunikasi pada Sub Variabel dukungan	83
4.23	Kategori Mutu Skor Pada Sub Variabel kepositifan	83
4.24	Persentase komunikasi pada Sub Variabel kepositifan	86
4.25	Kategori Mutu Skor Pada Sub Variabel kesamaan	86
4.26	Persentase Komunikasi pada Sub Variabel kesamaan	89
4.27	Kategori Mutu Skor Pada Sub Variabel keyakinan	92
4.28	Persentase komunikasi pada Sub Variabel keyakinan	92
4.29	Kategori Mutu Skor Pada Sub Variabel kesiapan	95
4.30	Persentase komunikasi pada Sub Variabel kesiapan	96
4.31	Tests of Normality	96
4.32	ANOVA	97
4.33	Klasifikasi Skor Kecanduan Game Online	97
4.34	Klasifikasi Skor Komunikasi Interpersonal	98
4.35	Perhitungan Indeks Hubungan Antara Kecanduan <i>Game Online</i> (X) dan komunikasi interpersonal (Y)	98

4.36	Correlations Variabel X dan Y	102
4.37	Taraf Signifikan	103

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan teknologi serta informasi sekarang ini memang sangat pesat, dimana perkembangan media-media informasi sangat berkembang pesat. Bidang ini paling banyak menarik perhatian, karena yang ditunjukkan sangat nyata pengaruhnya pada kehidupan manusia yang terus berkembang sejalan dengan tantangan jaman. Awal kemunculan game online di Indonesia adalah pada tahun 2001, ditandai munculnya game Nexia, Redmoon, dan Laghaim (ketiga game ini merupakan game online yang berjenis MMORPG), Indonesia belum memiliki warnet yang khusus untuk memainkannya dan masih didominasi oleh warnet yang hanya untuk browsing atau chatting. Seiring dengan makin bertambahnya yang bermain game online ini, maka bermunculan warnet-warnet yang mengkhususkan diri untuk bermain game online tersebut, namun masih sangat sedikit.

Giandi mengatakan bahwa pada masa perkembangan game online yang memasuki Indonesia terakhir, dari tahun 2008 hingga sekarang, ditandai dengan banyaknya game online yang masuk ke Indonesia tidak hanya yang berjenis MMORPG tapi juga jenis-jenis lainnya, seperti PointBlank, FreeStyle, dan lain-lain. Pada masa ini warnet-warnet telah menjamur dimana-mana dan pemain pun merajalela, game online yang masuk ke Indonesia pun makin beragam dan semakin lama semakin memiliki spesifikasi yang tinggi (2012: 1)

Game online saat ini tidaklah sama dengan game yang diperkenalkan untuk pertama kalinya yang hanya bisa dimainkan di komputer saja dan hanya untuk 2 orang. Game online saat ini sudah bisa diakses melalui smarphone yang mempunyai fitur lengkap untuk game dan dapat diakses dimanapun dan kapanpun juga, sehingga memudahkan pengguna untuk mengakses permainan tersebut.

Rahmawati dalam Elmer-Dewit (2002: 28) Remaja khususnya laki-laki memiliki peluang besar menjadi pecandu game online. Laki-laki menunjukkan tingkat keterhubungan internet dan pengguna game online yang lebih tinggi dari pada perempuan. Mereka seringkali kurang menguasai diri dibandingkan orang dewasa dan biasanya mereka lebih penasaran dengan hal-hal baru. Saat bermain game online, mereka akan merasakan pengalaman kegembiraan, sensasi, tantangan, kepuasan, kebebasan, prestasi, dan lain-lain. Remaja cenderung mengambil lebih banyak risiko dan menikmati tindakan yang terkait dengan pencari sensasi tinggi untuk mendapatkan penyesuaian sosial. Namun, kemudian, saat *game online* mengambil alih, konsekuensi bencana dapat menghancurkan hidup mereka Chappell, Eatough, Davies & Griffiths, 2006). Dampak relasi sosial (menarik diri dari lingkungan, dan berperilaku buruk terhadap keluarga melakukan perbuatan kriminal), kesehatan (kurangnya waktu tidur, makan tidak teratur, sakit kepala, sakit di punggung, ketegangan mata bahkan kecemasan sosial, pobia sosial dan depresi), prestasi di sekolah (ketidak hadir, dropout, kesempatan pendidikan) dan pekerjaan (kehilangan pekerjaan dan kesempatan karir) akan menyertainya (Chan & Zhan, 2010). Pada akhirnya, game online dijadikan sebagai cara untuk melarikan diri dari masalah. Disisi lain sedikit bukti yang mendukung efek game online pada kurangnya komunikasi antar sesama.

Goleman mengatakan bahwa remaja mengakses internet untuk memudahkan segala aktivitas dikehidupannya. Pemakaian internet diantaranya untuk sarana mencari data informasi, sarana hiburan melalui bermain game online, sarana komunikasi dengan menggunakan media sosial, bahkan untuk keperluan berbelanja dan berdagang banyak diantara mereka yang menggunakan shopping secara online di internet. Fenomena yang terjadi pada remaja saat ini adalah remaja yang sibuk sendiri dengan handphone yang dimiliki untuk meng-update status atau memberi komentar walaupun individu sedang berjalan bersama dengan teman temannya. Remaja rela menghabiskan waktunya untuk bermain internet dan memilih tidak bermain dengan

temannya. Kecanduan game online, khususnya dengan menggunakan perangkat mobile atau handphone memberikan dampak yang buruk kepada manusia. Sebelum adanya handphone, orang – orang dengan mudah saling menyapa dan melakukan kontak. Saat ini banyak orang memiliki alasan untuk menghindar berkomunikasi secara langsung dan lebih memilih komunikasi dengan media sosial di perangkat handphone miliknya. Manusia hanya dianggap sebagai objek, bukan lagi manusia selayaknya mereka bertemu (2007:1).

Penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Reza Trijaya Kusumah, 2010. yang berjudul Konsep diri pecandu game online. Hasil penelitian ini mendeskripsikan dengan bermain game online mereka dapat mengetahui hal yang lebih banyak tentang sesuatu permainan, selain itu mereka merasakan relasi didalam game online. Perasaan seseorang pecandu game online mereka merasa lebih terhibur, karena kehadiran game online didalam hidup mereka, selain itu mereka juga senang menghabiskan waktu mereka untuk bermain game online, kecanduan game online memberikan dampak yang buruk terhadap kepribadian mereka, nilai yang merosot, waktu tidur kurang sehat, pola makan tidak teratur, dan juga merusak kondisi kesehatan yang sudah menjadi pecandu.

Lemmens dkk (dalam Choirul Hakiki, 2019: 15-16) menyatakan bahwa ada enam aspek kecanduan *game online* yaitu:

- 1) *Salience* (perhatian). Bermain *game online* menjadi aktivitas yang paling penting dalam kehidupan individu dan mendominasi pikiran, perasaan (selalu merasa ingin melakukannya), dan perilaku (melakukan secara berlebihan).
- 2) *Mood modification* (modifikasi suasana hati). Hal ini mengacu pada pengalaman subyektif seseorang, ini merupakan konsekuensi dari terlibatnya dalam kegiatan tertentu dan dapat dilihat sebagai strategi coping (yaitu melarikan diri dari perasaan .misalnya penenangan diri (*tranquillizing*) atau relaksasi terkait pelarian diri (*escapism*).
- 3) *Tolerance* (toleransi). Sebuah proses dimana aktivitas individu dalam bermain *game online* semakin meningkat, sehingga secara bertahap waktu yang dihabiskan untuk bermain *game online* bertambah jumlahnya.

- 4) *Withdrawal symptoms*, ini adalah suatu perasaan yang tidak menyenangkan atau efek fisik yang terjadi ketika aktivitas tertentu dihentikan atau tiba-tiba dikurangi, misalnya marah
- 5) *Conflict* (konflik) ini mengacu pada konflik antara pecandu dan orang sekitar mereka (konflik antar pribadi), konflik dengan kegiatan lain (pekerjaan, kehidupan, sosial, hoby, dan minat) atau dari dalam diri individu sendiri terkait dengan kegiatan tertentu.
- 6) *Relapes* (kambuh) Aktivitas bermain *game online* yang berlebihan cenderung mendorong individu untuk secara cepat kembali mengulangi perilaku bermain *game online* setelah tidak melakukannya dalam jangka waktu tertentu atau masa kontrol.

Salah satu tugas perkembangan yang harus dipenuhi oleh anak pada masa sekolah adalah belajar bergaul dengan teman-temannya bukan hanya bermain game online saja tetapi mampu berkomunikasi dengan sesama teman lainnya. Siswa yang memiliki interaksi sosial yang baik maka akan mempermudah dalam menyesuaikan diri dengan lingkungan sekitar. Interaksi sosial yang baik ditandai dengan adanya komunikasi yang lancar dan adanya kesamaan makna antara komunikasi dan komunikator. Dalam interaksi sosial, komunikasi sebagai sarana penyampaian pesan kepada orang lain. Jika komunikasi interpersonal dapat berlangsung dengan lancar dan terjadi pemahaman oleh penerima pesan dari pembicara, maka akan menimbulkan kesan yang baik. Hal tersebut menunjukkan bahwa kemampuan seseorang dalam berkomunikasi menjadi hal yang penting dalam kehidupan sehari-hari.

Sejalan dengan perkembangan teknologi yang semakin canggih dan moderennya peralatan komunikasi, cara berkomunikasi siswa juga mengalami perubahan. Komunikasi tidak hanya dilakukan secara personal (komunikasi yang hanya melibatkan dua orang saja) namun sudah dilakukan dengan kelompok dan komunikasi massa (media massa). Dengan demikian ada suatu perkembangan yang semakin kompleks misalnya radio, televisi, media, internet, handphone yang semuanya memiliki kelebihan serta kekurangan.

Secara luas Devito dalam mufadhal (2018:129) komunikasi interpersonal merupakan suatu proses penyampaian pesan oleh satu orang dan penerima pesan oleh orang lain atau sekelompok kecil yang berbentuk

tingkah laku baik secara verbal maupun non verbal dengan berbagai dampaknya serta peluang untuk memberikan umpan balik dalam segera. Dengan begitu siswa yang komunikasi interpersonal Skor SMK 2 Kosgoro Payakumbuh memiliki kemampuan berkomunikasi dengan baik akan mampu bergaul dan menyesuaikan diri dengan baik akan mudah diterima oleh lingkungan sekitar.

McDavid dalam Maulana & Gumelar (2013:75) komunikasi interpersonal yaitu suatu proses komunikasi yang ber-setting pada objek-objek social untuk mengetahui pemaknaan suatu stimulus yang berupa informasi atau pesan. Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa komunikasi interpersonal adalah suatu proses komunikasi yang terjadi berdasarkan latar, atau tata cara komunikasi pada suatu kelompok sosial untuk mengetahui suatu pesan atau informasi.

DeVito mengatakan komunikasi interpersonal diartikan sebagai proses pengiriman dan penerimaan pesan-pesan antara individu atau di antara sekelompok individu, dengan beberapa efek dan beberapa umpan balik seketika (2011). Berdasarkan pendapat tersebut dapat di simpulkan bahwa komunikasi interpersonal merupakan proses pengiriman pesan dan penerimaan pesan kepada individu dan kelompok dan dapat menerima umpan balik seketika.

Komunikasi interpersonal akan berjalan dengan baik apabila dilakukan dengan beberapa keterampilan. Suranto AW (2011: 94) ada beberapa keterampilan yang harus dikuasai dalam komunikasi interpersonal diantaranya:

1. Keterampilan berbicara
2. Keterampilan bertanya
3. Keterampilan membuka pintu komunikasi
4. Keterampilan menjaga sopan santun
5. Keterampilan meminta maaf pada saat merasa bersalah
6. Cepat tanggap dan bertanggung jawab
7. Perhatian dan kepedulian
8. Memiliki empati
9. Keterampilan mendengarkan

Suranto dalam Kusumaningtias mengatakan bahwa, manusia berkomunikasi karena memiliki keinginan untuk saling berbicara atau tukar

menukar gagasan, berbagi pengalaman, ingin menciptakan hubungan baru serta bekerja sama dengan orang lain untuk memenuhi kebutuhan. Keinginan tersebut dapat dipenuhi melalui interaksi dengan orang lain dengan komunikasi (2013). Menurut pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa komunikasi interpersonal adalah komunikasi yang terjadi antara dua orang atau lebih secara tatap muka adanya pesan yang disampaikan dan pesan tersebut dapat diterima dengan baik oleh sipenerima pesan, jika pesan diterima maka adanya komunikasi yang baik atau komunikasi di antara mereka itu nyambung. Dengan adanya komunikasi yang baik diharapkan siswa dapat membentuk hubungan baik pula dengan teman atau lingkungan bahkan dengan orang lain sekalipun. Maka dari itu akan terciptanya interaksi sosial yang baik.

Berdasarkan masalah yang terjadi ada sekelompok orang yang berkumpul atau bermain bersama tetapi banyak di antara mereka yang kurang peduli, mereka lebih senang bermain game online di bandingkan bermain bersama teman-temannya, bahkan ketika sedang duduk bersama-sama mereka asik dengan handpon/gadget mereka masing-masing dibandingkan saling berkomunikasi atau saling bertukar cerita sesama mereka bahkan kurang peduli dengan temannya. Dengan kecanduan game online tersebut memberikan dampak yang buruk diantaranya ada yang tidak mempunyai teman, malu memulai percakapan dengan teman suka menyendiri, kurang bergaul dengan lingkungan, suka murung karena takut berbicara dengan orang lain karena tidak tau cara berkomunikasi yang baik atau takut berbicara kepada teman.

Game online memberikan pengaruh besar pada penggunanya. Pengguna game online cenderung mengalami bermain (addiction) pada permainan yang di sukainya, ditandai dengan bermain >4-5 jam perhari, selalu mengutamakan bermain game online dari pada aktivitas yang lain selalu memikirkan game online dan mau memainkan lagi meskipun tidak bermain game, apabila para penggunanya sudah over addiction atau terlalu menikmati game yang dimainkannya, maka bisa mengalami gangguan pada

komunikasi dengan teman-teman sekitarnya (Ningrum dalam Acham I, 2019: 1-2). Maka dapat di simpulkan bahwa maka komunikasi merupakan media yang sangat penting untuk kita dapat saling berbicara satu sama lain dan tidak bisa dilepaskan dalam kehidupan kita sehari-hari sebagai makhluk sosial.

Kecanduan game online mempengaruhi cara seseorang dalam melakukan komunikasi interpersonal. Karna lebih banyak waktu yang dihabiskan untu bermain yang kemudian menyebabkan berkurangnya kesempatan untuk terlibat dalam interaksi sosial, sehingga berimbas kepada komunikasi interpersonal. Bermain game online memiliki hubungan dengan komunikasi interpersonal sangat lemah dan berkorelasi terbalik, dimana semakin tinggi remaja bermain game online maka akan menghasilkan komunikasi interpersonal yang rendah.

Sesuai dengan teori dari Griffiths dalam Ferry (2016:480) mengatakan bahwa para pemain game online mengorbankan waktu hobby yang lain, seperti mengorbankan waktu untuk tidur, bekerja, belajar, bersosialisasi dengan teman-teman dan mengorban kan waktu untuk keluarga. Kebiasaan bermain game juga membuat mereka terasing dari lingkungan nyatanya.

Dalam kehidupan sosial juga didukung faktor pendorong adanya komunikasi antara dua orang atau lebih secara kesinambungan saling mempengaruhi seperti halnya hubungan antara individu, individu dengan kelompok, kelompok dengan kelompok (fatnar & Anam dalam Achmad, 2019: 3). berdasarkan pendapat tersebut dapat di simpulkan bahwa kehidupan sosial di dukung dengan adanya komunikasi antara dua orang atau lebih saling mempengaruhi seperti hubungan antara individu dengan individu, individu dengan kelompok, dan kelompok dengan kelompok.

Berdasarkan hasil wawancara yang penulis lakukan tanggal 20 Juni 2020 dengan guru Bimbingan Konseling yaitu Ibu Alfi Rahmah menyatakan banyak terdapat siswa yang bermain *game online* di SMK 2 Kosgoro. Bahkan mereka berani bermain pada saat jam pelajaran. Ketika di tegur oleh guru yang mengajar siswa mendengarkan apa yang dikatakan guru dan

menyimpan hpnya. Sebagian siswa ada yang pendiam, suka menyendiri, susah untuk di ajak bicara dan bahkan malu berbicara kepada teman-temannya, bukan itu saja komunikasi antara siswa dengan siswa yang lain juga banyak yang buruk, yang kurang sopan atau berkata kasar, serta tidak menghargai dalam berkomunikasi.

Berdasarkan fenomena diatas yang menjadi ketertarikan penulis untuk melakukan peneliti tentang hubungan kecanduan *game online* dengan komunikasi interpersonal siswa di SMK 2 Kosgoro. Apakah ada hubungan variabel X dengan variabel Y atau tidak sama sekali. Oleh karena itu penulis tertarik melakukan penelitian dengan judul **“Hubungan Kecanduan *Game Online* Dengan Komunikasi Interpersonal Pada Siswa Di SMK 2 Kosgoro Payakumbuh”**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas adapun identifikasi berikut:

1. Hubungan kecanduan game online dengan komunikasi interpersonal
2. Faktor faktor yang mempengaruhi komunikasi interpersonal siswa
3. Dampak kecanduan *game online* pada siswa SMK 2 kosgoro Payakumbuh

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang di uraikan diatas, supaya pembahasan ini lebih terarah maka peneliti membatasi permasalahan ini pada **“Hubungan Kecanduan *Game Online* Dengan Komunikasi Interpersonal Siswa Di SMK 2 Kosgoro Payakumbuh.**

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas, maka yang menjadi rumusan masalah adalah apakah terdapat hubungan kecanduan *game online* dengan komunikasi interpersonal siswa di Smk 2 Kosgoro”

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui adakah hubungan kecanduan *game online* dengan komunikasi interpersonal siswa di Smk 2 kosgoro Payakumbuh”

F. Manfaat dan Luaran Penelitian

1. Manfaat Teoritis

- a.) Sebagai pengembangan dan pembinaan disiplin ilmu bimbingan dan konseling
- b.) Dapat dijadikan acuan bagi penulis lain apabila ingin melakukan penelitian sejenis.

2) Luaran Penelitian

- a) Sebagai sarana pengembangan intelektual penulisan sesuai dengan latar belakang pendidikan yang penulis jalani.
- b) Sebagai salah satu syarat menyelesaikan pendidikan strata 1 (S1) di Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Jurusan Bimbingan dan Konseling Institut Agama Islam Negri (IAIN) Batusangkar

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Komunikasi Interpersonal

a. Pengertian Komunikasi Interpersonal

Komunikasi merupakan dasar dari seluruh interaksi antar manusia. Karena tanpa adanya komunikasi, interaksi antar manusia, baik secara perorangan, kelompok maupun organisasi tidak mungkin terjadi. Komunikasi merupakan proses penyampaian pesan dari seseorang kepada orang lain melalui proses tertentu sehingga tercapai apa yang dimaksud dan diinginkan oleh kedua belah pihak (Widjaja, 2000: 120).

Frank Dance melakukan terobosan penting dalam upayanya memberikan klarifikasi terhadap pengertian komunikasi. Ia mengklasifikasikan teori komunikasi yang banyak itu berdasarkan sifatnya. Dance mengajukan sejumlah elemen dasar yang digunakan untuk membedakan komunikasi, ia menemukan tiga hal yang disebutnya dengan “diferensial konseptual kritis yang membentuk dimensi dasar teori komunikasi yang terdiri atas: dimensi level dimensi kesengajaan, dimensi penilaian normatif (2013: 8-9).

Morissan mengatakan bahwa komunikasi merupakan salah satu aspek terpenting namun juga kompleks dalam kehidupan manusia. Manusia sangat dipengaruhi oleh komunikasi yang dilakukan dengan manusia lain, baik yang sudah dikenal maupun yang tidak dikenal sama sekali. Komunikasi memiliki peran yang sangat penting vital bagi kehidupan manusia, karena itu kita harus memberikan perhatian yang seksama terhadap komunikasi (2013: 5).

Selanjutnya Devito (2009: 12) mengatakan bahwa komunikasi merupakan tingkah laku satu orang atau lebih yang terkait dengan proses mengirim dan menerima pesan. Dalam proses penyampaian pesan hingga menyimpulkan makna dari pesan tersebut.

Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa komunikasi merupakan proses pengiriman pesan dari satu orang ke orang lain sehingga seseorang tersebut dapat menyimpulkan makna dari pesan tersebut.

Selanjutnya Menurut Fauzan (2007: 13) komunikasi adalah Suatu tindakan oleh seseorang atau lebih, yang mengirim dan menerima pesan yang terdistorsi oleh gangguan (noise), terjadi dalam suatu konteks tertentu, mempunyai pengaruh tertentu dan ada kesempatan untuk melakukan umpan balik. Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa komunikasi merupakan tindakan seseorang atau lebih yang mengirim pesan terjadi dalam suatu konteks tertentu dan ada kesempatan untuk melakukan umpan balik.

Supratiknya dalam Diana Ariswanti (2016: 14) mengemukakan arti komunikasi secara luas, yaitu setiap bentuk tingkah laku seseorang baik verbal maupun nonverbal yang ditanggapi oleh orang lain, secara sempit lebih lanjut Supratika komunikasi diartikan sebagai pesan yang dikirim seseorang kepada satu atau lebih penerima dengan maksud sadar untuk mempengaruhi tingkah laku si penerima.

Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa komunikasi merupakan bentuk tingkah laku seseorang baik verbal maupun non verbal dimana pesan yang di kirimkan kepada satu orang atau lebih dapat mempengaruhi tingkah laku si penerima

Dian & Mashoedi menegaskan bahwa komunikasi bukanlah semata sebagai ilmu pengetahuan, melainkan sebuah seni kehidupan dalam bergaul. Manusia tidak saja harus memahami proses komunikasi, tetapi juga mampu menerapkannya secara kreatif dalam pergaulannya sehari-hari. Sehingga makna pesan dapat dimiliki secara bersama di antara individu yang berkomunikasi. (2012: 10)

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa komunikasi merupakan proses penyampaian pesan dari seseorang ke orang lain baik dalam bentuk verbal maupun non verbal,

dimana pesan tersebut dapat di terima oleh lawan orang lain dan adanya umpan balik dari seseorang tersebut. Tanpa komunikasi manusia tidak dapat menjalin hubungan baik dengan sesama, karena manusia adalah makhluk sosial yang membutuhkan orang lain dan tidak bisa hidup sendiri maka komunikasi sangatlah penting bagi kehidupan kita sebagai makhluk.

Sapri mengatakan bahwa Komunikasi interpersonal secara umum adalah komunikasi antara orang-orang secara tatap muka, masing-masing orang yang terlibat dalam komunikasi tersebut saling mempengaruhi persepsi lawan komunikasinya. Bentuk khusus komunikasi interpersonal ini adalah komunikasi diadik (2011: 6)

Pada hakikatnya komunikasi interpersonal adalah komunikasi antara komunikator dan komunikan. Komunikasi ini paling efektif mengubah sikap, pendapat, atau perilaku seseorang. Komunikasi interpersonal bersifat dialogis, artinya, arus balik terjadi langsung. Komunikator dapat mengetahui tanggapan komunikan saat itu juga. Komunikator mengetahui secara pasti apakah komunikasinya positif, negatif, berhasil atau tidak. Jika tidak berhasil maka komunikator dapat memberi kesempatan komunikan untuk bertanya seluas luasnya.

Dedy Mulyana berpendapat bahwa komunikasi interpersonal adalah komunikasi antara orang-orang secara tatap muka, yang memungkinkan setiap pesertanya menangkap reaksi orang lain secara langsung, baik secara verbal maupun non verbal (A.Anditha Sari, 2017:9). Cangra (2010) komunikasi interpersonal merupakan proses komunikasi yang berlangsung antara dua orang atau lebih secara tatap muka. Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa komunikasi interpersonal merupakan komunikasi yang terjadi antara satu orang atau lebih secara tatap muka dan adanya umpan balik dari orang tersebut.

Senada dengan pendapat di atas, Enjang mengatakan bahwa komunikasi interpersonal adalah komunikasi antar orang-orang secara tatap muka, yang memungkinkan setiap peserta menangkap reaksi yang lain secara langsung (2009: 68). Kellerman dan peter (2001) mengatakan bahwa komunikasi interpersonal adalah komunikasi yang memiliki karakteristik yaitu komunikasi terjadi dari satu orang ke orang lain, komunikasi berlangsung secara tatap muka dan isi dari komunikasi itu merefleksikan karakter pribadi dari tiap individu itu sebaik hubungan dan peran sosial mereka.

Menurut Ig Wursanto (dalam M.affandi 2001: 179) komunikasi adalah proses kegiatan pengoperan atau penyampaian berita/Informasi yang mengandung arti dari satu pihak (seseorang atau tempat) kepada pihak lain dalam usaha mendapatkan saling pengertian. Wiryanto mengatakan bahwa komunikasi interpersonal merupakan komunikasi yang berlangsung dalam situasi tatap muka antara dua orang atau lebih, baik secara terorganisasi maupun pada kerumunan orang (2004: 32).

Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa komunikasi interpersonal adalah proses komunikasi antara satu orang atau secara berkelompok yang terjadi secara tatap muka dan isi dari komunikasi itu dapat mempengaruhi orang lain atau bisa memahami satu sama lain.

b. Aspek Komunikasi Interpersonal

DeVito dalam Suranto (2011:49) menyatakan agar komunikasi interpersonal berlangsung secara efektif, maka ada beberapa yang diperhatikan oleh pelaku komunikasi interpersonal tersebut antara lain:

1) Keterbukaan

Keterbukaan dapat dipahami sebagai keinginan untuk membuka diri dalam rangka berinteraksi dengan orang lain. Kualitas keterbukaan mengacu pada sedikitnya tiga aspek dari komunikasi interpersonal, yaitu komunikator harus terbuka

pada komunikasi demikian sebaliknya, kesediaan komunikator untuk bersaksi secara jujur terhadap stimulus yang datang, serta mengakui perasaan, pikiran serta mempertanggung jawabkannya.

2) Empati

Empati didefinisikan sebagai kemampuan untuk mengetahui hal-hal yang dirasakan orang lain. Hal ini termasuk salah satu cara untuk melakukan pemahaman terhadap orang lain.

3) Dukungan

Dukungan meliputi tiga hal, pertama descriptiveness dipahami sebagai lingkungan yang tidak dievaluasi menjadi orang bebas dalam mengucapkan perasaannya, tidak defensive sehingga orang tidak malu dalam mengungkapkan perasaannya dan orang tidak akan merasa bahwa dirinya bahan kritikan terus menerus. Kedua, spontaneity dipahami sebagai kemampuan seseorang untuk berkomunikasi secara spontan dan mempunyai pandangan yang berorientasi ke depan, dan terakhir provisionalism dipahami sebagai kemampuan untuk berpikir secara terbuka (open minded).

4) Perasaan positif

Sikap positif dalam komunikasi interpersonal berarti kemampuan seseorang dalam memandang dirinya secara positif dan juga bisa menghargai orang lain. Sikap positif tidak lepas dari upaya menghargai keberadaan serta pentingnya orang lain. Dorongan positif umumnya berbentuk pujian atau penghargaan dan terdiri atas perilaku yang biasa kita harapkan.

5) Kesamaan

Tidak ada orang yang benar-benar sama dalam segala hal. Terlepas dari ketidaksamaan ini, komunikasi interpersonal akan lebih efektif jika suasananya setara. Dengan suatu hubungan interpersonal yang ditandai oleh kesetaraan, ketidaksependapatan dan konflik lebih dilihat sebagai upaya memahami perbedaan yang ada dari pada sebagai kesempatan untuk menjatuhkan pihak lain.

6) Keyakinan

Suatu sikap yang ditunjukkan oleh manusia saat ia merasa cukup tahu dan menyimpulkan bahwa dirinya telah mencapai kebenaran. Karena keyakinan merupakan suatu sikap, maka keyakinan semata bukanlah jaminan kebenaran.

7) Kesiapan

Dianggap sebagai sumber sekaligus juga penerimaan pesan. Kesiapan adalah kemampuan untuk melakukan sesuatu juga mengacu pada lingkungan dimana individu

Untuk membangun sebuah komunikasi interpersonal individu harus mempunyai konsep dalam berkomunikasi, yaitu keinginan untuk membuka diri dalam rangka berinteraksi dengan orang lain, kemampuan untuk mengetahui hal-hal yang dirasakan orang lain. Lalu Dukungan yaitu situasi yang terbuka untuk mendukung komunikasi berlangsung efektif. Selanjutnya kemampuan seseorang dalam memandang dirinya secara positif dan menghargai orang lain. Dan pengakuan secara diam-diam bahwa kedua belah pihak menghargai, berguna, dan mempunyai sesuatu yang penting untuk disumbangkan.

c. Model Komunikasi Interpersonal

Model komunikasi interpersonal yang dikemukakan oleh Dean C. Barnlund. Model ini pada dasarnya kelanjutan dari komunikasi intrapribadi (*intrapersonal communication*). unsur tambahan di dalam proses komunikasi antarpribadi adalah pesan dan isyarat perilaku verbal. Pola dan bentuk komunikasi yang berlangsung antara dua orang atau lebih sangat dipengaruhi oleh hasil komunikasi intrapribadi masing-masing pelaku komunikasi.

Komunikasi interpersonal merupakan pertemuan dua, tiga mungkin empat orang yang terjadi secara spontan. Komunikasi antarpribadi pada hakikatnya adalah suatu proses atau transaksi dan interaksi. Transaksi mengenai gagasan ide, pesan, simbol, informasi, atau message. Sedangkan istilah interaksi mengesankan adanya suatu tindakan yang berbalasan (A. Anindita Sari, 2017: 9-10)

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa model komunikasi interpersonal merupakan pertemuan antara dua orang atau lebih yang terjadi secara spontan dari komunikasi itu dapat berupa ide, gagasan, simbol, informasi, message sehingga masing-masing bisa memahami satu sama lain dan dapat berinteraksi secara efektif.

d. Ciri-Ciri Komunikasi Interpersonal

Komunikasi interpersonal bersifat dialogis, dalam artian arus balik antara komunikator dengan komunikan terjadi langsung, sehingga pada saat itu juga komunikator dapat mengetahui secara langsung tanggapan dari sikomunikan, dan secara pasti akan mengetahui apakah komunikasinya bersifat positif, negatif dan berhasil atau tidak. Apabila tidak berhasil, maka komunikator bisa dapat memberi kesempatan kepada komunikan untuk bertanya seluas-luasnya.

Mufadhal Barseli ddk (2018: 131) menyatakan ada tujuh ciri-ciri komunikasi interpersonal yaitu:

- 1) Memiliki hubungan sosial yang erat sesamanya
- 2) Mampu memelihara hubungan sosial dengan yang telah dibinanya
- 3) Memahami berbagai cara yang dapat digunakan dalam menjalin relasasi dengan orang lain
- 4) Mampu menerima perasaa, pikiran, motivasi, perilaku dan cara hidup orang lain.
- 5) Berpartisipasi dengan usaha-usaha kolaborasi dan memikul berbagai peran pemimpin yang baik
- 6) Mempersyaratkan hubungan paling sedikit dua orang dengan hubungan yang bebas dan bervariasi.
- 7) Mampu berkomunikasi baik secara verbal maupun non verbal.

Setara dengan pendapat di atas, Richard L.Weaver dalam Mufadhal Barseli ddk (2018: 131) menyatakan bahwa ada delapan ciri-ciri komunikasi interpersonal yaitu:

- 1) Melibatkan paling sedikit dua orang
- 2) Adanya umpan balik
- 3) Tidak harus tatap muka
- 4) Tidak harus bertujuan
- 5) Menghasilkan beberapa pengaruh
- 6) Tidak harus menggunakan kata-kata
- 7) Dipengaruhi oleh konteks
- 8) Di pengaruhi oleh kegaduhan

e. Pentingnya Komunikasi Interpersonal

Sebagai makhluk sosial, komunikasi interpersonal sangat penting bagi kebahagiaan hidup kita. Jhonson dalam Supratiknya,

(2003:9) menunjukkan beberapa peranan yang disumbangkan oleh komunikasi interpersonal dalam rangka menciptakan kebahagiaan hidup manusia, yaitu sebagai berikut:

- 1) Komunikasi interpersonal membantu perkembangan intelektual dan sosial kita. Perkembangan kita sejak masa bayi sampai masa dewasa mengikuti pola semakin meluasnya ketergantungan kita pada orang lain. Diawali dengan ketergantungan atau komunikasi itu menjadi semakin luas dengan bertambahnya usia kita. Bersamaan proses itu, perkembangan intelektual dan sosial kita sangat ditentukan oleh kualitas komunikasi kita dengan orang lain.
- 2) Identitas dan jati diri kita terbentuk dalam dan lewat komunikasi dengan orang lain. Selama berkomunikasi dengan orang lain, secara sadar maupun tidak sadar kita mengamati, memperhatikan dan mencatat dalam hati semua tanggapan yang diberikan oleh orang lain terhadap diri kita. Kita menjadi tahu bagaimana pandangan orang lain itu tentang diri kita. Berkat pertolongan komunikasi dengan orang lain kita dapat menemukan diri, yaitu siapa diri kita sebenarnya.
- 3) Dalam rangka menguji realitas disekeliling kita serta menguji kebenaran kesan-kesan dan pengertian yang kita miliki tentang di dunia disekitar kita, kita perlu membandingkannya dengan kesan-kesan dan pengertian orang lain tentang realitas yang sama;
- 4) Kesehatan mental kita sebagian besar juga ditentukan oleh kualitas komunikasi atau hubungan kita dengan orang-orang lain, lebih-lebih orang-orang yang merupakan tokoh-tokoh signifikan (significant figure) dalam hidup kita.

Menurut Charles dalam Mufadhal Barseli (2018)

Mengemukakan bahwa manusia berkomunikasi karena memerlukan orang lain untuk saling mengisi kekurangan dan membagi

kelebihan, ingin terlibat dalam proses yang relatif tetap, mengantisipasi masa depan dan ingin menciptakan hubungan baru. Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa komunikasi interpersonal sangat penting dalam kehidupan guna membentuk hubungan baru untuk mengisi kekurangan dan membagi kelebihan dengan orang lain.

f. Fungsi Komunikasi Interpersonal

Tanpa kita sadari, keberadaan komunikasi interpersonal telah berperan aktif dalam kehidupan, bahkan tidak sedikit manusia yang melakukan praktik komunikasi interpersonal ini.

Menurut Enjang (2009:77-79) ada enam jenis fungsi komunikasi interpersonal sebagai rincian dijelaskan sebagai berikut:

- 1) Memenuhi kebutuhan sosial dan psikologis. Dengan komunikasi interpersonal, kita bisa memenuhi kebutuhan sosial atau psikologis kita
- 2) Mengembangkan kesadaran diri. Melalui komunikasi interpersonalakan terbiasa mengembangkan diri;
- 3) Matang akan konvensi sosial. Melalui komunikasi interpersonal kita tunduk atau menentang konvensi sosial;
- 4) Konsistensi hubungan dengan orang lain. Melalui komunikasi interpersonal kita menetapkan hubungan kita. Kita berhubungan dengan orang lain, melalui pengalaman dengan mereka, dan melalui percakapan–percakapan bersama mereka;
- 5) Mendapatkan informasi yang banyak. Melalui komunikasi interpersonal, kita juga akan memperoleh informasi yang lebih. Informasi yang akurat dan tepat waktu merupakan kunci untuk membuat keputusan yang efektif;
- 6) Bisa mempengaruhi atau dipengaruhi orang lain.

Berdasarkan penjelasan di atas, ada beberapa fungsi komunikasi interpersonal yaitu, untuk memenuhi kebutuhan sosial dan psikologis, mengembangkan kesadaran diri, matang akan konvensi sosial, konsisten hubungan dengan orang lain, mendapatkan informasi yang banyak, dan bisa mempengaruhi atau dipengaruhi orang lain.

Selain itu Erlina Hasan (2005: 22) menyebutkan komunikasi dikatakan memiliki peran dominan dalam kehidupan manusia, sehingga fungsi komunikasi adalah mencapai tujuan peran tersebut, yaitu antara lain :

- 1) Mencapai pengertian satu sama lain
- 2) Membina kepercayaan
- 3) Mengkoordinir tindakan
- 4) Merencanakan strategi
- 5) Melakukan pembagian pekerjaan
- 6) Melakukan aktifitas kelompok dan
- 7) Berbagi rasa

g. Faktor Yang Mempengaruhi Komunikasi Interpersonal

Terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi komunikasi interpersonal menurut Ahmad (dalam Raja maruli,2020:50) diantaranya adalah:

1) Konsep diri

Konsep diri adalah semua ide, pikiran, kepercayaan, dan pendirian, yang diketahui individu tentang dirinya dan mempengaruhi individu dalam berhubungan dengan orang lain. Hal ini termasuk persepsi individu akan sifat dan kemampuannya, interaksi dengan orang lain dan lingkungan, nilai yang berkaitan dengan pengalaman dan objek, tujuan serta keinginannya. Konsep diri merupakan faktor yang sangat penting dan menentukan dalam komunikasi interpersonal. Konsep diri memainkan peran yang sangat besar dalam menentukan keberhasilan hidup seseorang. Konsep diri dapat mempengaruhi kemampuan berpikir seseorang seseorang yang memiliki konsep diri yang buruk akan mengakibatkan rasa tidak percaya diri, tidak berani mencoba hal baru, tidak berani mencoba hal yang menantang, takut gagal, takut sukses, merasa diri bodoh, merasa diri tidak di hargai dan begitu pula sebaliknya.

2) Membuka diri

Membuka diri adalah pengungkapan reaksi dan tanggapan seseorang terhadap situasi yang sedang dihadapi serta memberikan informasi yang relevan tentang peristiwa masa lalu untuk pemahaman di masa kini. Membuka diri berarti membagikan kepada orang lain tentang perasaan terhadap sesuatu yang telah dikatakan atau dilakukannya, atau perasaan seseorang terhadap kejadian kejadian yang baru saja disaksikannya. Semakin sering seseorang

berkomunikasi dengan membuka diri kepada orang lain maka ia akan memahami kelebihan dan kekurangan yang ada pada dirinya. Individu akan belajar menutupi kekurangan yang dimilikinya dengan meningkatkan kepercayaan diri dan saling menghargai.

3) Percaya diri

Percaya diri adalah salah satu faktor yang mempengaruhi dalam komunikasi interpersonal. Orang yang kurang percaya diri akan cenderung sedapat mungkin menghindari situasi komunikasi, karena dirinya takut orang lain mengejek atau menyalahkan apabila berbicara, sehingga cenderung diam dalam berinteraksi. Hal ini akan menumbuhkan sikap merasa gagal dalam setiap kegiatan yang dilakukannya.

Menurut Bienvenu dalam Achad Ibrahim, (2019: 16) menyatakan bahwa ada beberapa teori yang berkaitan komunikasi interpersonal yaitu:

- 1) *Self concept* sebuah konsep diri, faktor yang paling penting yang mempengaruhi komunikasi dengan orang lain.
- 2) *Ability* kemampuan untuk menjadi pendengar yang baik, keterampilan yang mendapat sedikit perhatian
- 3) *Skill experience* banyak orang merasa sulit untuk melakukan kemampuan untuk mengekspresikan pikiran dan ide-ide.
- 4) *Emotional* yang dimaksud emosi disini adalah individu dapat mengatasi emosinya, dengan cara konstruktif (berusaha memperbaiki kemarahan)
- 5) *Self disclosure* keinginan untuk berkomunikasi kepada orang lain secara bebas dan terus terang. Dengan tujuan untuk menjaga hubungan interpersonal.

Untuk membangun komunikasi interpersonal individu harus mempunyai konsep dalam komunikasi, yaitu bagaimana mengkonsepkan diri dan membentuk komunikasi dua arah untuk menciptakan komunikasi yang baik, Lalu harus menjadi pendengar yang baik, kemudian individu dapat mengatur perasaan emosinya, terutama dalam mengekspresikan kemarahan dan konstruktif, dan terakhir adanya keinginan untuk berkomunikasi kepada orang lain secara bebas dan terus terang dengan tujuan untuk menjaga hubungan interpersonal.

2. Kecanduan *Game Online*

a. Pengertian Kecanduan *Game online*

Menurut Kamus Besar Indonesia kecanduan berasal dari kata candu yang berarti sesuatu yang menjadi kegemaran membuat orang ketagihan, maka kecanduan adalah ketagihan, ketergantungan atau kejangkitan pada suatu kegemaran sehingga melupakan hal yang lain-lain. Berdasarkan pendapat tersebut dapat di simpulkan bahwa kecandua merupakan suatu ketergantungan atau ketagihan akan sesuatu hal yang tidak dapat di hentikan sehingga menghabiskan waktu.

Dalam kamus besar indonesia *Game* diartikan sebagai permainan. Permainan merupakan bagian dari bermain dan bermain juga bagian dari permainan keduanya saling berhubungan. *Game* merupakan permainan yang menggunakan media elektronik, merupakan sebuah hiburan berbentuk multimedia yang di buat semenarik mungkin agar pemain bisa mendapatkan sesuatu sehingga adanya kepuasan batin.

Game online merupakan permainan (*games*) yang dapat diakses oleh banyak pemain, dimana mesin-mesin yang digunakan pemain dihubungkan oleh suatu jaringan (Adam & Rollings 2010). *Game online* merupakan permainan yang dapat dimainkan oleh multi pemain melalui internet. *Game online* tidak hanya memberikan hiburan tetapi juga memberikan tantangan yang menarik untuk diselesaikan sehingga individu bermain game online tanpa memperhitungkan waktu demi mencapai kepuasan. Hal ini menjadikan *gamer* tidak hanya menjadi pengguna game online tetapi juga dapat menjadi pecandu game online (pratiwi, 2012).

Game online menurut Kim dkk dalam Andri & Andy (2018: 5) adalah game atau permainan dimana banyak orang yang dapat bermain pada waktu yang sama dengan melalui jaringan komunikasi online.

Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa *game online* adalah suatu permainan yang dimainkan oleh banyak orang dalam waktu bersama dan berkomunikasi secara online. Winn dan Fish dalam

Andry & Andy mengatakan bahwa *Game online* merupakan pengembangan dari game yang dimainkan satu orang, dalam bagian yang besar, menggunakan bentuk yang sama dan metode yang sama serta melibatkan konsep umum yang sama seperti semua game lain perbedaannya adalah bahwa untuk multiplayer game dapat dimainkan oleh banyak orang dalam waktu yang sama (2018: 6)

Menurut Burhan dalam Andri & Andy (2018: 6) *game online* adalah sebagai game komputer yang dimainkan oleh multi pemain melalui internet. Biasanya disediakan sebagai tambahan layanan perusahaan penyedia jasa online atau dapat diakses langsung dari perusahaan yang mengkhususkan menyediakan game. Dalam memainkan game online terdapat dua perangkat penting yang harus dimiliki yaitu seperangkat computer dengan spesifik yang menandai koneksi dengan internet. Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa *game online* merupakan sebuah permainan yang dimainkan oleh satu orang dalam bagian yang besar yang menggunakan computer/Handphone yang terhubung dalam suatu jaringan.

Kecandua *game online* merupakan salah satu jenis bentuk kecanduan yang di sebabkan oleh teknologi internet atau yang lebih dikenal dengan internet addictive disorder. Seperti yang di sebutkan Young dalam Andri & Andy (2018: 7) yang menyatakan bahwa internet dapat menyebabkan kecanduan, salah satunya adalah computer *game addiction* (berlebihan dalam bermain game).

Yee mengatakan (2006) kecanduan *game online* perilaku seseorang yang ingin terus bermain game online yang ingin terus menghabiskan banyak waktu serta dimungkinkan individu yang bersangkutan tidak mampu mengontrol atau mengendalikannya. Berdasarkan pendapat tersebut dapat di simpulkan bahwa kecanduan *game online* merupakan salah satu bentuk kecanduan yang di sebabkan oleh teknologi internet, perilaku seseorang yang ingin terus

bermain game online dapat menghabiskan waktu yang banyak tanpa mengenal dan tidak mampu mengontrolnya.

b. Sejarah *Game Online*

Perkembangan *game online* sendiri tidak lepas juga dari perkembangan teknologi komputer dan jaringan komputer itu sendiri. Meledaknya game online sendiri merupakan cerminan dari pesatnya jaringan komputer yang dahulunya berskala kecil (small local network) sampai menjadi internet dan terus berkembang sampai sekarang.

Teknologi *game online* berawal dari penemuan metode networking computer tahun 1970-an di militer Amerika. Pada game online ini pertama kali menggunakan jaringan LAN (Local Area network) tetapi sesuai perkembangan teknologi akhirnya game online menggunakan jaringan yang lebih luas lagi seperti www dan world wide web atau yang lebih di kenal dengan internet yang bisa di akses menggunakan nirkabel.

Game online dimulai sejak tahun 1969, ketika permainan untuk dua orang dikembangkan dengan tujuan awal untuk pendidikan. Kemudian pada awal tahun 1970, sebuah sistem dengan kemampuan time sharing. Yang disebut plato, dibuat untuk memudahkan siswa belajar secara online, dimana pengguna dapat mengakses komputer secara bersamaan menurut waktu yang diperlukan. Dua tahun kemudian muncul plato IV dengan kemampuan grafik baru, yang digunakan untuk menciptakan permainan yang banyak pemain (multiplayer games)

Awalnya *game online* hanya berbasis game simulasi peran dan pesawat untuk kepentingan militer. Sony, microsoft dan nitendo mereka merancang suatu interaksi atau sesuatu yang telah diperkirakan oleh pakar pada saat game ultima online keluar pada tahun 1997. permainan game online terdiri dari dua unsur utama, yaitu cever dan client. Fungsi cever yaitu melakukan administrasi permainan untuk menghubungkan client, sedangkan client adalah

orang yang menggunakan atau memakai kemampuan *sever games* (Andi & Andy, 2018: 7-8)

c. Aspek-aspek *Game Online*

Lemmens dkk (dalam Choirul Hakiki, 2019: 15-16) menyatakan bahwa ada enam aspek kecanduan *game online* yaitu:

- 1) *Salience* (perhatian). Bermain *game online* menjadi aktivitas yang paling penting dalam kehidupan individu dan mendominasi pikiran, perasaan (selalu merasa ingin melakukannya), dan perilaku (melakukan secara berlebihan).
- 2) *Mood modification* (modifikasi suasana hati). Hal ini mengacu pada pengalaman subyektif seseorang, ini merupakan konsekuensi dari terlibatnya dalam kegiatan tertentu dan dapat dilihat sebagai strategi coping (yaitu melarikan diri dari perasaan .misalnya penenangan diri (*tranquillizing*) atau relaksasi terkait pelarian diri (*escapism*).
- 3) *Tolerance* (toleransi). Sebuah proses dimana aktivitas individu dalam bermain *game online* semakin meningkat, sehingga secara bertahap waktu yang dihabiskan untuk bermain *game online* bertambah jumlahnya.
- 4) *Withdrawal symptoms*, ini adalah suatu perasaan yang tidak menyenangkan atau efek fisik yang terjadi ketika aktivitas tertentu dihentikan atau tiba-tiba dikurangi, misalnya marah
- 5) *Conflict* (konflik) ini mengacu pada konflik antara pecandu dan orang sekitar mereka (konflik antar pribadi), konflik dengan kegiatan lain (pekerjaan, kehidupan, sosial, hoby, dan minat) atau dari dalam diri individu sendiri terkait dengan kegiatan tertentu.
- 6) *Relapes* (kambuh) Aktivitas bermain *game online* yang berlebihan cenderung mendorong individu untuk secara cepat kembali mengulangi perilaku bermain *game online* setelah tidak melakukannya dalam jangka waktu tertentu atau masa kontrol.

d. Dampak *Game Online*

1) Dampak positif

merupakan dampak yang ditimbulkan dari *game online* yang memberikan akibat positif dari penggunaanya. Morissan mengatakan bahwa ada beberapa hal positif yang dapat di timbulkan dari bermain *game online*:

a) *Game online* membuat pintar

Gamer yang bermain game 18 jam per minggu memiliki koordinasi yang baik antara tangan dan mata setara dengan kemampuan atlet.

b) Meningkatkan konsentrasi

Gamers sejati punya daya konsentrasi yang tinggi yang memungkinkan mereka mampu menuntaskan beberapa tugas.

c) Meningkatkan ketajaman mata

Anak-anak yang memainkan game action secara teratur memiliki ketajaman mata yang lebih cepat dari pada mereka yang tidak terbiasa bermain game.

d) Meningkatkan kinerja otak dan memacu otak dalam menerima cerita

Sama halnya dengan belajar, bermain game yang tidak berlebihan dapat meningkatkan kinerja otak bahkan memiliki ketajaman mata yang lebih cepat dari pada mereka yang tidak terbiasa bermain game.

e) Meningkatkan kemampuan membaca. Video game bisa membantu anak untuk meningkatkan kemampuan baca mereka. Jadi, keluhan soal bermain game yang dapat menurunkan budaya membaca tidaklah beralasan.

f) Menumbuhkan interaksi sosial

Bermain game online dapat menumbuhkan interaksi sosial yang menentang stereotip gamer yang terisolasi, friendship, brotherhood, organisasi, menghadapi conflict bersama, menaging people (jika menjadi guild leader), kontrol emosi dan politik

g) Mengusir stres bermain game dapat mengendurkan ketegangan syaraf

h) Memulihkan kondisi tubuh (morrison: 97-98)

2) Dampak negatif

Menurut Kustiawan dan Utomo (2019: 44) ada beberapa dampak negatif dari *game online* yaitu:

a) *Game* yang berlatar belakang atau kontennya bersifat kekerasan memicu anak-anak untuk meningkatkan pikiran agresif,

perasaan, perilaku, dan penurunan prososial membantu berdasarkan kajian ilmiah.

- b) Terlalu banyak bermain *game* membuat anak terisolasi dari sosial,
- c) Beberapa *game* mengajar nilai-nilai yang tidak bermoral.
- d) *Game* dapat membingungkan antara realitas dan fantasi.
- e) Prestasi akademik yang menurun.
- f) *Game* juga dapat memiliki efek kesehatan yang merugikan bagi beberapa anak, termasuk obesitas, kejang, gangguan postural, gangguan otot dan rangka.

Berdasarkan pendapat di atas Morissan juga mengatakan ada beberapa dampak negatif dari kecandua *game* online, yaitu sebagai berikut:

- a) Menimbulkan efek ketagihan, yang berakibat melalaikan kehidupan nyata. Inilah masalah yang sebenarnya yang dihadapi oleh para gamer yang intinya adalah pengendalian diri.
- b) Membuat orang menjadi terisolir dengan lingkungan sekitar. Ini merupakan efek karena terlalu seringnya bermain *game* sehingga menjadi lupa dengan hubungan sosial dalam kehidupannya.
- c) Jika terlalu sering akan berakibat pada gangguan psikologis. Perilaku seseorang dapat berubah dan mempengaruhi pola pikir, pikiran akan selalu tertuju pada *game* yang sering dimainkannya
- d) Merupakan sebuah pemborosan secara waktu dan ekonomi jika *game* online telah menjadi candu (Morissan, 97-98).

e. Faktor Penyebab Kecanduan *Game Online*

Menurut Immanuel (dalam Kustiawan dan Utomo, 2019: 28) faktor yang mempengaruhi seseorang bermain *game online* adalah sebagai berikut:

- 1) Faktor internal
 - a) Keinginan, keinginan yang kuat dari diri remaja untuk memperoleh nilai yang tinggi dalam *game online*, karena *game online* dirancang sedemikian rupa agar *gamer* semakin penasaran dan semakin ingin memperoleh nilai yang lebih tinggi.

- b) Bosan, rasa bosan yang dirasakan remaja ketika berada di rumah atau di sekolah, ketidak mampuan mengatur prioritas untuk mengerjakan aktivitas penting lainnya juga menjadi penyebab timbulnya adiksi terhadap *game online*.
 - c) Kontrol diri, kurangnya kontrol diri dalam diri remaja, sehingga remaja kurang mengantisipasi dampak negatif yang timbul dari bermain *game online* secara berlebihan.
- 2) Faktor eksternal
- a) Lingkungan, lingkungan yang kurang terkontrol karena melihat teman-temannya yang lain banyak yang bermain *game online*.
 - b) Hubungan sosial, kurang memiliki kompetensi sosial yang baik sehingga remaja memilih alternatif bermain *game online* sebagai aktivitas yang menyenangkan.
 - c) Harapan, harapan orang tua yang melambung terhadap anaknya untuk mengikuti berbagai kegiatan seperti kursus-kursus atau les-les, sehingga kebutuhan primer anak, seperti kebersamaan, bermain dengan keluarga menjadi terlupakan.

Sedangkan Menurut Montag & Reuter dalam Achmad I, (2015: 35-36) faktor yang mempengaruhi seseorang bermain *game online* adalah sebagai berikut:

1) Faktor sosial

Kesulitan dalam melakukan komunikasi interpersonal atau individu yang mengalami permasalahan sosial dapat menyebabkan penggunaan internet yang berlebihan. Hal tersebut di sebabkan individu merasa kesulitan dalam melakukan komunikasi dalam situasi *face to face*, sehingga individu akan lebih memilih menggunakan internet untuk melakukan komunikasi karena dianggap lebih aman dan lebih mudah dari pada *face to face*. Rendahnya kemampuan komunikasi dapat juga menyebabkan rendahnya harga diri, mengisolasi diri menyebabkan permasalahan dalam hidup seperti kecanduan game online.

2). Faktor Psikologis

Kecanduan *game online* dapat disebabkan karena individu mengalami permasalahan psikologis seperti depresi, kecemasan, obsessive compulsive disorder, penyalahgunaan

obat-obat terlarang dan beberapa sindroma yang berkaitan dengan gangguan psikologis. Game online memungkinkan individu untuk melarikan diri dari kenyataan, menerima hiburan atau rasa senang.

3). Faktor Biologis

Terdapat perbedaan fungsi otak antara individu yang mengalami kecanduan dengan yang tidak. Individu yang mengalami kecanduan menunjukkan bahwa dalam memproses informasi jauh lebih lambat, kesulitan dalam mengontrol dirinya dan memiliki kecenderungan kepribadian depresif.

3. **Kaitan antara kecanduan game online dengan komunikasi interpersonal**

Kecanduan game online mempengaruhi cara seseorang dalam melakukan komunikasi interpersonal. Karna lebih banyak waktu yang dihabiskan untuk bermain yang kemudian menyebabkan berkurangnya kesempatan untuk terlibat dalam interaksi sosial, sehingga berimbas kepada komunikasi interpersonal.

Bermain game online memiliki hubungan dengan komunikasi interpersonal sangat lemah dan berkorelasi terbalik, dimana semakin tinggi remaja bermain game online maka akan menghasilkan komunikasi interpersonal yang rendah.

Sesuai dengan teori dari Griffiths (2004) mengatakan bahwa para pemain game online mengorbankan waktu untuk hobby yang lain, mengorbankan waktu untuk tidur, bekerja maupun belajar, bersosialisasi dengan teman dan waktu untuk keluarga. Kebiasaan bermain game juga membuat mereka terasing dari lingkungan nyatanya.

Kecanduan game online membuat orang lebih banyak menghabiskan waktu didepan computer atau smarphone sehingga menghambat interaksi dengan teman-teman seusianya. Tetapi disisi lain apabila ia mampu mengendalikan waktu dan membangun self control

yang baik, tentu saja seorang individu dapat meng-handle rasa ketergantungan pada game online. Hal ini akan berdampak positif bagi pengguna game online yang dimana dia dapat mengatur pola kegiatan sehari-hari sehingga dapat mengatur waktu dengan baik.

Sesuai ketergantungan media (dependency media theory) secara sederhana, teori ketergantungan media ini menjelaskan bahwa semakin besarnya pengaruh sebuah media terhadap pengguna media tersebut akan maka akan semakin kuat tingkat ketergantungan individu pada media yang di gandrungi.

Menurut Defleur dan Ball-Rokeach (dalam Teuku Romy,2017:5) Mengemukakan bahwa semakin besar kebutuhan pada media maka akibatnya rasa akan ketergantungan akan semakin kuat. Semakin besar kemungkinan bahwasanya media dan pesan yang disampaikan pada mereka akan memiliki efek. Tidak semua orang akan sama-sama dipengaruhi oleh media yang sama, tetapi mereka yang memiliki kebutuhan yang lebih besar pada suatu media akan merasakan ketergantungan sehingga pengaruhnya nya pun akan lebih kuat pada kehidupannya.

Teori ini sangat mencolok di era saat ini, dimana tiap individu sudah mulai tergantung pada media-media yang ada. Banyak dari mereka yang akhirnya memiliki sifat ketergantungan terhadap media baik secara positif maupun negatif. Contohnya saja banyak saat ini yang sangat ketergantungan terhadap media online atau new media. Kecanduan terhadap media game juga menjadi salah satu kasus yang elanda saat ini

Deddy Mulyana (2005: 73) menyatakan komunikasi interpersonal adalah komunikasi antara orang-orang secara tatap muka, yang memungkinkan setiap pesertanya menangkap reaksi orang lain secara langsung baik secara verbal maupun nonverbal. Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa komunikasi interpersonal merupakan komunikasi yang terjadi antara satu orang dengan orang

lain secara tatap muka yang memungkinkan orang lain dapat menangkap reaksi baik secara verbal maupun non verbal.

Menurut Montag & Reuter dalam Achmad I, (2015: 35-36) faktor yang mempengaruhi seseorang bermain *game online* adalah Faktor sosial Kesulitan dalam melakukan komunikasi interpersonal atau individu yang mengalami permasalahan sosial dapat menyebabkan penggunaan internet yang berlebihan. Hal tersebut di sebabkan individu merasa kesulitan dalam melakukan komunikasi dalam situasi *face to face*, sehingga individu akan lebih memilih menggunakan internet untuk melakukan komunikasi karena dianggap lebih aman dan lebih mudah dari pada *face to face*. Rendahnya kemampuan komunikasi dapat juga menyebabkan rendahnya harga diri, mengisolasi diri menyebabkan permasalahan dalam hidup seperti kecanduan game online.

Berdasarkan pendapat tersebut dapat dipahami bahwa bermain game online dapat mengalami permasalahan sosial sehingga merasa kesulitan dalam melakukan komunikasi interpersonal secara *face to face* sehingga menyebabkan individu menyendiri atau mengisolasi diri.

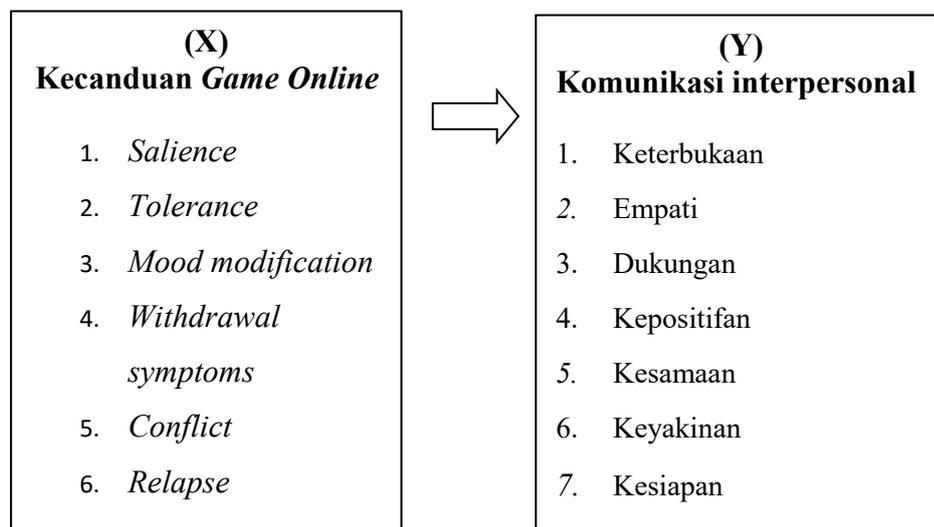
Menurut Bienvenu *self concept* merupakan faktor yang penting untuk mempengaruhi komunikasi dengan orang lain. Menurut Griffiths (2004) *salience* merupakan individu berfikir tentang game online setiap hari, perubahan suasana perasaan, mengacu pada perasaan bergairah saat bermain game online. Dapat dipahami bahwa game online mendominasi pikiran individu sehingga kemungkinan individu sulit untuk mencari topik selain game online untuk membuka pembicaraan keteman sebayanya. Menurut enjang (2009) konsistensi hubungan dengan orang lain. Melalui komunikasi interpersonal kita menetapkan hubungan kita, kita berhubungan dengan orang lain, melalui pengalaman dengan mereka, dan melalui percakapan-percakapan bersama mereka.

B. Kajian Penelitian Yang Relevan

1. Marcelilinus Krisnatama Adi Wicaksana, 2016, dengan judul "*Hubungan komunikasi interpersonal orang tua dan anak dengan adiksi game online*". peneliti ini menggunakan metode korelasi kuantitatif dan hasil penelitiannya menyatakan bahwa adanya hubungan positif signifikan antara komunikasi interpersonal orang tua dan anak dengan kecanduan game online. Persamaan peneliti dengan Marcellius sama-sama membahas adiksi atau kecanduan game online dan perbedaanya adalah Marcellius membahas hubungan komunikasi interpersonal orang tua dan anak dengan adiksi game online sedangkan peneliti membahas kecanduan game online dengan komunikasi interpersonal.
2. Achamd Ibrahim, 2019, dengan judul "*hubungan kecanduan game online dengan komunikasi interpersonal dan interaksi sosial remaja*". penelitian ini menggunakan metode deskriptif analitik dengan pendekatan cross sectional dan hasil penelitiannya mengatakan bahwa yang berhubungan dengan kecanduan game online adalah komunikasi interpersonal, kecanduan game online memiliki hubungan dengan komunikasi interpersonal, semakin tinggi kecanduan game online maka semakin rendah komunikasi interpersonal yang dihasilkan, kecanduan game online memiliki hubungan dengan interaksi sosial, semakin tinggi kecanduan game online maka semakin rendah interaksi sosial yang dihasilkan. Persamaan peneliti dengan Achmad Ibrahim adalah sama-sama membahas tentang kecanduan game online, dan perbedaanya Achamad Ibrahim membahas hubungan kecanduan game online dengan komunikasi interpersonal dan interaksi sosial remaja sedangkan peneliti membahas kecanduan game online dengan komunikasi interpersonal.
3. Elina Pratiwi, 2017, dengan judul "*Perilaku komunikasi interpersonal pecandu Sgame online*". peneliti ini menggunakan metode deskriptif kualitatif hasil penelitian ini yaitu motivasi bermain pecandu game

online dota 2 didasarkan pada kebutuhan untuk mencapai penghargaan dengan menaikan rangking level dan mendapatkan keuntungan finansial, menjalin dan meningkatkan hubungan dengan pemain game online lain, serta untuk menjadi pemain hebat dan profesional. Persamaan peneliti dengan Elina Pratiwi sama-sama membahas game online dan perbedaannya adalah Elina Pratiwi membahas perilaku komunikasi interpersonal pecandu game online sedangkan peneliti membahas kecanduan game online dengan komunikasi interpersonal

C. Kerangka Berfikir



Berdasarkan bagan di atas dapat terlihat bahwa penelitian ini melihat sejauh mana hubungan antara kecanduan *game online* dengan komunikasi interpersonal siswa. Bagan di atas menunjukkan bahwa penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif, dengan tujuan melihat sejauh mana hubungan yang terjadi antara kecanduan *game online* dengan komunikasi interpersonal siswa.

D. Hipotesis

Hipotesis penelitian yang diajukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

H_0 : Tidak terdapat hubungan yang signifikan antara kecanduan *game online* dengan komunikasi interpersonal siswa SMK 2 Kosgoro Payakumbuh ($r_{hitung} \leq r_{tabel}$).

H_a : Terdapat hubungan yang signifikan antara kecanduan *game online* dengan komunikasi interpersonal siswa SMK 2 Kosgoro Payakumbuh ($r_{hitung} \geq r_{tabel}$).

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Metode penelitian yang peneliti gunakan adalah metode penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian korelasional. Dalam ilmu statistik, korelasi merupakan “hubungan antara dua variabel atau lebih. Menurut Rangkuti (2017: 63) korelasi menunjukkan hubungan timbal balik antara variabel X dan Y. Hubungan timbal balik ini berarti bahwa semata-mata hanya menunjukkan adanya hubungan, tetapi tidak diketahui apakah variabel X mempengaruhi variabel Y atau sebaliknya.

Sugiyono (2017: 224) korelasi merupakan angka yang menunjukkan arah dan kuatnya hubungan antar dua variabel atau lebih. Arah dinyatakan dalam bentuk hubungan positif dan negatif, sedangkan kuatnya hubungan dinyatakan dalam besarnya koefisien korelasi. Kemudian M.Iqbal Hasan (2005: 20) berpendapat metode korelasi sebenarnya adalah kelanjutan metode deskriptif. Pada metode deskriptif data dihimpun, disusun secara sistematis, factual, dan cermat, namun tidak dijelaskan hubungan diantara variabel tidak dilakukan uji atau prediksi. Pada metode korelasi, hubungan antar variabel yang diteliti dan dijelaskan. Hubungan yang dicari disebut korelasi. Jadi metode korelasi mencari hubungan diantara variabel yang diteliti.

Berdasarkan pendapat di atas dapat dipahami bahwa, peneliti korelasi merupakan peneliti yang digunakan untuk melihat variabel-variabel yang akan diteliti. Dapat dipahami bahwa tujuan penelitian ini untuk mengetahui hubungan antara kecanduan *game online* dengan komunikasi interpersonal.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini akan diselenggarakan di SMK 2 Kosgoro Payakumbuh dari bulan Januari-Maret 2021

C. Populasi Dan Sampel

1. Populasi

Suatu penelitian akan memerlukan populasi dan sampel sebagai subjek dan objek dari penelitian yang akan dilakukan. Menurut Sugiyono (2015: 167) “Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek/ subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya”.

Berdasarkan pendapat tersebut dapat dipahami bahwa populasi merupakan wilayah yang akan diteliti oleh peneliti, suatu objek/subjek yang akan diteliti meliputi seluruh karakteristik/sifat dari objek/subjek tersebut untuk dapat di tarik kesimpulannya. Penulis mengadakan penelitian di SMK 2 Kosgoro Payakumbuh dimana SMK 2 Kosgoro Payakumbuh ini terdiri dari dua lokasi yaitu lokasi 1 dan lokasi 2. jadi penulias mengadakan penelitiannya di lokasi 2, Maka dalam penelitian ini yang menjadi populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X,XI di SMK 2 Kosgoro Payakumbuh.

Tabel 3.1
Populasi Penelitian

No	Kelas	Jumlah Siswa
1	X TKJ	5 Orang
2	XI TKJ	21 Orang
3	XII TKJ	24 Orang
4	X MM	4 Orang
6	XI MM	13 Orang
7	XII MM	17 Orang
8	X KPR	21 Orang
9	XI KPR	16 Orang
9	XII KPR	16 Orang
10	X FM	24 Orang
11	XI FM	14 Orang
12	XII FM	22 Orang
Jumlah		197

Sumber: Guru BK SMK 2 Kosgoro Payakumbuh

2. Sampel

Sampel merupakan bagian dari populasi. Menurut Sugiyono (1999:73) Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Sampel adalah bagian dari populasi yang diambil melalui cara-cara tertentu, jelas, dan lengkap, serta dianggap mewakili populasi. Berbeda dengan cara penentuan sampel yang lain, penentuan sumber informasi secara *purposive* dilandasi tujuan atau pertimbangan tertentu terlebih dahulu. Oleh karena itu, pengambilan sampel informasi (informan) didasarkan pada maksud yang telah ditetapkan sebelumnya. *Purposive* dapat diartikan sebagai maksud, tujuan, atau kegunaan.

Pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik *Accidental sampling* (sampel secara kebetulan). Amirullah (2015: 71) mengungkapkan bahwa *accidental sampling technique* sering juga disebut sebagai *convenience sampling*. Dalam teknik sampling ini, yang diambil sebagai anggota sampel adalah orang-orang yang mudah ditemui atau yang berada pada waktu yang tepat, mudah ditemui dan dijangkau. Responden diambil biasanya karena mereka diharapkan berada pada waktu dan tempat yang tepat.

Berdasarkan pendapat di atas dapat dipahami bahwa *Accidental sampling* atau disebut juga pengambilan sampel secara kebetulan. Karena Pengambilan sampel adalah orang-orang yang mudah ditemui atau yang berada pada waktu yang tepat. Maka, disini peneliti menggunakan teknik ini dalam pengambilan sampel, karena pada masa pandemi sekarang ini kesulitan dan adanya keterbatasan waktu. dengan menjadikan sampel siswa kelas X,XI di SMK 2 Kosgoro Payakumbuh yang mudah peneliti jangkau atau peneliti hubungi. Jadi sampel pada penelitian ini sebanyak 50 orang di SMK 2 Kosgoro Payakumbuh.

Tabel 3.2
Sampel Penelitian

No	Kelas	Jumlah
1.	X TKJ	5 Orang
2.	XI TKJ	12 Orang
3.	X MM	4 Orang
4	XI MM	13 Orang
5	X KPR	16 Orang
Jumlah		50 Orang

D. Defenisi Operasional

Untuk menghindari terjadinya kesalahan dalam memahami istilah-istilah yang terdapat dalam pembahasan ini, maka perlu dijelaskan defenisi operasional dari beberapa istilah yang terdapat dalam skripsi ini.

Game online menurut Kim dkk dalam Andri & Andy (2018: 5) adalah game atau permainan dimana banyak orang yang dapat bermain pada waktu yang sama dengan melalui jaringan komunikasi online.

Game online merupakan permainan yang dapat dimainkan oleh multi pemain melalui internet. *Game online* tidak hanya memberikan hiburan tetapi juga memberikan tantangan yang menarik untuk diselesaikan sehingga individu bermain *game online* tanpa memperhitungkan waktu demi mencapai kepuasan. Hal ini menjadikan *gamer* tidak hanya menjadi pengguna *game online* tetapi juga dapat menjadi pecandu *game online* (pratiwi,2012)

Berdasarkan pendapat di atas dapat dipahami bahwa game online merupakan game yang dapat diakses oleh banyak orang. Orang yang bermain game akan mendapatkan hiburan tersendiri, dalam bermain game akan sulit berhenti dan tanpa mengenal waktu yang terbuang sia-sia. kehidupan sosial pemain tidak berkembang dengan baik disebabkan kehidupan sehari-harinya dihabiskan dengan bermain *game online*

Komunikasi interpersonal (*interpersonal communication*)

Deddy Mulyana (2005: 73) menyatakan komunikasi interpersonal adalah komunikasi antara orang-orang secara tatap muka, yang memungkinkan setiap pesertanya menangkap reaksi orang lain secara langsung baik secara verbal maupun nonverbal

Berdasarkan penjelasan diatas dapat dipahami bahwasanya komunikasi interpersonal adalah komunikasi yang terjadi antara satu orang dengan orang lain, dalam rangka mewujudkan komunikasi yang efektif perlu adanya perubahan tingkah laku oleh individu ke arah yang lebih baik yaitu adanya pembukaan diri, tidak berkata kasar dalam berkomunikasi, simpati, mendukung sikap positif dan adanya pembentukan hubungan yang akrab dan sifat terbuka antara seseorang dengan orang lain. Adapun komunikasi yang baik di tandai dengan adanya keterbukaan, empati, dukungan, perasaan positif, kesamaan, keyakinan dan kesiapan.

E. Pengembangan Instrumen

Adapun langkah-langkah yang peneliti lakukan untuk memperoleh instrumen yang valid dan reliable adalah peneliti harus menempuh langkah-langkah dalam penyusunan instrumen. Menurut Nurkencana (1993: 219), langkah-langkahnya yaitu:

1. Menetapkan jenis atau pola instrumen
Instrumen yang peneliti gunakan untuk mendapatkan data yang akurat sebagai alat ukur dalam penelitian ini yaitu skala Likert. Skala likert menurut Riduwan dkk dalam Harun Samsudin (2019: 95) digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau kelompok tentang kejadian atau gejala sosial.
2. Menetapkan isi instrumen
Isi instrumen harus relevan dengan cara yang hendak dikumpulkan, dan untuk mendapatkan isi instrumen yang relevan, dapat didasarkan atas suatu teori yang dianut, atau mengkombinasikan teori-teori yang telah dipelajari
3. Menyusun kisi-kisi.
Agar penulis mudah dalam menyusun instrument penelitian maka terlebih dahulu penulis harus merancang instrument dengan istilah kisi-kisi. Menurut Nurkencana (dalam Tas'adi) (2011:9) agar

penyusun instrumen lebih terarah maka terlebih dahulu dirancang kisi-kisi. Rancangan kisi-kisi meliputi sebagai berikut:

- a) Variabel (aspek yang akan diukur)
- b) Sub-Variabel atau perincian terhadap aspek yang hendak diukur
- c) Indikator atau petunjuk tentang ada atau tidaknya suatu variabel atau sub-variabel
- d) Pola instrument yang akan digunakan
- e) Jumlah item yang akan digunakan untuk mengukur masing-masing indicator
- f) Nomor-nomor item yang mengukur suatu indikator tertentu.

Tabel 3.3
Kisi - Kisi Instrument Penelitian Kecanduan Game Online (Variabel X)

Variabel	Sub Variabel	Descriptor	No. Item		Jumlah
			+	-	
Kecanduan game online	<i>Salience</i>	Game online mendominasi pikiran siswa	3	1,2	3
		Game online mendominasi perasaan siswa	6	4,5	3
	<i>Tolerance</i>	Durasi waktu bermain game online	9	7,8	3
	<i>Mood Modification</i>	Relaksasi terkait penanganan diri	12	10,11	3
	<i>Withdrawal Symptoms</i>	Dampak fisik yang terjadi jika bermain game online dikurangi	15	13,14	3
	<i>Conflict</i>	Konflik yang terjadi antara pemain Dengan orang disekitar	18	16,17	3
	<i>Relapes</i>	Pengendalian bermain game online	21	19,20	3
Total					21

Selanjutnya untuk rancangan kisi-kisi instrument komunikasi interpersonal dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 3.4
Kisi - Kisi Instrument Penelitian komunikasi interpersonal (Variabel Y)

Variabel	Sub Variabel	Indikator	No. Item		Jumlah	
			+	-		
Komunikasi interpersonal	Keterbukaan	Kesediaan individu berinteraksi dengan lingkungannya	1	3	2	
		Kesediaan individu menanggapi, jujur dan bertanggung jawab terhadap pesan dan perasaan yang diungkapkan	2	4	2	
	Empati	Memahami perkataan yang diucapkan saat berkomunikasi	5	7	2	
		Merasakan kejadian pesan suatu peristiwa	6	8	2	
	Dukungan	Memiliki pandangan ke depan dan terbaik dalam mengungkapkan pemikiran	9	11	2	
		Menunjukkan ekspresi dukungan yang positif saat berkomunikasi	10	12	2	
	Kepositifan	Perhatian yang positif saat berkomunikasi	13	15	2	
		Perasaan yang positif saat berkomunikasi	14	16	2	
	Kesamaan	Memiliki keinginan untuk bekerjasama	17	19	2	
		Memandang ketidaksetujuan sebagai perbedaan yang ada	18	20	2	
	Keyakinan	Keyakinan dan kemantapan saat berkomunikasi	21	23	2	
		Ekspresi keyakinan saat berkomunikasi	22	24	2	
	Kesiapan	Menciptakan rasa tertarik pada lawan bicara	25	27	2	
		Memberikan umpan balik saat berkomunikasi	26	28	2	
	Total					28

4. Menulis item-item

Berisi tentang pernyataan yang berasal dari indikator yang dirumuskan dalam kisi-kisi. Dalam langkah penulisan item yang lebih banyak dari pada yang diperlukan, dengan demikian akan memberikan kemungkinan bagi kita untuk memilih item yang lebih baik, dan menyisihkan item-item yang kurang baik, dilengkapi dengan kata pengantar, serta petunjuk tentang cara mengerjakan item tersebut.

5. Uji coba

a. Validitas

Uji validitas digunakan untuk mengukur valid atau tidaknya suatu instrumen yang digunakan untuk memperoleh data dalam suatu penelitian. Menurut Sugiyono (2017: 549) valid berarti instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur. Azwar dalam Baso intang (2007: 4) menyatakan bahwa validitas berasal dari kata *validity* yang mempunyai arti sejauh mana ketepatan dan kecermatan suatu instrumen pengukur (tes) dalam melakukan fungsi ukurannya. Suatu tes dikatakan memiliki validitas yang tinggi apabila tes tersebut menjalankan fungsi ukur secara tepat atau memberikan hasil ukur yang sesuai dengan maksud dilakukannya pengukuran tersebut, artinya hasil ukur dari pengukuran tersebut merupakan besaran yang mencerminkan secara tepat fakta atau keadaan sesungguhnya dari apa yang diukur. Sarmanu (2017: 9) instrumen yang valid adalah instrumen yang bisa mengukur tentang apa yang diukur. Contoh, jika menimbang emas yang beratnya hanya dalam gram digunakan timbangan badan, berarti instrumen ini tidak valid. Sebaiknya jika emas ini ditimbang dengan menggunakan timbangan emas berarti instrumen ini valid. Adapun pengujian validitas instrumen yaitu:

1) Validitas isi

Validitas isi menunjukkan sejauh mana pertanyaan, tugas atau butir dalam suatu tes atau instrumen mampu

mewakili secara keseluruhan dan proporsional keseluruhan perilaku sampel yang menjadi tujuan pembelajaran yang akan diukur pencapaiannya. Artinya tes mencerminkan keseluruhan konten atau materi yang diujikan yang seharusnya dikuasai secara proporsional. Untuk mengetahui tes itu valid atau tidak, harus dilakukan melalui penelaahan kisi-kisi tes untuk memastikan bahwa soal-soal itu sudah mewakili atau mencerminkan keseluruhan konten atau materi yang seharusnya dikuasai secara proporsional.

Oleh karena itu validitas isi tidak mempunyai besaran tertentu yang dihitung secara statistik, tetapi dipahami bahwa tes itu sudah valid berdasarkan telaah kisi-kisi tes. Oleh karena itu Wiersma dan jurs dalam Sudaryono (2016: 148) menyatakan bahwa validitas isi sebenarnya mendasarkan pada analisis logika jadi tidak merupakan suatu koefisien validitas yang dihitung secara statistik.

Tabel 3.5
Hasil Uji Validasi Isi
Skala Kecanduan Game Online

No.	Item	Corrected Item Total Correlation	No	Item	Corrected Item Total Correlation
1	Item 1	.696	12	Item 12	-.253
2	Item 2	.457	13	Item 13	.544
3	Item 3	-.334	14	Item 14	.725
4	Item 4	.595	15	Item 15	.179
5	Item 5	.694	16	Item 16	.596
6	Item 6	-.360	27	Item 17	.575
7	Item 7	.258	18	Item 18	-.335
8	Item 8	.134	19	Item 19	.681
9	Item 9	.049	20	Item 20	-.139
10	Item 10	.525	21	Item 21	.451
11	Item 11	.499			

Tabel 3.6
Hasil Uji Validasi Isi
Skala Komunikasi Interpersonal

No.	Item	Corrected Item Total Correlation	No	Item	Corrected Item Total Correlation
1	Item 1	.306	15	Item 15	.503
2	Item 2	.474	16	Item 16	.532
3	Item 3	.082	17	Item 17	.731
4	Item 4	.340	18	Item 18	.430
5	Item 5	.191	19	Item 19	-.508
6	Item 6	.341	20	Item 20	.634
7	Item 7	.429	21	Item 21	.554
8	Item 8	.475	22	Item 22	.466
9	Item 9	.266	23	Item 23	.185
10	Item 10	.382	24	Item 24	.481
11	Item 11	.211	25	Item 25	.006
12	Item 12	.175	26	Item 26	.291
13	Item 13	.577	27	Item 27	.556
14	Item 14	.670	28	Item 28	.484

2) Validitas kontruk

Menurut Sudaryono (2016: 148) validitas konstruk mengandung arti bahwa suatu alat ukur dikatakan valid apabila telah cocok dengan konstruksi teoretik dimana tes tersebut dibuat. Sebuah tes memiliki validitas konstruk apabila soal-soalnya mengukur aspek berfikir. Dapat disimpulkan bahwa validitas kontruk merupakan alat ukur yang valid apabila soal-soalnya cocok sesuai dengan kontruksi teoritik tes tersebut dibuat.

Tabel 3.7
Hasil Validasi Skala Kecanduan *Game online*

No Item	Penilaian	No Item	Penilaian
1	Valid tanpa revisi	15	Valid dengan revisi
2	Valid tanpa revisi	16	Valid dengan revisi
3	Valid tanpa revisi	17	Valid dengan revisi
4	Valid tanpa revisi	18	Valid dengan revisi
5	Valid tanpa revisi	19	Valid dengan revisi
6	Valid tanpa revisi	20	Valid dengan revisi
7	Valid dengan revisi	21	Valid dengan revisi
8	Valid dengan revisi		

Tabel 3.8
Hasil Validasi Skala komunikasi interpersonal

No Item	Penilaian	No Item	Penilaian
1	Valid dengan revisi	15	Valid dengan revisi
2	Valid dengan revisi	16	Valid dengan revisi
3	Valid dengan revisi	17	Valid dengan revisi
4	Valid dengan revisi	18	Valid dengan revisi
5	Valid dengan revisi	19	Valid dengan revisi
6	Valid dengan revisi	20	Valid dengan revisi
7	Valid dengan revisi	21	Valid dengan revisi
8	Valid dengan revisi	22	Valid dengan revisi
9	Valid dengan revisi	23	Valid dengan revisi
10	Valid dengan revisi	24	Valid dengan revisi
11	Valid dengan revisi	25	Valid dengan revisi
12	Valid dengan revisi	26	Valid dengan revisi
13	Valid dengan revisi	27	Valid dengan revisi
14	Valid dengan revisi	28	Valid dengan revisi

b. Reliabilitas

Menurut Sudaryono (2016: 170) reliabilitas yang berasal dari kata *reliability* berarti sejauh mana hasil suatu pengukuran dapat dipercaya. Menurut Sarmanu (2017: 9) uji reliabilitas adalah uji kokonsistenan instrumen untuk mengukur data. Instrumen yang reliabel adalah instrumen yang menghasilkan ukuran yang konsisten. Misalnya untuk mengukur panjang digunakan meteran yang elastis berarti instrumen tersebut tidak reliabel. Sebaliknya

meteran tersebut jika menghasilkan ukuran yang konsisten berarti meteran tersebut reliabel. Dalam penelitian ini penulis gunakan untuk menguji realibilitas adalah menggunakan program SPSS 20 dengan teknik *Alpha Cronbach*.

Tabel 3.9
Uji Reliabilitas Kecanduan *Game Online*

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.691	21

Tabel 3.10
Uji Reliabilitas komunikasi interpersonal

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.831	28

F. Teknik pengumpulan data

Pengumpulan data merupakan suatu proses pengadaaan data untuk keperluan penelitian. Pengumpulan data adalah prosedur yang sistematis dan standar untuk memperoleh data yang diperlukan. Menurut Sugiyono (2016:224) teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling strategis dalam sebuah penelitian, sebab tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data yang akurat, sehingga tanpa mengetahui teknik pengumpulan data peneliti tidak akan mendapatkan data yang memenuhi standar yang ditetapkan. Berdasarkan pendapat tersebut dapat dipahami bahwa teknik pengumpulan data merupakan langkah awal dalam penelitian, sebab tujuannya dalah untuk mendapatkan data yang valid atau benar. Kuesioner sebagaimana yang diungkapkan oleh Sugiyono merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab.

Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang efisien bila peneliti tahu dengan pasti variabel yang akan diukur dan tahu apa yang bisa diharapkan oleh responden.

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah memakai skala. Skala yang digunakan adalah skala *likert*. Skala likert menurut Riduwan ddk dalam Harun Samsudin (2019: 95) digunakan untuk mengukur sikap, pendapat dan persepsi seseorang atau kelompok tentang kejadian atau gejala sosial. Jawaban pada setiap instrument mempunyai gradasi yaitu bentuk positif dan negatif. Jawaban dari skala *likert* ini memiliki alternatif jawaban berupa “Selalu (SL), Sering (SR), Kadang-kadang (KD), Jarang (JR), dan Tidak pernah (TP)”.

Tabel 3.11
Alternatif Jawaban Kuisiner dan Bobot Skor Skala Likert

Alternatif Jawaban	Item Positif	Item Negatif
SL (selalu)	5	1
SR (Sering)	4	2
KD (Kadang-kadang)	3	3
JR (Jarang)	2	4
TP (Tidak Pernah)	1	5

Untuk mengetahui skor kecanduan game online adalah sebagai berikut.

Tabel 3.12
Rentang Skor Kecanduan *Game Online* Siswa SMK 2 Kosgoro Payakumbuh

No	Rentang Skor	Klasifikasi
1	89-105	Sangat Tinggi
2	72-88	Tinggi
3	55-71	Sedang
4	38-55	Rendah
5	21-37	Sangat Rendah

Keterangan :

Skor maksimum : $5 \times 21 = 105$

Skor minimum : $1 \times 21 = 21$

Rentang skor : $105 - 21 = 84$

Panjang kelas interval : $84 : 5 = 16$

Tabel 3.13
Rentang Skor Komunikasi interpersonal siswa SMK 2 Kosgoro Payakumbuh

No	Rentang Skor	Klasifikasi
1	119-140	Sangat Tinggi
2	97-119	Tinggi
3	74-96	Sedang
4	51-73	Rendah
5	28-50	Sangat Rendah

Keterangan :

Skor maksimum : $5 \times 28 = 140$

Skor minimum : $1 \times 28 = 28$

Rentang skor : $140 - 28 = 112$

Panjang kelas interval : $112 : 5 = 22$

G. Teknik analisis data

Teknik analisis data merupakan cara mengolah data yang telah diperoleh dari lapangan. Hasil analisis data ini merupakan jawaban atas pertanyaan masalah. Teknik analisis data merupakan suatu langkah yang paling menentukan dari suatu penelitian, karena analisis data berfungsi untuk menyimpulkan hasil penelitian. Teknik analisis data yang peneliti gunakan adalah Korelasi *Pearson Product Moment* (r). Menurut Sudjono, *Product Moment Correlation* adalah “salah satu teknik untuk mencari korelasi antar dua variabel yang kerap kali digunakan. Teknik korelasi ini dikembangkan oleh Karl Person”(2005: 190). Adapun rumus yang digunakan adalah

$$r_{xy} = \frac{N \cdot (\sum XY) - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{[N \cdot \sum X^2 - (\sum X)^2] [N \cdot \sum Y^2 - (\sum Y)^2]}}$$

Keterangan:

r_{xy} : Koefisien korelasi X dan Y

N : Jumlah subjek/responden

- X : Skor kecanduan *game online*
 Y : Skor komunikasi interpersonal
 $\sum X$: Jumlah seluruh skor X
 $\sum Y$: Jumlah seluruh skor Y
 $\sum XY$: Jumlah hasil perkalian antara skor X dan Y

Tahap-tahap yang penulis lakukan dalam menganalisis data adalah :

1. Membuat H_a dan H_0 dalam bentuk kalimat:

H_0 = Tidak terdapat korelasi yang signifikan antara kecanduan game online dengan komunikasi interpersonal siswa SMK 2 Kosgoro Payakumbuh.

H_a = Terdapat korelasi yang signifikan antara kecanduan game online dengan komunikasi interpersonal siswa SMK 2 Kosgoro Payakumbuh.

Membuat H_a dan H_0 dalam bentuk statistik:

H_0 : $r_{xy} \leq r_{tabel}$

H_a : $r_{xy} \geq r_{tabel}$

2. Membuat tabel penolong untuk menghitung korelasi product moment

3. Mencari r_{hitung} dengan cara memasukan angka statistik dari tabel penolong.

4. Menguji signifikansi

Mengetahui signifikansi korelasi antara variabel bebas (X) dengan variabel terikat (Y) adalah dengan cara membandingkan dengan tabel nilai koefisien korelasi “ r ” product moment dari person.

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Data

Pada bab ini penulis akan menyajikan hasil penelitian yang mengungkap tentang hubungan antara kecanduan *game online* dengan komunikasi interpersonal siswa di SMK 2 Kosgoro Payakumbuh. Data tentang kecanduan *game online* dengan komunikasi interpersonal siswa diperoleh dari penyebaran skala yang penulis berikan kepada siswa yang terpilih sebagai sampel penelitian.

Penulis mengambil sampel kelas X, XI. Berdasarkan sampel sebanyak 50 orang siswa maka diperoleh data tentang kecanduan *game online* dengan komunikasi interpersonal siswa yang menggunakan rumus “*r*” *product moment* serta untuk mengetahui signifikan atau tidaknya hubungan kecanduan *game online* dengan komunikasi interpersonal siswa.

1. Deskripsi Data Kecanduan *Game Online* Siswa SMK 2 Kosgoro Payakumbuh

Data tentang lingkungan keluarga siswa kelas X,XI di SMK 2 Kosgoro Payakumbuh diperoleh dengan cara memberikan skala kepada siswa yang terpilih menjadi sampel penelitian. Siswa yang memberikan jawaban atas item pernyataan yang telah penulis siapkan untuk diadministrasikan kepada siswa. Kategori skor untuk melihat kecanduan *game online* adalah sebagai berikut:

Tabel 4.1
Kategori Mutu Skor Kecanduan *Game Online*
Siswa SMK 2 Kosgoro Payakumbuh
n= 50

No	Subjek	Skor (X)	Kategori
1	N	74	Tinggi
2	VR	86	Tinggi
3	HA	85	Tinggi
4	S	68	Sedang

5	MB	85	Tinggi
6	MH	83	Tinggi
7	SY	72	Sedang
8	R	84	Tinggi
9	WP	83	Tinggi
10	MI	87	Tinggi
11	MZ	87	Tinggi
12	BM	83	Tinggi
13	ROZ	68	Sedang
14	AZS	85	Tinggi
15	MF	71	Sedang
16	AH	86	Tinggi
17	AA	80	Tinggi
18	YE	85	Tinggi
19	NN	80	Tinggi
20	RAW	81	Tinggi
21	SY	93	Sangat Tinggi
22	AKS	67	Sedang
23	TP	82	Tinggi
24	AS	80	Tinggi
25	RAP	75	Tinggi
26	DO	79	Tinggi
27	DW	81	Tinggi
28	F	81	Tinggi
29	RA	61	Sedang
30	AP	57	Sedang
31	EH	79	Tinggi
32	LA	77	Tinggi

33	DDY	74	Tinggi
34	BL	78	Tinggi
35	VA	78	Tinggi
36	HV	78	Tinggi
37	MAP	77	Tinggi
38	MY	82	Tinggi
39	NU	77	Tinggi
40	RI	70	Sedang
41	RR	60	Sedang
42	GF	82	Tinggi
43	NAM	91	Sangat Tinggi
44	WM	69	Sedang
45	WML	69	Sedang
46	FR	81	Tinggi
47	AF	81	Tinggi
48	MF	68	Sedang
49	FF	81	Tinggi
50	WP	82	Sedang
	Jumlah	3.903	Tinggi
	Rata-Rata	78,06	

Berdasarkan tabel di atas, di ketahui bahwa skor kecanduan *game online* dari 50 siswa yang menjadi sampel penelitian terdapat jumlah total skor keseluruhan 3903 dengan rata-rata skor 78,06. Hal ini dapat disimpulkan bahwa siswa berada pada kategori tinggi. Selanjutnya untuk mengetahui persentase kecanduan *game online* siswa kelas X,XI SMK 2 Kosgoro Payakumbuh dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4.2
Persentase Kecanduan *Game Online* Siswa
SMK 2 Kosgoro Payakumbuh
n= 50

No	Interval	Kategori	F	%
1	89– 105	Sangat Tinggi	2	4%
2	72 – 88	Tinggi	35	70%
3	55– 71	Sedang	13	26%
4	38 – 55	Rendah	0	0%
5	21 – 37	Sangat Rendah	0	0%
Jumlah			50	100%

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa siswa yang bermain *game online* di SMK 2 Kosgoro Payakumbuh dari 50 orang siswa, di kategori sangat tinggi terdapat 2 orang siswa (4%), di kategori tinggi terdapat 35 orang siswa (70%), di kategori sedang terdapat 13 orang siswa (26%), di kategori rendah terdapat 0 orang siswa, dan di kategori sangat rendah terdapat 0 orang siswa. Hal ini dapat disimpulkan bahwa secara umum siswa pada kecanduan game online berada pada kategori tinggi.

Selanjutnya dapat dijelaskan tingkatan masing-masing klasifikasi berdasarkan sub variabelnya mengenai kecanduan *game online*.

a. *Salience*

Kategori skor untuk melihat tingkatan kecanduan game online pada sub variabel *salience* adalah sebagai berikut.

Tabel 4.3
Kategori Skor Kecanduan *Game Online* Siswa
Pada Sub Variabel *Salience*
n= 50

No	Subjek	Skor (X)	Kategori
1	N	9	Sangat Rendah
2	VR	10	Rendah
3	HA	13	Rendah
4	S	10	Rendah
5	MB	13	Rendah

6	MH	13	Rendah
7	SY	11	Rendah
8	R	12	Rendah
9	WP	13	Rendah
10	MI	13	Rendah
11	MZ	13	Rendah
12	BA	12	Rendah
13	ROZ	10	Rendah
14	AZS	12	Rendah
15	MF	10	Rendah
16	AH	12	Rendah
17	AA	11	Rendah
18	YE	11	Rendah
19	NN	8	Sangat Rendah
20	RAW	11	Rendah
21	SY	12	Rendah
22	AKS	9	Sangat Rendah
23	TP	12	Rendah
24	AS	12	Rendah
25	RAP	12	Rendah
26	DO	12	Rendah
27	DW	12	Rendah
28	F	12	Rendah
29	RA	9	Sangat Rendah
30	AP	6	Sangat Rendah
31	EH	11	Rendah
32	LA	11	Rendah

33	DDY	10	Rendah
34	BL	11	Rendah
35	VA	12	Rendah
36	HV	10	Rendah
37	MAP	10	Rendah
38	MY	12	Rendah
39	NU	11	Rendah
40	RI	10	Rendah
41	RR	8	Sangat Rendah
42	GF	11	Rendah
43	NAM	12	Rendah
44	WM	10	Rendah
45	WML	10	Rendah
46	FR	13	Rendah
47	AF	12	Rendah
48	MF	11	Rendah
49	FF	12	Rendah
50	WP	12	Rendah
	Jumlah	554	Rendah
	Rata-Rata	10,88	

Berdasarkan gambaran tingkat skor kecanduan *game online* pada sub variabel *salience* di SMK 2 Kosgoro Payakumbuh bahwa dari 50 orang siswa yang menjadi sampel penelitian terdapat jumlah total skor 554 dengan rata-rata skor 10,88. Selanjutnya untuk mengetahui persentase kecanduan *game online* pada sub variabel *salience* dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4.4
Persentase *Salience* SMK 2 Kosgoro Payakumbuh
pada Sub Variabel *Salience*
n= 50

No	Interval	Kategori	f	%
1	25,2 - 30	Sangat Tinggi	0	0
2	20,4 - 24,2	Tinggi	0	0
3	15,6 - 19,4	Sedang	0	0
4	10,8 - 14,6	Rendah	44	88%
5	6 - 9,8	Sangat Rendah	6	12%
Jumlah			50	100

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa siswa yang bermain *game online* pada sub variabel *Salience* di SMK 2 Kosgoro Payakumbuh dari 50 orang siswa, di kategori sangat tinggi terdapat 0 orang siswa, di kategori tinggi terdapat 0 orang siswa, di kategori sedang terdapat 0 orang siswa, di kategori rendah terdapat 44 orang siswa (88%), dan di kategori sangat rendah terdapat 6 orang siswa (12%). Hal ini dapat disimpulkan bahwa secara umum siswa pada sub variabel *salience* di kategorikan rendah.

b. *Tolerance*

Kategori skor untuk melihat tingkatan kecanduan *game online* pada sub variabel *salience* adalah sebagai berikut

Tabel 4.5
Kategori Skor Kecanduan *Game Online* Siswa
Pada Sub Variabel *Tolerance*
n= 50

No	Subjek	Skor (X)	Kategori
1	N	11	Tinggi
2	VR	11	Tinggi
3	HA	12	Sangat Tinggi

4	S	10	Tinggi
5	MB	15	Sangat Tinggi
6	MH	13	Sangat Tinggi
7	SY	11	Tinggi
8	R	12	Sangat Tinggi
9	WP	13	Sangat Tinggi
10	MI	13	Sangat Tinggi
11	MZ	14	Sangat Tinggi
12	BA	14	Sangat Tinggi
13	ROZ	9	Sedang
14	AZS	12	Sangat Tinggi
15	MF	10	Tinggi
16	AH	14	Sangat Tinggi
17	AA	14	Sangat Tinggi
18	YE	13	Sangat Tinggi
19	NN	13	Sangat Tinggi
20	RAW	11	Tinggi
21	SY	13	Sangat Tinggi
22	AKS	10	Tinggi
23	TP	13	Sangat Tinggi
24	AS	12	Sangat Tinggi
25	RAP	12	Sangat Tinggi
26	DO	12	Sangat Tinggi
27	DW	12	Sangat Tinggi
28	F	12	Sangat Tinggi
29	RA	8	Sedang
30	AP	8	Sedang

31	EH	12	Sangat Tinggi
32	LA	11	Tinggi
33	DDY	14	Sangat Tinggi
34	BL	11	Tinggi
35	VA	12	Sangat Tinggi
36	HV	11	Tinggi
37	MAP	11	Tinggi
38	MY	12	Sangat Tinggi
39	NU	13	Sangat Tinggi
40	RI	9	Sedang
41	RR	10	Tinggi
42	GF	12	Sangat Tinggi
43	NAM	11	Tinggi
44	WM	10	Tinggi
45	WML	10	Tinggi
46	FR	12	Sangat Tinggi
47	AF	13	Sangat Tinggi
48	MF	11	Tinggi
49	FF	14	Sangat Tinggi
50	WP	11	Tinggi
	Jumlah	587	Sangat Tinggi
	Rata-Rata	11,74	

Berdasarkan gambaran tingkat skor kecanduan *game online* pada sub variabel *tolerance* di SMK 2 Kosgoro Payakumbuh bahwa dari 50 orang siswa yang menjadi sampel penelitian terdapat jumlah total skor 587 dengan rata-rata skor 11,74.

Selanjutnya untuk mengetahui persentase kecanduan *game online* pada sub variabel *tolerance* dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4.6
Persentase *Salience* SMP N 1
Sungai Tarab pada Sub Variabel *tolerance*
n= 50

No	Interval	Kategori	f	%
1	12,6 - 15	Sangat Tinggi	29	58%
2	10,2 - 11,6	Tinggi	17	34%
3	7,8 - 9,2	Sedang	4	8%
4	5,4 - 6,8	Rendah	0	0
5	3 - 4,4	Sangat Rendah	0	0
	Jumlah		50	100

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa siswa yang bermain *game online* pada sub variabel *tolerance* di SMK 2 Kosgoro Payakumbuh dari 50 orang siswa, di kategori sangat tinggi terdapat 29 orang siswa (58%), di kategori tinggi terdapat 17 orang siswa (34%), di kategori sedang terdapat 4 orang siswa (8%), di kategori rendah terdapat 0 orang siswa, dan di kategori sangat rendah terdapat 0 orang siswa. Hal ini dapat disimpulkan bahwa secara umum siswa pada sub variabel *tolerance* di kategorikan sangat tinggi.

c. Mood Modification

Kategori skor untuk melihat tingkatan kecanduan game online pada sub variabel *Mood Modification* adalah sebagai berikut.

Tabel 4.7

**Kategori Skor Kecanduan Game Online Siswa
pada Sub Variabel *Mood Modification*
n= 50**

No	Subjek	Skor (X)	Kategori
1	N	9	Sedang
2	VR	12	Sangat Tinggi
3	HA	12	Sangat Tinggi
4	S	12	Sangat Tinggi
5	MB	12	Sangat Tinggi
6	MH	13	Sangat Tinggi
7	SY	11	Tinggi
8	R	11	Tinggi
9	WP	12	Sangat Tinggi
10	MI	12	Sangat Tinggi
11	MZ	13	Sangat Tinggi
12	BA	12	Sangat Tinggi
13	ROZ	14	Sangat Tinggi
14	AZS	11	Tinggi
15	MF	10	Tinggi
16	AH	12	Sangat Tinggi
17	AA	10	Tinggi
18	YE	14	Sangat Tinggi
19	NN	10	Tinggi
20	RAW	11	Tinggi
21	SY	14	Sangat Tinggi
22	AKS	10	Tinggi

23	TP	10	Tinggi
24	AS	11	Tinggi
25	RAP	10	Tinggi
26	DO	9	Sedang
27	DW	11	Tinggi
28	F	11	Tinggi
29	RA	9	Sedang
30	AP	6	Rendah
31	EH	11	Tinggi
32	LA	11	Tinggi
33	DDY	9	Sedang
34	BL	11	Tinggi
35	VA	12	Sangat Tinggi
36	HV	13	Sangat Tinggi
37	MAP	12	Sangat Tinggi
38	MY	12	Sangat Tinggi
39	NU	11	Tinggi
40	RI	10	Tinggi
41	RR	9	Sedang
42	GF	14	Sangat Tinggi
43	NAM	13	Sangat Tinggi
44	WM	10	Tinggi
45	WML	10	Tinggi
46	FR	11	Tinggi
47	AF	11	Tinggi
48	MF	12	Sangat Tinggi
49	FF	12	Sangat Tinggi
50	WP	11	Tinggi

	Jumlah	559	Tinggi
	Rata-Rata	11,18	

Berdasarkan gambaran tingkat skor kecanduan *game online* pada sub variabel *mood modification* di SMK 2 Kosgoro Payakumbuh bahwa dari 50 orang siswa yang menjadi sampel penelitian terdapat jumlah total skor 559 dengan rata-rata skor 11,18.

Selanjutnya untuk mengetahui persentase kecanduan *game online* pada sub variabel *mood modification* dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4.8
Persentase *Game Online* SMK 2 Kosgoro Payakumbuh
pada Sub Variabel *Mood Modification*
n= 50

No	Interval	Kategori	f	%
1	12,6 - 15	Sangat Tinggi	21	42%
2	10,2 - 11,6	Tinggi	23	46%
3	7,8 - 9,2	Sedang	5	10%
4	5,4 - 6,8	Rendah	1	2%
5	3 - 4,4	Sangat Rendah	0	0
	Jumlah		50	100

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa siswa yang bermain *game online* pada sub variabel *mood modification* di SMK 2 Kosgoro Payakumbuh dari 50 orang siswa, di kategori sangat tinggi terdapat 21 orang siswa (42%), di kategori tinggi terdapat 23 orang siswa (46%), di kategori sedang terdapat 5 orang siswa (10%), di kategori rendah terdapat 1 orang siswa (2%), dan di kategori sangat rendah terdapat 0 orang siswa (0%). Hal ini dapat disimpulkan bahwa secara umum siswa pada sub variabel *mood modification* di kategorikan sedang.

d. *Withdrawal*

Kategori skor untuk melihat tingkatan kecanduan game online pada sub variabel *withdrawal* adalah sebagai berikut.

Tabel 4.9
Kategori Skor Kecanduan *Game Online* Siswa
Pada Sub Variabel *Withdrawal*
n= 50

No	Subjek	Skor (X)	Kategori
1	N	12	Sangat Tinggi
2	VR	14	Sangat Tinggi
3	HA	12	Sangat Tinggi
4	S	10	Tinggi
5	MB	11	Tinggi
6	MH	11	Tinggi
7	SY	8	Sedang
8	R	12	Sangat Tinggi
9	WP	12	Sangat Tinggi
10	MI	12	Sangat Tinggi
11	MZ	12	Sangat Tinggi
12	BA	12	Sangat Tinggi
13	ROZ	12	Sangat Tinggi
14	AZS	14	Sangat Tinggi
15	MF	8	Sedang
16	AH	12	Sangat Tinggi
17	AA	11	Tinggi
18	YE	11	Tinggi
19	NN	14	Sangat Tinggi
20	RAW	11	Sangat Tinggi
21	SY	15	Sangat Tinggi

22	AKS	10	Tinggi
23	TP	12	Sangat Tinggi
24	AS	12	Sangat Tinggi
25	RAP	11	Tinggi
26	DO	11	Tinggi
27	DW	12	Sangat Tinggi
28	F	12	Sangat Tinggi
29	RA	10	Tinggi
30	AP	7	Sedang
31	EH	12	Sangat Tinggi
32	LA	11	Tinggi
33	DDY	10	Tinggi
34	BL	11	Tinggi
35	VA	11	Tinggi
36	HV	9	Sedang
37	MAP	12	Sangat Tinggi
38	MY	12	Sangat Tinggi
39	NU	11	Tinggi
40	RI	9	Sedang
41	RR	7	Sedang
42	GF	13	Sangat Tinggi
43	NAM	15	Sangat Tinggi
44	WM	10	Tinggi
45	WML	10	Tinggi
46	FR	12	Sangat Tinggi
47	AF	12	Sangat Tinggi
48	MF	8	Sedang

49	FF	13	Sangat Tinggi
50	WP	12	Sangat Tinggi
	Jumlah	563	Sedang
	Rata-Rata	11,26	

Berdasarkan gambaran tingkat skor kecanduan *game online* pada sub variabel *Withdrawal* di SMK 2 Kosgoro Payakumbuh bahwa dari 50 orang siswa yang menjadi sampel penelitian terdapat jumlah total skor 563 dengan rata-rata skor 11,26.

Selanjutnya untuk mengetahui persentase kecanduan *game online* pada sub variabel *Withdrawal* dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4.10
Persentase *Game Online* SMK 2 Kosgoro Payakumbuh
pada Sub Variabel *Withdrawal*

n= 50

No	Interval	Kategori	f	%
1	12,6 - 15	Sangat Tinggi	27	54%
2	10,2 - 11,6	Tinggi	16	32%
3	7,8 - 9,2	Sedang	7	14%
4	5,4 - 6,8	Rendah	0	0
5	3 - 4,4	Sangat Rendah	0	0
	Jumlah		50	100

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa siswa yang bermain *game online* pada sub variabel *withdrawal* di SMK 2 Kosgoro Payakumbuh dari 50 orang siswa, di kategori sangat tinggi terdapat 27 orang siswa (54%), di kategori tinggi terdapat 16 orang siswa (32%), di kategori sedang terdapat 7 orang siswa (14%), di kategori rendah terdapat 0 orang siswa, dan di kategori sangat rendah terdapat orang siswa. Hal ini dapat disimpulkan bahwa secara umum siswa pada sub variabel *withdrawal* di kategorikan sangat tinggi.

e. *Conflict*

Kategori skor untuk melihat tingkatan kecanduan game online pada sub variabel conflict adalah sebagai berikut.

Tabel 4.11
Kategori Skor Kecanduan *Game Online* Siswa
pada Sub Variabel *Conflict*
n= 50

No	Subjek	Skor (X)	Kategori
1	N	11	Tinggi
2	VR	11	Tinggi
3	HA	10	Tinggi
4	S	8	Sedang
5	MB	13	Sangat Tinggi
6	MH	11	Tinggi
7	SY	11	Tinggi
8	R	13	Sangat Tinggi
9	WP	12	Sangat Tinggi
10	MI	13	Sangat Tinggi
11	MZ	13	Sangat Tinggi
12	BA	12	Sangat Tinggi
13	ROZ	9	Sedang
14	AZS	11	Tinggi
15	MF	8	Sedang
16	AH	12	Sangat Tinggi
17	AA	12	Sangat Tinggi
18	YE	11	Tinggi
19	NN	13	Sangat Tinggi
20	RAW	11	Tinggi
21	SY	11	Tinggi

22	AKS	10	Tinggi
23	TP	12	Sangat Tinggi
24	AS	12	Tinggi
25	RAP	11	Sangat Tinggi
26	DO	12	Tinggi
27	DW	11	Tinggi
28	F	11	Tinggi
29	RA	10	Tinggi
30	AP	10	Sangat Tinggi
31	EH	12	Tinggi
32	LA	11	Sedang
33	DDY	8	Tinggi
34	BL	11	Tinggi
35	VA	11	Sangat Tinggi
36	HV	12	Tinggi
37	MAP	10	Tinggi
38	MY	11	Tinggi
39	NU	11	Tinggi
40	RI	10	Tinggi
41	RR	9	Sedang
42	GF	11	Tinggi
43	NAM	13	Sangat Tinggi
44	WM	11	Tinggi
45	WML	11	Tinggi
46	FR	12	Sangat Tinggi
47	AF	12	Sangat Tinggi
48	MF	8	Sedang

49	FF	11	Tinggi
50	WP	12	Sangat Tinggi
	Jumlah	552	Tinggi
	Rata-Rata	11,04	

Berdasarkan gambaran tingkat skor kecanduan *game online* pada sub variabel *conflict* di SMK 2 Kosgoro Payakumbuh bahwa dari 50 orang siswa yang menjadi sampel penelitian terdapat jumlah total skor 552 dengan rata-rata skor 11,04.

Selanjutnya untuk mengetahui persentase kecanduan *game online* pada sub variabel *conflict* dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4.12
Persentase *Game Online* SMK 2 Kosgoro Payakumbuh Pada Sub Variabel *Conflict*
n= 50

No	Interval	Kategori	f	%
1	12,6 - 15	Sangat Tinggi	17	34%
2	10,2 - 11,6	Tinggi	27	54%
3	7,8 - 9,2	Sedang	6	12%
4	5,4 - 6,8	Rendah	0	0
5	3 - 4,4	Sangat Rendah	0	0
	Jumlah		50	100

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa siswa yang bermain *game online* pada sub variabel *conflict* di SMK 2 Kosgoro Payakumbuh dari 50 orang siswa, di kategori sangat tinggi terdapat 17 orang siswa (34%), di kategori tinggi terdapat 27 orang siswa (54%), di kategori sedang terdapat 6 orang siswa (12%), di kategori rendah terdapat 0 orang siswa, dan di kategori sangat rendah terdapat 0 orang siswa. Hal

ini dapat disimpulkan bahwa secara umum siswa pada sub variabel *conflict* di kategorikan tinggi.

f. *Relapse*

Kategori skor untuk melihat tingkatan kecanduan game online pada sub variabel relapse adalah sebagai berikut.

Tabel 4.13
Kategori Skor Kecanduan *Game Online* Siswa
Pada Sub Variabel *Relapse*
n= 50

No	Subjek	Skor (X)	Kategori
1	N	11	Tinggi
2	VR	15	Sangat Tinggi
3	HA	14	Sangat Tinggi
4	S	8	Sedang
5	MB	13	Sangat Tinggi
6	MH	13	Sangat Tinggi
7	SY	10	Tinggi
8	R	11	Tinggi
9	WP	10	Tinggi
10	MI	11	Tinggi
11	MZ	11	Tinggi
12	BA	10	Tinggi
13	ROZ	6	Rendah
14	AZS	15	Sangat Tinggi
15	MF	13	Sangat Tinggi
16	AH	13	Sangat Tinggi
17	AA	12	Sangat Tinggi
18	YE	12	Sangat Tinggi
19	NN	9	Sedang

20	RAW	15	Sangat Tinggi
21	SY	15	Sangat Tinggi
22	AKS	8	Sedang
23	TP	11	Tinggi
24	AS	10	Tinggi
25	RAP	8	Sedang
26	DO	12	Sangat Tinggi
27	DW	11	Tinggi
28	F	11	Tinggi
29	RA	8	Sedang
30	AP	8	Sedang
31	EH	10	Tinggi
32	LA	11	Tinggi
33	DDY	12	Sangat Tinggi
34	BL	11	Tinggi
35	VA	9	Sedang
36	HV	10	Tinggi
37	MAP	10	Tinggi
38	MY	11	Tinggi
39	NU	11	Tinggi
40	RI	11	Tinggi
41	RR	11	Tinggi
42	GF	12	Sangat Tinggi
43	NAM	15	Sangat Tinggi
44	WM	8	Sedang
45	WML	8	Sedang
46	FR	11	Tinggi

47	AF	10	Tinggi
48	MF	7	Sedang
49	FF	11	Tinggi
50	WP	12	Sangat Tinggi
	Jumlah	545	Tinggi
	Rata-Rata	10,9	

Berdasarkan gambaran tingkat skor kecanduan *game online* pada sub variabel *relapse* di SMK 2 Kosgoro Payakumbuh bahwa dari 50 orang siswa yang menjadi sampel penelitian terdapat jumlah total skor 545 dengan rata-rata skor 10,9. Selanjutnya untuk mengetahui persentase kecanduan *game online* pada sub variabel *relapse* dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4.14
Persentase *Game Online* SMK 2 Kosgoro Payakumbuh
Pada Sub Variabel *Relapse*
n= 50

No	Interval	Kategori	f	%
1	12,6 - 15	Sangat Tinggi	16	32%
2	10,2 - 11,6	Tinggi	23	46%
3	7,8 - 9,2	Sedang	10	20%
4	5,4 - 6,8	Rendah	1	2%
5	3 - 4,4	Sangat Rendah	0	0
	Jumlah		50	100%

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa siswa yang bermain *game online* pada sub variabel *relapes* di SMK 2 Kosgoro Payakumbuh dari 50 orang siswa, di kategori sangat tinggi terdapat 16 orang siswa (32%), di kategori tinggi terdapat 23 orang siswa (46%), di kategori sedang terdapat 10 orang siswa (20%), di kategori rendah terdapat 1 orang siswa (2%), dan di kategori sangat rendah terdapat 0

orang siswa. Hal ini dapat disimpulkan bahwa secara umum siswa pada sub variabel *relapes* di kategorikan tinggi.

2. Deskripsi Data komunikasi interpersonal Siswa SMK 2 Kosgoro Payakumbuh

Data tentang lingkungan keluarga siswa kelas X,XI di SMK 2 Kosgoro Payakumbuh diperoleh dengan cara memberikan skala Likert kepada siswa yang terpilih menjadi sampel penelitian. Siswa yang terpilih memberikan jawaban atas item pernyataan yang telah penulis siapkan untuk diadministrasikan kepada siswa. Kategori skor untuk melihat komunikasi interpersonal adalah sebagai berikut:

Tabel 4.15
Kategori Mutu Skor Komunikasi interpersonal
Siswa SMK 2 Kosgoro Payakumbuh
n= 50

No	Subjek	Skor (Y)	Kategori
1	N	106	Tinggi
2	VR	128	Sangat Tinggi
3	HA	92	Sedang
4	S	121	Sangat Tinggi
5	MB	96	Sedang
6	MH	126	Sangat Tinggi
7	SY	125	Sangat Tinggi
8	R	106	Tinggi
9	WP	108	Tinggi
10	MI	107	Tinggi
11	MZ	105	Tinggi
12	BM	106	Tinggi
13	ROZ	102	Tinggi
14	AZS	106	Tinggi
15	MF	120	Tinggi

16	AH	122	Sangat Tinggi
17	AA	122	Sangat Tinggi
18	YE	128	Sangat Tinggi
19	NN	128	Sangat Tinggi
20	RAW	131	Sangat Tinggi
21	SY	119	Tinggi
22	AKS	105	Tinggi
23	TP	107	Tinggi
24	AS	105	Tinggi
25	RAP	107	Tinggi
26	DO	109	Tinggi
27	DW	105	Tinggi
28	F	90	Sedang
29	RA	95	Sedang
30	AP	104	Tinggi
31	EH	106	Tinggi
32	LA	124	Sangat Tinggi
33	DDY	89	Sedang
34	BL	102	Tinggi
35	VA	104	Tinggi
36	HV	108	Tinggi
37	MAP	98	Tinggi
38	MY	95	Tinggi
39	NU	109	Tinggi
40	RI	100	Tinggi
41	RR	86	Sedang
42	GF	92	Sedang
43	NAM	105	Tinggi

44	WM	88	Sedang
45	WML	112	Tinggi
46	FR	105	Tinggi
47	AF	103	Tinggi
48	MF	106	Tinggi
49	FF	109	Tinggi
50	WP	121	Sangat Tinggi
	Jumlah	5393	Tinggi
	Rata-Rata	107,86	

Berdasarkan gambaran tingkat skor komunikasi interpersonal siswa kelas X,XI SMK 2 Kosgoro Payakumbuh bahwa dari 50 orang siswa yang menjadi sampel penelitian terdapat jumlah total skor 5393 dengan rata-rata skor 107,86. Hal ini dapat disimpulkan bahwa komunikasi interpersonal siswa berada pada kategori tinggi. Selanjutnya untuk mengetahui persentase komunikasi interpersonal dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.16
Persentase Komunikasi Interpersonal Siswa
SMK 2 Kosgoro Payakumbuh
n= 50

No	Interval	Kategori	f	%
1	119,6 - 140	Sangat Tinggi	13	26%
2	97,2 - 118,6	Tinggi	28	56%
3	72,8 - 96,2	Sedang	9	18%
4	50,4 - 71,8	Rendah	0	0
5	28 - 49,4	Sangat Rendah	0	0
	Jumlah		50	100

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa komunikasi interpersonal SMK 2 Kosgoro Payakumbuh dari 50 orang siswa, di kategori sangat tinggi terdapat 13 orang siswa (26%), di kategori tinggi terdapat 28 orang siswa (56%), di kategori sedang terdapat 9 orang siswa (18%), di kategori rendah terdapat 0 orang siswa dan di kategori sangat rendah terdapat 0 orang siswa. Hal ini dapat disimpulkan bahwa secara umum siswa pada komunikasi interpersonal di kategorikan tinggi.

a. Keterbukaan

Kategori skor untuk melihat tingkatan komunikasi interpersonal pada sub variabel keterbukaan adalah sebagai berikut.

Tabel 4.17
Kategori Skor komunikasi interpersonal Siswa
pada Sub Variabel Keterbukaan
n=50

No	Subjek	Skor (Y)	Kategori
1	N	15	Tinggi
2	VR	19	Sangat Tinggi
3	HA	12	Sedang
4	S	15	Tinggi
5	MB	14	Tinggi
6	MH	19	Sangat Tinggi
7	SY	15	Tinggi
8	R	16	Sangat Tinggi
9	WP	19	Sangat Tinggi
10	MI	18	Sangat Tinggi
11	MZ	17	Sangat Tinggi
12	BM	17	Sangat Tinggi
13	ROZ	16	Sangat Tinggi
14	AZS	14	Tinggi

15	MF	17	Sangat Tinggi
16	AH	18	Sangat Tinggi
17	AA	19	Sangat Tinggi
18	YE	20	Sangat Tinggi
19	NN	20	Sangat Tinggi
20	RAW	20	Sangat Tinggi
21	SY	17	Sangat Tinggi
22	AKS	16	Sangat Tinggi
23	TP	16	Sangat Tinggi
24	AS	16	Sangat Tinggi
25	RAP	16	Sangat Tinggi
26	DO	18	Sangat Tinggi
27	DW	17	Sangat Tinggi
28	F	12	Sedang
29	RA	15	Tinggi
30	AP	16	Sangat Tinggi
31	EH	16	Sangat Tinggi
32	LA	17	Sangat Tinggi
33	DDY	16	Sangat Tinggi
34	BL	16	Sangat Tinggi
35	VA	15	Tinggi
36	HV	17	Sangat Tinggi
37	MAP	15	Tinggi
38	MY	13	Tinggi
39	NU	16	Sangat Tinggi
40	RI	10	Sedang
41	RR	14	Tinggi

42	GF	19	Sangat Tinggi
43	NAM	16	Sangat Tinggi
44	WM	19	Sangat Tinggi
45	WML	20	Sangat Tinggi
46	FR	16	Sangat Tinggi
47	AF	16	Sangat Tinggi
48	MF	18	Sangat Tinggi
49	FF	18	Sangat Tinggi
50	WP	20	Sangat Tinggi
	Jumlah	826	Sangat Tinggi
	Rata-Rata	16,52	

Berdasarkan gambaran tingkat skor komunikasi interpersonal pada sub variabel keterbukaan di SMK 2 Kosgoro Payakumbuh bahwa dari 50 orang siswa yang menjadi sampel penelitian terdapat jumlah total skor 826 dengan rata-rata skor 16,52. Selanjutnya untuk mengetahui persentase komunikasi interpersonal pada sub variabel keterbukaan dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4.18
Persentase komunikasi interpersonal siswa SMK 2 Kosgoro
Payakumbuh pada Sub Variabel keterbukaan
n= 50

No	Interval	Kategori	f	%
1	16,8 - 20	Sangat Tinggi	37	74%
2	13,6 - 15,8	Tinggi	10	20%
3	10,4 - 12,6	Sedang	3	6%
4	7,2 - 9,4	Rendah	0	0
5	4 - 6,2	Sangat Rendah	0	0
	Jumlah		50	100

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa komunikasi interpersonal siswa pada sub variabel keterbukaan di SMK 2 Kosgoro Payakumbuh dari 50 orang siswa, di kategori sangat tinggi terdapat 37 orang siswa (74%), di kategori tinggi terdapat 10 orang siswa (20%), di kategori sedang terdapat 3 orang siswa (6%), di kategori rendah terdapat 0 orang siswa dan di kategori sangat rendah terdapat 0 orang siswa. Hal ini dapat disimpulkan bahwa komunikasi interpersonal siswa pada sub variabel keterbukaan di kategorikan sangat tinggi.

b. Empati

Kategori skor untuk melihat tingkatan komunikasi interpersonal pada sub variabel empati adalah sebagai berikut.

Tabel 4.19
Kategori Skor komunikasi interpersonal Siswa
pada Sub Variabel Empati
n=50

No	Subjek	Skor (Y)	Kategori
1	N	17	Sangat Tinggi
2	VR	20	Sangat Tinggi
3	HA	12	Sedang
4	S	19	Sangat Tinggi
5	MB	17	Sangat Tinggi
6	MH	18	Sangat Tinggi
7	SY	18	Sangat Tinggi
8	R	14	Tinggi
9	WP	18	Sangat Tinggi
10	MI	18	Sangat Tinggi
11	MZ	17	Sangat Tinggi
12	BM	18	Sangat Tinggi
13	ROZ	17	Sangat Tinggi
14	AZS	18	Sangat Tinggi

15	MF	18	Sangat Tinggi
16	AH	18	Sangat Tinggi
17	AA	18	Sangat Tinggi
18	YE	20	Sangat Tinggi
19	NN	18	Sangat Tinggi
20	RAW	19	Sangat Tinggi
21	SY	18	Sangat Tinggi
22	AKS	17	Sangat Tinggi
23	TP	17	Sangat Tinggi
24	AS	16	Sangat Tinggi
25	RAP	18	Sangat Tinggi
26	DO	18	Sangat Tinggi
27	DW	16	Sangat Tinggi
28	F	16	Sangat Tinggi
29	RA	14	Tinggi
30	AP	17	Sangat Tinggi
31	EH	19	Sangat Tinggi
32	LA	19	Sangat Tinggi
33	DDY	12	Sedang
34	BL	16	Sangat Tinggi
35	VA	18	Sangat Tinggi
36	HV	13	Tinggi
37	MAP	17	Sangat Tinggi
38	MY	16	Sangat Tinggi
39	NU	17	Sangat Tinggi
40	RI	16	Sangat Tinggi
41	RR	12	Sedang

42	GF	14	Tinggi
43	NAM	18	Sangat Tinggi
44	WM	7	Rendah
45	WML	16	Sangat Tinggi
46	FR	17	Sangat Tinggi
47	AF	16	Sangat Tinggi
48	MF	17	Sangat Tinggi
49	FF	17	Sangat Tinggi
50	WP	16	Sangat Tinggi
	Jumlah	834	Sangat Tinggi
	Rata-Rata	16,64	

Berdasarkan gambaran tingkat skor komunikasi interpersonal pada sub variabel empati di SMK 2 Kosgoro Payakumbuh bahwa dari 50 orang siswa yang menjadi sampel penelitian terdapat jumlah total skor 834 dengan rata-rata skor 16,64. Selanjutnya untuk mengetahui persentase komunikasi interpersonal pada sub variabel empati dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4.20
Persentase komunikasi interpersonal SMK 2 Kosgoro
Payakumbuh pada Sub Variabel empati
n= 50

No	Interval	Kategori	f	%
1	16,8 - 20	Sangat Tinggi	42	84%
2	13,6 - 15,8	Tinggi	4	8%
3	10,4 - 12,6	Sedang	3	6%
4	7,2 - 9,4	Rendah	1	2%
5	4 - 6,2	Sangat Rendah	0	0
	Jumlah		50	100

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa komunikasi interpersonal siswa pada sub variabel empati di SMK 2 Kosgoro Payakumbuh dari 50 orang siswa, di kategori sangat tinggi terdapat 42 orang siswa (84%), di kategori tinggi terdapat 4 orang siswa (8%), di kategori sedang terdapat 3 orang siswa (6%), di kategori rendah terdapat 1 orang siswa (2%), dan di kategori sangat rendah terdapat 0 orang siswa. Hal ini dapat disimpulkan bahwa komunikasi interpersonal siswa pada sub variabel empati di kategorikan sangat tinggi.

c. Dukungan

Kategori skor untuk melihat tingkatan komunikasi interpersonal pada sub variabel dukungan adalah sebagai berikut.

Tabel 4.21
Kategori Skor komunikasi interpersonal Siswa
pada Sub Variabel Dukungan
n=50

No	Subjek	Skor (Y)	Kategori
1	N	13	Tinggi
2	VR	20	Sangat Tinggi
3	HA	15	Tinggi
4	S	16	Sangat Tinggi
5	MB	11	Sedang
6	MH	19	Sangat Tinggi
7	SY	19	Sangat Tinggi
8	R	20	Sangat Tinggi
9	WP	12	Sedang
10	MI	14	Tinggi
11	MZ	15	Tinggi
12	BM	14	Tinggi
13	ROZ	14	Tinggi
14	AZS	15	Tinggi

15	MF	15	Tinggi
16	AH	16	Sangat Tinggi
17	AA	15	Tinggi
18	YE	17	Sangat Tinggi
19	NN	20	Sangat Tinggi
20	RAW	16	Sangat Tinggi
21	SY	12	Sedang
22	AKS	15	Tinggi
23	TP	15	Tinggi
24	AS	15	Tinggi
25	RAP	16	Sangat Tinggi
26	DO	14	Tinggi
27	DW	15	Tinggi
28	F	13	Tinggi
29	RA	14	Tinggi
30	AP	15	Tinggi
31	EH	12	Sedang
32	LA	15	Tinggi
33	DDY	14	Tinggi
34	BL	15	Tinggi
35	VA	17	Sangat Tinggi
36	HV	16	Sangat Tinggi
37	MAP	11	Sedang
38	MY	11	Sedang
39	NU	15	Tinggi
40	RI	18	Sangat Tinggi
41	RR	11	Sedang

42	GF	13	Tinggi
43	NAM	18	Sangat Tinggi
44	WM	12	Sedang
45	WML	16	Sangat Tinggi
46	FR	16	Sangat Tinggi
47	AF	12	Sedang
48	MF	14	Tinggi
49	FF	15	Tinggi
50	WP	18	Sangat Tinggi
	Jumlah	749	Tinggi
	Rata-Rata	14,98	

Berdasarkan gambaran tingkat skor komunikasi interpersonal pada sub variabel dukungan di SMK 2 Kosgoro Payakumbuh bahwa dari 50 orang siswa yang menjadi sampel penelitian terdapat jumlah total skor 749 dengan rata-rata skor 14,98. Selanjutnya untuk mengetahui persentase komunikasi interpersonal pada sub variabel dukungan dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4.22
Persentase komunikasi interpersonal SMK 2 Kosgoro
Payakumbuh pada Sub Variabel Dukungan
n= 50

No	Interval	Kategori	f	%
1	16,8 - 20	Sangat Tinggi	17	34%
2	13,6 - 15,8	Tinggi	24	48%
3	10,4 - 12,6	Sedang	9	18%
4	7,2 - 9,4	Rendah	0	0
5	4 - 6,2	Sangat Rendah	0	0
	Jumlah		50	100

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa komunikasi interpersonal siswa pada sub variabel dukungan di SMK 2 Kosgoro Payakumbuh dari 50 orang siswa, di kategori sangat tinggi terdapat 17 orang siswa (34%), di kategori tinggi terdapat 24 orang siswa (48%), di kategori sedang terdapat 9 orang siswa (18%), di kategori rendah terdapat 0 orang siswa dan di kategori sangat rendah terdapat 0 orang siswa. Hal ini dapat disimpulkan bahwa komunikasi interpersonal siswa pada sub variabel dukungan di kategorikan tinggi.

d. Kepositifan

Kategori skor untuk melihat tingkatan komunikasi interpersonal pada sub variabel Kepositifan adalah sebagai berikut.

Tabel 4.23
Kategori Skor komunikasi interpersonal Siswa
pada Sub Variabel Kepositifan
n=50

No	Subjek	Skor (Y)	Kategori
1	N	16	Sangat Tinggi
2	VR	20	Sangat Tinggi
3	HA	12	Sedang
4	S	18	Sangat Tinggi
5	MB	17	Sangat Tinggi
6	MH	20	Sangat Tinggi
7	SY	19	Sangat Tinggi
8	R	16	Sangat Tinggi
9	WP	16	Sangat Tinggi
10	MI	15	Tinggi
11	MZ	15	Tinggi
12	BM	16	Sangat Tinggi
13	ROZ	15	Tinggi

14	AZS	15	Tinggi
15	MF	20	Sangat Tinggi
16	AH	20	Sangat Tinggi
17	AA	20	Sangat Tinggi
18	YE	20	Sangat Tinggi
19	NN	20	Sangat Tinggi
20	RAW	20	Sangat Tinggi
21	SY	20	Sangat Tinggi
22	AKS	15	Tinggi
23	TP	15	Tinggi
24	AS	14	Tinggi
25	RAP	15	Tinggi
26	DO	15	Tinggi
27	DW	15	Tinggi
28	F	13	Tinggi
29	RA	13	Tinggi
30	AP	14	Tinggi
31	EH	16	Sangat Tinggi
32	LA	19	Sangat Tinggi
33	DDY	8	Rendah
34	BL	14	Tinggi
35	VA	12	Sedang
36	HV	15	Tinggi
37	MAP	13	Tinggi
38	MY	13	Tinggi
39	NU	17	Sangat Tinggi
40	RI	16	Sangat Tinggi

41	RR	17	Sangat Tinggi
42	GF	11	Sedang
43	NAM	15	Tinggi
44	WM	14	Tinggi
45	WML	20	Sangat Tinggi
46	FR	16	Sangat Tinggi
47	AF	16	Sangat Tinggi
48	MF	14	Tinggi
49	FF	15	Tinggi
50	WP	19	Sangat Tinggi
	Jumlah	799	Sangat Tinggi
	Rata-Rata	15,98	

Berdasarkan gambaran tingkat skor komunikasi interpersonal pada sub variabel kepositifan di SMK 2 Kosgoro Payakumbuh bahwa dari 50 orang siswa yang menjadi sampel penelitian terdapat jumlah total skor 799 dengan rata-rata skor 15,98. Selanjutnya untuk mengetahui persentase komunikasi interpersonal pada sub variabel kepositifan dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4.24
Persentase komunikasi interpersonal SMK 2 Kosgoro
Payakumbuh pada Sub Variabel Kepositifan
n= 50

No	Interval	Kategori	f	%
1	16,8 - 20	Sangat Tinggi	25	50%
2	13,6 - 15,8	Tinggi	21	42%
3	10,4 - 12,6	Sedang	3	6%
4	7,2 - 9,4	Rendah	1	2%
5	4 - 6,2	Sangat Rendah	0	0
	Jumlah		50	100

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa komunikasi interpersonal siswa pada sub kepositifan di SMK 2 Kosgoro Payakumbuh dari 50 orang siswa, di kategori sangat tinggi terdapat 25 orang siswa (50%), di kategori tinggi terdapat 21 orang siswa (42%), di kategori sedang terdapat 3 orang siswa (6%), di kategori rendah terdapat 1 orang siswa (2%), dan di kategori sangat rendah terdapat 0 orang siswa. Hal ini dapat disimpulkan bahwa komunikasi interpersonal siswa pada sub variabel kepositifan di kategorikan sangat tinggi.

e. Kesamaan

Kategori skor untuk melihat tingkatan komunikasi interpersonal pada sub variabel Kesamaan adalah sebagai berikut:

Tabel 4.25
Kategori Skor komunikasi interpersonal Siswa
pada Sub Variabel Kesamaan
n=50

No	Subjek	Skor (Y)	Kategori
1	N	14	Tinggi
2	VR	15	Tinggi
3	HA	13	Tinggi
4	S	16	Sangat Tinggi
5	MB	10	Sedang
6	MH	15	Tinggi
7	SY	16	Sangat Tinggi
8	R	14	Tinggi
9	WP	14	Tinggi
10	MI	14	Tinggi
11	MZ	14	Tinggi
12	BM	12	Sedang

13	ROZ	13	Tinggi
14	AZS	15	Tinggi
15	MF	15	Tinggi
16	AH	13	Tinggi
17	AA	20	Sangat Tinggi
18	YE	15	Tinggi
19	NN	16	Sangat Tinggi
20	RAW	17	Sangat Tinggi
21	SY	16	Sangat Tinggi
22	AKS	13	Tinggi
23	TP	14	Tinggi
24	AS	13	Tinggi
25	RAP	12	Sedang
26	DO	13	Tinggi
27	DW	13	Tinggi
28	F	13	Tinggi
29	RA	15	Tinggi
30	AP	13	Tinggi
31	EH	16	Sangat Tinggi
32	LA	16	Sangat Tinggi
33	DDY	10	Sedang
34	BL	12	Sedang
35	VA	11	Sedang
36	HV	15	Tinggi
37	MAP	14	Tinggi
38	MY	13	Tinggi
39	NU	14	Tinggi

40	RI	10	Sedang
41	RR	9	Rendah
42	GF	12	Sedang
43	NAM	7	Rendah
44	WM	14	Tinggi
45	WML	20	Sangat Tinggi
46	FR	11	Sedang
47	AF	12	Sedang
48	MF	12	Sedang
49	FF	13	Tinggi
50	WP	16	Sangat Tinggi
	Jumlah	683	Sedang
	Rata-Rata	13,66	

Berdasarkan gambaran tingkat skor komunikasi interpersonal pada sub variabel kesamaan di SMK 2 Kosgoro Payakumbuh bahwa dari 50 orang siswa yang menjadi sampel penelitian terdapat jumlah total skor 683 dengan rata-rata skor 13,66. Selanjutnya untuk mengetahui persentase komunikasi interpersonal pada sub variabel kesamaan dapat dilihat pada tabel berikut ini

Tabel 4.26
Persentase komunikasi interpersonal SMK 2 Kosgoro
Payakumbuh pada Sub Variabel Kesamaan
n= 50

No	Interval	Kategori	f	%
1	16,8 - 20	Sangat Tinggi	10	20%
2	13, 6 - 15,8	Tinggi	27	54%
3	10,4 - 12,6	Sedang	11	22%
4	7,2 - 9,4	Rendah	2	4%
5	4 - 6,2	Sangat Rendah	0	0
Jumlah			50	100%

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa komunikasi interpersonal siswa pada sub kesamaan di SMK 2 Kosgoro Payakumbuh dari 50 orang siswa, di kategori sangat tinggi terdapat 10 orang siswa (20%), di kategori tinggi terdapat 27 orang siswa (54%), di kategori sedang terdapat 11 orang siswa (22%), di kategori rendah terdapat 2 orang siswa (4%), dan di kategorisangat rendah terdapat 0 orang siswa. Hal ini dapat disimpulkan bahwa komunikasi interpersonal siswa pada sub variabel kesamaan di kategorikan tinggi.

f. Keyakinan

Kategori skor untuk melihat tingkatan komunikasi interpersonal pada sub variabel Keyakinan adalah sebagai berikut.

Tabel 4.27
Kategori Skor komunikasi interpersonal Siswa
pada Sub Variabel Keyakinan
n=50

No	Subjek	Skor (Y)	Kategori
1	N	16	Sangat Tinggi
2	VR	19	Sangat Tinggi
3	HA	13	Tinggi
4	S	19	Sangat Tinggi

5	MB	14	Tinggi
6	MH	18	Sangat Tinggi
7	SY	18	Sangat Tinggi
8	R	12	Sedang
9	WP	13	Tinggi
10	MI	15	Tinggi
11	MZ	14	Tinggi
12	BM	15	Tinggi
13	ROZ	14	Tinggi
14	AZS	14	Tinggi
15	MF	20	Sangat Tinggi
16	AH	20	Sangat Tinggi
17	AA	14	Tinggi
18	YE	18	Sangat Tinggi
19	NN	18	Sangat Tinggi
20	RAW	19	Sangat Tinggi
21	SY	17	Sangat Tinggi
22	AKS	15	Tinggi
23	TP	15	Tinggi
24	AS	15	Tinggi
25	RAP	15	Tinggi
26	DO	15	Tinggi
27	DW	15	Tinggi
28	F	11	Sedang
29	RA	12	Sedang
30	AP	15	Tinggi
31	EH	13	Tinggi

32	LA	19	Sangat Tinggi
33	DDY	13	Tinggi
34	BL	14	Tinggi
35	VA	14	Tinggi
36	HV	17	Sangat Tinggi
37	MAP	15	Tinggi
38	MY	12	Sedang
39	NU	15	Tinggi
40	RI	18	Sangat Tinggi
41	RR	13	Tinggi
42	GF	10	Sedang
43	NAM	14	Tinggi
44	WM	14	Tinggi
45	WML	12	Sedang
46	FR	15	Tinggi
47	AF	16	Sangat Tinggi
48	MF	16	Sangat Tinggi
49	FF	16	Sangat Tinggi
50	WP	17	Sangat Tinggi
	Jumlah	761	Tinggi
	Rata-Rata	15,22	

Berdasarkan gambaran tingkat skor komunikasi interpersonal pada sub variabel keyakinan di SMK 2 Kosgoro Payakumbuh bahwa dari 50 orang siswa yang menjadi sampel penelitian terdapat jumlah total skor 761 dengan rata-rata skor 15,22. Selanjutnya untuk mengetahui persentase komunikasi interpersonal pada sub variabel keyakinan dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4.28
Persentase komunikasi interpersonal SMK 2 Kosgoro
Payakumbuh pada Sub Variabel Keyakinan
n= 50

No	Interval	Kategori	f	%
1	16,8 - 20	Sangat Tinggi	18	36%
2	13, 6 - 15,8	Tinggi	26	52%
3	10,4 - 12,6	Sedang	6	12%
4	7,2 - 9,4	Rendah	0	0
5	4 - 6,2	Sangat Rendah	0	0
Jumlah			50	100

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa komunikasi interpersonal siswa pada sub keyakinan di SMK 2 Kosgoro Payakumbuh dari 50 orang siswa, di kategori sangat tinggi terdapat 18 orang siswa (36%), di kategori tinggi terdapat 26 orang siswa (52%), di kategori sedang terdapat 6 orang siswa (12%), di kategori rendah terdapat 0 orang siswa, dan di kategori sangat rendah terdapat 0 orang siswa. Hal ini dapat disimpulkan bahwa komunikasi interpersonal siswa pada sub variabel keyakinan di kategorikan tinggi.

g. Kesiapan

Kategori skor untuk melihat tingkatan komunikasi interpersonal pada sub variabel Kesiapan adalah sebagai berikut.

Tabel 4.29
Kategori Skor komunikasi interpersonal Siswa
pada Sub Variabel Kesiapan
n=50

No	Subjek	Skor (Y)	Kategori
1	N	15	Tinggi
2	VR	15	Tinggi
3	HA	15	Tinggi
4	S	18	Sangat Tinggi
5	MB	13	Tinggi
6	MH	17	Sangat Tinggi
7	SY	20	Sangat Tinggi
8	R	14	Tinggi
9	WP	16	Sangat Tinggi
10	MI	13	Tinggi
11	MZ	13	Tinggi
12	BM	14	Tinggi
13	ROZ	13	Tinggi
14	AZS	15	Tinggi
15	MF	15	Tinggi
16	AH	17	Sangat Tinggi
17	AA	16	Sangat Tinggi
18	YE	18	Sangat Tinggi
19	NN	16	Sangat Tinggi
20	RAW	20	Sangat Tinggi
21	SY	19	Sangat Tinggi

22	AKS	14	Tinggi
23	TP	15	Tinggi
24	AS	16	Sangat Tinggi
25	RAP	15	Tinggi
26	DO	16	Sangat Tinggi
27	DW	14	Tinggi
28	F	12	Sedang
29	RA	12	Sedang
30	AP	14	Tinggi
31	EH	14	Tinggi
32	LA	19	Sangat Tinggi
33	DDY	16	Sangat Tinggi
34	BL	15	Tinggi
35	VA	17	Sangat Tinggi
36	HV	15	Tinggi
37	MAP	13	Tinggi
38	MY	17	Sangat Tinggi
39	NU	15	Tinggi
40	RI	12	Sedang
41	RR	10	Sedang
42	GF	13	Tinggi
43	NAM	17	Sangat Tinggi
44	WM	8	Rendah
45	WML	8	Rendah
46	FR	14	Tinggi
47	AF	15	Tinggi
48	MF	15	Tinggi

49	FF	15	Tinggi
50	WP	15	Tinggi
	Jumlah	743	Sedang
	Rata-Rata	14,86	

Berdasarkan gambaran tingkat skor komunikasi interpersonal pada sub variabel kesiapan di SMK 2 Kosgoro Payakumbuh bahwa dari 50 orang siswa yang menjadi sampel penelitian terdapat jumlah total skor 743 dengan rata-rata skor 14,86. hal ini berarti dapat disimpulkan bahwa komunikasi interpersonal pada sub variabel kesiapan berada pada kategori sedang. Selanjutnya untuk mengetahui persentase komunikasi interpersonal pada sub variabel kesiapan dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4.30
Persentase komunikasi interpersonal SMK 2 Kosgoro
Payakumbuh pada Sub Variabel Kesiapan
n= 50

No	Interval	Kategori	f	%
1	16,8 - 20	Sangat Tinggi	17	34%
2	13,6 - 15,8	Tinggi	27	54%
3	10,4 - 12,6	Sedang	4	8%
4	7,2 - 9,4	Rendah	2	4%
5	4 - 6,2	Sangat Rendah	0	0
	Jumlah		50	100%

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa komunikasi interpersonal siswa pada sub kesiapan di SMK 2 Kosgoro Payakumbuh dari 50 orang siswa, di kategori sangat tinggi terdapat 17 orang siswa (34%), di kategori tinggi terdapat 27 orang siswa (54%), di kategori sedang terdapat 4 orang siswa (8%), di kategori rendah terdapat 2 orang siswa (4%), dan di kategori sangat rendah terdapat 0 orang siswa. Hal ini dapat disimpulkan bahwa

komunikasi interpersonal siswa pada sub variabel kesiapan di kategorikan tinggi.

B. Pengujian Persyaratan Analisis

Penulis menggunakan analisis statistik dengan rumus korelasi *Product Moment* dari Karl Pearson karena data yang penulis peroleh adalah data bentuk interval. Penggunaan rumus-rumus korelasi ini tergantung pada jenis data yang dihubungkan, misalnya jenis data interval atau rasio dapat menggunakan rumus *Product Moment* (r). Secara umum persyaratan rumus-rumus tersebut adalah 1) data yang dihubungkan berpola linear, 2) berdistribusi normal, 3) mempunyai pasangan yang sama sesuai dengan subjek yang sama (Hanafi 2015:78)

Berdasarkan pendapat di atas, dapat dipahami bahwa syarat menggunakan rumus *Product Moment* (r), yaitu; data tersebut harus berdistribusi normal, data harus bersifat homogen, dan data harus menggunakan interval atau rasio. Penelitian yang penulis lakukan ini sudah sesuai dengan di atas, yaitu:

1. Data Berdistribusi Normal

Penelitian ini menggunakan data yang berdistribusi normal. Hal ini dapat dilihat pada tabel berikut tentang uji normalitas.

Tabel 4.31
Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
X	.146	50	.010	.944	50	.019
Y	.181	50	.000	.941	50	.015

a. Lilliefors Significance Correction

Interpretasi:

- 1) Jika **Responden > 50**, maka membacanya menggunakan **Kolmogorov-Smirnov**.
- 2) Jika **Responden \leq 50**, maka membacanya menggunakan **Shapiro-Wilk**.

Jumlah responden sebanyak 50 orang siswa, jadi tabel yang dilihat ialah tabel Kolmogorov-Smirnov. **Data akan memiliki distribusi normal jika $p \geq 0,05$** . Hasil tabel di atas sig. untuk variabel kecanduan *game online* memiliki nilai 0,19 sedangkan sig. untuk variabel komunikasi interpersonal memiliki nilai 0,15. **Jadi kedua variabel tersebut**, baik variabel kecanduan *game online* dan variabel komunikasi interpersonal **memiliki distribusi data yang normal**.

2. Data harus homogen

Data dalam penelitian ini sudah bersifat homogen. Hal ini terbukti dengan hasil homogenitas yang dicapai yaitu 0,51 Dalam menentukan homogenitasnya suatu data harus besar dari 0,05.

Tabel 4.32
ANOVA

ANOVA

Y

	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Between Groups	2809.103	23	122.135	.849	.652
Within Groups	3738.917	26	143.804		
Total	6548.020	49			

Berdasarkan output SPSS 20 dapat diketahui bahwa nilai signifikansi kecanduan *game online* (variabel X) dan komunikasi interpersonal siswa (variabel Y) = 0,625 > 0,05 artinya data variabel kecanduan *game online* memiliki varian yang sama dengan variabel komunikasi interpersonal.

3. Tipe Data Interval dan Rasio

Data peneliti dalam penelitian ini sudah menggunakan data interval. Hal ini terbukti dalam penelitian ini peneliti menggunakan klasifikasi skor kecanduan *game online* dan klasifikasi skor komunikasi interpersonal siswa SMK 2 Kosgoro Payakumbuh seperti yang terdapat di bawah ini:

Tabel 4.33
Klasifikasi Skor Kecanduan *Game Online* Siswa SMK 2 Kosgoro Payakumbuh

No	Rentang Skor	Klasifikasi
1	91,2 – 108	Sangat Tinggi
2	73,4 – 90,2	Tinggi
3	56,6 – 72,4	Sedang
4	38 – 55,6	Rendah
5	21 – 37,8	Sangat Rendah

Tabel 4.34
Klasifikasi Skor Komunikasi Interpersonal Siswa SMK 2 Kosgoro Payakumbuh

No	Interval	Kategori
1	121,6-144	Sangat Tinggi
2	98,2-120,6	Tinggi
3	74,8-97,2	Sedang
4	51,4-73,8	Rendah
5	28-50,4	Sangat Rendah

Dengan demikian dapat dipahami bahwa dalam menganalisis data dalam penelitian ini dapat dilakukan dengan menggunakan rumus *Product Moment*. Hal ini karena seluruh persyaratan untuk menggunakan *Product Moment* sudah terpenuhi untuk melakukan pengisian data dengan menggunakan *Product Moment*.

C. Pengujian Hipotesis

Setelah data di atas didapatkan, selanjutnya data tersebut dikorelasikan dengan menggunakan rumus *Product Moment* yakni sebagai berikut :

Tabel 4.35
Perhitungan Mendapatkan Indeks Hubungan antara
Kecanduan *Game Online* (X) dengan Komunikasi Interpersonal Siswa (Y)

No	X	Y	XY	X ²	Y ²
1	74	106	7844	5476	11236
2	86	128	11008	7396	16384
3	85	92	7820	7225	8464
4	68	121	8228	4624	14641
5	85	96	8160	7225	9216
6	83	126	10458	6889	15876
7	72	125	9000	5184	15625
8	84	106	8904	7056	11236
9	83	108	8964	6889	11664
10	87	107	9309	7569	11449
11	87	105	9135	7569	11025
12	83	106	8798	6889	11236
13	68	102	6936	4624	10404
14	85	106	9010	7225	11236
15	71	120	8520	5041	14400
16	86	122	10492	7396	14884
17	80	122	9760	6400	14884
18	85	128	10880	7225	16384
19	80	128	10240	6400	16384
20	81	131	10611	6561	17161
21	93	119	11067	8649	14161
22	67	105	7035	4489	11025

23	82	107	8774	6724	11449
24	80	105	8400	6400	11025
25	75	107	8025	5625	11449
26	79	109	8611	6241	11881
27	81	105	8505	6561	11025
28	81	90	7290	6561	8100
29	61	95	5795	3721	9025
30	57	104	5928	3249	10816
31	79	106	8374	6241	11236
32	77	124	9548	5929	15376
33	74	89	6586	5476	7921
34	78	102	7956	6084	10404
35	78	104	8112	6084	10816
36	78	108	8424	6084	11664
37	77	98	7546	5929	9604
38	82	95	7790	6724	9025
39	77	109	8393	5929	11881
40	70	100	7000	4900	10000
41	60	86	5160	3600	7396
42	82	92	7544	6724	8464
43	91	105	9555	8281	11025
44	69	88	6072	4761	7744
45	69	112	7728	4761	12544
46	81	105	8505	6561	11025
47	81	103	8343	6561	10609
48	68	106	7208	4624	11236
49	81	109	8829	6561	11881
50	82	121	11008	6724	14641

Jumlah	3922	5412	4225883	307621	588237
--------	------	------	---------	--------	--------

Berdasarkan tabel di atas, maka perhitungan untuk memperoleh angka indeks korelasi hubungan kecanduan *game online* (X) dengan komunikasi interpersonal siswa (Y) diperoleh sebagai berikut:

$$\begin{aligned}
 N &= 50 \\
 \sum x &= 3922 \\
 \sum y &= 5412 \\
 \sum xy &= 425883 \\
 \sum x^2 &= 307621 \\
 \sum y^2 &= 588237
 \end{aligned}$$

$$r_{xy} = \frac{N \cdot (\sum XY) - (\sum X) (\sum Y)}{\sqrt{[N \cdot \sum X^2 - (\sum X)^2] [N \cdot \sum Y^2 - (\sum Y)^2]}}$$

$$\frac{50(425883) - (3922)(5412)}{\sqrt{[50 \cdot 310794 - (3922)^2][50 \cdot 592626 - (5412)^2]}}$$

$$\frac{21294150 - 21225864}{\sqrt{[15539700 - 15382084][29631300 - 29289744]}}$$

$$\frac{68286}{(157616)(341556)}$$

$$\frac{68286}{\sqrt{53834690496}}$$

$$\frac{68286}{23202303}$$

$$= 0,294$$

$$r_{xy} = 0,294$$

Berdasarkan perhitungan angka indeks *product moment* di atas diketahui bahwa hubungan kecanduan *game online* dengan komunikasi interpersonal siswa bersifat positif dan terdapat hubungan yang **signifikan**. Sementara hasil korelasi antara kecanduan *game online* dengan komunikasi interpersonal siswa menggunakan SPSS 20 sebagai berikut:

Tabel 4.36
Correlations Variabel X dan Y
Correlations

		X	Y
X	Pearson Correlation	1	.294*
	Sig. (2-tailed)		.038
	N	50	50
Y	Pearson Correlation	.294*	1
	Sig. (2-tailed)	.038	
	N	50	50

*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

Sebelum membandingkan r_{hitung} dengan r_{tabel} , maka terlebih dahulu dicari derajat bebasnya (db) atau *degree of freedom*-nya (df). Derajat bebas ini dicari dengan rumus :

$$df = n - nr$$

$$df = \text{Degree of freedom}$$

$$n = \text{Number of cases}$$

$$nr = \text{Banyaknya variabel yang dikorelasikan}$$

$$\text{dengan demikian } df = N - nr$$

$$df = N - nr$$

$$df = 50 - 2$$

$$df = 48$$

Perolehan db atau df dapat digunakan untuk mencari besarnya “r” yang tercantum dalam tabel nilai “r” *product moment* tinggi pada taraf signifikan 5%. Dalam tabel nilai df = 48, maka dicari nilai dengan cara interpolasi sebagai berikut:

Nilai “r” pada taraf signifikan 5%

df = 48

$r_{xy} = 0,294$

$r_t = 0,284$

Tabel 4.37
Taraf Signifikan

Df (degrees of freedom) atau: db. (derajat bebas)	Banyak Variabel yang dikorelasikan
	2
	Harga “r” Pada Taraf Signifikan
	5%
48	0,284

Sumber: Sugoyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*
Bandung: PT Alfabeta, 2013:333

Berdasarkan hasil perhitungan di atas, diketahui r_{xy} yaitu sebesar 0,294 seterusnya ketika dikonsultasikan dengan r_t pada taraf signifikan 0,05 sebesar 0,284. Dengan demikian maka $r_{xy} (0,294) > r_t$ pada alfa 0,05 dan df 48. Sehingga dapat disimpulkan bahwa hipotesis alternatif (H_a) diterima, yang menyatakan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara kecanduan *game online* dengan komunikasi interpersonal siswa SMK 2 Kosgoro Payakumbuh. Besar koefisien korelasi 0,294 artinya kedua variabel memiliki bentuk hubungan korelasi negatif dengan kekuatan hubungan yang rendah. Hasil penelitian menunjukkan bahwa korelasi negatif antara kecanduan game online dengan komunikasi interpersonal berarti semakin kecanduan game online maka semakin rendah komunikasi interpersonal begitu sebaliknya.

D. Pembahasan

Hasil analisis data dengan menggunakan teknik korelasi product moment diperoleh angka koefisien korelasi sebesar 0,294 dengan taraf signifikan. Berarti hipotesis alternatif (H_a) yang menyatakan bahwa terdapat hubungan antara kecanduan game online dengan komunikasi interpersonal siswa diterima dan hipotesis nihil (H_0) tidak terdapat hubungan kecanduan game online dengan komunikasi interpersonal siswa ditolak.

Nilai r_{hitung} lebih besar dari pada r_{tabel} pada signifikan 5% yaitu $0,294 > 0,284$. Hal ini berarti H_a diterima, maksudnya terdapat korelasi antara kecanduan *game online* dengan komunikasi interpersonal siswa SMK 2 Kosgoro Payakumbuh dengan taraf signifikan. Artinya kedua variabel ini saling mempengaruhi dan memiliki keterkaitan satu sama lain. Hasil penelitian ini memiliki korelasi yaitu, semakin kurang siswa yang kecanduan *game online* maka semakin tinggi pula komunikasi antar siswa dan semakin tinggi siswa yang kecanduan *game online* maka semakin kurang pula komunikasi antar siswa di SMK 2 Kosgoro Payakumbuh. Adapun persentase variabel X (kecanduan game online) dan variabel Y (komunikasi interpersonal).

Hasil penelitian yang penulis lakukan terdapat bahwa kecanduan game online dengan komunikasi interpersonal yaitu:

Kecanduan game online pada aspek salience terdapat 44 orang siswa di kategori rendah, aspek tolerance terdapat 29 orang siswa dikategori sangat tinggi, selanjutnya pada aspek mood modification terdapat 23 orang siswa pada kategori tinggi selanjutnya pada aspek withdrawal terdapat 27 orang siswa dikategori sangat tinggi, pada aspek conflict terdapat 27 orang siswa dikategori tinggi dan yang terakhir aspek relapse terdapat 23 orang pada kategori tinggi.

Komunikasi interpersonal pada aspek keterbukaan terdapat 37 orang siswa di kategori sangat tinggi, pada aspek empati terdapat 42 siswa di kategori sangat tinggi, pada aspek dukungan terdapat 24 orang siswa dikategori tinggi, pada aspek kepositifan terdapat 25 orang siswa

di kategori sangat tinggi, pada aspek kesamaan terdapat 27 orang siswa dikategori tinggi, dan pada aspek keyakinan terdapat 26 orang siswa di kategori tinggi, dan yang terakhir pada aspek kesiapan terdapat 27 orang siswa dikategori tinggi.

Hasil penelitian ini di dukung oleh hasil penelitian lain yang juga menyatakan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara kecanduan *game online* dengan komunikasi interpersonal dan interaksi sosial remaja adalah hasil penelitian dari Ah Yusuf,dkk (2019:71)

Hasil penelitian menunjukkan bahwa komunikasi interpersonal ($p=0,027$ dan $r=-0,152$ dan interaksi sosial ($p=0,000$ dan $r=0,248$ berhubungan dengan kecanduan game online.

Berdasarkan hasil analisis di atas menunjukkan bahwa salah satu faktor yang mempengaruhi komunikasi interpersonal menurut Ahmad (dalam Raja maruli,2020:50) diantaranya adalah:

1. Konsep diri

Konsep diri adalah semua ide, pikiran, kepercayaan, dan pendirian yang diketahui individu tentang dirinya dan mempengaruhi individu dalam berhubungan dengan orang lain. Hal ini termasuk persepsi individu akan sifat dan kemampuannya, interaksi dengan orang lain dan lingkungan, nilai yang berkaitan dengan pengalaman dan objek, tujuan serta keinginannya. Konsep diri merupakan faktor yang sangat penting dan menentukan dalam komunikasi interpersonal. Konsep diri memainkan peran yang sangat besar dalam menentukan keberhasilan hidup seseorang. Konsep diri dapat mempengaruhi kemampuan berpikir seseorang, seseorang yang memiliki konsep diri yang buruk akan mengakibatkan rasa tidak percaya diri, tidak berani mencoba hal baru, tidak berani mencoba hal yang menantang, takut gagal, takut sukses merasa diri bodoh, merasa diri tidak di hargai dan begitu pula sebaliknya

2. Membuka diri

Membuka diri adalah pengungkapan reaksi dan tanggapan seseorang terhadap situasi yang sedang dihadapi serta memberikan informasi yang relevan tentang peristiwa masa lalu untuk pemahaman di masa kini. Membuka diri berarti membagikan kepada orang lain tentang perasaan terhadap sesuatu yang telah dikatakan atau dilakukannya, atau perasaan seseorang terhadap kejadian kejadian yang baru saja disaksikannya. Semakin sering seseorang berkomunikasi dengan membuka diri kepada orang lain

maka ia akan memahami kelebihan dan kekurangan yang ada pada dirinya. Individu akan belajar menutupi kekurangan yang dimilikinya dengan meningkatkan kepercayaan diri dan saling menghargai.

3. Percaya diri

Percaya diri adalah salah satu faktor yang mempengaruhi dalam komunikasi interpersonal. Orang yang kurang percaya diri akan cenderung sedapat mungkin menghindari situasi komunikasi, karena dirinya takut orang lain mengejek atau menyalahkan apabila berbicara, sehingga cenderung diam dalam berinteraksi. Hal ini akan menumbuhkan sikap merasa gagal dalam setiap kegiatan yang dilakukannya.

Berdasarkan kutipan di atas dapat di pahami bahwa faktor yang mempengaruhi komunikasi interpersonal yaitu, konsep diri melibatkan semua ide, pikiran, kepercayaan, dan pendirian yang diketahui individu tentang dirinya dan mempengaruhi individu dalam berhubungan dengan orang lain. Konsep diri merupakan faktor yang sangat penting dan menentukan dalam komunikasi interpersona. Hal ini termasuk persepsi individu akan sifat dan kemampuannya, interaksi dengan orang lain dan lingkungan, nilai yang berkaitan dengan pengalaman dan objek, tujuan serta keinginannya. Selanjutnya Membuka diri berarti membagikan kepada orang lain tentang perasaan terhadap sesuatu yang telah dikatakan atau dilakukannya, atau perasaan seseorang terhadap kejadian kejadian yang baru saja disaksikannya. Faktor selanjutnya percaya diri, Orang yang kurang percaya diri akan cenderung sedapat mungkin menghindari situasi komunikasi, karena dirinya takut orang lain mengejek atau menyalahkan apabila berbicara, sehingga cenderung diam dalam berinteraksi.

Berdasarkan kutipan di atas dapat disimpulkan bahwa faktor yang berhubungan dengan komunikasi interpersonal salah satunya adalah konsep diri. Artinya apabila kecanduan game online tinggi maka komunikasi interpersonal rendah sebaliknya apabila komunikasi interpersonal tinggi maka kecanduan game online rendah. Hal ini

dibuktikan dengan hasil penelitian penulis menunjukkan bahwa tingginya hasil rxy dari rtabel.

Menurut Bienvenu dalam Achad Ibrahim, (2019: 16) menyatakan bahwa ada beberapa teori yang berkaitan komunikasi interpersonal yaitu:

1. *Self concept*, sebuah konsep diri, faktor yang paling penting yang mempengaruhi komunikasi dengan orang lain.
2. *Ability*, kemampuan untuk menjadi pendengar yang baik, keterampilan yang mendapat sedikit perhatian
3. *Skill experience*, banyak orang merasa sulit untuk melakukan kemampuan untuk mengekspresikan pikiran dan ide-ide.
4. *Emotional*, yang dimaksud emosi disini adalah individu dapat mengatasi emosinya, dengan cara konstruktif (berusaha memperbaiki kemarahan)
5. *Self disclosure*, keinginan untuk berkomunikasi kepada orang lain secara bebas dan terus terang. Dengan tujuan untuk menjaga hubungan interpersonal.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat dipahami bahwa komunikasi interpersonal dapat disebabkan oleh berbagai faktor, Terdapat lima teori dalam hal ini yaitu, konsep dalam komunikasi, yaitu bagaimana mengkonsepkan diri dan membentuk komunikasi dua arah, Lalu harus menjadi pendengar yang baik, kemudian individu dapat mengatur perasaan emosinya, terutama dalam mengekspresikan kemarahan dan konstruktif, dan terakhir adanya keinginan untuk berkomunikasi kepada orang lain secara bebas dan terus terang dengan tujuan untuk menjaga hubungan interpersonal

Berdasarkan hasil penelitian penulis dengan fenomena dan juga teori yang telah dikemukakan, maka dapat dikatakan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara kecanduan *game online* dengan komunikasi interpersonal siswa di SMK 2 Kosgoro Payakumbuh. Berdasarkan penjelasan diatas yang didukung oleh teori-teori yang diungkapkan oleh beberapa ahli dan relevan dengan hasil uji hipotesis yang telah dilakukan disimpulkan bahwa kecanduan

game online mempunyai hubungan yang signifikan dengan komunikasi interpersonal siswa.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah penulis lakukan tentang hubungan kecanduan game online dengan Komunikasi interpersonal SMK2 Kosgoro Payakumbuh maka dapat penulis simpulkan bahwa analisis korelasi *Product Moment* diketahui bahwa r_{xy} yaitu sebesar 0,294 seterusnya ketika dikonsultasikan dengan r_t pada taraf signifikan 0,05 sebesar 0,284. Dengan demikian maka $r_{xy} (0,294) > r_t$ pada alfa 0,05 dan df 48. Dengan demikian, hipotesis alternatif (H_a) diterima, yang menyatakan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara kecanduan *game online* Komunikasi interpersonal SMK2 Kosgoro Payakumbuh. Sedangkan hipotesis nihil (H_0) ditolak, yang menyatakan bahwa tidak terdapat hubungan yang signifikan antara kecanduan *game online* dengan Komunikasi interpersonal SMK 2 Kosgoro Payakumbuh

B. Implikasi

Berdasarkan hasil penelitian yang telah peneliti peroleh tentu akan mempunyai arah tindak lanjutnya. Hasil penelitian ini dapat menjadi sumber bagi guru BK dalam memberikan layanan kepada peserta didiknya. Guru BK dapat memberikan layanan sesuai dengan kepribadian peserta didiknya, agar tujuan konseling dapat tercapai dan permasalahan klien dapat terentaskan. Penelitian ini juga dapat dikembangkan untuk kemajuan ilmu terutama bidang Bimbingan dan Konseling. Hasil penelitian ini dapat menjadi wacana bagi calon konselor dan pembaca lainnya sebagai bahan atau referensi.

C. Saran

Berdasarkan pembahasan yang penulis lakukan, penulis menyarankan kepada:

1. Kepala sekolah, wakil bidang kesiswaan serta seluruh personil sekolah yang terkait di dalamnya agar dapat bekerja sama dengan

majelis guru khususnya guru BK yang terlibat langsung sebagai pelaksana layanan di sekolah, sehingga kegiatan konseling berjalan dengan baik. Setiap kegiatan yang dilaksanakan di sekolah tanpa di dukung oleh berbagai unsur yang terkait di dalamnya maka akan sulit untuk mencapai hasil yang maksimal sehingga dengan adanya kerja sama tersebut maka tujuan akan dapat tercapai.

2. Kepada guru BK diharapkan melaksanakan layanan BK dengan memperhatikan kepribadian peserta didiknya, agar proses konseling yang dilakukan tepat sasaran dan tujuan konseling dapat tercapai. Guru BK juga perlu menjalin hubungan dengan orang tua siswa dalam hal mengentaskan permasalahan yang di alami siswa dan juga mengembangkan potensi yang dimiliki oleh siswa.
3. Kepada orang tua agar bisa mengawasi kegiatan anak-anaknya, dan meningkatkan pengawasan terhadap anak-anaknya dalam penggunaan *gadget*. Orang tua juga dapat menunjukan komunikasi yang baik terhadap anak-anaknya, karena komunikasi juga dapat ditimbulkan dari meniru komunikasi orang-orang disekitarnya.

DAFTAR KEPUSTAKAAN

- A. Anditha Sari. 2017. *Komunikasi Antar Pribadi*. Yogyakarta: Cv Budi Utama
- Ah Yusuf K.Acma. 2019. *Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Komunikasi Interpersonal Dan Interaksi Sosial.Jurnal Keperawatan Jiwa*,Vol.1,No.2, September 2019
- Andri Arif Kustiawan dan Andy Widhiya Bayu Utomo. 2018. *Jangan Suka Game Online Pengaruh Game Online Dan Tindakan Pencegahan*. Jawa Timur: CV.Ae Media Grafikas
- Ahmad Rajafi,Dkk. 2018. *Khazanah Islam, Perjumpaan Kajian Dengan Ilmu Sosial*. Yogyakarta: Cv Budi Utama
- Choirul Hakiki. 2019. *Hubungan Kecanduan Game Online Mobile Legende Terhadap Interaksi Sosial Pada Mahasiswa Fakultas Psikologi Uin Malang Maliki Ibrahim*.Malang
- Cesaria dan Annastasia.2016. *Adiksi Game Online dan Keterampilan Penyesuaian Sosial Pada Remaja. Jurnal Empati*,Januari.Vol.5(1),19-23
- Diana Ariswanti Triningtyas. 2016. *Komunikasi Antar Pribadi*. Jawa Timur: Cv.Ae Media Grafika
- Drajat Edy K.2017.*Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Perilaku Prokrastinasi Akademik Pada Mahasiswa Bimbingan Konseling Universitas PGRI Yogyakarta. Jurnal Konseling*. Vol.3,No.1
- Dini Murjana. 2017. *Hubungan Antara Komunikasi Interpersonal Dengan Penyesuaian Diri Siswa Kelas x Sma Pawyatan Daha Kediri Kediri: UN Pгри Kediri 1(2)*.
- Eliana Pratiwi. 2017. *Perilaku Komunikasi Interpersonal Pecandu Game Online (Studi Kasus Pada Pecandu Game Online Dota 2 Di Kota Serang)*. Serang: Universitas Sultang Ageng Tirtayasa
- Fauzi Abubakar. 2015. *Pengaruh Komunikasi Interpersonal Antara Dosen Dan Mahasiswa Terhadap Motivasi Belajar Akademik Mahasiswa.Jurnal Pekommas*,Vol 18 No.1:53-62
- Ferry dan Endang.2016.*Hubungan Antara Kontrol Diri Dengan Intensitas Bermain Game Online Pada Mahasiswa Pemain Game Online Di Game Center X Semarang.Jurnal Empati*,Vol. 5(3),478-481
- Jonathan Sarwono. 2010. *Pinter Menulis Karya Ilmiah-Kunci Sukses Dalam Menulis Ilmiah*. Yogyakarta: c.v Andi Offset

- Harun Samsudin,Dkk. 2019. *Kajian Sosial Dan Pemerintahan Berbasis Geospasial: Sumatera Selatan*
- Muhammad Affandi. 2013. *Pengaruh Game Online Terhadap Tingkat Efektifitas Komunikasi Interpersonal Pada Kalangan Pelajar Kelas 5 Sdn 009 Samarinda.Jurnal Ilmu Komunikasi 1(4):177-187*
- Mufadhal,I,Linda.2018. *The Concept Of Student Interpersonal Communication.Jurnal Penelitian Pendidikan.Vol.4, No.2,129-134*
- Raja Maruli Tua.2020.*Pengaruh Komunikasi Antarpribadi Pimpinan Terhadap Motivasi Kerja.Surabaya:Scopindo Media Pustaka*
- Rosi Kusumawati Dan Yolivia Irna Aviani. 2017. *Perbedaan Tingkat Kecanduan (Adiksi) Game Online Pada Remaja Ditinjau Dari Gaya Pengasuhan. Jurnal Rap UNP 8(1): 88-99*
- Siti Rochmah.2011.*Pengruh Komunikasi Interpersonal Dan Loneliness Terhadap Adiksi Game Online.Jakarta*
- Sarmanu. 2017. *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif & Statistika. Surabaya: Airlangga Universitas Press*
- Sapri. 2011. *Komunikasi Interpersonal Pustakawan. 05(1)*
- Sariyanto. 2019. *Perilaku Komunikasi Pecandu Game Online Di Kota Pangkalan Kerinci Kabupaten Pelalawan. Riau. Universitas Riau.Vol.6*
- Sudaryono. 2016. *Metodologi Pendidikan. Jakarta: Kencana*
- Supratiknya. 2003. *Komunikasi Antarpribadi. Yogyakarta*
- Syafril. 2019. *Statistik Pendidikan. Jakarta: Kencana*
- Wiryanto. 2004. *Pengantar Ilmu Komunikasi. Jakarta: Pt. Gramedia Widiasarana Indonesia*
- Yohanes Rikky Dwi Santoso. 2017. *Hubungan Kecanduan Game Online Terhadap Penyesuaian Sosial Pada Remaja. 4(1):027-044*

LAMPIRAN

Kisi-Kisi Skala Kecanduan *Game Online*

Variabel	Sub Variabel	Indikator	No. Item		Jumlah
			+	-	
Kecanduan <i>game online</i>	<i>Salience</i>	Game online mendominasi pikiran siswa	3	1,2	3
		Game online mendominasi perasaan siswa	6	4,5	3
	<i>Tolerance</i>	Durasi waktu bermain game online	9	7,8	3
	<i>Mood Modification</i>	Relaksasi terkait penenangan diri	12	10,11	3
	<i>Withdrawal Symptoms</i>	Dampak fisik yang terjadi jika bermain game online dikurangi	15	13,14	3
	<i>Conflict</i>	konflik yang terjadi antara pemain dengan orang disekitar	18	16,17	3
	<i>Relapes</i>	Pengendalian bermain game online	21	19,20	3
Total					21

Instrumen *Kecanduan Game Online*

A. Identitas

Nama :
 kelas :
 Usia :
 Jenis Kelamin :

B. Petunjuk pengisian

1. Isilah terlebih dahulu data dan identitas anda pada tempat yang telah tersedia pada lembar jawaban.
2. Jawaban terdiri dari lima alternative yakni SL (selalu), SR (sering), KD (kadang-kadang), JR (jarang), TP (tidak pernah).
 - a. **SL** (Selalu) apabila isi pernyataan selalu sesuai dengan anda antara 81%- 100%
 - b. **SR** (Sering) apabila isi pernyataan sering sesuai dengan anda antara 61%-80%
 - c. **KD** (Kadang-kadang) apabila isi pernyataan sesuai dengan anda antara 41%-60%
 - d. **JR** (Jarang) apabila isi pernyataan sesuai dengan anda antara 21%-40%
 - e. **TP** (Tidak Pernah) apabila isi pernyataan sesuai dengan anda antara 0%-20%
3. Jawablah seluruh pernyataan dengan cara memilih satu alternative jawaban yang tersedia. Berilah tanda centang (√) pada pilihan jawaban yang menunjukkan kesesuaian dengan keadaan, perasaan, dan pikiran anda.
4. Semua pernyataan tidak ada benar dan salah dan jawaban yang siswa berikan tidak berkaitan dengan nilai di sekolah karena jawaban tersebut hanya akan digunakan sebagai data penelitian untuk penyelesaian skripsi. Selamat mengisi.

Contoh Pengisian

No	Pernyataan	Alternatif Jawaban				
		SL	SR	KD	JR	TP
1.	Saya mengingat game online setiap saat	√				

Keterangan : Berdasarkan contoh di atas dapat dilihat bahwa ananda (SL) “Selalu” mengingat *game online* setiap saat.

Skala Kecanduan Game Online

NO	Pernyataan	Alternatif jawaban				
		SL	SR	KD	JR	TP
1.	Saya mengingat <i>game online</i> setiap saat					
2.	Saya berharap dapat segera bermain <i>game online</i> ketika <i>offline</i>					
3.	Saya mengingat <i>game online</i> ketika waktu luang saja					
4.	Saya murung/ gelisah ketika tidak bermain <i>game online</i> dan tidak merasakannya lagi ketika sudah bermain <i>game online</i>					
5.	Saya menduga bahwa saya kecanduan <i>game online</i>					
6.	<i>Game online</i> membuat diri saya menjadi senang					
7.	Saya bermain <i>game online</i> dengan durasi yang lama					
8.	Saya sulit berhenti begitu saya sudah mulai bermain <i>game online</i>					
9.	Saya sebentar saja bermain <i>game online</i>					
10.	Saya merasa lebih nyaman pada saat bermain <i>game online</i> dari pada saat melakukan hal yang lain					
11.	Hidup saya akan merasa kurang tenang jika tidak bermain <i>game online</i> dalam sehari					
12.	Saya bermain <i>game online</i> untuk menghilangkan stress					
13.	Saya menjadi mudah kesal apabila dikarenakan satu dan lain hal tidak dapat bermain <i>game online</i>					
14.	Setiap saya bangun pagi, hal pertama yang saya pikirkan adalah <i>game online</i>					
15.	Saya tidak masalah apabila orang lain mengganggu saya pada saat bermain <i>game</i>					

	<i>online</i>					
16.	Saya mengabaikan orang lain pada saat bermain <i>game online</i>					
17.	Saya akan tetap bermain <i>game online</i> walaupun orang tua dan orang terdekat saya marah					
18.	Menurut saya, teman-teman saya memaklumi kebiasaan saya bermain <i>game online</i>					
19.	Walaupun sudah lama tidak bermain <i>game online</i> , saya masih tetap kecanduan dengan <i>game online</i>					
20.	Saya gagal jika saat berusaha membatasi waktu untuk bermain <i>game online</i>					
21.	Saya sudah lama tidak bermain <i>game online</i> , saya menjadi tidak terdorong lagi untuk bermain.					

Kisi-Kisi Skala Komunikasi Interpersonal

Variabel	Sub Variabel	Indikator	No. Item		Jumlah	
			+	-		
Komunikasi interpersonal	Keterbukaan	Kesediaan individu berinteraksi dengan lingkungannya	1	3	2	
		Kesediaan individu menanggapi, jujur dan bertanggung jawab terhadap pesan dan perasaan yang diungkapkan	2	4	2	
	Empati	Memahami perkataan yang diucapkan saat berkomunikasi	5	7	2	
		Merasakan kejadian pesan suatu peristiwa	6	8	2	
	Dukungan	Memiliki pandangan ke depan dan terbaik dalam mengungkapkan pemikiran	9	11	2	
		Menunjukkan ekspresi dukungan yang positif saat berkomunikasi	10	12	2	
	Kepositifan	Perhatian yang positif saat berkomunikasi	13	15	2	
		Perasaan yang positif saat berkomunikasi	14	16	2	
	Kesamaan	Memiliki keinginan untuk bekerjasama	17	19	2	
		Memandang ketidaksetujuan sebagai perbedaan yang ada	18	20	2	
	Keyakinan	Keyakinan dan kemantapan saat berkomunikasi	21	23	2	
		Ekspresi keyakinan saat berkomunikasi	22	24	2	
	Kesiapan	Menciptakan rasa tertarik pada lawan bicara	25	27	2	
		Memberikan umpan balik saat berkomunikasi	26	28	2	
	Total					28

Instrumen Komunikasi interpersonal

A. Identitas

Nama :
 kelas :
 Usia :
 Jenis Kelamin :

B. Petunjuk pengisian

3. Isilah terlebih dahulu data dan identitas anda pada tempat yang telah tersedia pada lembar jawaban.
4. Jawaban terdiri dari lima alternative yakni SL (selalu), SR (sering), KD (kadang-kadang), JR (jarang), TP (tidak pernah).
 - f. **SL** (Selalu) apabila isi pernyataan selalu sesuai dengan anda antara 81%- 100%
 - g. **SR** (Sering) apabila isi pernyataan sering sesuai dengan anda antara 61%-80%
 - h. **KD** (Kadang-kadang) apabila isi pernyataan sesuai dengan anda antara 41%-60%
 - i. **JR** (Jarang) apabila isi pernyataan sesuai dengan anda antara 21%-40%
 - j. **TP** (Tidak Pernah) apabila isi pernyataan sesuai dengan anda antara 0%-20%
5. Jawablah seluruh pernyataan dengan cara memilih satu alternative jawaban yang tersedia. Berilah tanda centang (√) pada pilihan jawaban yang menunjukkan kesesuaian dengan keadaan, perasaan, dan pikiran anda.
6. Semua pernyataan tidak ada benar dan salah dan jawaban yang siswa berikan tidak berkaitan dengan nilai di sekolah karena jawaban tersebut hanya akan digunakan sebagai data penelitian untuk penyelesaian skripsi. Selamat mengisi.

Contoh pengisian

No	Pernyataan	SL	SR	KD	JR	TP
1	Saya menghentikan bermain game online pada saat orang tua mengajak saya berkomunikasi	√				

Keterangan : Berdasarkan contoh di atas dapat dilihat bahwa ananda (SL) “Selalu” berhenti bermain game online saat orang tua mengajak berkomunikasi

SKALA KOMUNIKASI INTERPERSONAL

No	Pernyataan	SL	SR	KD	JR	TP
1	Saya menghentikan bermain game online pada saat orang tua mengajak saya berkomunikasi					
2	Saat orang tua saya butuh teman bicara, saya siap dan sedia untuk mendengarkan dan meninggalkan bermain game online					
3	Saya tidak nyaman berkomunikasi secara langsung atau tatap muka					
4	Saya menghindari dari orang tua saya ketika saya sedang bermain game online					
5	Saya mengerti maksud dari pembicaraan orang tua saya saat berkomunikasi walaupun sedang bermain game online					
6	Saya senang jika bertemu dengan keluarga yang telah lama dibandingkan hanya berkomunikasi melalui media sosial					
7	Saya tidak mau tau dengan apa yang dikatakan orang tua saya saat bermain game online					
8	Saya tidak peduli dengan kesedihan orang tua saya dan memilih bermain game online					
9	saya lebih memilih membagi informasi dengan keluarga dari pada teman-teman di game online					
10	Ketika orang tua saya berbicara saya memilih meninggalkan bermain game online					
11	Saya lebih senang mengungkapkan isi hati saya di media sosial dari pada membicarakan dengan orang tua					
12	Saya mendengarkan pembicaraan orang tua saya sambil memainkan game online					
13	Posisi duduk saya menghadap pada orang tua saya dan meninggalkan bermain game online saat orang tua saya mengajak saya bicara					
14	Saya lebih tertarik berkomunikasi dengan orang tua saya dibandingkan bermain game online					

15	Saya lebih senang bermain game online dari pada mendengarkan orang tua saya berbicara					
16	Saya memilih bermain game online dibandingkan berbicara dengan orang tua karena saya pesimis pendapat saya tidak didengarkan					
17	Menurut saya membicarakan masalah yang ada dipikiran saya pada orang tua dapat menyelesaikannya.					
18	Saya mendukung perbedaan pendapat karena dapat memunculkan ide-ide baru					
19	Saya memilih menceritakan masalah saya pada orang tua					
20	Perbedaan pendapat dapat memperpanjang penyelesaian permasalahan dan saya memilih bermain game online					
21	Saya merasa nyaman jika saya berbagi cerita dengan orang tua saya					
22	Saya lebih paham komunikasi secara langsung dibanding melalui media sosial karena umpan balik yang tidak langsung didapatkan					
23	Berkomunikasi melalui media sosial lebih seru dibandingkan berbicara langsung					
24	Saya merasa komunikasi langsung dengan orang tua lebih efektif					
25	Perhatian saya tertuju pada lawan bicara saya saat berkomunikasi dan meninggalkan bermain game online					
26	Saya berkomentar tentang bahan pembicaraan yang sedang dibicarakan dibanding memainkan game online					
27	Saya tidak fokus saat berbicara dengan orang tua karena saya ingin memainkan game online					
28	Saya tidak fokus saat diajak berbicara sehingga saya diam saja mendengarkan sambil bermain game online					

LEMBAR VALIDASI INSTRUMEN PENELITIAN

Petunjuk:

1. Berikut penilaian dan sasaran bapak/ibu dengancara memberikan tanda silang (X) pada kolom yang tersedia sesuai dengan keadaan yang ditemukan.
2. Jika validator perlu memberikan contoh kasus demi perbaikan angket, mohon di tulis pada kolom angket atau langsung pada naskah.

Kecanduan Game Online

No	Penilaian			Saran	
	A	B	C	1	2
1	A	B	C	1	2
2	A	B	C	1	2
3	A	B	C	1	2
4	A	B	C	1	2
5	A	B	C	1	2
6	A	B	C	1	2
7	A	B	C	1	2
8	A	B	C	1	2
9	A	B	C	1	2
10	A	B	C	1	2
11	A	B	C	1	2
12	A	B	C	1	2
13	A	B	C	1	2
14	A	B	C	1	2
15	A	B	C	1	2
16	A	B	C	1	2
17	A	B	C	1	2
18	A	B	C	1	2
19	A	B	C	1	2
20	A	B	C	1	2
21	A	B	C	1	2

Kriteria Skala Penilaian A. Valid tanpa revisi B. Valid dengan revisi C. Tidak valid	Keterangan Saran 1. Perbaikan pada butir angket 2. Penambahan atau pengurangan butir angket
--	--

<p>Saran-saran khusus/ pendapat validator</p> <ol style="list-style-type: none">1. Tambahkan pada contoh pengisian angket apa arti dari jawaban pada item tersebut.2. Pastikan item yang ditulis sesuai untuk mengukur indikator	<p>Batusangkar, januari 2021 Validator,</p> <p><u>Dr. Irman, S. Ag, M.Pd</u> NIP. 19710201 200501 1 007</p>
---	---



YAYASAN SENTRAL KARYA IHSAN (SKI) KOTA PAYAKUMBUH
SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN (SMKS) 2 KOSGORO
PAYAKUMBUH
 (EX. SMEA KOSGORO PAYAKUMBUH)



PROGRAM KEAHLIAN : AKUNTANSI, ADMINISTRASI PERKANTORAN, PEMASARAN, TEKNOLOGI KOMPUTER DAN
 JARINGAN
 KEPERAWATAN, MULTIMEDIA DAN FARMASI

- Campus I : JL. PGRI No. 44 Bunian - Campus II : JL. Gelatik Kel Balai Jariang Koto Nan Gadang - Kode Pos : 26211
 Telp. / Fax (0752) 94440, 95550 Email : smk2kosgoropyk@gmail.com

SURAT KETERANGAN SUDAH MELAKUKAN PENELITIAN

No : 12108.34.03/SMK.08/SU/2021

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : SILVA NOVIZA,S.Pd
 Jabatan : Kepala Sekolah
 Alamat : JL Melati (Ex.PGRI) Bunian Payakumbuh

Dengan ini menerangkan :

Nama : VIONI ANGGRAINI
 NIM : 1630108088
 Program Studi : S1 Bimbingan dan Konseling
 Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
 Universitas : IAIN Batusangkar

Adalah benar telah melaksanakan penelitian dalam rangka menyelesaikan Skripsi dengan judul
 "Hubungan Kecanduan Game Online dengan Komunikasi Interpersonal Siswa SMKS 2
 Kosgoro Payakumbuh" yang dilaksanakan pada bulan Januari s.d Februari.

Dengan surat keterangan ini dikeluarkan dan diberikan kepada yang bersangkutan untuk dapat di
 pergunakan semestinya.

Payakumbuh, 18 Februari 2021

Kepala Sekolah,



SILVA NOVIZA,S.Pd