



Pengaruh Stimulus Mobile Legends terhadap Keterampilan Sosial Remaja di Kelas VIII SMP Negeri 74 Jakarta

Aditya Bimo Prasetyo

Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Fakultas Ilmu Sosial,
Universitas Negeri Jakarta

Budiaman

Universitas Negeri Jakarta

Martini

Universitas Negeri Jakarta

Korespondensi penulis: adityabimo24@gmail.com,
budiaman.fisunj@gmail.com, martini_anwar@yahoo.com

Abstract. *This study aims to determine the effect of mobile legends stimulus on adolescent social skills in grade VIII of SMP Negeri 74 Jakarta. This study uses a quantitative method with a survey method through a questionnaire measured by the ratio scale and the Likert scale. This study uses a quantitative method with a purposive sampling technique. The research was conducted on the condition that the respondents were teenagers who played mobile legends and 8th grade students. The sample obtained amounted to 70 students out of a total population of 280 students. All instruments have been tested using product moment correlation and reliability using alpha cronbach, and have passed the prerequisite test. Data analysis using t-test and large percentage influence using R Square determination coefficient. The results of the study show that (1) there is a significant influence of mobile legends stimulus on social skills, as evidenced by the tcount value of > table, which is 4.163 > 1.995 and Sig < 0.05, which is 0.000 < 0.05. (2) The influence of the R square determination coefficient is 20.3% which is included in the low category and the rest is the influence of other variables outside the variables used.*

Keywords: *mobile legends stimulus, social skills, teenagers*

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh stimulus mobile legends terhadap keterampilan sosial remaja di kelas VIII SMP Negeri 74 Jakarta. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan metode survey melalui kuesioner yang diukur dengan skala rasio dan skala likert. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan teknik pengambilan sampel purposive sampling. Penelitian dilakukan dengan syarat responden adalah remaja yang bermain mobile legends dan siswa kelas 8. Sampel diperoleh berjumlah 70 siswa dari jumlah populasi 280 siswa. Semua instrumen telah di uji cobakan menggunakan korelasi product moment dan reliabilitas menggunakan alpha cronbach, serta telah lulus dari uji prasyarat. Analisis data menggunakan uji t dan persentase besar pengaruh menggunakan koefisien determinasi R Square. Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) ada pengaruh yang signifikan stimulus mobile legends terhadap keterampilan sosial dibuktikan dari nilai thitung > ttabel yaitu 4,163 > 1,995 dan Sig < 0,05 yaitu 0,000 < 0,05. (2) Besar pengaruh Koefisien determinasi R square yaitu 20,3% yang termasuk pada kategori rendah dan sisanya merupakan pengaruh dari variabel lain diluar variabel yang digunakan.

Kata kunci: stimulus mobile legends, keterampilan sosial, remaja

LATAR BELAKANG

Perkembangan teknologi semakin pesat dan canggih setiap harinya seiring dengan proses globalisasi Hampir setiap bidang kehidupan menggunakan bantuan teknologi. *Internet* dan telepon seluler merupakan teknologi yang sangat erat kaitannya dengan masyarakat saat ini. Dengan ponsel dan *internet* dapat melakukan banyak hal, termasuk

berkomunikasi melalui media sosial, untuk tetap mendapatkan informasi dan sebagai sarana hiburan. Perkembangan teknologi informasi telah membuat kehidupan menjadi lebih nyaman. *Internet* memungkinkan orang-orang di seluruh dunia untuk terhubung satu sama lain dan dengan cepat mengakses informasi dari berbagai belahan dunia (Lubis, dkk, 2020).

Game online menurut Kim (2002) adalah sebuah permainan yang dapat dimainkan oleh banyak orang secara bersamaan melalui jaringan komunikasi *online* (LAN atau *Internet*). Berbagai permainan dibuat dan dimainkan oleh mereka yang mendownloadnya. Faktanya, sebagian besar pemain tidak saling mengenal di dunia nyata, hanya di dunia *online*.

Game online adalah suatu permainan yang melibatkan kegiatan permainan yang berpura-pura menjadi sesuatu namun tampak nyata karena tujuan pemainnya adalah untuk menang. Hendry (2010) mengatakan bahwa *game online* merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari setiap orang, terutama anak-anak. *Game online* memiliki banyak hal untuk ditawarkan dan memungkinkan pemainnya merasa betah bahkan setelah berjam-jam di depan komputer. Saking serunya bermain *game online*, membuat pemainnya lupa waktu dan melupakan diri sendiri serta lingkungan sekitar.

KAJIAN TEORITIS

Menurut Fajri (2012) kesempatan untuk bertemu pemain *game* lain adalah salah satu daya tarik pada *game online*. Fajri (2012) juga mengungkapkan bahwa *game offline* hanya bisa dimainkan dengan jumlah pemain terbatas, sedangkan *game online* bisa dimainkan dengan banyak pemain. Maraknya *game online* dapat dilihat dari meningkatnya jumlah *game center* dan fitur untuk mengunduh aplikasi yang tampaknya menawarkan layanan *game online*. Banyak remaja dan anak-anak yang menghabiskan waktunya dengan bermain.

Month	Average Monthly Players	Monthly Gain / Loss	Monthly Gain / Loss %	Average Daily Players
Last 30 Days	81,593,957	6,903,015	9%	13,226,454
November 2023	74,690,942	-3,931,102	-5%	4,979,396
October 2023	78,622,044	-5,645,956	-7%	5,241,470

Gambar 1.1 Pemain Aktif Dunia *Mobile legends*

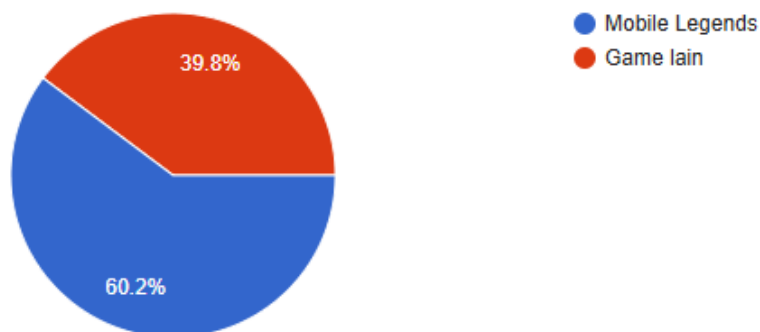
Berdasarkan data ActivePlayer.io (2023) menunjukkan bahwa jumlah pemain aktif *game mobile legends* secara *global* tidaklah sedikit, hal tersebut dapat dilihat dari data diatas

selama 30 hari terakhir pada awal Desember berjumlah 81 juta, bulan November berjumlah 74 juta, dan bulan Oktober berjumlah 78 juta. Bagusnya suatu permainan *online* bisa dilihat dari banyaknya pengguna permainan *online* tersebut. Dengan banyaknya orang yang bermain *game mobile legends* membuktikan bahwa *game mobile legends* sangat bagus dan layak dimainkan.



Gambar 1.2 Pemain Aktif Indonesia *Mobile legends*

Berdasarkan data dari *Moonton* (2021) selaku publisher *game mobile legends*. Pengguna rata-rata di Indonesia dapat mencapai 34 juta pemain. Pemain aktif bulanan *Mobile legends* di Indonesia yang sebanyak 34 juta didominasi pemain dari Jawa dan Sumatera. Sebanyak 52 persen pemain *mobile legends* datang dari Pulau Jawa sementara 29,38 persen datang dari Pulau Sumatera.



Gambar 1.3 Diagram Siswa Pemain Game Online

Berdasarkan hasil observasi di SMP Negeri 74 Jakarta terdapat 60% siswa yang bermain *mobile legends* dan 40% bermain *game online* yang sejenis. Beberapa siswa kelas VIII yang bermain *mobile legends* cukup banyak. Hal ini dikarenakan *game mobile legends* memiliki karakteristik pembeda dengan *game* lain, diantaranya tingkatan sesuai level pada permainan tersebut. Tingkatan dari *mobile legends* diantaranya *Warrior, Elite, Master, Grand Master, Epic, Legend, Mythic, Mythic Honor, Mythic Glory, dan Mythic Immortal*. *Game* ini membutuhkan hero atau lebih dikenal sebagai tokoh utama. *Game* ini memiliki

kelebihan diantaranya dapat terkoneksi secara otomatis karena menggunakan akun dari pemilik, serta *games* ini dapat dilakukan secara berkelompok atau tim yang berjumlah 5 orang.

1.1 Dampak Kebiasaan Bermain *Game online*

Game online selalu diyakini memberikan pengaruh negatif kepada para pemainnya. Hal ini terutama karena sebagian besar *game* yang adiktif dan biasanya tentang kekerasan pertempuran dan berkelahi. Mayoritas orang tua berpikir dan percaya bahwa permainan merusak otak anak-anak dan mempromosikan kekerasan di antara mereka. Namun, banyak psikolog, pakar anak, dan para ilmuwan percaya bahwa permainan ini sebenarnya bermanfaat bagi pertumbuhan anak-anak. Jadi dapat disimpulkan bahwa terdapat dampak positif dan negatif bermain *game online*.

a) Dampak Positif

Menurut Anhar (2010) Beberapa dampak positif bermain *game online* adalah sebagai berikut:

- 1) Membantu perkembangan koordinasi tangan-mata, motorik, dan kemampuan spasial.
- 2) Meningkatkan kemampuan membuat analisa, keputusan yang cepat, dan berpikir secara mendalam.

b) Dampak Negatif

Menurut Anhar (2010), dampak negatif dari *game online* ini timbul karena, umumnya 89% dari *game* mengandung beberapa konten kekerasan. Menurut pendapat Darma (2011) dampak negatif *game online* pada siswa atau anak-anak adalah sebagai berikut:

- 1) Anak lebih banyak menghabiskan waktu bermain *game online* pada jam-jam di luar sekolah.
- 2) Konsentrasi belajar terganggu karena pikiran siswa cenderung mengarah pada permainan yang ada di dalam *game online*.
- 3) Tertidur di sekolah.
- 4) Sering melalaikan tugas dan tanggungjawab sebagai siswa.
- 5) Nilai di sekolah menurun.
- 6) Berbohong soal berapa lama waktu yang sudah dihabiskan untuk bermain *game online*.
- 7) Lebih memilih bermain *game* dari pada bermain dengan teman.

- 8) Menjauhkan diri dari kelompok sosialnya (klub atau kegiatan ekstrakurikuler).
- 9) Merasa cemas dan mudah marah jika tidak bermain *game online*.

Berdasarkan penjelasan di atas, maka dapat dipahami bahwa bermain *game online* bagi siswa cenderung lebih banyak memberikan dampak negatif dibandingkan dengan dampak positif. Hal tersebut dapat dipahami karena *game online* lebih banyak mengandung muatan-muatan kekerasan, dan menyebabkan konsentrasi siswa terganggu, jam belajar berkurang, dan isi dari *game online* tidak berkaitan langsung dengan materi pelajaran di sekolah.

2. Hakikat Keterampilan Sosial

2.1 Pengertian Keterampilan Sosial

Keterampilan sosial merupakan kemampuan remaja untuk berkomunikasi efektif dengan orang lain, keterampilan untuk hidup dan bekerja sama, menghargai diri sendiri dan orang lain, mendengarkan pendapat dan keluhan dari orang lain dan memberi atau menerima umpan balik (*feedback*), memberi atau menerima kritik serta bertindak sesuai norma dan aturan yang berlaku. Apabila keterampilan sosial dapat dikuasai oleh remaja, maka remaja akan mampu menyesuaikan diri dengan lingkungan sosialnya (Syamsul, 2010).

Elksnin dan Elksnin dalam Siswanti (2010) mengatakan bahwa keterampilan sosial adalah kemampuan khusus yang menyebabkan seseorang yang dapat mengerjakan tugas sosial khusus secara kompeten (cakap atau terampil). Keterampilan sosial secara umum dapat dipahami sebagai perilaku-perilaku yang diperkuat sesuai dengan usia remaja dan situasi sosial yang mengakibatkan penerimaan dan penilaian positif dari orang lain serta tidak mengakibatkan hukuman.

2.2 Aspek Keterampilan Sosial

Riggio dan Richard (2008) membagi keterampilan sosial menjadi enam aspek, yaitu *emotional expressivity*, *emotional sensitivity*, *emotional control*, *social expressivity*, *social sensitivity*, dan *social control*.

- 1) *Emotional expressivity* mengacu pada keterampilan seseorang dalam berkomunikasi secara non-verbal, yaitu kemampuan mengirimkan pesan emosi atau ekspresi non- verbal. Dimensi ini merefleksikan kemampuan individu untuk mengekspresikan emosinya spontan dan akurat. Seseorang yang memiliki

keterampilan ini adalah seseorang yang bersemangat dan aktif serta dapat dikarakteristikan sebagai seorang yang emosional.

- 2) *Emotional sensitivity* mengukur keterampilan dalam menerima dan menginterpretasikan komunikasi nonverbal dari orang lain. Individu yang memiliki sensitifitas emosional dapat secara akurat menginterpretasikan tanda emosi dari orang lain. Seorang yang memiliki nilai tinggi disini akan dapat menginterpretasikan komunikasi emosional secara cepat dan efisien, mereka dapat lebih mudah menjadi orang yang terpengaruh secara emosional oleh orang lain, merasakan keadaan emosional orang lain dengan penuh pengertian.
- 3) *Emotional control* mengukur kemampuan untuk mengendalikan dan mengatur perilaku emosional dan nonverbal. Individu dengan emotional control yang tinggi akan menjadi aktor emosional yang baik karena mampu menggunakan tanda emosionalnya untuk menutupi keadaan emosional yang sebenarnya (seperti ketawa seadanya saat mendengar gurauan, memasang wajah senang untuk menutupi kesedihan).
- 4) *Social expressivity* mengukur keterampilan berbicara verbal dan kemampuan untuk mengajak orang lain dalam interaksi sosial. Orang dengan social expressivity yang tinggi akan tampak seperti individu yang mudah bergaul dan ramah karena kemampuan mereka untuk memulai percakapan dengan orang lain serta dapat mengarahkan percakapan dalam subjek apapun.
- 5) *Social sensitivity* adalah kemampuan untuk menginterpretasikan dan memahami komunikasi verbal dan pengetahuan umum dari norma-norma yang mengatur tingkah laku sosial secara tepat. Individu yang memiliki sensitivitas sosial adalah seorang yang penuh perhatian kepada orang lain, yaitu menjadi pengamat dan pendengar yang baik.
- 6) *Social control* mengukur keterampilan umum dalam presentasi diri dalam lingkungan soisal. Social control adalah kemampuan untuk tahu bagaimana harus bersikap diberbagai situasi sosial. Individu dengan *social control* tinggi adalah individu yang bijaksana, beradaptasi sosial, dan percaya diri, mampu memainkan peran sosial dan dengan mudah dapat mengambil posisi dalam sebuah diskusi. Mereka mampu menyesuaikan perilaku personal untuk sesuai dengan situasi sosial manapun.

2.3 Ciri-Ciri Keterampilan Sosial

Hertinjung, dkk (2008) mengidentifikasi keterampilan sosial dalam beberapa ciri, antara lain:

- 1) Perilaku interpersonal, yaitu perilaku yang menyangkut keterampilan yang digunakan selama melakukan interaksi sosial salah satunya keterampilan dalam menjalin persahabatan.
- 2) Perilaku yang berhubungan dengan diri sendiri, yaitu perilaku seseorang yang dapat mengatur dirinya sendiri dalam situasi sosial.
- 3) Perilaku yang berhubungan dengan kesuksesan akademik, yaitu perilaku yang dapat mendukung prestasi belajar di sekolah.
- 4) Penerimaan teman sebaya, perilaku yang berhubungan dengan penerimaan sebaya, misalnya mengajak teman terlibat dalam suatu aktivitas, memberi dan meminta informasi dan dapat menangkap dengan tepat emosi orang lain.
- 5) Keterampilan berkomunikasi, yaitu keterampilan yang diperlukan untuk menjalin hubungan sosial yang baik.

2.4 Manfaat Keterampilan Sosial

Hertinjung, dkk (2008) menjelaskan manfaat keterampilan sosial untuk mendukung pembelajaran individu, yaitu mendukung keterampilan komunikasi, keberhasilan akademik, adaptasi di sekolah, hubungan pertemanan, dan mendukung lingkungan pembelajaran yang positif. Sedangkan Johnson dan Johnson (1999) mengemukakan 6 manfaat memiliki keterampilan sosial bagi individu, yaitu:

- 1) Perkembangan Kepribadian dan Identitas
- 2) Mengembangkan Kemampuan Kerja, Produktivitas, dan Kesuksesan Karir
- 3) Meningkatkan Kualitas Hidup
- 4) Meningkatkan Kesehatan Fisik
- 5) Meningkatkan Kesehatan Psikologis
- 6) Kemampuan Mengatasi Stress

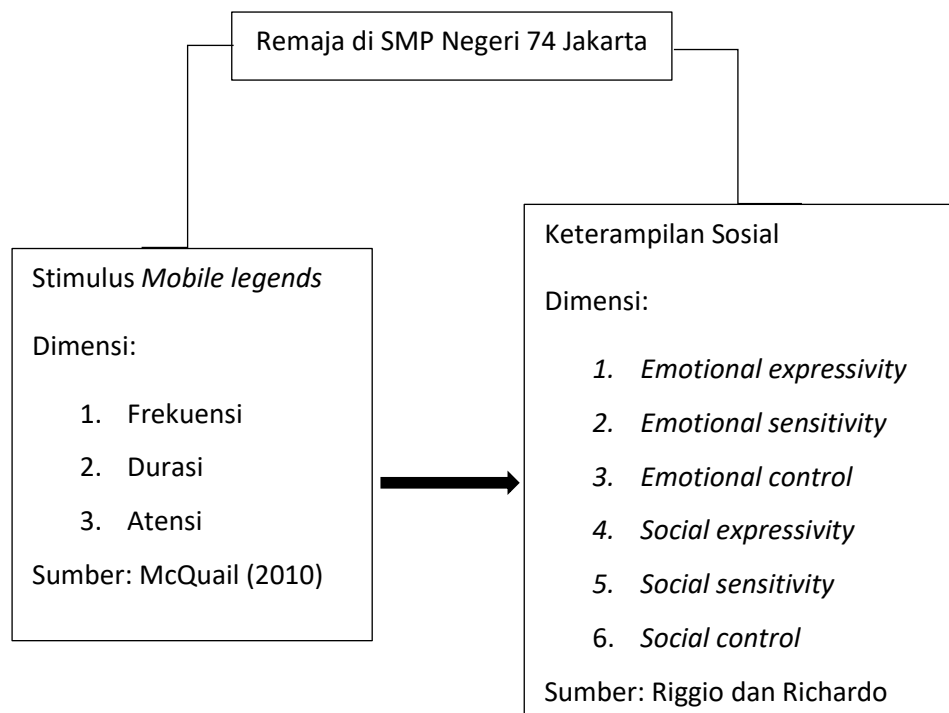
Berdasarkan uraian di atas maka dapat disimpulkan manfaat memiliki keterampilan sosial adalah individu mampu menyesuaikan diri dengan lingkungan sosialnya, mengembangkan kepribadian dan identitas, mengembangkan kemampuan karir, meningkatkan kualitas hidup, meningkatkan kesehatan, serta mampu mengatasi stres.

A. Kerangka Berpikir

Pada penelitian ini terdiri dari dua variabel yaitu, Stimulus *Mobile Legends* (variabel X) dan Keterampilan Sosial (variabel Y), berikut definisi dari masing-masing variabel. Stimulus *mobile legends* adalah rangsangan atau pemicu yang mempengaruhi pemain. Dalam *Mobile Legends*, stimulus bisa berupa berbagai elemen seperti *event*, *visual*, *audio*, dan hadiah. *Game online* merupakan permainan media jasa *internet* yang tujuannya untuk menghibur diri sehingga ada yang menang dan ada yang kalah dalam permainannya. *Game Mobile legends* sendiri adalah sebuah permainan RPG yang dirancang untuk ponsel. Kedua tim lawan berjuang untuk mencapai dan menghancurkan basis musuh sambil mempertahankan basis mereka sendiri.

Sedangkan dengan keterampilan sosial adalah sebagai cara-cara remaja berinteraksi terhadap orang-orang sekitarnya dan bagaimana pengaruh hubungan itu terhadap dirinya. Meskipun banyak situasi yang tidak dapat dikendalikan namun orang yang memiliki keterampilan sosial dapat mengubah cara dalam menganggapi situasi tersebut. Untuk itu, remaja membutuhkan keterampilan sosial yaitu, kemampuan untuk mengungkapkan suatu pernyataan, pikiran, perasaan, dan jujur tanpa mengakibatkan perasaan tegang, bersalah maupun cemas.

Maka seharusnya penggunaan *game online mobile legends* di kalangan remaja terutama siswa sekolah menengah sebaiknya digunakan hanya untuk mengisi waktu luang bukan menjadi penghambat keterampilan sosial remaja baik di rumah maupun di sekolah. Berikut bagan atau skema kerangka berpikir.



Gambar 2.1 Kerangka Berpikir

B. Pengajuan Hipotesis

Berdasarkan kajian teori di atas, hipotesis penelitian ini adalah “Terdapat pengaruh stimulus *mobile legends* terhadap keterampilan sosial remaja di Kelas VIII SMP Negeri 74 Jakarta”

METODE PENELITIAN

A. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh stimulus *mobile legends* terhadap keterampilan sosial remaja di Kelas VIII SMP Negeri 74 Jakarta.

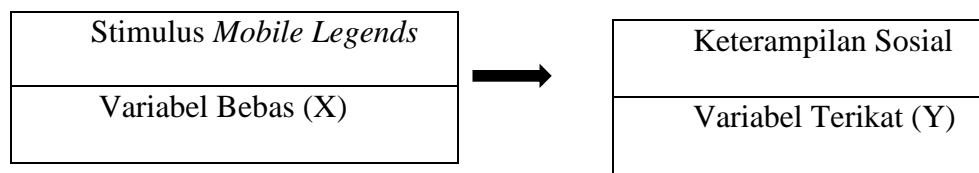
B. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 74 Jakarta yang beralamat di Jl. Pemuda No.6 8, RT.7/RW.5, Rawamangun, Kec. Pulo Gadung, Kota Jakarta Timur, Daerah Khusus Ibukota Jakarta 13220. Waktu penelitian dilaksanakan pada Bulan Februari – Juni tahun ajaran 2024/2025.

C. Metode dan Desain Penelitian

Penelitian ini dirancang sebagai penelitian metode kuantitatif dengan pendekatan survei. Kuesioner digunakan sebagai alat pengumpulan data mengenai stimulus *mobile legends* terhadap keterampilan sosial remaja.

Desain penelitian merupakan bentuk yang memberikan gambar atau arah dalam suatu penelitian sehingga dari hipotesis yang diajukan “apakah terdapat pengaruh antara variabel bebas (stimulus *mobile legends*) terhadap variabel terikat (keterampilan sosial)” desain penelitian digambarkan sebagai berikut:



Gambar 3.1 Desain Penelitian

Keterangan:

X : Variabel Bebas

Y : Variabel Terikat

—————> : Arah Hubungan

D. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Populasi dari penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII di Sekolah Menengah Pertama 74 Jakarta yang berjumlah 280 orang yang terdiri dari delapan kelas.

Tabel 3.1 Jumlah Populasi Penelitian

Kelas	Jumlah Siswa
VIII-A	35
VIII-B	35
VIII-C	35
VIII-D	35
VIII-E	35
VIII-F	35
VIII-G	35
VIII-H	35
Jumlah	280

2. Sampel

Sampel merupakan sebagian objek yang akan diteliti yang mewakili populasi yang mampu menggambarkan populasi tersebut secara optimal. Sejalan dengan hal tersebut Siregar (2013) menjelaskan bahwa sampel adalah suatu prosedur pengambilan data dimana hanya sebagian populasi saja yang di ambil dan dipergunakan untuk menentukan sifat serta ciri yang dikehendaki dari suatu populasi.

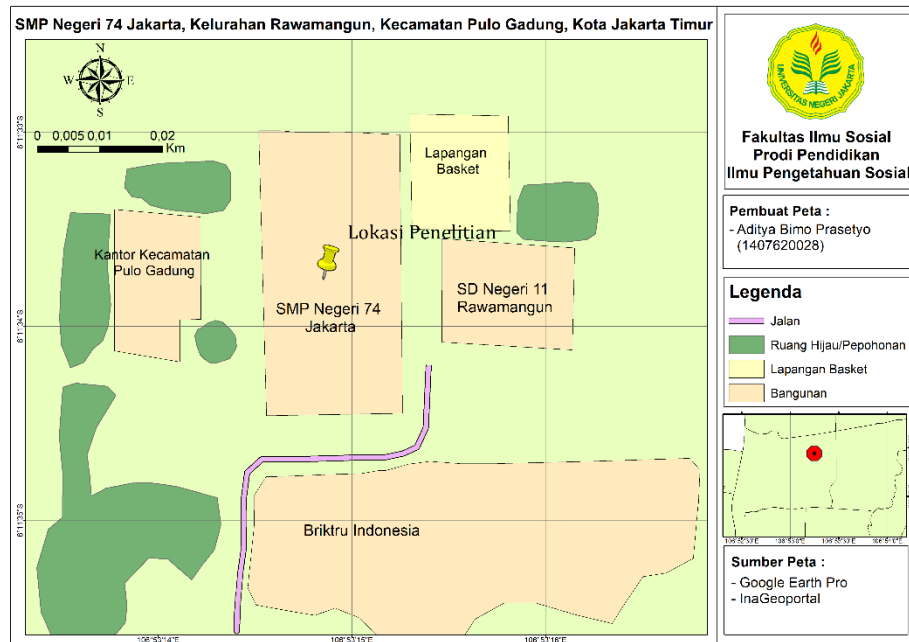
Dalam menentukan sampel terdapat beberapa teknik dalam pengambilan sampel. Teknik yang digunakan untuk menentukan sampel dalam penelitian ini adalah teknik *purposive sampling*. *Purposive sampling* adalah teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu dalam Sugiyono (2016). Alasan menggunakan teknik *purposive sampling* ini karena sesuai untuk digunakan untuk penelitian kuantitatif, atau penelitian-penelitian yang tidak melakukan generalisasi menurut Sugiyono (2016). Adapun kategori yang termasuk ke dalam sampel adalah siswa yang bermain *mobile legends*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Letak dan Lokasi Penelitian

Deskripsi letak dan lokasi penelitian merupakan gambaran mengenai kondisi dan situasi responden yang berada di tempat pelaksanaan penelitian. Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 74 Jakarta yang beralamat di Jl. Pemuda No.6 8, RT.7/RW.5, Rawamangun, Kec. Pulo Gadung, Kota Jakarta Timur, Daerah Khusus Ibukota Jakarta 13220. SMP Negeri 74 Jakarta memiliki akses yang dapat dijangkau dan termasuk lokasi strategis yang dekat dengan jalan transportasi serta lingkungan pendidikan

formal seperti SD Negeri 11 Rawamangun yang nyaman dan aman.



Gambar 4.1 Peta Lokasi Penelitian

B. Deskripsi Teori

Deskripsi data hasil penelitian memiliki tujuan sebagai gambaran umum mengenai sebuah distribusi data. Penelitian dilakukan pada peserta didik kelas 8 SMP Negeri 74 Jakarta yang sesuai dengan kriteria yang dibutuhkan yakni peserta didik yang bersekolah SMP Negeri 74 Jakarta dan bermain *game mobile legends*. Dalam penelitian ini terdapat satu variabel bebas (X) yakni stimulus *mobile legends* dan satu variabel terikat yaitu keterampilan sosial (Y) disajikan berupa kategorisasi.

1. Data Subjek Penelitian

Tabel 4.1 Distribusi Frekuensi Pemain *Mobile legends* Responden

Kelas	Frekuensi	Persentase
Kelas 8A	9	13%
Kelas 8B	8	11%
Kelas 8C	10	14%
Kelas 8D	9	13%
Kelas 8E	8	11%
Kelas 8F	9	13%
Kelas 8G	8	11%
Kelas 8H	9	13%
Jumlah	70	100%

Sumber: Hasil Pengolahan, 2024

Berdasarkan tabel 4.1 menunjukkan 9 orang sebagai pemain *mobile legends* dari kelas 8A, 8 orang sebagai pemain *mobile legends* dari kelas 8B, 10 orang sebagai pemain *mobile*

legends dari kelas 8C, 9 orang sebagai pemain *mobile legends* dari kelas 8D, 8 orang sebagai pemain *mobile legends* dari kelas 8E, 9 orang sebagai pemain *mobile legends* dari kelas 8F, 8 orang sebagai pemain *mobile legends* dari kelas 8G, dan 9 orang sebagai pemain *mobile legends* dari kelas 8H dengan jumlah masing-masing kelas yakni 35 orang. Maka, jumlah responden terbanyak berdasarkan siswa yang bermain *mobile legends* terdapat pada kelas 8C dan jumlah responden sisanya memiliki perbandingan yang hampir sama pada kelas 8A, 8B, 8D, 8E, 8F, 8G, dan 8H.

2. Deskripsi Data Variabel Keterampilan Sosial (Y)

Variabel keterampilan sosial dalam penelitian ini diperoleh dari responden yang mengisi soal pada kuesioner. Dalam menentukan keterampilan sosial, menggunakan distribusi kategorisasi variabel dan dimensi menggunakan mean teoritik dan standar deviasi berdasarkan jumlah skor yang diperoleh responden. Kuesioner menggunakan skala likert terdiri atas 30 pernyataan yang valid dan reliabel.

Tabel 4.2 Kategorisasi Variabel Keterampilan Sosial (Y)

No	Interval	Frekuensi	Persentase (%)	Kategori
1.	$110 \leq X$	29	41,4	Tinggi
2.	$70 \leq X < 110$	38	54,3	Sedang
3.	$X < 70$	3	4,3	Rendah
Total		70	100	

Sumber: Hasil Pengolahan, 2024

Berdasarkan tabel 4.2 menunjukkan bahwa dari total 70 siswa/I di SMPN 74 Jakarta yang merupakan siswa yang bermain *mobile legends* memiliki keterampilan sosial yang termasuk kategori sedang. Hal ini dibuktikan bahwa 54,3% siswa/I di SMPN 74 Jakarta memiliki keterampilan sosial yang berada dalam kategori sedang dan berjumlah 38 siswa/I kelas 8 di SMPN 74 Jakarta (perhitungan pada lampiran 17).

Sedangkan berdasarkan hasil data variabel keterampilan sosial (Y) dalam menentukan distribusi kategorisasi dimensi yaitu sebagai berikut:

Tabel 4.3 Distribusi Kategorisasi Dimensi Variabel (Y) Keterampilan Sosial

Variabel	Dimensi	Kategori					
		Tinggi		Sedang		Rendah	
		F	%	F	%	F	%
Keterampilan Sosial	<i>Emotional expressivity</i>	62	88,6	6	8,6	2	2,9
	<i>Emotional sensitivity</i>	52	74,3	15	21,4	3	4,3
	<i>Emotional control</i>	38	54,3	29	41,4	3	4,3

	<i>Social expressivity</i>	59	84,3	9	12,9	2	2,9
	<i>Social sensitivity</i>	41	58,6	27	38,6	2	2,9
	<i>Social control</i>	34	48,6	32	45,7	4	5,7

Sumber: Pengolahan Data, 2024

Berdasarkan tabel 4.3 dapat dideskripsikan urutan hasil skor tertinggi pada kategorisasi dimensi variabel keterampilan sosial (variabel Y) diantaranya, skor tertinggi pertama yaitu dimensi *emotional expressivity* dengan skor sebanyak 88,6% yang termasuk dalam kategori tinggi. Sementara itu, skor tertinggi kedua diperoleh dimensi *social expressivity* dengan skor sebanyak 84,3% yang termasuk dalam kategori tinggi. Skor tertinggi ketiga diperoleh oleh dimensi *emotional sensitivity* dengan skor sebanyak 74,3% yang termasuk dalam kategori tinggi. Sehingga dapat disimpulkan berdasarkan mean teoritik dan standar deviasi berdasarkan jumlah skor yang diperoleh dari keterampilan sosial remaja pemain *mobile legends* di SMP Negeri 74 Jakarta berada dikategori sedang (perhitungan dapat dilihat pada lampiran 23).

3. Deskripsi Data Variabel Stimulus *Mobile legends* (X)

Variabel stimulus *mobile legends* dalam penelitian ini diperoleh dari responden yang mengisi soal pada kuesioner. Dalam menentukan stimulus *mobile legends*, menggunakan distribusi kategorisasi variabel dan dimensi menggunakan mean teoritik dan standar deviasi berdasarkan jumlah skor yang diperoleh responden. Kuesioner menggunakan skala rasio dan skala likert terdiri atas 25 soal yang valid dan reliabel.

Tabel 4.4 Kategorisasi Variabel Stimulus *Mobile legends* (X)

No	Interval	Frekuensi	Persentase (%)	Kategori
1.	$X < 58$	3	4,3	Tinggi
2.	$58 \leq X < 92$	43	61,4	Sedang
3.	$92 \leq X$	24	34,3	Rendah
Total		70	100	

Sumber: Hasil Pengolahan, 2024

Berdasarkan tabel 4.4 menunjukkan bahwa dari total 70 siswa/I di SMPN 74 Jakarta yang bermain *mobile legends* memiliki stimulus *mobile legends* yang termasuk kategori sedang. Hal ini dibuktikan bahwa 61,4% siswa/I di SMPN 74 Jakarta memiliki stimulus *mobile legends* yang berada dalam kategori sedang dan 34,3% siswa/I di SMPN 74 Jakarta memiliki stimulus *mobile legends* rendah (perhitungan dapat dilihat pada lampiran 16).

Sedangkan berdasarkan hasil data variabel stimulus *mobile legends* (X) dalam menentukan distribusi kategorisasi dimensi yaitu sebagai berikut:

Tabel 4.5 Distribusi Kategorisasi Dimensi Variabel (X)

Variabel	Dimensi	Kategori					
		Tinggi		Sedang		Rendah	
		F	%	F	%	F	%
Stimulus <i>Mobile legends</i>	Frekuensi	27	38,6	19	27,1	24	34,3
	Durasi	2	2,9	26	37,1	42	60
	Atensi	51	72,9	15	21,4	4	5,7

Sumber: Hasil Pengolahan, 2024

Berdasarkan tabel 4.5 dapat dideskripsikan urutan hasil skor tertinggi pada kategorisasi dimensi variabel stimulus *mobile legends* (variabel X) diantaranya, skor tertinggi pertama yaitu dimensi atensi dengan skor sebanyak 72,9% yang termasuk dalam kategori tinggi. Skor tertinggi kedua yaitu dimensi frekuensi dengan skor sebanyak 38,6% yang termasuk dalam kategori tinggi. Sementara itu, ketiga diperoleh dimensi durasi dengan skor sebanyak 37,1% yang termasuk dalam kategori sedang (perhitungan pada lampiran 22). Sehingga dapat disimpulkan berdasarkan mean teoritik dan standar deviasi berdasarkan jumlah skor yang diperoleh dari stimulus *mobile legends* terhadap keterampilan sosial remaja pemain *mobile legends* di SMP Negeri 74 Jakarta berada dikategori sedang.

C. Pengujian Prasyarat Analisis

1. Uji Normalitas

Uji normalitas memiliki tujuan untuk mengetahui sebaran data pada sebuah kelompok data sampel yang diteliti berdistribusi dengan normal atau tidak. Uji normalitas juga menentukan data yang diperoleh dari populasi yang normal atau tidak. Pada penelitian ini, uji normalitas yang digunakan uji Shapiro whilk melalui bantuan SPSS Statistic 25, dengan pengambilan keputusan sebagai berikut:

- a. Jika nilai signifikansi (sig) > 0,05, maka data berdistribusi normal
- b. Jika nilai signifikansi (sig) < 0,05, maka data berdistribusi tidak normal.

Uji normalitas ini dilakukan pada sampel sebanyak 70 peserta didik SMP Negeri 74 Jakarta yang memenuhi kriteria sebagai berikut:

- a. Peserta didik SMP Negeri 92 Jakarta
- b. Kelas 8
- c. Merupakan pemain *mobile legends*

Tabel 4.6 Hasil Uji Normalitas

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Stimulus Mobile Legends	,075	70	,200*	,989	70	,795
Keterampilan Sosial	,097	70	,172	,968	70	,073

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Sumber: Hasil olah data SPSS 25, 2024

Pada Tabel 4.6 menunjukkan hasil uji normalitas dengan nilai signifikansi stimulus *mobile legends* sebesar (Sig = 0,795) > 0,05 dan nilai signifikansi keterampilan sosial (Sig = 0,073) > 0,05 maka data stimulus *mobile legends* dan data keterampilan sosial berdistribusi normal. Hal tersebut dapat dikatakan asumsi uji normalitas telah terpenuhi.

2. Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variances

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Stimulus Mobile Legends	Based on Mean	,948	7	62	,477
	Based on Median	,785	7	62	,602
	Based on Median and with adjusted df	,785	7	47,495	,603
	Based on trimmed mean	,980	7	62	,454

Test of Homogeneity of Variances

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Keterampilan Sosial	Based on Mean	1,206	7	62	,313
	Based on Median	,898	7	62	,514
	Based on Median and with adjusted df	,898	7	41,724	,517
	Based on trimmed mean	1,160	7	62	,339

3. Uji Linearitas

Uji linearitas memiliki tujuan untuk mengetahui apakah dua variabel yang mencakup variabel bebas (X) dan variabel terikat (Y) terdapat hubungan atau pola linear atau tidak. Uji linear menggunakan patokan taraf signifikansi tertentu. Pada penelitian ini, uji linearitas digunakan melalui bantuan SPSS Statistic 25, dengan pengambilan keputusan sebagai berikut:

- a. Jika nilai signifikansi (sig) > 0,05, maka variable x dan y memiliki hubungan yang linear

b. Jika nilai signifikansi (sig) $< 0,05$, maka variable x dan y tidak memiliki hubungan yang linear

Tabel 4.9 Hasil Uji Linearitas

ANOVA Table			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Keterampilan Sosial * Stimulus Mobile Legends	Between Groups	(Combined)	7162,286	40	179,057	1,385	,182
		Linearity	2216,481	1	2216,481	17,141	,000
		Deviation from Linearity	4945,805	39	126,816	,981	,529
	Within Groups		3750,000	29	129,310		
Total			10912,286	69			

Sumber: Hasil olah data SPSS 25, 2024

Pada Tabel 4.9 menunjukkan hasil uji linearitas dengan nilai signifikansi ($\text{Sig} = 0,529$) $> 0,05$ maka H_0 diterima artinya terdapat hubungan yang linear antara stimulus *mobile legends* terhadap keterampilan sosial remaja di SMP Negeri 74 Jakarta. Hal tersebut dapat dikatakan data memiliki pola linear, maka asumsi uji linearitas telah terpenuhi.

D. Pengujian Hipotesis

1. Uji Koefisien Korelasi

Pada penelitian ini, koefisien korelasi produk momen memiliki tujuan melihat hubungan dua variabel yaitu variabel stimulus *mobile legends* dan keterampilan sosial dengan uji korelasi Pearson. Hasil hubungan antara variabel bebas stimulus *mobile legends* (X) terhadap variabel terikat keterampilan sosial (Y) berupa positif atau negatif. Maka, hipotesis yang dapat ditentukan sebagai berikut:

Dalam penentuan keputusan koefisien korelasi produk momen terdapat kriteria sebagai berikut:

a. H_0 diterima:

Jika nilai signifikansi $> 0,05$, maka dapat diartikan stimulus *mobile legends* tidak memiliki korelasi dengan keterampilan sosial.

b. H_a diterima:

Jika nilai signifikansi $< 0,05$, maka dapat diartikan stimulus *mobile legends* memiliki korelasi dengan keterampilan sosial.

Tabel 4.10 Hasil Uji Koefisien Korelasi

		Stimulus Mobile Legends	Keterampilan Sosial
Stimulus Mobile Legends	Pearson Correlation	1	,451**
	Sig. (2-tailed)		,000
	N	70	70
Keterampilan Sosial	Pearson Correlation	,451**	1
	Sig. (2-tailed)	,000	
	N	70	70

** Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Sumber: Hasil olah data SPSS 25, 2024

Pada Tabel 4.10 menunjukkan stimulus *mobile legends* dengan keterampilan sosial pada taraf signifikan 5% memiliki nilai signifikan sebesar $(0,000) < 0,05$ maka H_a diterima dan H_0 ditolak yang dapat diartikan stimulus *mobile legends* memiliki korelasi dengan keterampilan sosial.

Tabel 4.11 Interpretasi Koefisien Korelasi

Interval Koefisien	Tingkat Hubungan
0,00 – 0,199	Sangat rendah
0,20 – 0,399	Rendah
0,40 – 0,599	Sedang
0,60 – 0,799	Kuat
0,80 – 1,00	Sangat kuat

Sumber: (Sugiyono, 2019)

Pada Tabel 4.11 menunjukkan interval koefisien mampu menentukan tingkat hubungan dengan melihat besarnya nilai korelasi (r) pada penelitian ini adalah 0,451 yang berarti keduanya memiliki korelasi positif dan berada pada rentang sedang. Hal tersebut menunjukkan bahwa apabila stimulus *mobile legends* semakin tinggi maka keterampilan sosial akan meningkat.

2. Uji T

Uji t digunakan untuk mengetahui masing-masing variabel bebas yang menjadi pembentuk model regresi secara individu mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap variabel terikat. Pada penelitian ini, uji t digunakan untuk melakukan perbandingan nilai thitung dan ttabel. Variabel bebas yang menjadi pembentuk model regresi berpengaruh yang

signifikan apabila thitung > ttabel dengan taraf signifikan 5% memiliki nilai sig. < = 0,05. Dengan hipotesis sebagai berikut:

a) Ho diterima

Tidak terdapat pengaruh secara signifikan antara variabel stimulus *mobile legends* (X) terhadap variabel keterampilan sosial (Y) pada remaja pemain *mobile legends* di SMP Negeri 74 Jakarta

b) Ha diterima

Terdapat pengaruh secara signifikan antara variabel stimulus *mobile legends* (X) terhadap variabel keterampilan sosial (Y) pada remaja pemain *mobile legends* di SMP Negeri 74 Jakarta

Tabel 4.12 Hasil Uji T

Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	74,354	5,538		13,425	,000
	Stimulus Mobile Legends	,346	,083	,451	4,163	,000

a. Dependent Variable: Keterampilan Sosial

Sumber: Hasil olah data SPSS 25, 2024

Pada Tabel 4.12 menunjukkan nilai t yang diketahui nilai thitung sebesar 4,163 > ttabel 1,995 dan nilai signifikansi (0,000) < 0,05 sehingga dapat dikatakan bahwa Ha diterima variabel stimulus *mobile legends* (X) berpengaruh terhadap variabel keterampilan sosial (Y).

3. Analisis Regresi Linear Sederhana

Analisis regresi linear sederhana memiliki tujuan untuk mengetahui arah hubungan antara variabel bebas dengan variabel terikat yang positif atau negatif dan memperkirakan nilai dari variabel terikat mengalami kenaikan atau penurunan. Pada penelitian ini, nilai variabel bebas digunakan untuk memprediksi nilai variabel terikat.

Tabel 4.13 Hasil Uji Regresi Linear Sederhana

Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	74,354	5,538		13,425	,000
	Stimulus Mobile Legends	,346	,083	,451	4,163	,000

a. Dependent Variable: Keterampilan Sosial

Sumber: Hasil olah data SPSS 25, 2024

Pada Tabel 4.13 menunjukkan nilai constanta (a) sebesar 74,354 sedangkan nilai variabel stimulus *mobile legends* (X) sebesar 0,346 sehingga persamaan regresi yang dikemukakan sebagai berikut:

$$Y = a + bX$$

$$Y = 74,354 + 0,346X$$

Berdasarkan persamaan regresi yang diperoleh memiliki makna konstanta sebesar 74,354 dengan makna nilai konsisten variabel keterampilan sosial sebesar 74,354 dan koefisien regresi X sebesar 0,346 yaitu setiap penambahan 1% nilai stimulus *mobile legends*, maka nilai perilaku konsumtif bertambah sebesar 0,346. Koefisien regresi tersebut memiliki nilai positif, sehingga dapat dikatakan variabel stimulus *mobile legends* (X) dan variabel keterampilan sosial (Y) saling memiliki hubungan satu sama lain.

4. Uji Koefisien Determinasi

Pengujian koefisien determinasi yang digunakan pada penelitian ini untuk mengetahui seberapa besar pengaruh dari variabel bebas (X) terhadap variabel terikat (Y). Uji koefisien determinasi dilakukan melalui aplikasi SPSS Statistic 25.

Tabel 4.14 Hasil Uji Koefisien Determinasi

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	,451 ^a	,203	,191	11,30838

a. Predictors: (Constant), Stimulus Mobile Legends

Sumber: Hasil olah data SPSS 25, 2024

Pada tabel 4.14 menunjukkan nilai koefisien determinasi (R) Square stimulus *mobile legends* adalah sebesar 0,451 yang bersumber dari perhitungan nilai koefisien korelasi (r) sebagai berikut:

$$KD = (r_{xy})^2 \times 100\%$$

$$KD = (0,451)^2 \times 100\% = 20,3\%$$

Berdasarkan perhitungan tersebut, dapat disimpulkan bahwa nilai koefisien determinasi keterampilan sosial sebesar 0,203 yang dapat diartikan bahwa stimulus *mobile legends* dapat menjelaskan keterampilan sosial sebesar 20,3% dan terdapat sisa sekitar 79,7% dijelaskan oleh variabel lain selain stimulus *mobile legends*. Nilai koefisien determinasi termasuk tingkatan rendah karena terdapat pada interval 20 % – 39,9 %.

E.Pembahasan Hasil Penelitian

Berdasarkan penelitian sebelumnya yang dilaksanakan Hadyanti & Widodo, 2022 pada kalangan mahasiswa BK di Universitas Sanata Dharma dengan rentang usia 18-25 tahun sebagai pola asuh permisif dan perilaku konsumtif pada mahasiswa BK menunjukkan hasil bahwa terdapat hubungan positif antara pola asuh permisif dengan perilaku konsumtif dengan semakin rendah pola asuh permisif maka semakin rendah pula perilaku konsumtif mahasiswa. Sejalan dengan penelitian Fransisca, 2017 pada hubungan pola asuh permisif dengan perilaku konsumtif produk lifestyle bermerek emerging adulthood didapatkan hasil bahwa ada hubungan antara perilaku konsumtif dengan pola asuh permisif pada emerging adulthood.

Pola asuh orangtua terdiri dari 3 yaitu authoritative, authoritarian dan permissive namun pada penelitian sebelumnya pola asuh permissive lebih dominan memunculkan perilaku konsumtif. Hal tersebut terjadi dikarenakan adanya kemungkinan bahwa pola asuh permisif dapat menjadi penyebab munculnya perilaku konsumtif karena karakteristik pola asuh permisif yang cenderung memberi kebebasan sepenuhnya pada anak tanpa adanya pengarahan dari orang tua. Hal ini dimungkinkan dapat memunculkan sikap impulsive, pemborosan dan pembelian tidak bernilai kebutuhan pada anak, sehingga munculnya perilaku konsumtif (Hadyanti & Widodo, 2022). Wisenblit dkk, 2013 meneliti pengaruh hubungan pola asuh orangtua pada perilaku konsumtif anak pada mahasiswa Universitas New Jersey dan New York didapatkan hasil yang menunjukkan bahwa adanya hubungan pola asuh orangtua authoritative dan permissive dengan perilaku konsumtif anak dibandingkan dengan pola asuh authoritarian yang memberikan peraturan ketat pada anak.

Selain itu dapat diketahui bahwa terdapat perbedaan hasil penelitian pola asuh orangtua yang dilakukan oleh Faisati dkk, 2018 yang meneliti tentang pola asuh permisif dan kepribadian ekstrovert terhadap perilaku konsumtif anak TKI/TKW Indonesia di Bandung mendapatkan hasil bahwa tidak ada hubungan yang dapat mempengaruhi antara pola asuh permisif terhadap perilaku konsumtif pada anak TKI/TKW dikarenakan pola asuh otoriter dan demokratis lebih mendominasi pola pengasuhan anak TKI/TKW, kemudian diindikasikan bahwa pola asuh permisif dan kepribadian ekstrovert pada anak TKI/TKW memiliki korelasi yang signifikan. Sejalan dengan penelitian mengenai hubungan pola asuh orangtua dengan perilaku konsumtif pada kalangan remaja putri SMAN X Jakarta Barat bahwa hasil menunjukkan tidak adanya hubungan yang dapat mempengaruhi pola asuh orangtua dengan perilaku konsumtif remaja putri tersebut (Natal, 2015). Namun hal tersebut terjadi dikarenakan salah satu pola asuh mendominasi sehingga yang lain tidak mempengaruhi perilaku konsumtif.

Pola asuh authoritative dan permissive mendominasi karena kedua pengasuhan tersebut sering diterapkan pada orangtua dengan anak seusia remaja dimana regulasi peraturan diterapkan sesuai dengan anak (Wisnblit dkk, 2013). Dikarenakan perilaku anak pada usia remaja yang mungkin bergaya hidup konsumtif, akan berusaha membelanjakan uangnya hanya untuk menjaga gengsi dalam pergaulan, baik berbentuk suatu barang maupun jasa yang dipakai oleh para anak remaja. Para anak remaja tidak memperdulikan apakah barang yang beli itu merupakan barang kebutuhan atau hanya barang untuk mencapai kepuasan dan keinginannya. Sehingga pengasuhan authoritative tepat untuk remaja yang perlu tetap diawasi oleh orangtua dan pengasuhan permissive untuk orangtua yang membiarkan anaknya bebas mengatur kehidupannya sendiri namun pengasuhan jenis permissive ini akan menjadikan anak cenderung tidak memiliki kepedulian dengan nilai-nilai/aturan-aturan yang ada keluarga maupun dimasyarakat atau cenderung semaunya sendiri tanpa adanya pengendalian terhadap keinginannya (Faisati dkk, 2018).

Hal ini diperkuat dengan yang dikemukakan Damasta & Dewi, 2020 bahwa remaja diusianya cenderung melakukan apapun sesuai dengan pola asuh orangtuanya, apalagi era saat ini hallyu kpop atau budaya kpop semakin berkembang secara luas sehingga para remaja mulai mengikuti kebudayaan tersebut. Remaja ini biasa disebut penggemar K-pop yang kebanyakan dianggap selalu bersikap berlebihan dan konsumtif. perilaku konsumtif merupakan tindakan-tindakan seseorang yang secara langsung terlibat dalam usaha memperoleh barang dan jasa. Membeli produk sang idola merupakan suatu keinginan individu bukan suatu kebutuhan, kegiatan dalam membeli produk sang idola merupakan kesenangan yang bersifat hanya sementara. Para penggemar cenderung berperilaku konsumtif dengan melakukan pembelian produk idolanya guna memuaskan keinginannya bukan berdasarkan kebutuhannya. Dalam hal ini menandakan bahwa pola asuh orangtua menjadi salah satu faktor untuk remaja penggemar kpop berperilaku konsumtif.

Dengan demikian berdasarkan hasil perhitungan yang telah dilakukan, didapati hasil bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara pola asuh orangtua terhadap perilaku konsumtif remaja penggemar kpop di SMP Negeri 92 Jakarta.

F. Keterbatasan Penelitian

Dalam penelitian ini, peneliti sadar bahwa masih terdapat banyak keterbatasan. Oleh karena itu, peneliti akan menyampaikan keterbatasan-keterbatasan yang peneliti dapatkan saat menjalankan penelitian sebagai bahan pertimbangan peneliti-peneliti di masa mendatang

dalam mengembangkan penelitian ini agar menjadi lebih baik lagi. Adapun keterbatasan-keterbatasan pada penelitian ini, sebagai berikut:

1. Tingkat kontribusi teman sebaya terhadap motivasi belajar memiliki kontribusi yang sedang, sedangkan kontribusi dari faktor-faktor lain yang mempengaruhi motivasi belajar tidak dilibatkan dalam penelitian ini.
2. Ruang lingkup penelitian yang hanya berfokus pada siswa kelas 8 di SMP Negeri 74 Jakarta.

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan dari hasil penelitian yang telah dilakukan, diperoleh hasil uji hipotesis melalui uji t yang menunjukkan bahwa nilai thitung $8,896 > t$ tabel $1,998$ sehingga hipotesis dapat diterima. Adanya motivasi belajar siswa kelas VIII SMPN 74 Jakarta dipengaruhi oleh teman sebaya setelah dibuktikan dengan analisis statistik inferensial. Kemudian, diperoleh hasil uji koefisien korelasi nilai sig kedua variabel yaitu $0,000 < 0,05$. Selain itu, nilai pearson correlation kedua variabel sebesar $0,733$. Hal tersebut membuktikan bahwa terdapat pengaruh teman sebaya terhadap motivasi belajar siswa kelas VIII SMPN 74 Jakarta yang saling berkorelasi kuat dan bersifat positif. Terakhir, diperoleh hasil uji koefisien determinasi nilai R Square sebesar $0,538$. Hal tersebut membuktikan bahwa besaran pengaruh kontribusi variabel teman sebaya terhadap motivasi belajar siswa kelas VIII SMPN 74 Jakarta sebesar $53,8\%$ pada kategori sedang.

B. Implikasi

Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa teman sebaya berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa. Hasil penelitian ini juga menunjukkan bahwa teman sebaya dapat memberikan pengaruh sebesar $53,8\%$. Pemilihan teman sebaya dapat berdampak positif pada motivasi belajar siswa.

C. Saran

1. Untuk siswa, sebaiknya memilih teman sebaya yang memiliki nilai-nilai positif, karena lingkungan teman sebaya yang positif dapat meningkatkan motivasi belajar.
2. Untuk peneliti selanjutnya, diharapkan dapat mengembangkan penelitian terkait teman sebaya sehingga tidak hanya berfokus pada variabel motivasi belajar saja

tetap juga variabel-variabel lain di luar penelitian ini yang dapat mempengaruhi variabel teman sebaya seperti minat, prestasi belajar, dan hasil belajar.

DAFTAR REFERENSI

- Adam, E. (2006). *In K. Johnson (Ed.), Fundamental of game design (3rd ed.)*. Peachpit Press.
- Anhar. (2010). *Dampak positif dan negative game online*.
- Arikunto, s. (2017). *Pengembangan Instrumen Penelitian Dan Penilaian Program*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Arikunto, Suharsimi. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Cartledge dan Milburn. (1986). *Teaching Social Skills to Children (Second ed.)*. New York: Pergamon.
- Darma. (2011). *Kekurangan bermain game online*.
- Deswita. (2006). *Psikologi Perkembangan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Fajri, Choirul. (2012). Tantangan Industri Kreatif-Game online di Indonesia. *Jurnal Komunikasi 1*: 2-9.
- Gimpel dan Merrell. (1998). *Child psychology; a contemporary viewpoint*. McGraw-Hill, Cornell University.
- Harsan, A. (2011). *Jago Bikin Game Online*. Jakarta: Mediakita
- Hendry, S. (2010). *Cerdas dengan Game*. Indonesia: Gramedia Pustaka Utama.
- Hertinjung, Wisnu Sri dkk. (2008). Keterampilan Sosial Anak Pra Sekolah ditinjau dari Interaksi Guru-Siswa Model Mediated Learning Experience. *Jurnal Penelitian Humaniora*. Vol 9. No. 2.
- Istri, D. (2016). *Hubungan kontrol diri dan keterampilan sosial dengan kecanduan internet pada siswa SMK*. Universitas Muhamadiyah Surakarta.
- Johnson, D., Johnson, R. (1999). *Learning Together and Alone: cooperative, competitive, and individualistic learning*. Boston: Allyn and Bacon.
- Kim. Hyo-Jun. (2002). *Improving The Vehicle Performance With Active Suspension Using Road-Sensing Algorithm*. (Elsevier Science Ltd.)
- Lubis, M. R., dkk. (2020). *Pengenalan Teknologi Informasi*. Yayasan Kita Menulis.
- McQuail, Denis. (2010). *"Mass Communication Theory (Teori Komunikasi Massa)."* Diterjemahkan oleh: Agus Dharma dan Aminuddin Ram. Jakarta: Erlangga.
- Novrialdy, E. (2019). Kecanduan game online pada remaja: Dampak dan pencegahannya. *Buletin Psikologi*, 27(2), 148–158.
- Orleans, M dan Laney, M.C. (1997). *Early Adolescent Computer Use: Isolation or Sociation?*. Sociology Departement, CSUF.
- Ramadhani. (2019). *Penarikan Diri dalam Game Online*. UMS. Fakultas Komunikasi dan Informatika.

- Riggio, R., E dan Reichard, R. J. (2008). The emotional and social intellegences of effective leadership: an emotional and social skills approach. *Journal Managerial Psychology*, 23, 168-185.
- Rut, N., Lumban Gaol, R., Remigius Abi, A., dan Janson Silaban, P. (2020). Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Keterampilan Sosial Anak SD. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 6(2), 449–455.
- Siregar, S. (2013). *Statistik Parametrik Untuk Penelitian Kuantitatif: Dilengkapi dengan Perhitungan Manual dan Aplikasi SPSS Versi 17*. Jakarta: Bumi Aksara
- Siswanti, N. (2010). Pengaruh Social Stories Terhadap Keterampilan Sosial Anak Dengan Attention Deficit Hyperactivity Disorder (ADHD). *Jurnal Psikologi Undip*, 8, 2. 102-116.
- Sugiyono, dan Susanto, A. (2015). *Cara Mudah Belajar SPSS dan Lisrel (Teori dan Aplikasi untuk Analisis Data Penelitian)*. Bandung: CV Alfabeta.
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan RdanD*. Bandung.
- Sun. (2008). *China issues first definition of internet addiction*.
- Syamsul, B. T. (2010). *Psikologi Pendidikan Berbasis Analisis Empiris Aplikatif*. Jakarta: Perpustakaan Nasional.
- Verdia. R. K. (2012). *Studi Kuantitatif Tentang Motivasi Belajar Pada Remaja Pengguna Game Online di Kecamatan Padamara Kabupaten Purbalingga*. SKRIPSI Purwokerto: UMP
- Virlia, S., dan Setiadji, S. (2017). Hubungan Kecanduan *Game online* dan Keterampilan Sosial pada Pemain *Game* Dewasa Awal di Jakarta Barat. *Psibernetika*, 9(2).