

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Masa kanak-kanak merupakan masa paling awal dalam rentang kehidupan yang akan menentukan perkembangan pada tahap-tahap selanjutnya. Masa kanak-kanak terbagi dalam dua bagian yaitu masa kanak-kanak awal yang berlangsung dari usia 2- 6 tahun dan masa kanak-kanak akhir yang berlangsung dari usia 6-13 tahun pada anak perempuan dan 14 tahun pada anak laki-laki (Supartini, 2004). Perkembangan yang terjadi pada anak meliputi segala aspek kehidupan yang mereka jalani baik bersifat fisik maupun non fisik. Perkembangan berarti serangkaian perubahan progresif yang terjadi sebagai akibat dari proses kematangan dan pengalaman mereka yang bersifat sosial dan pikirannya lebih banyak tertuju pada hal-hal diluar dirinya atau ekstrovert. Dalam perkembangannya anak akan dihadapkan pada lingkungan sosial, anak akan berinteraksi dengan orang lain, belajar tentang nilai moral budaya dari lingkungan keluarga maupun dari lingkungan luar keluarga dan akan mengalami suatu perkembangan sosial (Santrock dalam Chusairi, 2002).

Hurlock,(2002) mengatakan bahwa Perkembangan Sosial berarti perolehan kemampuan berperilaku yang sesuai dengan tuntutan sosial. Sebagai proses belajar untuk menyesuaikan diri terhadap norma-norma kelompok, moral dan tradisi, menjadi satu kesatuan dan saling berkomunikasi dan kerja sama. Pada awal manusia dilahirkan belum bersifat sosial, dalam arti belum memiliki kemampuan dalam berinteraksi dengan orang lain. Kemampuan sosial anak diperoleh dari berbagai kesempatan dan pengalaman bergaul dengan orang-orang dilingkungannya. Dalam pergaulannya anak-anak juga akan dituntut untuk memiliki interaksi sosial yang baik agar dapat diterima di lingkungan sosialnya (Supartini, 2004). Kebutuhan berinteraksi dengan orang lain telah dirasakan usia 6 bulan, disaat itu mereka telah mampu mengenal manusia lain, terutama ibu dan anggota keluarganya. Anak mulai mampu membedakan arti senyum dan perilaku sosial, seperti marah (tidak senang

mendengar suara keras) dan kasih sayang. Selain itu juga anak akan mengalami perkembangan sosial sebagai perkembangan tingkah laku anak dalam menyesuaikan diri dengan aturan- aturan yang berlaku di dalam masyarakat (Yusuf, 2007).

Dalam kehidupan sehari-hari seorang anak akan bertemu dengan orang-orang yang berada di sekitar lingkungannya, dimana anak akan dituntut untuk terampil dalam bersosialisasi agar mereka dapat diterima dan dihargai di lingkungan sosialnya (Tarsidi 2010). Untuk itu anak perlu mempelajari berbagai keterampilan sosial seperti kemampuan menjalin hubungan dengan orang lain, menolong orang lain, dan memiliki rasa empati, keterampilan sosial ini berkembang seiring bertambahnya usia anak (suhartini, 2004). Keterampilan sosial merupakan bentuk perilaku, perbuatan dan sikap sosial yang ditampilkan oleh individu ketika berinteraksi atau berhubungan dengan orang yang sesuai dengan lingkungan hidupnya, baik dalam lingkungan pendidikan, pribadi, dan tugas akademis dengan tujuan dapat diterima secara positif terhadap lingkungan sosial (Chaplin dalam Suhartini, 2004).

Keterampilan sosial akan berdampak sangat besar dalam peran seorang anak yang dapat dilihat secara langsung dari suatu sifat dan tingkah lakunya yang diperlihatkan seorang anak dalam berinteraksi dan berhubungan dengan orang lain, hal ini yang akan menentukan seorang anak untuk melanjutkan kehidupan sosial di lingkungannya, juga membantu anak untuk belajar bersama dengan lingkungan sosialnya dan bertingkah laku yang dapat diterima oleh kelompok dan membantu anak mengembangkan nilai-nilai sosial dan membantu mengembangkan kepribadian yang mandiri dengan mendapatkan kepuasan emosional dari rasa setia kawan (Sinolungan, 2001).

Keterampilan sosial anak yang rendah akan menyebabkan adanya gangguan perilaku pada anak. Anak-anak yang mengalami gangguan perilaku ini memiliki keterampilan sosial yang rendah, yaitu tingkat keterampilan sosial kurang dari 50% kebawah (Suhartini, 2004). Mereka cenderung menunjukkan prasangka permusuhan, saat berhadapan dengan stimulus sosial yang ambigu. Mereka sering mengartikannya sebagai tanda permusuhan sehingga

menghadapinya dengan tindakan agresif. Mereka juga kurang mampu mengontrol emosi, sulit memahami perasaan dan keinginan orang lain, dan kurang terampil dalam menyelesaikan masalah-masalah sosial. Rendahnya ketrampilan sosial ini membuat anak kurang mampu menjalin interaksi secara efektif dengan lingkungannya dan memilih tindakan agresif sebagai strategi coping (Dodge dalam *Conduct Problems Prevention Research Group* (CPPRG), 1999 dalam Carr, 2001).

Gangguan perilaku, yaitu gangguan penyesuaian diri terhadap lingkungan sosial yang disebabkan oleh lemahnya kontrol diri (Carr, 2001). Gangguan perilaku merupakan kasus yang paling banyak terjadi pada anak masa sekolah. Sejak anak berusia 4-5 tahun telah dapat menunjukkan beberapa *simptom* gangguan perilaku eksternal yang dapat berkembang menjadi gangguan perilaku yang tetap (Kazdin dalam Carr, 2001).

Penelitian epidemiologi di beberapa Negara seperti di Kanada, Queensland, dan Selandia Baru menunjukkan sekitar 5 – 7 % anak-anak mengalami gangguan perilaku (Grainger, 2003). Pada tahun 2002, Badan Pusat Statistik (BPS) mencatat sebanyak 4.000 tersangka berusia di bawah 16 tahun dilaporkan. Pada tahun 2000, BAPAS (Balai Pemasyarakatan) mencatat bahwa di Lampung setiap bulannya terjadi 35 kasus anak yang berkonflik dengan hukum, yang berarti satu tahunnya berjumlah 420 kasus. Pada tahun 2002 Badan Pusat Statistik (BPS) mencatat jumlah kenakalan anak sebanyak 193.115 kasus, diduga angka kenakalan dan permasalahan sosial lainnya sebenarnya lebih banyak, hal ini disebabkan anak yang memiliki rendahnya keterampilan sosial dalam lingkungannya yang menyebabkan anak mudah melakukan suatu tindakan-tindakan menyimpang di luar norma-norma (Tambunan, 2003).

Keterampilan sosial anak sangat dipengaruhi oleh kondisi anak dan lingkungan sosialnya, baik orangtua, teman sebaya, masyarakat sekitar, dan media (*teknologi internet*). Apabila kondisi anak dan lingkungan sosial dapat memfasilitasi atau memberikan peluang terhadap perkembangan anak secara positif maka anak akan mencapai keterampilan sosial yang baik. Faktor-faktor

yang dapat mempengaruhi keterampilan sosial anak antara lain faktor internal, faktor eksternal dan faktor eksternal internal (Natawidjaya dalam Setiasih, 2006). Faktor internal eksternal adalah faktor yang terpadu antar faktor luar dan dalam yang meliputi sikap, kebiasaan, emosi dan kepribadian. Faktor internal merupakan faktor yang dimiliki manusia sejak dilahirkan yang meliputi kecerdasan, bakat khusus, jenis kelamin, dan sifat-sifat kepribadiannya. Dan faktor eksternal yaitu yang dihadapi oleh individu dalam keseharian di lingkungannya dan setelah anak dilahirkan seorang anak akan dihadapkan pada lingkungan seperti keluarga, sekolah, teman sebaya, lingkungan masyarakat dan khususnya juga media masa teknologi (*internet*) (Smith, dalam Syarifudin, 2010).

Saat ini kita tidak dapat memungkiri lagi perkembangan teknologi. Perkembangan teknologi yang begitu pesat dan sangat terlihat jelas di kehidupan kita sehari-hari adalah perkembangan teknologi internet. Saat ini penggunaan internet tidak hanya menyentuh kota-kota besar, namun hampir merata di tanah air. Apalagi sekitar tahun 2009 lalu Depdiknas bekerja sama dengan Depkominfo dan Depag, memfasilitasi sekolah-sekolah umum dan madrasah dengan perangkat internet (Kapak, 2010).

Semakin banyak anak-anak yang memiliki akses internet di rumah atau di sekolah untuk banyak hal, dimulai dari permainan internet dalam sebuah komputer, atau membantu mengerjakan pekerjaan rumah, bahkan melakukan *chatting* dan *email* atau pun *browsing* di internet (Rideout, 2005). Sebagian besar anak-anak di Amerika Serikat dan Kanada telah mengakses internet lebih dari 95% yang *online* menjelang tahun 2003 dan 75% memiliki akses internet di rumah mereka. Banyak anak-anak mengakses internet setidaknya sekali seminggu dari sekolah, rumah, atau perpustakaan. Survei dari beberapa tahun terakhir menunjukkan bahwa anak-anak dapat menghabiskan waktunya lebih dari 1 jam di internet per hari, dan anak bisa menghabiskan waktunya sekitar 3-8 jam di ruang komputer yang tersambung dengan internet di rumahnya (Roberts, 2005).

Pada tahun 2001 sebuah survei menemukan bahwa di Kanada untuk Jaringan sosial seperti *yahoo mesangger* (YM), *friendster*, *chating*, 15% Anak di bawah usia 18 tahun sudah belajar memperagakan penggunaan internet di usia 7 tahun. Dalam sebuah survei amerika serikat tahun 2003 didapatkan data dari orang tua, bahwa anak-anak mulai mencari *web* situs tanpa pengawasan orang tua pada usia 4 tahun (Calvert, 2005 dan Environics, 2001).

Atmaja (2009) mengungkapkan bahwa di Indonesia, penggunaan internet sangatlah meningkat, baik dari segi jumlah pengguna maupun kualitas dan kuantitas kontennya, dari hari ke hari (Ryan, 2010). Dalam hal jumlah pengguna internet, Indonesia menempati peringkat ke-11 dunia dan ke-4 di Asia (di bawah China, India, dan Jepang), dengan jumlah pengguna mencapai 39.600.000 orang. Jumlah pengguna internet di Indonesia dalam rentang waktu 2008-2010 mengalami peningkatan. Pada Tahun 2008, jumlah pengguna internet di Indonesia mencapai 18.602.209 orang atau 7,9 per 100 orang. Pada 2009, mencapai 20.647.906 orang atau 8,7 per 100 orang. Pada 2010, mencapai 21.828.255 orang atau 9,1 per 100 orang (*Existing fibre optic in Indonesia source*: Manggalany (2010), dalam Penelitian Nugroho (2010).

Pada tahun (1997-2001) 44 % orang tua anak GPP/H yang datang berkonsultasi ke klinik RS.Dr.Sarjito Yogyakarta melaporkan anak-anaknya banyak menghabiskan waktu untuk menonton TV atau bermain *electronic video game*, tanpa memperdulikan lingkungan sekelilingnya, sehingga tingkat hubungan sosialisasinya kurang, hal ini akan berdampak buruk buat perkembangan sosial anak di lingkungannya.

Penggunaan internet yang melebihi ambang batas dan mengalahkan pertemuan atau persentuhan anak dalam lingkungan sosial nyata mendorong anak untuk tidak terampil memiliki keterampilan-keterampilan khusus bersosialisasi (Smith, 2007). Hal ini harus mendapat perhatian khusus bahwa pola komunikasi melalui media sosial tidak menyertakan emosi dan ekspresi seorang anak. Artinya semakin masif dan lamanya intensitas penggunaan internet akan semakin mengganggu fase keterampilan sosial anak (Syarifudin, 2010). Begitu banyak yang telah dipengaruhi teknologi internet bagi kehidupan

manusia, terlebih bagi kaum kanak-kanak masa akhir dimana anak-anak mengalami perkembangan utamanya adalah bersosialisasi. Anak akan mudah terpengaruh dan akan berdampak pada hubungan sosialnya, ini dikarenakan anak paling cenderung dan asyik dengan dirinya sendiri tanpa memperdulikan sekelilingnya. Hal ini akan mengganggu kemampuan konsentrasi anak dan kehidupan sosialisasinya, menghambat kreativitas, dan mempengaruhi stabilitas emosi anak (Finkelhor, 2000).

Menurut Syarifudin (2010) interaksi dalam dunia maya, seperti interaksi menggunakan media sosial internet memiliki aspek positif dan negatif secara bersamaan. Pengaruh kedua aspek sangat dipengaruhi oleh pola asuh, kepercayaan dan kemandirian anak dalam menggunakan internet. Khususnya untuk anak di usia masa kanak-kanak akhir. Dimana internet dapat membuat seorang anak menjadi malas belajar berkomunikasi di dunia nyata. Kesulitan membedakan bahasa komunikasi dalam dunia maya dan nyata akibat tidak adanya aturan bahasa formal dan intonasi yang menyertai komunikasi melalui media sosial internet. Hal tersebut juga diperkirakan dapat mempengaruhi perkembangan bahasa anak dan keterampilan sosial anak. Tingkat pemahaman bahasa pun menjadi terganggu. Maka pengetahuan tentang seluk-beluk berkomunikasi di kehidupan nyata seperti bahasa tubuh dan nada suara menjadi berkurang, anak malas berhubungan sosial secara langsung dan keterampilan anak dalam kreativitas dengan teman sebayanya menjadi kurang, sehingga anak dapat dijauhin oleh lingkungan sosialnya. Situs jejaring sosial akan membuat anak lebih mementingkan diri sendiri. Mereka menjadi tidak sadar akan lingkungan di sekitar mereka, karena kebanyakan menghabiskan waktu di internet. Hal ini dapat mengakibatkan anak menjadi kurang berempati di dunia nyata. Situs jejaring sosial membuat anak rentan terhadap sensasi dan keterampilan sosial anak akan berkurang (Yanuar, 2010).

Berdasarkan hasil studi pendahuluan ke SDK Notoyudan 1 Yogyakarta, pada tanggal 5 oktober, didapatkan data dari hasil wawancara dengan Kepala Sekolah dan guru-guru wali kelas. Siswa-siswi di usia 10-12 Tahun berjumlah 104 orang yang terdiri dari kelas IV, V dan VI dari jumlah keseluruhan siswa-

siswi yaitu 175 orang. Sekolah memiliki fasilitas komputer dan ada berapa komputer yang tersambung dengan situs internet. Siswa-siswi mulai mengikuti pelajaran Komputer dari kelas I sampai kelas VI.

Berdasarkan hasil wawancara dengan beberapa siswa di SDK Notoyudan 1 Yogyakarta, mereka mengatakan sering bermain internet setelah pulang sekolah di warung internet dekat sekolah maupun dekat rumah mereka, mereka menghabiskan waktu sekitar 1 jam – 3 jam. Ada salah seorang siswa yang lebih memilih untuk baik bermain internet *Facebook* diwarung internet dekat rumah dari pada harus tinggal dirumah. Berdasarkan fakta-fakta yang ditemui di lapangan, penulis tertarik untuk melakukan penelitian mengenai hubungan antara intensitas penggunaan internet dengan keterampilan sosial pada anak usia 10-12 tahun di SDK Notoyudan 1 Yogyakarta.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas maka peneliti membuat sebuah rumusan masalah yaitu “Apakah ada Hubungan antara intensitas penggunaan Internet dengan keterampilan Sosial pada Anak usia 10-12 Tahun di SDK Notoyudan 1 Yogyakarta?”.

C. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum

Untuk mengetahui Hubungan intensitas penggunaan internet dengan keterampilan sosial pada anak usia 10-12 Tahun di SDK Notoyudan 1 Yogyakarta.

2. Tujuan khusus

- a) Untuk mengetahui keterampilan sosial Anak di Umur 10-12 Tahun di SDK Notoyudan 1 Yogyakarta.
- b) Untuk mengetahui intensitas menggunakan internet Anak di Umur 10-12 Tahun di SDK Notoyudan 1 Yogyakarta.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Bagi instansi pendidikan SDK Notoyudan 1 Yogyakarta.

Hasil penelitian ini diharapkan dapat melengkapi informasi untuk dapat menentukan dan menetapkan intervensi guna mencegah, dampak dan pengaruh dari perkembangan teknologi yang semakin pesat saat ini, salah satunya adalah penggunaan internet di usia 10 -12 Tahun.

2. Manfaat Praktis

a) Orang Tua

Menambah wawasan orang tua agar lebih sering memperhatikan anak-anaknya ketika mengakses internet dan membuat jadwal waktu pembatasan penggunaan internet, dan mengetahui perkembangan keterampilan sosial anak di usianya.

b) Bagi peneliti

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan dan pengalaman dalam mengembangkan ilmu pengetahuan yang telah didapatkan selama kuliah.

c) Bagi Prodi Ilmu Keperawatan di STIKES A. Yani

Dapat memberikan informasi pada tenaga pendidik tentang fenomena yang ada di masyarakat, sehingga dapat membantu dalam menentukan penekanan materi yang akan diberikan pada mahasiswa keperawatan, yang terkait dengan masalah Psikologis Anak di usia 10-12 Tahun pada masa kanak-kanak akhir.

E. Keaslian Penelitian

1. Penelitian oleh Achmad, 2005 dengan judul “Efektivitas terapi bermain sosial untuk meningkatkan kemampuan dan keterampilan sosial bagi anak dengan gangguan Autism”. Jenis penelitian adalah Eksperimen yang disifatnya Quasi. Penelitian ini akan mengambil subyek anak-anak dengan gangguan autism baik yang berjenis kelamin laki-laki atau wanita, dengan usia 4 – 6 tahun, yang belum pernah mendapatkan terapi serta tidak disertai adanya gangguan ADHD (*Attention Deficit Hiperactivity Disorder*). Jumlah subyek dalam penelitian ini adalah 12 orang, yang terdiri dari laki-laki 9 (sembilan) orang dan perempuan 3 (tiga) Orang. Satu orang subyek laki-laki tidak mengikuti secara intensif, sehingga tidak dimasukkan dalam analisis data penelitian. Populasi dalam penelitian ini adalah TK CITRA CENDEKIA Sidoarjo. Penelitian pengumpulan data menggunakan angket untuk mengukur tingkat gangguan autism subyek berupa *Childhood Autism Rating scale* untuk mengukur keterampilan sosial subyek digunakan *performance* dan *ability checklist*. Eksperimen ini dilakukan dengan mengambil subyek penelitian dengan tingkat gangguan ringan hingga sedang. Pengukuran untuk mendapatkan *base rate* kemampuan dasar dari masing-masing subyek juga dilakukan sebelum terapi diberikan (pre tes), sedangkan data pos tes diambil setelah subyek mendapatkan perilaku selama 6 (enam) minggu dan setiap minggunya mendapatkan perilaku selama 5 (lima) hari, masing-masing selama 3 (tiga) Jam. Setelah dilakukan analisis data penelitian, maka hasil dari penelitian tersebut menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan dari terapi bermain kelompok terhadap peningkatan kemampuan dan keterampilan sosial bagi anak dengan gangguan autism. Sedangkan skor rerata pada pos tes setelah diberikan terapi bermain selama enam minggu adalah sebesar 48,5. Berarti terjadi peningkatan 6,3 item dari hasil pemberian terapi bermain.

Persamaan penelitian adalah mengukur tingkat keterampilan sosial.

Perbedaan penelitian adalah responden, responden pada penelitian ini yang akan dilakukan adalah pada anak siswa - siswi yang berumur 10 -13 Tahun.

Populasi yang akan dilakukan oleh peneliti adalah di SDK Notoyudan 1, yang ada di Wilayah Kota Yogyakarta. Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah *cross sectional*, Dan pengumpulan data dibantu dengan kuesioner.

2. Penelitian oleh Desvi, 2005 dengan judul “efektivitas *art therapy* dalam meningkatkan keterampilan sosial pada anak yang mengalami gangguan perilaku di Sumatra Utara”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas *art therapy* dalam meningkatkan keterampilan sosial pada anak yang mengalami gangguan perilaku. Subjek penelitian adalah 31 satu anak yang memiliki karakteristik berikut: duduk di kelas IV – VI SD, umur 10-15 tahun yaitu masa kanak-kanak akhir, mengalami gangguan perilaku kategori sedang sampai sangat tinggi, dan memiliki keterampilan sosial kategori rendah sampai sangat rendah. Subjek penelitian diperoleh melalui skrining dengan menggunakan kuesioner Gangguan Perilaku dan kusioner Keterampilan Sosial. Subjek penelitian dibagi secara acak dalam dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen (n=16) dan kelompok kontrol (n=15). Kelompok eksperimen mendapat perlakuan berupa *art therapy* yang diberikan dalam 6 kali pertemuan, masing-masing pertemuan membutuhkan waktu 120 menit. Metode pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan kuesioner Gangguan Perilaku dan kuensioner Keterampilan Sosial yang disusun oleh peneliti, observasi, wawancara, dan hasil lukisan subjek. Kuesioner Keterampilan Sosial digunakan untuk mengungkap perubahan yang terjadi setelah pemberian perlakuan dan diuji dengan menggunakan uji-t sampel berpasangan dan analisis *varians within subject*. Hasil uji-t berpasangan menunjukkan bahwa pada kelompok eksperimen terdapat perbedaan yang signifikan antara skor keterampilan sosial pada saat post test 1 dan post test 2 dibandingkan dengan saat pretest ($t_{hitung} > t_{tabel}$ 2,131 dan $p < 0.05$), sedangkan pada kelompok kontrol tidak ada perbedaan skor yang signifikan. Hasil anava menunjukkan nilai ratio F interaksi waktu dan kelompok $(2,58) = 2,243$ dan $p > 0.05$. Ini berarti, perbedaan skor keterampilan sosial antara kelompok eksperimen

dengan kelompok kontrol tidak signifikan. Dengan demikian, hipotesis yang menyatakan bahwa *art therapy* efektif untuk meningkatkan keterampilan sosial pada anak yang mengalami gangguan tidak terbukti. Hasil analisis data individual menunjukkan bahwa beberapa orang subjek mengalami peningkatan keterampilan sosial dan rasa percaya diri.

Persamaan penelitian adalah mengukur Tingkat keterampilan sosial dengan menggunakan instrumen yaitu kuesioner. Dan sampel yang di gunakan masa kanak-kanak akhir.

Perbedaan penelitian populasi penelitian, populasi yang akan di lakukan oleh peneliti adalah di SDK Notoyudan 1, yang ada di Wilayah Kota Yogyakarta. Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah *cross sectional*.

3. Penelitian oleh Pradipta, 2005 dengan judul “Perilaku Adiksi *Game-online* Ditinjau dari Efikasi Diri Akademik dan Keterampilan Sosial pada Remaja di Surakarta” Populasi penelitian ini adalah remaja di Kota Surakarta yang memiliki karakteristik yaitu usia 13 -18 tahun (masih duduk di bangku SMP sampai dengan SMA) dan mengalami kecanduan *game-online*. Subjek penelitian ini sejumlah 76 remaja yang secara kebetulan di lima *gamecenter* yang terletak Surakarta. Sampling yang digunakan adalah *purposive incidental sampling*. Instrumen penelitian ini menggunakan *Game-online Addiction Test* yang mengacu pada *Internet Addiction Test* dengan 17 aitem valid dan reliabilitas 0,802. Koesioner Efikasi Diri Akademik menggunakan modifikasi dan adaptasi dari *College Academic Self Efficacy Scale* (Froman& Owen, 1988) dengan 29 aitem valid dan reliabilitas 0,828. Koesioner Keterampilan Sosial dengan 23 aitem valid dan reliabilitas 0,813. Perhitungan dengan analisis regresi berganda menghasilkan nilai $F_{hit} 10,412 > F_{tab} 3,114$ dan $p = 0,000$ ($p < 0,05$) serta $R 0,471$. Hasil tersebut mengindikasikan bahwa ada hubungan antara efikasi diri akademik dan keterampilan sosial dengan perilaku adiksi *game-online*. Arah hubungan kedua variabel prediktor dengan variabel kriterium adalah negatif, dengan nilai $r_{par x1y} = -0,363$ ($p = 0,001$; $p <$

0,05) sehingga dapat disimpulkan bahwa ada hubungan negatif antara efikasi diri akademik dengan perilaku adiksi *game-online*. Nilai $r_{par\ x2y} = -0,289$ ($p = 0,012$; $p < 0,05$) sehingga dapat disimpulkan bahwa ada hubungan negatif antara keterampilan sosial dengan perilaku adiksi *game-online*. Nilai R square 0,222 berarti efikasi diri akademik dan keterampilan sosial secara bersama-sama memberikan kontribusi 22,2% pada perilaku adiksi *game-online*. Kontribusi efikasi diri akademik sebanyak 13,5% dan keterampilan sosial 8,7% untuk variabel perilaku adiksi *game-online*.

Persamaan penelitian adalah mengukur Tingkat keterampilan sosial, dan pengumpulan data menggunakan instrument kuesioner.

Perbedaan penelitian populasi penelitian, sampel penelitian, tempat populasi yang akan di lakukan oleh peneliti adalah di SDK Notoyudan 1, yang ada di Wilayah Kota Yogyakarta. Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah *cross sectional*.

4. Penelitian oleh Lailani, 2006 dengan judul “Hubungan antara intensitas bermain *game on-line* dengan kecerdasan emosi” Tujuan penelitian ini adalah mengetahui intensitas bermain *game on-line* dengan kecerdasan emosi. Subjek dalam penelitian ini adalah anak-anak usia 12-15 tahun yang sering berkunjung ke tempat-tempat *game center* untuk bermain *game on-line*. Subjek yang digunakan sebagai responden dalam penelitian ini berjumlah 57 orang. Adapun skala yang digunakan pada variabel intensitas bermain *game on-line* dibuat sendiri oleh penulis dengan mengacu kepada teori-teori yang relevan. Sedangkan untuk skala kecerdasan emosi menggunakan skala yang dibuat oleh Indriani (2003) dengan mengacu pada aspek-aspek kecerdasan emosi yang dikemukakan oleh Goleman (2005). Metode analisis data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan fasilitas program SPSS 12,0 *For Windows*. Hasil analisis data dengan teknik korelasi *Product Moment* dari Pearson menunjukkan nilai $r = 0,296$ $p = 0,025$ ($p < 0,05$). Artinya, tidak ada hubungan yang signifikan antara intensitas bermain *game on-line* dengan kecerdasan emosi. Sehingga hipotesis penelitian yang diajukan diterima.

Persamaan penelitian adalah mengukur tingkat intensitas, dan pengumpulan data menggunakan instrument kuesioner, analisis data dengan teknik korelasi *Product Moment*.

Perbedaan penelitian populasi penelitian, sampel penelitian, tempat populasi yang akan di lakukan oleh peneliti adalah di SDK Notoyudan 1, yang ada di Wilayah Kota Yogyakarta. Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah *cross sectional*.

PERPUSTAKAAN
JENDERAL ACHMAD YANI
YOGYAKARTA