

ABSTRAK

Ahmad Chutomi, (2015). Hubungan Kebiasaan Bermain *Online Game* dengan Keterampilan Sosial (Studi Korelasi pada Siswa Kelas 5 Sekolah Dasar Percontohan UPI Cibiru Tahun Ajaran 2014/2015). Departemen Psikologi Pendidikan dan Bimbingan Prodi Bimbingan dan Konseling, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Pendidikan Indonesia.

Penelitian dilatarbelakangi oleh semakin maraknya kebiasaan bermain *online game* pada anak, dimana dalam waktu yang relatif lama cenderung memengaruhi keterampilan sosial. Kebiasaan bermain *online game* adalah pengulangan kegiatan bermain *online game* oleh seseorang secara terus-menerus dalam waktu yang relatif lama. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana hubungan antara kebiasaan bermain *online game* dengan keterampilan sosial anak di SD Percontohan UPI Cibiru. Penelitian dilakukan dengan pendekatan kuantitatif, metode deskriptif dan teknik korelasional. Hasil penelitian menunjukkan: (1) tingkat kebiasaan bermain *online game* anak kelas 5 SD Percontohan UPI Cibiru berada pada kategori *weak habit*, (2) tingkat keterampilan sosial anak kelas 5 SD Percontohan UPI Cibiru berada pada kategori baik, (3) hubungan antara variabel kebiasaan bermain *online game* dengan keterampilan sosial tidak searah dan rendah, (4) kebiasaan bermain *online game* memberikan kontribusi rendah terhadap keterampilan sosial.

Kata kunci: *online game*, keterampilan sosial

ABSTRACT

Ahmad Chutomi, (2015). *Relationship Habits Playing Online Games With Social Skills (Studies Correlation at Student Class 5 SD Percontohan UPI Cibiru period of 2014-2015)*.

The Background of the reserarch was by the rise of habit of playing online games on children, where in a relatively long time is likely to affect at social skills. Habit of playing online games is the repetition play games online activity by a person continuously for a relatively long time. This research aims to determine how the relationship between the habit of playing online games with the social skills of children in SD Percontohan UPI Cibiru. The research was conducted with a quantitative approach, descriptive and correlational techniques. Research results showed: (1) the level of habits playing online game student class 5 SD Percontohan UPI Cibiru in the category weak habits, (2) the level of social skills student class 5 SD Percontohan UPI Cibiru are in good category, (3) the relationship between the variables of habits of playing online gaming with social skills are not unidirectional and low. (4) the habit of playing online games give low influence on social skills.

Keywords: *online games, social skill*