

SKRIPSI
HUBUNGAN KECANDUAN *GAME ONLINE* DENGAN
PENYESUAIAN SOSIAL PADA REMAJA
KELAS XI SMAN 2 BANGKINANG KOTA
TAHUN 2023



ALFAN ZIKRY
1914201002

PROGRAM STUDI S1 KEPERAWATAN
FAKULTAS ILMU KESEHATAN
UNIVERSITAS PAHLAWAN TUANKU TAMBUSAI
RIAU
2023

SKRIPSI
HUBUNGAN KECANDUAN *GAME ONLINE* DENGAN
PENYESUAIAN SOSIAL PADA REMAJA
KELAS XI SMAN 2 BANGKINANG KOTA
TAHUN 2023



ALFAN ZIKRY
1914201002

Diajukan Sebagai Persyaratan untuk Memperoleh Gelar Sarjana Keperawatan

PROGRAM STUDI S1 KEPERAWATAN
FAKULTAS ILMU KESEHATAN
UNIVERSITAS PAHLAWAN TUANKU TAMBUSAI
RIAU
2023

LEMBARAN PERSETUJUAN AKHIR SKRIPSI

NAMA : ALFAN ZIKRY

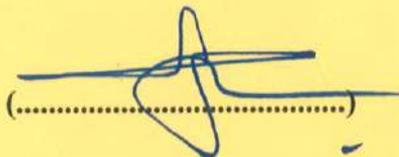
NIM : 1914201002

NAMA

TANDA TANGAN

M. Nizar Syarif Hamidi, M.Kes

Pembimbing I



(.....)

Zurrahmi. ZR, S.Tr.Keb, M.Si

Pembimbing II



(.....)

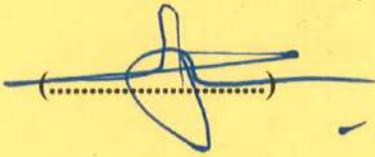
Mengetahui
Ketua Program Studi S1 Keperawatan



Ns. ALINI, M.Kep
NIP TT : 096.542.079

LEMBARAN PERSETUJUAN DEWAN PENGUJI

UJIAN SKRIPSI S1 KEPERAWATAN

| No | NAMA | TANDA TANGAN |
|----|---|--|
| 1. | <u>M. Nizar Syarif Hamidi, M.Kes</u> Ketua |  (.....) |
| 2. | <u>Zurrahmi. ZR, S.Tr.Keb, M.Si</u> Sekretaris |  (.....) |
| 3. | <u>Dewi Anggriani Harahap, S.ST.M.Keb</u> Anggota I |  (.....) |
| 4. | <u>Putri Eka Sudiarti, Ners, S.Kep, M.Kep</u> Anggota II |  (.....) |

Mahasiswa :

Nama : ALFAN ZIKRY

NIM : 1914201002

Tanggal Ujian : 16 Oktober 2023

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah Subhana Wata'ala yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Laporan Hasil Penelitian yang berjudul **“HUBUNGAN KECANDUAN *GAME ONLINE* DENGAN PENYESUAIAN SOSIAL PADA REMAJA KELAS XI SMAN 2 BANGKINANG KOTA TAHUN 2023”**

Penelitian ini diajukan guna memenuhi salah satu syarat dalam menyelesaikan program S1 Keperawatan Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai. Dalam penyelesaian Laporan Hasil Penelitian ini penulis banyak mendapatkan bantuan dari berbagai pihak, oleh karena itu penulis mengucapkan terima kasih kepada yang terhormat:

1. Prof. Dr. Amir Luthfi selaku Rektor Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai.
2. Ibu Dewi Anggriani Harahap, M.Keb selaku Dekan Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai.
3. Ibu Ns. Alini, M.Kep selaku Ketua Program Studi S1 Keperawatan Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai.
4. Bapak M. Nizar Syarif Hamidi, A.Kep, M.Kes selaku pembimbing I yang telah banyak memberikan masukan dalam materi, meluangkan waktu, pikiran, bimbingan serta arahan dan membantu dalam menyelesaikan Laporan Hasil Penelitian ini.

5. Ibu Zurrahmi Z.R, S.Tr.Keb, M.Si selaku pembimbing II yang telah banyak memberikan masukan dalam materi, meluangkan waktu, pikiran, bimbingan serta petunjuk dan membantu dalam menyelesaikan Laporan Hasil Penelitian ini.
6. Bapak Ns. Suryo Anom Saputro, S,Kep selaku Kepala Puskesmas Tambang beserta staf atas izin dan kerja sama dalam pengambilan data.
7. Bapak dan ibu dosen Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai yang telah memberikan kesempatan dan kemudahan bagi penulis dalam menyelesaikan penyusunan Laporan Hasil Penelitian ini.
8. Keluarga tercinta terutama Ibu saya Misnar yang selalu memberikan doa dan quetes dalam setiap langkah sehingga penulis dapat menyelesaikan Laporan Hasil Penelitian dengan baik.
9. Rekan-rekan seperjuangan di Prodi S1 Keperawatan Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai yang telah memberikan dukungan, masukan dan membantu penulis dalam menyelesaikan Laporan Hasil Penelitian.

Penulis menyadari bahwa Laporan Hasil Penelitian ini masih banyak kekurangan baik dari segi penampilan dan penulisan. Oleh karena itu, penulis senantiasa mengharapkan saran dan kritikan yang bersifat membangun demi kesempurnaan Laporan Hasil Penelitian ini.

Bangkinang, Mei 2023

Penulis

Alfan Zikry

**PROGRAM STUDI KEPERAWATAN
FAKULTAS ILMU KESEHATAN
UNIVERSITAS PAHLAWAN TUANKU TAMBUSAI**

**Skripsi, Mei 2023
ALFAN ZIKRY**

**HUBUNGAN KECANDUAN *GAME ONLINE* DENGAN PENYESUAIAN
SOSIAL PADA REMAJA KELAS XI SMAN 2 BANGKINANG KOTA TAHUN
2023**

x + 57 Halaman + 5 Tabel + 4 Skema + 12 Lampiran

ABSTRAK

Penyesuaian sosial adalah kemampuan individu untuk menyesuaikan dirinya dengan lingkungan sekitar sehingga tercapai hubungan yang harmonis antara dirinya dengan lingkungan sekitarnya. penyesuaian sosial diartikan sebagai suatu tingkah laku yang mendorong individu untuk menyesuaikan diri dengan dengan orang lain dan kelompok seusia dengan kesadaran dalam diri dan tuntutan lingkungan. Wujud penyesuaian sosial berupa kemampuan individu berhubungan dengan orang lain. Tujuan penelitian adalah untuk menganalisis hubungan kecanduan *game online* dengan penyesuaian sosial remaja kelas XI di SMAN 2 Bangkinang Kota tahun 2023. Jenis penelitian adalah penelitian kuantitatif dengan desain *cross sectional*. Penelitian ini dilakukan pada tanggal 21-24 Juli 2023 dengan jumlah sampel 98 responden yang diperoleh menggunakan teknik *simple random sampling*. Teknik pengumpulan data menggunakan kuesioner. Analisa data yang digunakan adalah analisa univariat dan bivariat dengan Uji *Chi-Square*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa adanya hubungan kecanduan *game online* dengan penyesuaian sosial dengan hasil analisis data didapatkan nilai signifikan $0,000 \leq 0,05$, artinya ada hubungan antara kecanduan *game online* dengan penyesuaian sosial pada remaja Kelas XI SMAN 2 Bangkinang Kota tahun 2023. Bagi remaja hendaknya dapat membatasi atau membagi waktu untuk bermain *game online* dengan lebih banyak berinteraksi dengan guru, teman dan keluarga serta mengisi waktu luang dengan melakukan hal yang berguna seperti belajar atau berkumpul dengan keluarga serta biasakan bermain *game online* yang hanya untuk menyenangkan atau bersifat menghibur saja.

Kata kunci : **Penyesuaian Sosial, Kecanduan *Game Online*, Remaja**
Daftar Bacaan : **23 Bacaan (2014-2023)**

DAFTAR ISI

| | Halaman |
|--|----------------|
| LEMBAR PERSETUJUAN | ii |
| KATA PENGANTAR..... | iii |
| DAFTAR ISI..... | v |
| DAFTAR TABEL..... | vii |
| DAFTAR SKEMA..... | viii |
| DAFTAR LAMPIRAN | ix |
| | |
| BAB I. PENDAHULUAN | |
| 1.1 Latar Belakang | 1 |
| 1.2 Rumusan Masalah | 7 |
| 1.3 Tujuan Penelitian..... | 7 |
| 1.4 Manfaat Penelitian..... | 8 |
| | |
| BAB II. TINJAUAN PUSTAKA | |
| 2.1 Tinjauan Teoritis | 9 |
| 2.1.1 Konsep Dasar Penyesuaian Sosial | 9 |
| a. Definisi Penyesuaian Sosial | 9 |
| b. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Penyesuaian Sosial..... | 11 |
| c. Aspek-aspek Penyesuaian Sosial..... | 14 |
| d. Pengukuran Penyesuaian Sosial | 15 |
| 2.1.2 Konsep Dasar Kecanduan <i>Game Online</i> | 16 |
| a. Definisi Kecanduan <i>Game Online</i> | 16 |
| b. Aspek-aspek Kecanduan <i>Game Online</i> | 18 |
| c. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Kecanduan <i>Game Online</i> | 20 |
| d. Pengukuran Kecanduan <i>Game Online</i> | 21 |
| 2.1.3 Konsep Dasar Remaja..... | 22 |
| a. Definisi Remaja | 22 |
| b. Tahap Perkembangan Remaja | 22 |
| c. Karakteristik Remaja..... | 23 |

| | |
|--|----|
| 2.1.4 Hubungan Kecanduan <i>Game Online</i> dengan Penyesuaian Sosial pada Remaja | 25 |
| 2.1.5 Penelitian Terkait..... | 26 |
| 2.2 Kerangka Teori..... | 28 |
| 2.3 Kerangka Konsep | 30 |
| 2.4 Hipotesis | 30 |

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

| | |
|--|----|
| 3.1 Desain Penelitian..... | 31 |
| 3.1.1 Rancangan Penelitian | 31 |
| 3.1.2 Alur Penelitian | 32 |
| 3.1.3 Prosedur Penelitian..... | 33 |
| 3.1.4 Variabel Penelitian | 34 |
| 3.2 Lokasi dan Waktu Penelitian | 34 |
| 3.2.1 Lokasi Penelitian | 34 |
| 3.2.2 Waktu Penelitian | 34 |
| 3.3 Populasi dan Sampel..... | 34 |
| 3.3.1 Populasi..... | 34 |
| 3.3.2 Sampel..... | 35 |
| a. Kriteria Sampel..... | 35 |
| b. Besaran Sampel | 36 |
| c. Teknik Pengambilan Sampel..... | 37 |
| 3.4 Etika Penelitian | 38 |
| 3.5 Alat Pengumpulan Data..... | 39 |
| 3.6 Uji Validitas dan Reliabilitas | 40 |
| 3.7 Prosedur Pengumpulan Data..... | 41 |
| 3.8 Definisi Operasional | 42 |
| 3.9 Rencana Analisa Data..... | 43 |

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

| | Halaman |
|---|----------------|
| Tabel 3.1 Definisi Operasional..... | 42 |
| Tabel 4.1 Distribusi Frekuensi Berdasarkan Umur Responden..... | 46 |
| Tabel 4.2 Distribusi Frekuensi Kecanduan <i>Game Online</i> pada Remaja Kelas XI SMAN 2 Bangkinang Kota tahun 2023..... | 47 |
| Tabel 4.3 Distribusi Frekuensi Penyesuaian Sosial pada Remaja Kelas XI SMAN 2 Bangkinang Kota tahun 2023..... | 47 |
| Tabel 4.4 Hubungan Kecanduan <i>Game Online</i> dengan Penyesuaian Sosial pada Remaja Kelas XI SMAN 2 Bangkinang Kota tahun 2023..... | 48 |

DAFTAR SKEMA

| | Halaman |
|-------------------------------------|----------------|
| Skema 2.1 Kerangka Teori..... | 28 |
| Skema 2.2 Kerangka Konsep | 30 |
| Skema 3.1 Rancangan Penelitian..... | 31 |
| Skema 3.2 Alur Penelitian..... | 32 |

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 Format Pengajuan Judul Penelitian
- Lampiran 2 Surat Izin Pengambilan Data dan Penelitian
- Lampiran 3 Pernyataan Persetujuan Responden
- Lampiran 4 Kuesioner
- Lampiran 5 Hasil Turnitin
- Lampiran 6 Bukti Legal Pemakaian Kuesioner (Uji Valid)
- Lampiran 7 Master Tabel Penelitian
- Lampiran 8 Output SPSS
- Lampiran 9 Dokumentasi Kegiatan
- Lampiran 10 Surat Selesai Melakukan Penelitian dari Lokasi
- Lampiran 11 Lembar Konsultasi Pembimbing 1 dan 2
- Lampiran 12 Daftar Riwayat Hidup

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Penyesuaian sosial adalah upaya yang dilakukan oleh individu untuk mengatasi standar, nilai dan kebutuhan suatu masyarakat agar bisa diterima. penyesuaian sosial adalah kemampuan individu untuk menyesuaikan dirinya dengan lingkungan sekitar sehingga tercapai hubungan yang harmonis antara dirinya dengan lingkungan sekitarnya. Penyesuaian sosial terhadap remaja lain sangat diperlukan oleh setiap individu terutama bagi remaja. Berdasarkan hasil penelitian Cesaria Septa Nirwanda dan Annastasia bahwa semakin tinggi kecanduan remaja terhadap *game online*, maka semakin rendah penyesuaian sosialnya (Utami & Atik, 2020).

Masa remaja merupakan segmen kehidupan yang penting dalam siklus perkembangan individu, dan merupakan masa transisi yang dapat diarahkan kepada perkembangan masa dewasa yang sehat. Untuk dapat melakukan sosialisasi dengan baik, remaja harus menjalankan tugas-tugas perkembangan pada usinya dengan baik. Apabila tugas perkembangan sosial ini dapat dilakukan dengan baik, remaja tidak akan mengalami kesulitan dalam kehidupan sosialnya serta akan membawa kebahagiaan dan kesuksesan dalam menuntaskan tugas perkembangan untuk fase-fase berikutnya. Sebaliknya, manakala remaja gagal menjalankan tugas-tugas perkembangannya akan membawa akibat negatif dalam

kehidupan sosial fase-fase berikutnya, menyebabkan ketidakbahagiaan pada remaja yang bersangkutan, menimbulkan penolakan masyarakat, dan kesulitan-kesulitan dalam menuntaskan tugas-tugas perkembangan berikutnya (Saputro, 2018).

Remaja dengan kemampuan penyesuaian sosial dengan baik, tentunya akan mampu melewati masa remajanya dengan lancar dan diharapkan ada perkembangan kearah kedewasaan yang optimal serta dapat diterima oleh lingkungannya. Oleh karena itu penyesuaian sosial menjadi kemampuan yang harus dimiliki oleh remaja. Namun tidak semua remaja mampu melakukan penyesuaian sosial dengan baik (Dasalinda & Karneli, 2021).

Dalam rentang usia remaja ini diharapkan lebih banyak bersosialisasi dengan lingkungan keluarga, sekolah, maupun masyarakat guna meningkatkan kemampuan penyesuaian sosial dalam dirinya. Tetapi jika hal tersebut terabaikan, maka remaja akan mengalami ketidakmampuan dalam melakukan penyesuaian sosial dan akan mengakibatkan individu kurang belajar menyesuaikan diri dengan lingkungan sekitar karena lebih banyak menghabiskan waktu dengan bermain *game online* saja (Utami & Atik, 2020). Remaja dianggap lebih sering dan lebih rentan terhadap kecanduan *game online* dari pada orang dewasa (Novrialdy, 2019).

Game online berdampak pada penyesuaian sosial yang buruk. Buruknya penyesuaian sosial berdampak pada terganggunya fungsi psikologis dan sosial serta terganggunya hubungan orang dengan lingkungannya. Penyesuaian sosial

menjadi buruk disebabkan individu gagal dalam mengatasi konflik frustrasi. Kegagalan penyesuaian sosial seseorang dikarenakan aktivitas *game online* yang akhirnya berdampak pula pada tidak adanya aktivitas bersosialisasi dan komunikasi dengan orang lain. Penelitian terbaru tentang pengaruh kecanduan *game online* terhadap penyesuaian sosial pada remaja menunjukkan bahwa tidak terjadi adiksi atau berada pada level *Low Addiction*. Perilaku kecanduan *game online* tidak berpengaruh secara signifikan terhadap kemampuan penyesuaian sosial dengan besarnya kontribusi perilaku kecanduan yaitu 0,19 % (Santoso & Purnomo, 2017).

Adanya korelasi antara kecanduan *game online* dengan penyesuaian sosial mendukung pernyataan dari Gladwell, bahwa seseorang yang mengalami kecanduan *game online* adalah karena adanya permasalahan di kehidupan nyata yang salah satunya adalah ketidakmampuan membangun dan mempertahankan relasi di kehidupan nyata yang menjadi motivasi seseorang untuk menghabiskan waktunya untuk bermain *game online* sebagai pengalihan dari kesulitannya membangun hubungan sosial di kehidupan nyata dengan berinteraksi secara positif. Seseorang yang memiliki keterampilan sosial yang rendah dapat membentuk perilaku kompulsif terhadap penggunaan *internet*.

Hasil penelitian para ahli, terhadap skala penyesuaian sosial menunjukkan remaja 25,34% pada kategori penyesuaian sosial rendah, 74,65% remaja pada kategori tinggi. Mayoritas remaja berada pada kategori keterampilan penyesuaian sosial yang tinggi. Keadaan tersebut mengindikasikan bahwa remaja memiliki

kemampuan yang baik dalam beradaptasi dengan tekanan stress, memiliki gambaran diri yang positif, serta mampu untuk mengekspresikan perasaan (Nirwanda & F, 2016).

Dampak dari kecanduan *game online* terhadap remaja adalah relasi sosial (menarik diri dari lingkungan, berperilaku buruk terhadap keluarga, dan melakukan perbuatan kriminal), kesehatan (kurangnya waktu tidur, kurangnya waktu makan, sakit kepala, sakit dipunggung, ketegangan mata bahkan kecemasan sosial, pobia sosial dan depresi), prestasi di sekolah (ketidakhadiran, *dropout*, kesempatan pendidikan) (Santoso & Purnomo, 2017).

Berdasarkan survey Newzoo (2019) jumlah pemain *game* didunia mengalami peningkatan 9,6% dan sekarang mencapai sebanyak 2,5 miliar pemain *game* diseluruh dunia. Berdasarkan hasil survey Asosiasi Pengguna Jasa *Internet* Indonesia (APJII) 2018 sebanyak 90,2% Mahasiswa menggunakan *internet* dan 36 juta atau 13,5% penduduk Indonesia menggunakan *internet* untuk bermain *game online* selain itu berdasarkan survey tersebut *game online* menempati peringkat keenam dari aktivitas pengguna *internet* (Indrapuri et al., 2021). Seseorang dapat dikatakan kecanduan apabila bermain game online 3 kali sehari dengan durasi lebih dari 30 menit perhari (Pratama et al., 2020).

Menurut Hurlock, bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi penyesuaian sosial adalah pola perilaku yang dikembangkan dirumah, model perilaku untuk ditiru, belajar, bimbingan dari orang tua. Pendapat lainnya yang dikemukakan

oleh Gerungan adalah peranan keluarga, peranan sekolah peranan lingkungan, dan peranan media massa (*internet*) (Yanizon, 2016).

World Health Organisation (2018) menjelaskan bahwa kecanduan *game online* sebagai penyakit gangguan mental untuk pertama kalinya dalam 11th *Revision of the International Classification of Disease (ICD11)* (Prima Matur et al., 2021).

Dari hasil studi pendahuluan yang dilakukan peneliti pada bulan Juni 2023 terhadap 20 remaja dari 2 Sekolah Menengah Atas (SMA) di Kecamatan Bangkinang Kota. Dari SMAN 1 Bangkinang Kota sejumlah 10 remaja, didapatkan 4 remaja bermain *game online* dan 6 remaja tidak bermain *game online*. Dari 10 remaja di SMAN 2 Bangkinang Kota, didapatkan 8 remaja bermain *game online* dan 2 remaja tidak bermain *game online* dan yang aktif dan candu bermain *game online* kebanyakan dari kaum laki-laki.

Dari data yang didapat di 2 Sekolah di Kecamatan Bangkinang Kota, SMAN 1 Bangkinang Kota memiliki jumlah total remaja sebanyak 1.157 remaja, sedangkan di SMAN 2 Bangkinang Kota memiliki jumlah total remaja sebanyak 927 remaja. Dari data yang didapat di 2 Sekolah, SMAN 1 Bangkinang Kota memiliki jumlah remaja kelas XI sejumlah 107 remaja. Kemudian SMAN 2 Bangkinang Kota memiliki jumlah remaja kelas XI sejumlah 130 remaja.

Berdasarkan hasil studi pendahuluan yang dilakukan peneliti dengan metode wawancara, menunjukkan bahwa dari 10 remaja SMAN 2 Bangkinang Kota yang bermain *game online* didapatkan hasil bahwa 4 remaja kurangnya

keterampilan sosial seperti berkomunikasi, bekerja sama dalam bentuk kelompok, 3 remaja mengatakan sulit tidur, kelelahan, sulit berkonsentrasi, dan penurunan daya ingat, dan 3 remaja mengatakan tidak nyaman dan gelisah apabila tidak bermain *game online* dalam sehari.

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka peneliti tertarik melakukan penelitian tentang “Hubungan Kecanduan *Game Online* dengan Penyesuaian Sosial pada Remaja Kelas XI SMAN 2 Bangkinang Kota tahun 2023”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan diatas maka perumusan masalah penelitian ini adalah apakah ada hubungan kecanduan *game online* dengan penyesuaian sosial pada remaja kelas XI di SMAN 2 Bangkinang Kota tahun 2023 ?

1.3 Tujuan Penelitian

1.3.1 Tujuan Umum

Untuk mengetahui hubungan kecanduan *game online* dengan penyesuaian sosial remaja kelas XI di SMAN 2 Bangkinang Kota tahun 2023.

1.3.2 Tujuan Khusus

- a. Untuk mengetahui distribusi frekuensi kecanduan *game online* pada remaja kelas XI SMAN 2 Bangkinang Kota tahun 2023.
- b. Untuk mengetahui distribusi frekuensi penyesuaian sosial pada remaja kelas XI SMAN 2 Bangkinang Kota tahun 2023.
- c. Untuk mengetahui hubungan kecanduan *game online* dengan penyesuaian sosial pada remaja kelas XI SMAN 2 Bangkinang Kota tahun 2023.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoritis maupun secara praktis.

1.4.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memperkaya dan memberikan sumbangan ilmu pengetahuan terhadap perkembangan ilmu psikologi, khususnya psikologi perkembangan dan psikologi sosial yang berkaitan dengan hubungan kecanduan *game online* dengan penyesuaian sosial pada remaja.

1.4.2 Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai sumber informasi bagi remaja hendaknya dapat membatasi atau membagi waktu untuk bermain *game online* dengan lebih banyak berinteraksi dengan keluarga, teman dan guru serta mengisi waktu luang dengan melakukan hal yang berguna seperti belajar atau berkumpul dengan keluarga.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Tinjauan Teoritis

2.1.1 Konsep Dasar Penyesuaian Sosial

a. Definisi Penyesuaian Sosial

Pada dasarnya manusia merupakan makhluk sosial yang selalu membutuhkan kehadiran orang lain untuk bertahan hidup. Dari hal saling membutuhkan itulah timbul dimana sesama manusia harus saling berinteraksi. Agar terjalin hubungan interaksi yang baik, manusia diharapkan mampu beradaptasi terhadap lingkungan fisik maupun sosial yang ada disekitarnya. Hal tersebut menunjukkan bahwa berhasil atau tidaknya seseorang menyelaraskan diri terhadap lingkungannya tergantung dari kemampuan dalam menyesuaikan diri. Menurut Schneiders penyesuaian sosial adalah suatu kapasitas agar berhasil menjangkau dan kemampuan ke dalam realitas sosial, situasi sosial dan hubungan sosial. Jadi syarat untuk diterima masuk ke dalam kehidupan sosial adalah dengan cara memenuhi, dapat diterima dan memuaskan lingkungan sosial (Ramadhan, 2021).

Penyesuaian sosial diartikan sebagai keberhasilan seseorang untuk menyesuaikan diri terhadap orang lain pada umumnya dan terhadap kelompoknya pada khususnya (Andita, 2019).

Menurut Schneirders penyesuaian sosial merupakan proses mental dan tingkah laku yang mendorong seseorang untuk menyesuaikan diri dengan keinginan yang berasal dari dalam diri sendiri yang dapat diterima oleh lingkungannya. Penyesuaian sosial dapat berlangsung sebab ada dorongan manusia dalam memenuhi kebutuhan. Pemenuhan kebutuhan ini dilakukan untuk mencapai sebuah keseimbangan antara tuntutan sosial dengan harapan dari dalam dirinya. Sedangkan menurut Gerungan penyesuaian sosial merupakan usaha yang dilakukan individu untuk mengubah diri dan keinginan segera sesuai dengan keadaan lingkungan atau sebaliknya megubah lingkungan sesuai dengan keinginan individu. Penyesuaian dapat diartikan upaya individu mengubah diri agar dapat diterima lingkungan atau sebaliknya mempengaruhi lingkungan agar sesuai dengan diri individu. Hurlock mengemukakan ada berbagai aspek dalam penyesuaian sosial yaitu penampilan nyata individu, penyesuaian diri terhadap berbagai kelompok dan sikap sosial (Putra et al., 2020).

Berdasarkan uraian diatas, maka penyesuaian sosial diartikan sebagai suatu tingkah laku yang mendorong individu untuk menyesuaikan diri dengan dengan orang lain den kelompok seusia dengan kesadaran dalam diri dan tuntutan lingkungan. Wujud penyesuaian sosial berupa kemampuan individu berhubungan dengan orang lain.

b. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Penyesuaian Sosial

Menurut (Yanizon, 2016) Faktor-faktor yang mempengaruhi kemampuan penyesuaian sosial seseorang sangat kompleks, usaha penyesuaian ini dapat menjadi pelik dalam perkembangan pribadi sosialnya. Seperti yang dikemukakan oleh Hurlock bahwa salah satu tugas perkembangan remaja yang tersulit adalah yang berhubungan dengan penyesuaian sosialnya. Keberhasilan atau kegagalan remaja dalam proses penyesuaian sosialnya di sekolah, berkaitan erat dengan faktor-faktor yang turut mempengaruhinya. Secara umum faktor-faktor yang mempengaruhi itu terdiri atas faktor internal dan faktor eksternal.

Lebih jelas, Hurlock mengemukakan bahwa faktor-faktor internal yang mempengaruhi penyesuaian sosial adalah sebagai berikut:

1) Pola perilaku sosial yang dikembangkan di rumah

Jika pola perilaku sosial yang dikembangkan di rumah bersifat buruk maka anak akan menemui kesulitan untuk melakukan penyesuaian sosial yang baik di lingkungan sekolah dan masyarakat, sebaliknya jika penyesuaian sosial di rumah baik maka anak dalam melakukan penyesuaian sosial tidak akan mengalami hambatan. Contoh: anak yang diasuh dengan metode otoriter sering mengembangkan sikap benci terhadap semua figur yang berwenang.

2) Model perilaku untuk ditiru

Memberikan model perilaku yang baik untuk ditiru dilingkungan rumah akan mempermudah anak dalam melakukan penyesuaian sosial di luar rumah, tetapi bila di rumah kurang memberikan model perilaku untuk ditiru anak akan mengalami hambatan dalam penyesuaian sosial di luar rumah. Contoh: anak yang ditolak oleh orang tuanya atau yang meniru perilaku orang tua yang menyimpang akan mengembangkan kepribadian yang tidak stabil, agresif.

3) Belajar

Kurangnya motivasi untuk belajar melakukan penyesuaian sosial sering timbul dari pengalaman sosial awal yang tidak menyenangkan di rumah atau di luar rumah, sedangkan belajar dari pengalaman yang menyenangkan akan memberikan motivasi dalam penyesuaian sosial didalam rumah atau di luar rumah.

4) Bimbingan dari orang tua

Untuk belajar melakukan penyesuaian sosial yang baik maka bimbingan orangtua sangat diperlukan agar tercipta penyesuaian sosial yang baik.

Pendapat lainnya dikemukakan oleh Gerungan, menyatakan bahwa faktor-faktor eksternal yang mempengaruhi penyesuaian sosial berdasarkan konteksnya, yaitu:

1) Peranan keluarga

Meliputi status sosial ekonomi, kebutuhan keluarga, sikap dan kebiasaan orang tua dan status anak.

2) Peranan sekolah

Meliputi struktur dan organisasi sekolah dan peranan guru dalam kegiatan pembelajaran.

3) Peranan lingkungan kerja

Misalnya lingkungan pekerjaan diindustri atau pertanian didaerah.

4) Peranan media massa

Seperti pengaruh media teknologi informasi dan komunikasi, televisi, radio, handphone, *internet* dan sebagainya.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa faktor-faktor penyesuaian sosial tidak terlepas dari berbagai peranan lingkungan baik peranan keluarga, peranan sekolah dan peranan masyarakat.

c. Aspek-aspek Penyesuaian Sosial

Menurut (Santoso & Purnomo, 2017) menyebutkan bahwa sedikitnya ada tujuh indikator penyesuaian sosial antara lain:

- 1) *Work outside the home* Mengenai hal-hal yang terjadi pada pekerjaan (*full time* / paruh waktu).
- 2) *Homework* Mengenai hal-hal yang terjadi pada pekerjaan rumah.
- 3) *Social and leisure activities* Mengenai teman-teman terdekat dan apa yang telah dilakukan pada waktu luang.
- 4) *Extended family* Mengenai keluarga besar, yakni orang tua, saudara laki-laki, saudara perempuan, ipar, dan anggota keluarga lainnya yang tinggal didalam rumah.
- 5) *Marital* Mengenai hal-hal yang terjadi antara individu tersebut dan pasangannya.
- 6) *Parental* Mengenai hal-hal yang terjadi pada anak.
- 7) *Family unit*

Mengenai hal yang terjadi dengan keluarga dekat, yakni pasangan dan anak-anak yang tinggal dirumah.

Mengenai hal yang terjadi dengan keluarga dekat, yakni pasangan dan anak-anak yang tinggal dirumah. Namun yang digunakan dalam penelitian ini hanya tiga indikator yaitu *Homework* (pekerjaan rumah),

Social and leisure (aktivitas sosial dan waktu luang), *Extended family* (keluarga besar) karena empat indikator lainnya seperti *work*

outside the home, marital, parental, dan family unit tidak berlaku untuk sampel remaja. Seperti penelitian yang dilakukan oleh Ahmad dan Naqvi dalam *Pakistan Journal of Psychological Research*, ia menggunakan tiga indikator yang sama dan tidak menggunakan empat indikator karena peran pekerjaan, perkawinan, dan orang tua tidak berlaku untuk sampel remaja.

d. Pengukuran Penyesuaian Sosial

Alat pengumpulan data yang digunakan pada variabel dependen untuk mengukur penyesuaian sosial adalah kusioner penyesuaian sosial dengan jumlah soal 10 butir pernyataan yang meliputi kategori tinggi dan rendah. Pada setiap soal terdiri dari jawaban sangat tidak setuju, tidak setuju, setuju, sangat setuju. Apabila responden menjawab sangat tidak setuju skor 1, menjawab tidak setuju skor 2, menjawab setuju skor 3 sedangkan menjawab sangat setuju skor 4, dengan kriteria penilaian yaitu:

- 1) Tinggi, jika $x > 20$
- 2) Rendah, jika $x \leq 20$

2.1.2 Konsep Dasar Kecanduan *Game Online*

a. Definisi Kecanduan *Game Online*

Game online adalah *game* atau permainan dimana banyak yang dapat bermain pada waktu yang sama dengan melalui jaringan komunikasi *online*. Selanjutnya *winn* dan *fisher* mengatakan *multiplayer game* dapat dimainkan satu orang, dalam bagian yang besar, menggunakan bentuk 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 (Siregar, 2018).

Game online merupakan suatu permainan yang dimainkan oleh banyak orang dari berbagai penjuru dunia di waktu yang sama dan terhubung melalui jaringan *internet*, Pengertian *game* adalah sebuah kegiatan untuk mencari kesenangan yang terikat oleh peraturan sehingga harus ada yang menang dan ada yang kalah. *Game* diartikan juga sebuah kompetisi fisik atau mental, menurut aturan tertentu, untuk kesenangan hati, rekreasi, atau untuk memenangkan sebuah hadiah. *game online* adalah permainan yang dimainkan secara bersamaan secara *real time* walaupun dimainkan ditempat terpisah. Permainan ini harus dalam suatu jaringan *internet* atau *Local Area Network (LAN)*. *Game online* merupakan teknologi masa kini yang sangat mudah diakses melalui berbagai macam *gadget*. *Game* ini juga memiliki berbagai *genre*

seperti action, Role Playing Game (RPG), Multiplayer Online Battle Arena (MOBA), Atau pun *Sport*. Secara alami dan format pembentukan *game online* bisa menjadi pelarian dari kehidupan dunia nyata yang dapat membuat pemainnya senang memainkannya sehingga menyebabkan kecanduan. Pengertian *game online* yaitu salah satu jenis permainan pada komputer yang menggunakan jaringan *internet* sebagai medianya. Terkadang *game online* disuguhkan oleh layanan penyedia jasa *internet* sebagai fitur tambahan bahwa kita berlangganan menggunakan jasa mereka. *Game online* tersebut dapat digunakan langsung disistem yang telah disiapkan oleh operator *game* (Fadila et al., 2022).

Hasil riset (Wan & Chiou) mengungkapkan bahwa remaja atau anak sekolah (siswa) yang kecanduan *game online* disebabkan oleh beberapa faktor lainnya, salah satu faktor yaitu kebutuhan psikologis dan motivasi. Kebutuhan psikologis dan motivasi dikategorikan menjadi tujuh tema yaitu: sebagai hiburan dan rekreasi, sebagai coping emosi (pengalihan dari kesepian, isolasi, kebosanan, melepaskan stress, relaksasi, melampiaskan kemarahan dan frustrasi), melarikan diri dari kenyataan, memenuhi kebutuhan interpersonal dan kebutuhan sosial (berteman, memperkuat kebutuhan untuk prestasi, memberikan kesenangan dan tantangan, kebutuhan untuk lebih kuat (bersifat

superior, keinginan untuk kontrol, dan untuk menambah kepercayaan diri) (Lebho et al., 2020).

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa kecanduan *game online* adalah ketergantungan seseorang terhadap *internet (game online)* yang lebih merupakan perilaku di luar kendali dari dirinya, dimana pelaku tidak merasa nyaman jika tidak melakukannya (bermain *game online*).

b. Aspek-aspek Kecanduan *Game Online*

Menurut (Santoso & Purnomo, 2017) dalam Chen dan Chang menyebutkan bahwa sedikitnya ada lima aspek kecanduan *game online*.

Kelima aspek tersebut adalah:

- 1) *Compulsion* (kompulsif atau dorongan untuk melakukan secara terus menerus) Merupakan suatu dorongan atau tekanan kuat yang berasal dari dalam diri sendiri untuk melakukan suatu hal secara terus menerus, dimana hal ini merupakan dorongan dari dalam diri untuk terus menerus bermain *game online*.
- 2) *Withdrawal* (Penarikan Diri) Merupakan upaya untuk menarik diri dari suatu hal. Seseorang yang kecanduan *game online* akan merasa tidak mampu untuk menarik atau menjatuhkan diri dari hal-hal yang berkenaan dengan *game*.
- 3) *Tolerance* (Toleransi) Toleransi dalam hal ini diartikan sebagai sikap menerima keadaan diri kita ketika melakukan suatu hal. Biasanya

toleransi ini berkenaan dengan jumlah waktu yang digunakan atau dihabiskan untuk

4) melakukan sesuatu yang dalam hal ini adalah bermain *game online*.

Kebanyakan pemain *game online* tidak akan berhenti bermain sehingga merasa puas.

5) *Interpersonal and health-related problems* (masalah hubungan

interpersonal dan kesehatan) Merupakan persoalan yang berkaitan dengan interaksi kita dengan orang lain dan juga masalah kesehatan.

Pecandu *game online* cenderung untuk tidak menghiraukan bagaimana hubungan interpersonal yang mereka miliki karena mereka hanya terfokus pada *game online* saja. Begitu pula dengan masalah kesehatan, para pecandu *game online* kurang memperhatikan masalah kesehatan mereka seperti waktu tidur yang kurang, tidak menjaga kebersihan badan dan pola makan yang tidak teratur.

6) *Time Management* (manajemen waktu) Merupakan kemampuan

untuk mengatur waktu antara melakukan aktivitas satu dengan aktivitas lainnya. Dalam hal ini, *time management* ialah kemampuan untuk mengatur waktu antara bermain *game online* dengan melakukan aktivitas lainnya seperti makan, tidur, dan yang lainnya.

Berdasarkan uraian diatas, aspek seseorang kecanduan *game online* antara lain seseorang tersebut akan mengalami *compulsion* (kompulsif/dorongan untuk melakukan secara terus menerus),

withdrawal (penarikan diri), *tolerance* (toleransi), *interpersonal and health-related problems* (masalah hubungan interpersonal dan kesehatan), dan *time management* (manajemen waktu).

c. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Kecanduan *Game Online*

Menurut (Irawan & W, 2021) mengatakan bahwa terdapat dua faktor yang menyebabkan terjadinya kecanduan *game online* yaitu faktor internal dan eksternal. Faktor-faktor internal yang menyebabkan terjadinya kecanduan *game online*, sebagai berikut:

- 1) Keinginan yang kuat dari diri remaja untuk memperoleh nilai yang tinggi dalam *game online*, karena *game online* dirancang sedemikian rupa agar gamer semakin peasaran dan semakin ingin memperoleh nilai yang tinggi.
- 2) Ketidakmampuan mengatur prioritas untuk mengerjakan aktivitas penting lainnya juga menjadi penyebab timbulnya kecanduan terhadap *game online*.
- 3) Rasa bosan yang dirasakan peserta didik ketika berada di rumah atau di sekolah.
- 4) Kurangnya *self control* dalam diri remaja, sehingga peserta didik kurang mampu mengantisipasi dampak negatif yang timbul dari bermain *game online* secara berlebihan.

Faktor-faktor eksternal yang menyebabkan terjadinya kecanduan *game online* pada peserta didik sebagai berikut:

- 1) Lingkungan yang kurang terkontrol, karena melihat teman-temannya yang lain banyak yang bermain *game online*.
- 2) Kurang memiliki hubungan sosial yang baik, sehingga peserta didik memilih alternatif bermain *game online* sebagai aktivitas yang menyenangkan.
- 3) Harapan orang tua yang melambung terhadap anaknya untuk mengikuti berbagai kegiatan seperti kursus atau les, sehingga kebutuhan primer anak, seperti kebersamaan, bermain dengan keluarga menjadi terlupakan.

d. Pengukuran Kecanduan *Game Online*

Pengukuran kecanduan *game online* menggunakan kusioner IAT (*internet addiction test*) yang terdiri dari 11 pernyataan. Tiap responden menjawab tidak pernah skor 1, jarang skor 2, sering skor 3 sedangkan selalu skor 4. Dimana setiap pertanyaan akan mengukur tingkat kecanduan yang dimiliki remaja. Dengan kriteria penilaian tinggi jika $x > 22$, dan rendah jika $x \leq 22$

2.1.3 Konsep Dasar Remaja

a. Definisi Remaja

Remaja berasal dari kata latin *adolensence* yang berarti tumbuh atau tumbuh menjadi dewasa. Istilah *adolensence* mempunyai arti yang

lebih luas lagi yang mencakup kematangan mental, emosional sosial dan fisik.

Masa remaja menunjukkan dengan jelas sifat transisi atau peralihan karena remaja belum memperoleh status dewasa dan tidak lagi memiliki status anak. Masa remaja merupakan masa transisi sebab pada saat itu, seseorang telah meninggalkan masa kanak-kanak namun ia juga belum memasuki masa dewasa (Secsio et al., 2020).

b. Tahap Perkembangan Remaja

Menurut (Sulistiyoningrum, 2022) proses penyesuaian diri menuju kedewasaan, ada tiga tahap perkembangan remaja:

1) Remaja Awal (*Early Adolescence*) usia 12-15 tahun:

- a) Masih heran pada diri sendiri.
- b) Mengembangkan pikiran baru.
- c) Cepat tertarik pada lawan jenis.
- d) Kurang kendali *the "ego"* (sulit mengerti dan dimengerti orang lain).

2) Remaja Madya (*Middle Adolescence*) usia 15-19 tahun:

- a) Membutuhkan kawan-kawan.
- b) Cenderung "*narcistic*" (mencintai dirinya sendiri, suka dengan teman-teman yang memiliki sifat yang sama / mirip dengan dia).

c) Labil.

3) Remaja akhir (*Late Adolescence*) usia 19-22 tahun.

Masa konsolidasi menuju periode dewasa dan ditandai pencapaian lima hal sebagai berikut:

- a) Minat terhadap fungsi-fungsi intelektual.
- b) Egonya mencari kesempatan bersatu dengan orang-orang lain dan dalam pengalamam-pengalamam baru.
- c) Identitas seksual tidak berubah lagi.
- d) Egosentrisme diganti dengan keseimbangan antara kepentingan sendiri dengan orang lain.
- e) Tumbuh “dinding” yang memisahkan diri pribadinya dan masyarakat umum.

c. Karakteristik Remaja

Menurut (Aulia, 2022) karakteristik remaja adalah sebagai berikut:

1) Masa remaja sebagai periode yang penting

Ada beberapa periode yang lebih penting daripada beberapa periode lainnya, karena akibat yang langsung terhadap sikap dan perilaku seseorang remaja. Ada periode yang penting karena akibat fisik dan akibat psikologis. Pada periode remaja keduanya sangat penting.

2) Masa remaja sebagai periode peralihan

Peralihan dari satu tahap perkembangan ketahap berikutnya bukan berarti terputus dengan periode sebelumnya. Dalam setiap periode peralihan status, individu tidak jelas dan keraguan akan peran yang harus dilakukan, pada masa remaja ini bukan lagi seorang anak dan bukan juga seorang dewasa.

3) Masa remaja sebagai periode perubahan

Perubahan-perubahan yang terjadi pada masa ini adalah meninggi emosi, perubahan tubuh, minat dan peran yang diharapkan, berubahnya minat dan pola perilaku serta adanya sikap ambivaalen terhadap sifat dan perubahan.

4) Masa remaja sebagai masa mencari identitas

Pada masa ini remaja mulai mendambakan identitas diri cenderung menimbulkan suatu dilema yang menyebabkan krisis identitas. Pada saat ini remaja berusaha untuk menunjukkan siapa dirinya dan peranannya dalam kehidupan masyarakat.

5) Masa usia bermasalah

Setiap periode perkembangan mempunyai masalah-masalahnya, namun masalah remaja sering menjadi persoalan yang sulit diatasi oleh anak laki-laki maupun anak perempuan. Ketidakmampuan mereka untuk mengatasi masalah-masalahnya sendiri menurut cara yang mereka yakini, yaitu banyak remaja

akhirnya menemukan bahwa penyelesaian tidak sesuai harapan mereka.

2.1.4 Hubungan Kecanduan *Game Online* Dengan Penyesuaian Sosial Pada Remaja

Dampak teknologi bagi remaja sangat besar terutama pada kegiatan bermain remaja. Sebelum adanya perkembangan teknologi remaja melakukan permainan dilapangan, akan tetapi semakin pesatnya teknologi saat ini membuat remaja beralih ke permainan elektronik berupa *game online*. *Game online* sangat menyenangkan dan menghibur namun memiliki sifat yang membuat remaja kecanduan. Banyak remaja laki-laki dan juga perempuan yang memiliki waktu luang dan hobi dalam bermain *game* membuat mereka lebih banyak menghabiskan waktunya bermain *game online* baik di rumah maupun di sekolah hingga mereka kecanduan bermain dan berdampak pada kesulitan penyesuaian sosial di lingkungan yang nyata. Griffiths dan Davies mengatakan bahwa ada enam aspek yang membuat remaja kecanduan *game online* yaitu *salience, mood modification, tolerance, withdrawal symptoms, conflict, dan relaps*.

Remaja yang sudah kecanduan bermain *game online* memiliki kehidupan yang monoton dalam kesehariannya akibatnya penyesuaian sosial yang dilakukan remaja menjadi sangat kurang dilingkungan sekitar. Kurangnya keterampilan dalam penyesuaian sosial membuat remaja merasa tidak nyaman untuk berbaur dengan teman-temannya. Dalam pola

pikir remaja yang masih labil dan tidak percaya diri, remaja membutuhkan perhatian dan empati dari lingkungan terkecil seperti keluarga untuk membentuk pola interaksi remaja secara baik

2.1.5 Penelitian Terkait

Penelitian yang pernah dilakukan berkaitan dengan penelitian ini adalah:

- a. Penelitian Tantri Widyarti Utami (2020) dengan judul “Kecanduan *game online* berhubungan dengan penyesuaian sosial pada remaja” Tujuan penelitian adalah untuk mengetahui hubungan antara kecanduan *game online* dengan penyesuaian sosial pada remaja. Penelitian ini menggunakan desain penelitian cross sectional dengan metode purposive sampling yang hari. Analisis data menggunakan uji chi square. Hasil penelitian menunjukkan adanya hubungan antara kecanduan *game online* dengan penyesuaian sosial remaja (p value= 0,000).
- b. Penelitian Cesaria Septa Nirwanda (2016) dengan judul “Adiksi *game online* dan keterampilan penyesuaian sosial pada remaja” Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan adiksi *game online* dengan keterampilan penyesuaian sosial pada remaja di melibatkan 111 remaja di Bogor. Instrumen yang digunakan adalah *The Internet gaming disorder Test* (IGD-20 Test) dan kuesioner penyesuaian sosial. Kriteria inklusi remaja berusia 12-18 tahun yang bermain *game online* setiap

Semarang. Adiksi *game online* adalah pola penggunaan *game* yang berlebihan dan mengakibatkan gangguan pada hidup individu. Keterampilan penyesuaian sosial adalah kemampuan untuk menerima dan mengatasi perubahan keadaan yang terjadi dalam hidupnya. Hipotesis penelitian ini adalah ada hubungan negatif antara adiksi *game online* dengan keterampilan penyesuaian sosial, artinya semakin tinggi adiksi remaja terhadap *game online*, maka semakin rendah keterampilan penyesuaian sosialnya, dan sebaliknya. Populasi penelitian ini adalah pelajar di Semarang dengan usia 13 – 19 tahun yang bermain *game online*. Sampel penelitian berjumlah 146 remaja yang sedang bermain di *Game Center*. Teknik pengambilan sampel dengan teknik purposive sampling. Alat ukur yang digunakan pada penelitian ini berupa dua skala, yaitu Skala Keterampilan Penyesuaian Sosial (22 aitem; $\alpha = 0,822$) dan Skala Adiksi *Game Online* (43 aitem; $\alpha = 0,935$). Analisis data dilakukan dengan uji korelasi Product Moment dari Pearson. Berdasarkan analisis data yang dilakukan dapat disimpulkan ada hubungan negatif dan signifikan antara adiksi *game online* dengan keterampilan penyesuaian sosial pada remaja di Semarang ($r = -0,153$; $p = 0,033$)

Persamaan penelitian ini dengan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya adalah independennya yaitu kecanduan *game online* atau

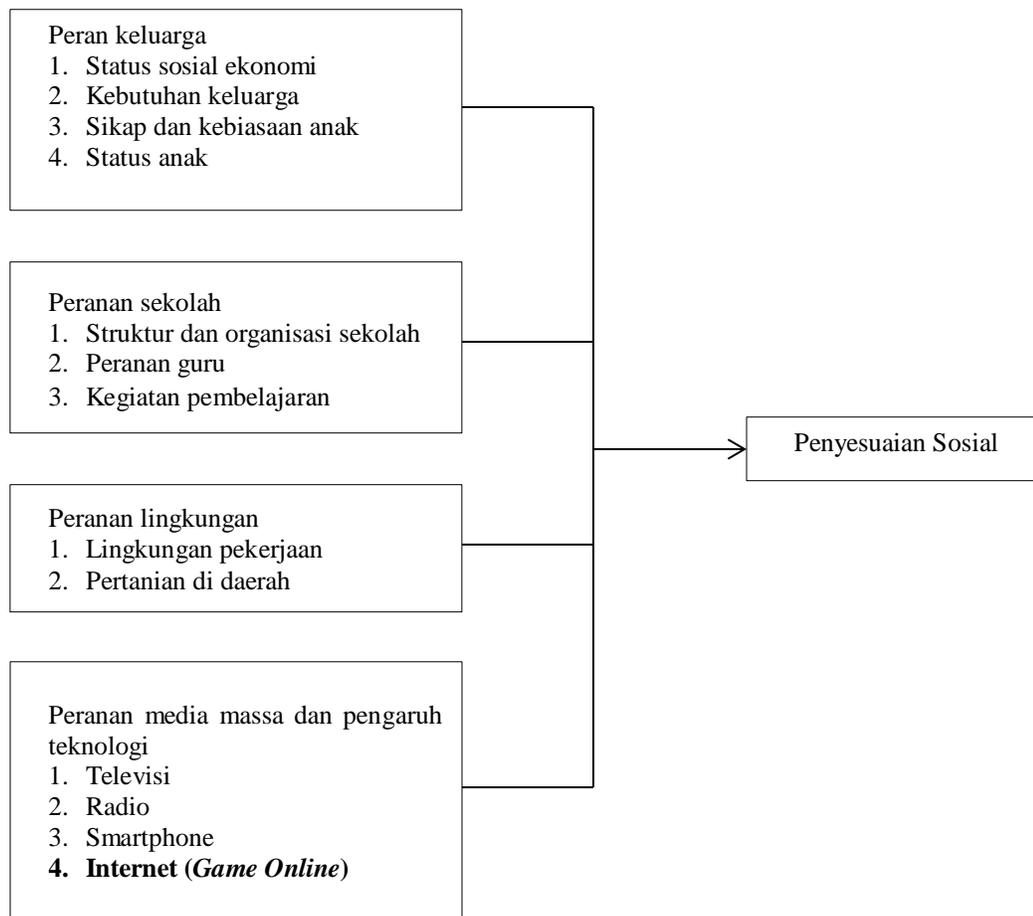
adiksi game online. Desain penelitian yaitu kuantitatif, alat pengumpulan data yaitu kusioner kecanduan *game online*.

Perbedaan penelitian ini dengan sebelumnya adalah variabel dependennya, pada penelitian sebelumnya keterampilan sosial. Pada saat penelitian saat ini penyesuaian sosial. Responden penelitian, pada penelitian sebelumnya pada anak usia 13-19 tahun. Pada penelitian saat ini pada remaja usia 15-19 tahun di SMAN 2 Bangkinang Kota. Analisa penelitian, pada penelitian sebelumnya analisis data yang digunakan adalah uji korelasi *Product Moment* dari Pearson. Pada penelitian saat ini menggunakan uji square. Teknik pengambilan sampel, pada penelitian sebelumnya menggunakan teknik *purposive sampling* sehingga didapatkan sampel sebanyak 146 responden. Pada penelitian saat ini menggunakan teknik *simple random sampling* dengan jumlah responden 98 remaja. Tempat penelitian, pada penelitian sebelumnya di Kota Semarang, pada penelitian saat ini di SMAN 2 Bangkinang Kota, Kampar, Riau.

2.2 Kerangka Teori

Kerangka teori adalah suatu gambaran atau batasan-batasan tentang teori-teori yang akan di pakai sebagai landasan penelitian yang akan dilakukan. Adapun kerangka dalam penelitian ini dapat dilihat pada skema 2.1 berikut ini

Faktor-faktor yang mempengaruhi penyesuaian sosial



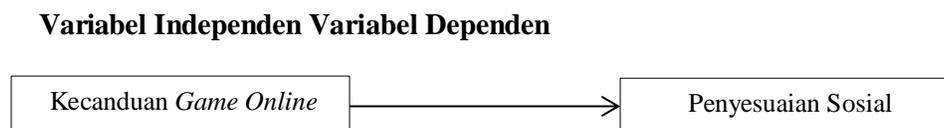
Keterangan:

Tulisan tebal adalah faktor variabel yang akan diteliti

Skema 2.1 Kerangka Teori (Ahmad Yanizon dalam Gerungan, 2016)

2.3 Kerangka Konsep

Berdasarkan pada masalah dan tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini, maka kerangka konsep dalam penelitian ini digambarkan sebagai berikut:



Skema 2.2 Kerangka Konsep

2.4 Hipotesis

Hipotesis adalah jawaban sementara dari rumusan masalah atau pertanyaan penelitian. Kebenaran hipotesis akan dibuktikan dalam penelitian yang akan dilakukan (Nursalam, 2015).

Ha: Terdapat hubungan kecanduan *game online* dengan penyesuaian sosial pada remaja kelas XI SMAN 2 Bangkinang Kota tahun 2023

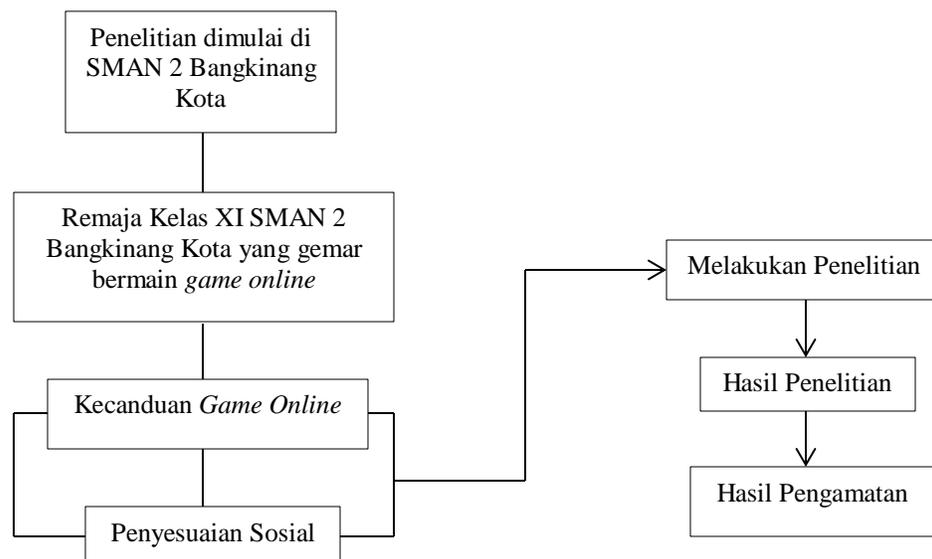
BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

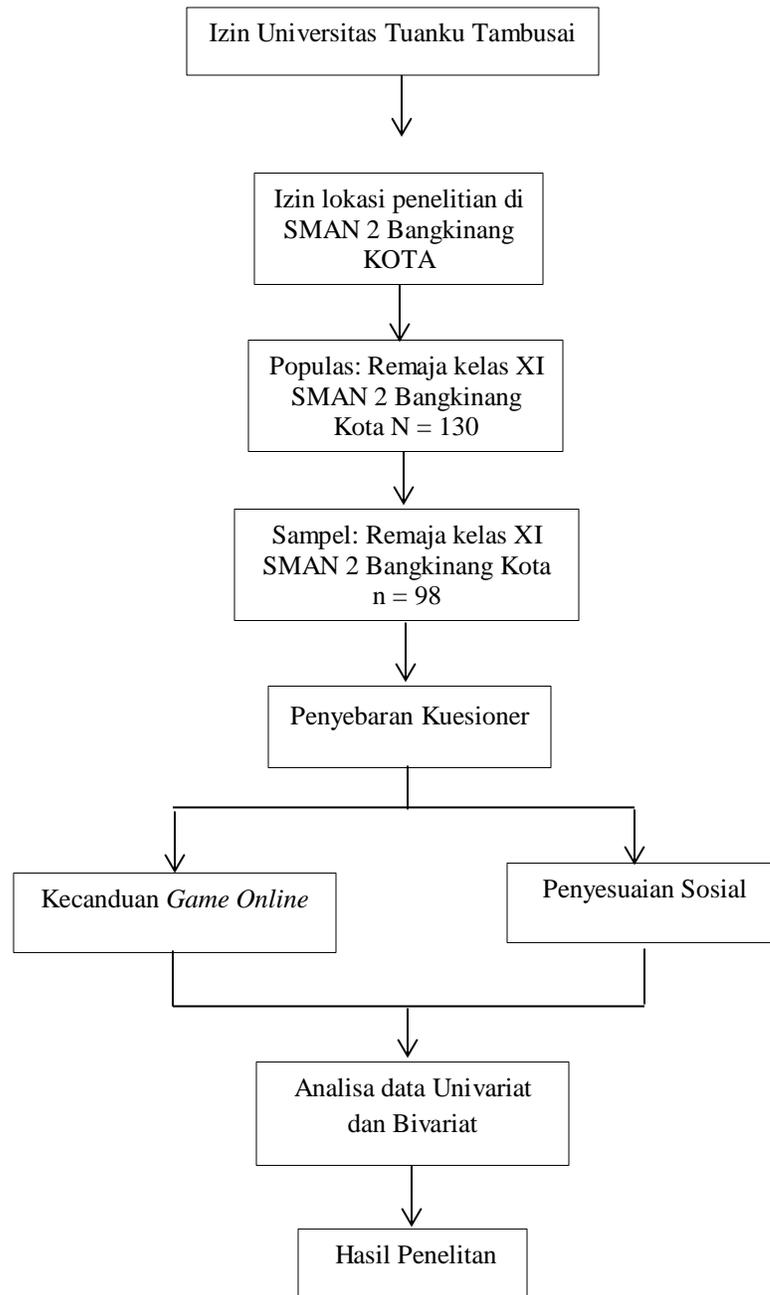
3.1.1 Rancangan Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif, penelitian kuantitatif adalah penelitian dengan data berbentuk angka (Sugiyono, 2013). Desain penelitian yang dipilih adalah *cross sectional* (studi potong lintang). Penelitian *cross sectional* berarti penelitian dilakukan satu kali pada satu waktu. Dalam penelitian ini, analisis statistik komparatif digunakan untuk mengetahui hubungan kecanduan *game online* dengan penyesuaian sosial pada remaja kelas XI SMAN 2 Bangkinang Kota tahun 2023.



Skema 3.1 Rancangan Penelitian (Notoatmodjo, 2012)

3.1.1 Alur Penelitian



Skema 3.2 Alur Penelitian (Notoatmodjo, 2012)

3.1.2 Prosedur Penelitian

Dalam melakukan penelitian ini, peneliti akan melakukan penelitian dengan memulai prosedur sebagai berikut:

- a. Mengajukan surat izin penelitian di SMAN 2 Bangkinang Kota di Dinas Pendidikan Kabupaten Kampar kepada staf program S1 Keperawatan Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai.
- b. Mengajukan surat pengambilan data di SMAN 2 Bangkinang Kota kepada staf program S1 Keperawatan Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai.
- c. Setelah mendapatkan izin tersebut diserahkan kepada Kepala Sekolah SMAN 2 Bangkinang Kota.
- d. Membuat surat izin studi pendahuluan di SMAN 2 Bangkinang Kota
- e. Pelaksanaan pembuatan dan bimbingan proposal penelitian.
- f. Seminar proposal penelitian.
- g. Mengajukan surat izin permohonan untuk melakukan penelitian di SMAN 2 Bangkinang Kota.
- h. Menjelaskan kepada responden mengenai penyesuaian sosial serta menjamin kerahasiaan penelitian.
- i. Meminta calon responden menandatangani surat persetujuan menjadi responden.

- j. Melakukan penelitian dengan cara membagikan kuesioner kepada responden.
- k. Membuat laporan hasil penelitian.
- l. Melakukan seminar hasil penelitian.

3.1.3 Variabel Penelitian

Variabel penelitian adalah sifat yang diukur atau diamati yang nilainya berbeda antara satu objek dengan objek lainnya (Sujarweni, 2014).

- a. Variabel Bebas (Independen)

Variabel bebas dalam penelitian ini adalah kecanduan *game online*.

- b. Variabel Terikat (Dependen)

Variabel terikat dalam penelitian ini adalah penyesuaian sosial.

3.2 Lokasi dan Waktu Penelitian

3.2.1 Lokasi Penelitian

Penelitian ini akan dilakukan di SMAN 2 Bangkinang Kota.

3.2.2 Waktu Penelitian

Penelitian ini akan dilakukan pada bulan Juli tahun 2023.

3.3 Populasi dan Sampel

3.3.1 Populasi

Siyoto & Sodik (2015) menyatakan bahwa populasi adalah merupakan wilayah generalisasi yang terdiri dari objek/subjek yang memiliki kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Arikunto (2016),

Populasi pada penelitian ini adalah remaja laki-laki kelas XI SMAN 2 Bangkinang Kota yang berjumlah 130 remaja laki-laki.

3.3.2 Sampel

a. Kriteria Sampel

1) Kriteria Inklusi

Kriteria inklusi merupakan syarat yang harus dipenuhi anggota populasi untuk menjadi sampel (Notoatmodjo, 2010). Kriteria inklusi dalam penelitian ini adalah:

- a) Remaja laki-laki kelas XI SMAN 2 Bangkinang Kota.
- b) Remaja laki-laki kelas XI SMAN 2 Bangkinang Kota yang bermain *game online*.

7) Kriteria Eksklusi

Kriteria eksklusi adalah ciri-ciri anggota populasi yang tidak bisa dijadikan sebagai sampel (Notoatmodjo, 2010). Kriteria eksklusi dalam penelitian ini adalah:

- a) Reamaja laki-laki kelas XI SMAN 2 Bangkinang Kota yang tidak bersedia menjadi responden atau mengundurkan diri dari penelitian.
- b) Remaja perempuan kelas XI SMAN 2 Bangkinang Kota .

b. Besaran Sampel

Sebagaimana karakteristik populasi, sampel yang mewakili populasi adalah sampel yang benar-benar terpilih sesuai dengan karakteristik populasi itu. Sampel adalah sebagian anggota populasi yang diambil dengan menggunakan teknik pengambilan sampling (Hardani, dkk. 2020). Penentuan besaran sampel dalam penelitian ini menggunakan rumus Slovin dengan sampling eror sebanyak 5%. Pada penghitungan jumlah sampel, rumus Slovin yang digunakan adalah sebagai berikut.

$$n = \frac{N}{1 + N (e)^2}$$

Keterangan:

n = jumlah sampel

N = jumlah populasi

e = eror sampling

Jumlah populasi remaja kelas XI SMAN 2 Bangkinang Kota sebanyak 130 dengan eror sampling sebesar 5%, maka perhitungan sampel yang diambil untuk penelitian sebagai berikut:

$$n = \frac{N}{1 + N(0,05)^2}$$

$$n = \frac{130}{1 + (130 \times 0,0025)}$$

$$n = \frac{130}{1 + 0,325}$$

$$n = \frac{130}{1,325} = 98 \text{ Responden.}$$

c. Teknik Pengambilan Sampel

Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah *simple random sampling* yaitu mengambil sampel dengan cara yang sederhana seperti pengundian. Sebelumnya peneliti akan mengumpulkan data remaja terlebih dahulu, setelah itu akan dibuat kertas kecil sebanyak untuk melakukan pengundian.

Simple random sampling adalah proses pengampilan sampel dari populasi secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi dan setiap anggota populasi memiliki kesempatan yang sama untuk dijadikan sampel.

3.4 Etika Penelitian

3.4.1 Lembar Persetujuan (*Inform Consent*)

Inform Consent adalah bentuk persetujuan antara peneliti dengan responden penelitian dengan memberikan lembaran persetujuan. *Informed Consent* tersebut diberikan sebelum penelitian dilakukan dengan memberikan lembar persetujuan untuk menjadi responden. Tujuan *Informed Consent* adalah agar subjek mengerti maksud dan tujuan penelitian, mengetahui dampaknya. Jika subjek bersedia, maka mereka harus menanda tangani lembar persetujuan. Jika subjek tidak bersedia maka peneliti harus menghormati hak subjek.

3.4.2 Tanpa nama (*Anonimity*)

Untuk menjaga kerahasiaan responden, pada lembaran pengumpulan data hanya menuliskan kode dan pada hasil penelitian yang akan disajikan.

3.4.3 Kerahasiaan (*Confidentiality*) Memberikan jaminan kerahasiaan responden, baik informasi maupun masalah-masalah lainnya. Semua informasi yang telah dikumpulkan dijamin kerahasiaannya oleh peneliti, hanya kelompok data tertentu yang akan dilaporkan pada hasil riset.

3.5 Alat Pengumpulan Data

3.5.1 Penyesuaian Sosial

Alat pengumpulan data yang digunakan pada variabel dependen untuk mengukur penyesuaian sosial adalah kusioner penyesuaian sosial dengan jumlah soal 10 butir pernyataan yang meliputi kategori tinggi dan rendah. Pada setiap soal terdiri dari jawaban sangat tidak setuju, tidak setuju, setuju, sangat setuju. Apabila responden menjawab sangat tidak setuju skor 1, menjawab tidak setuju skor 2, menjawab setuju skor 3 sedangkan menjawab sangat setuju skor 4, dengan kriteria penilaian yaitu:

- 1) Tinggi, jika $x > 20$
- 2) Rendah, jika $x \leq 20$

3.5.2 Kecanduan *Game Online*

Pengukuran kecanduan *game online* menggunakan kusioner IAT (*internet addiction test*) yang terdiri dari 11 pernyataan. Tiap responden menjawab tidak pernah skor 1, jarang skor 2, sering skor 3 sedangkan selalu skor 4. Dimana setiap pertanyaan akan mengukur tingkat kecanduan yang dimiliki remaja. Dengan kriteria penilaian tinggi jika $x > 20$, dan rendah jika $x \leq 20$.

3.6 Uji Validitas dan Reabilitas

Uji validitas adalah pengukuran dan pengamatan terhadap akuratnya suatu instrumen dalam mengumpulkan data. Instrumen harus mengukur tujuan dari penelitian, maka dari itu perlu diuji dengan uji korelasi antara nilai dari tiap-tiap pertanyaan dengan nilai total kuisioner. Bila berhasil, perhitungan kuisioner memiliki validitas konstruk yang artinya semua item pertanyaan didalam kuisioner yang artinya semua item dapat mengukur konsep yang ada dalam penelitian (Nursalam, 2014).

Menurut (Hastono, 2016) untuk mengetahui cara uji kuisioner valid atau tidak maka digunakan teknik korelasi *Pearson Product Moment* dengan keputusann jika nilai r tabel $>$ r hitung maka dinyatakan valid dan jika r hitung $<$ r tabel maka dinyatakan tidak valid. Uji validitas kuisioner pada penelitian ini akan dilakukan di kelas XI SMAN 2 Bangkinang Kota .

Uji validitas kuesioner ini dilakukan pada remaja kelas XI MA YPUI Teratak, didapatkan hasil p -value $< 0,05$ pada semua item pernyataan dengan taraf signifikan $0,05$. Hal ini menunjukkan bahwa kuesioner valid.

Uji reliabilitas merupakan suatu indeks yang dapat menunjukkan suatu alat pengukur yang dapat dipercaya. Reliabilitas menunjukkan bahwa hasil pengukuran tetap konsisten jika dilakukan dua kali atau lebih pengukuran terhadap aspek dan alat ukur yang sama. Perhitungan reliabilitas dilakukan setelah mengukur validitas (Notoatmodjo, 2018). Uji validitas dapat diukur menggunakan *Cronbach Alpha* dengan menggunakan SPSS. Dinyatakan reliabel

jika nilai *Cronbach Alpha* >0,70 dan dinyatakan tidak realibel jika *Cronbach Alpha* < 0,70 (Hastono, 2016). Uji reliabilitas pada penelitian ini akan dilakukan di kelas XI SMAN 2 Bangkinang Kota (Hastono, 2016).

3.7 Prosedur Pengumpulan Data

3.7.1 Data Primer

Data primer merupakan data yang dikumpulkan secara langsung oleh peneliti melalui responden yang dimiliki dengan menggunakan kusioner kecanduan *game online* dan kusioner penyesuaian sosial yang berisi pernyataan kemudian dijawab oleh responden.

3.7.2 Data Sekunder

Data sekunder adalah data yang diperoleh dari sumber lain, dalam hal ini peneliti mengambil data Dinas Pendidikan Kabupaten Kampar.

3.8 Definisi Operasional

Tabel 3.1 Definisi Operasional

| Variabel | Definisi Operasional | Cara Ukur | Alat Ukur | Skala Ukur | Hasil Ukur |
|------------------------------|--|-----------|--|------------|---|
| Variabel Dependen | | | | | |
| Penyesuaian Sosial | Penyesuaian sosial adalah kemampuan remaja menyesuaikan diri dengan lingkungan sosial dimana remaja mampu menghormati dan menerima hak-hak orang lain. | Angket | Kuesioner | Ordinal | Kriteria Penilaian 0 = Rendah, jika $x > 20$ 1 = Tinggi, jika $x \leq 20$ |
| | | | | | (Lestari et al., 2023) |
| Variabel Independen | | | | | |
| Kecanduan <i>Game Online</i> | Seseorang dapat dikatakan kecanduan apabila bermain <i>game online</i> 3 kali sehari dengan durasi lebih dari 30 menit perhari | Angket | Kuesioner IAT (<i>internet addiction test</i>) | Ordinal | Kriteria Penilaian 0 = Rendah, jika $x \leq 22$ 1 = Tinggi, jika $x > 22$ |
| | | | | | (Hermawan, 2016) |

3.9 Rencana Analisa Data

3.9.1 Teknik Pengolahan Data

a. *Editing*

Editing adalah kegiatan melakukan pengecekan data, isi formulir atau kuisisioner memastikan lengkap tidaknya, relevan tidaknya, jelas dan konsisten.

b. *Coding*

Coding adalah kegiatan mengubah data ke dalam bentuk angka yang bertujuan untuk mempermudah pada saat analisis data dan mempercepat saat entry data.

c. *Cleaning*

Cleaning adalah pembersihan data yang merupakan kegiatan yang dilakukan saat data selesai dimasukkan, sehingga perlu dicek kembali data yang sudah di entry.

3.9.2 Teknik Analisa Data

a. Analisa Univariat

Analisa univariat bertujuan untuk menjelaskan atau mendeskripsikan karakteristik setiap variabel penelitian (Notoadmodjo, 2012). Tujuan penelitian dari analisis univariat adalah untuk menjelaskan karakteristik masing-masing variabel yang diteliti, pada penelitian ini adalah penyesuaian sosial pada remaja.

b. Analisa Bivariat

Analisa bivariat yang dilakukan terhadap dua variabel yang diduga berhubungan atau berkorelasi (Notoatmodjo, 2012). Dalam penelitian ini analisa bivariat digunakan untuk menganalisa hubungan kecanduan *game online* terhadap penyesuaian sosial pada remaja kelas XI SMAN 2 Bangkinang Kota tahun 2023. Sehingga dalam analisis ini dapat digunakan uji *Chi-Square* (X^2) dengan batas derajat kepercayaan $p < 0,05$.

Dasar pengambilan keputusan yaitu melihat hasil analisa pada p *value* adalah sebagai berikut:

- 1) Jika p *value* $\leq 0,05$ maka H_a diterima dan H_0 ditolak yang artinya ada hubungan kecanduan *game online* dengan penyesuaian sosial pada remaja kelas XI SMAN 2 Bangkinang Kota tahun 2023.
- 2) Jika p *value* $> 0,05$ maka H_a tidak terbukti dan H_0 gagal ditolak yang artinya tidak ada hubungan kecanduan *game online* dengan penyesuaian sosial pada remaja kelas XI SMAN 2 Bangkinang Kota tahun 2023.

BAB IV

HASIL PENELITIAN

Bab ini menyajikan hasil penelitian tentang hubungan kecanduan *game online* dengan penyesuaian sosial pada remaja kelas XI SMAN 2 Bangkinang Kota tahun 2023. Penelitian ini dilakukan pada tanggal 21 dan 28 juli tahun 2023 dengan jumlah sampel 98 responden.

4.1 Gambaran Umum SMAN 2 Bangkinang Kota

SMA Negeri 2 Bangkinang Kota merupakan sekolah tingkat SLTA yang berlokasi di Jalan Dr. A. Rahman Saleh No 55 Bangkinang Kota Kabupaten Kampar. SMA Negeri 2 Bangkinang Kota dipimpin oleh Kepala Sekolah yaitu bapak Drs. Gindo Mandalasa, M.Pd kemudian dengan jumlah guru 72 orang dan jumlah murid kurang lebih 900 orang. SMA Negeri 2 Bangkinang Kota dengan Akreditasi A menggunakan Kurikulum 2013.

4.2 Hasil Penelitian

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui hubungan kecanduan *game online* dengan penyesuaian sosial pada remaja kelas XI SMAN 2 Bangkinang Kota. Pengumpulan data diperoleh melalui penyebaran kuesioner yang dilakukan pada tanggal 21 dan 28 juli tahun 2023 di SMAN 2 Bangkinang Kota dengan jumlah responden sebanyak 98 remaja. Dari penyebaran kuesioner didapatkan hasil sebagai berikut.

4.2.1 Karakteristik Responden

Karakteristik responden dalam penelitian ini adalah umur remaja kelas XI SMAN 2 Bangkinang Kota. Karakteristik responden dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 4.1 Distribusi Frekuensi Berdasarkan Umur Responden

| No | Umur Remaja Kelas XI | Frekuensi(n) | Persentase(%) |
|--------------|----------------------|--------------|---------------|
| 1 | 16 | 48 | 49,0% |
| 2 | 17 | 42 | 42,9% |
| 3 | 18 | 8 | 8,2% |
| Total | | 98 | 100% |

Sumber : Hasil Penelitian

Berdasarkan tabel 4.1 menunjukkan bahwa dari 98 responden terdapat responden paling banyak pada kategori umur 16 yaitu 48 responden (49,0%).

4.2.2 Analisa Univariat

Analisa univariat dilakukan terhadap tiap variabel dari hasil penelitian. Dalam penelitian ini peneliti menganalisa data secara univariat untuk melihat distribusi frekuensi kecanduan *game online* dan penyesuaian sosial.

a. Kecanduan *Game Online*

Tabel 4.2 Distribusi Frekuensi Kecanduan *Game Online* pada Remaja Kelas XI SMAN 2 Bangkinang Kota tahun 2023

| No | Kecanduan <i>Game Online</i> | Frekuensi(n) | Persentase(%) |
|--------------|------------------------------|--------------|---------------|
| 1 | Rendah | 44 | 44,9% |
| 2 | Tinggi | 54 | 55,1% |
| Total | | 98 | 100% |

Sumber : Hasil Penelitian

Berdasarkan tabel 4.2 dapat diketahui dari 98 responden terdapat tingkat kecanduan *game online* paling tinggi sebanyak 54 responden (55,1%).

b. Penyesuaian Sosial

Tabel 4.3 Distribusi Frekuensi Penyesuaian Sosial pada Remaja Kelas XI SMAN 2 Bangkinang Kota tahun 2023

| No | Penyesuaian Sosial | Frekuensi(n) | Persentase(%) |
|--------------|--------------------|--------------|---------------|
| 1 | Rendah | 29 | 29,6 |
| 2 | Tinggi | 69 | 70,4 |
| Total | | 98 | 100% |

Sumber : Hasil Penelitian

Berdasarkan tabel 4.3 dapat diketahui dari 98 responden terdapat tingkat penyesuaian sosial paling tinggi sebanyak 69 responden (70,40%).

4.2.3 Analisa Bivariat

Analisa bivariat ini memberikan gambaran ada tidaknya hubungan antara variabel independen (kecanduan *game online*) dan variabel dependen (penyesuaian sosial). Analisa bivariat diolah dengan komputerisasi menggunakan uji Chi-Square. Kedua variabel terdapat

hubungan apabila $p \text{ value} < 0,05$. Hasil analisa bivariat dapat dilihat pada tabel berikut ini :

Tabel 4.4 Hubungan Kecanduan *Game Online* dengan Penyesuaian Sosial pada Remaja Kelas XI SMAN 2 Bangkinang Kota tahun 2023

| Kecanduan <i>Game Online</i> | Penyesuaian Sosial pada Remaja | | | | | | <i>P Value</i> | POR |
|---------------------------------|--------------------------------|-------|--------|-------|-------|------|----------------|-------|
| | Tinggi | | Rendah | | Total | | | |
| | N | % | N | % | N | % | | |
| Rendah | 21 | 47,7% | 23 | 47,7% | 44 | 100% | 0,000 | 8,762 |
| Tinggi | 48 | 88,9% | 6 | 11,1% | 54 | 100% | | |
| Total | 69 | 70,4% | 29 | 29,6% | 98 | 100% | | |

Berdasarkan tabel 4.4 dapat dilihat bahwa dari 44 responden dengan kecanduan *game online* kategori rendah sebanyak 23 (47,7%) responden memiliki penyesuaian sosial kategori rendah. Sedangkan dari 54 responden dengan kecanduan *game online* kategori tinggi sebanyak 48 (88,9%) responden yang memiliki penyesuaian sosial tinggi. Hasil uji statistik diperoleh $P \text{ value} = 0,000 (\leq 0,05)$ dengan demikian dapat disimpulkan ada hubungan antara kecanduan *game online* dengan penyesuaian sosial pada remaja kelas XI SMAN 2 Bangkinang Kota tahun 2023. POR= 8,762 artinya responden yang kecanduan *game online* kategori tinggi beresiko 8,7 kali mengalami penyesuaian sosial rendah.

BAB V

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian, diketahui bahwa ada hubungan kecanduan *game online* dengan penyesuaian sosial pada remaja kelas XI SMAN 2 Bangkinang Kota (P value = $0,000 \leq 0,05$). Dari 44 responden dengan kecanduan *game online* kategori rendah sebanyak 23 (47,7%) responden memiliki penyesuaian sosial kategori rendah. Sedangkan dari 54 responden dengan kecanduan *game online* kategori tinggi sebanyak 48 (88,9%) responden yang memiliki penyesuaian sosial tinggi.

Menurut asumsi peneliti dari 44 responden dengan kecanduan *game online* kategori rendah terdapat 23 responden dengan penyesuaian sosial yang rendah, disebabkan beberapa faktor yaitu perubahan fisik dan emosi, pengaruh buruk teman sebaya yang akhirnya dapat membuat beberapa remaja merasa tidak nyaman, konflik keluarga seperti perceraian orang tua, isolasi sosial baik karena keterlibatan dalam aktifitas sosial atau pengalaman perundungan bullying, kurang dukungan sosial keluarga dan lingkungan, stres akademik dan status sosial ekonomi.

Beberapa alasan mengapa kecanduan rendah dapat berdampak positif pada penyesuaian sosial termasuk waktu yang dikelola dengan baik, mereka yang memiliki kecanduan rendah sering masih dapat mengatur waktu dengan baik antara bermain *game* dan berinteraksi dengan teman dan keluarga. Interaksi sosial dalam *game*, *game online* seringkali memiliki fitur berinteraksi dengan pemain lain, yang dapat membantu membangun hubungan sosial dalam konteks permainan.

Sedangkan dari 54 responden dengan kecanduan *game online* kategori tinggi sebanyak 48 (88,9%) responden dengan penyesuaian sosial tinggi. Menurut asumsi peneliti yang diamati waktu penelitian di lokasi, sebagian besar responden bisa mengatur kemampuan dan membangun hubungan sosial yang baik, empati dan keterampilan komunikasi yang baik, kemandirian yang seimbang, kesadaran diri yang baik, menghormati norma-norma yang berlaku di lingkungan responden dan kontrol diri yang baik.

Hal ini sejalan dengan penelitian Santoso (2017), jika remaja tidak kecanduan *game online*, mereka akan lebih mungkin mampu menyesuaikan diri secara sosial dengan baik. Sebaliknya, jika tingkat kecanduan *game online* tinggi remaja akan mengalami kesulitan dalam penyesuaian sosial. Para pemain *game online* seringkali mengorbankan berbagai aktifitas lain untuk bisa bermain, termasuk waktu untuk hobi, tidur, pekerjaan, dan belajar. Mereka bahkan mengorbankan waktu bersosialisasi dengan teman dan keluarga. Kebiasaan bermain *game online* juga bisa membuat mereka merasa terasing dari lingkungan sosial mereka yang sebenarnya.

Perilaku kecanduan *game online* tidak berpengaruh secara signifikan terhadap kemampuan penyesuaian sosial dengan besarnya kontribusi perilaku kecanduan yaitu 0,19 % (Santoso & Purnomo, 2017). Adanya hubungan antara kecanduan *game online* dan kesulitan dalam penyesuaian sosial. Menurut Gladwell bahwa orang yang kecanduan *game online* mungkin memiliki masalah dalam kehidupan nyata, termasuk sulitnya membangun dan mempertahankan hubungan sosial. Kesulitan ini bisa menjadi motivasi bagi mereka untuk melarikan diri dengan bermain *game online*,

sebagai cara mengalihkan perhatian dari kesulitan mereka dalam berinteraksi secara positif di dunia nyata. Orang yang kurang memiliki keterampilan sosial yang memadai mungkin cenderung mengembangkan perilaku kompulsif terkait penggunaan internet (Nirwanda & F, 2016).

Ghuman & Griffiths menjelaskan ada masalah yang timbul dari aktivitas bermain *game online* yang berlebihan, diantaranya kurang peduli terhadap kegiatan sosial, kehilangan kontrol atas waktu, menurunnya prestasi akademik, relasi sosial, finansial, kesehatan, dan fungsi kehidupan lain yang penting. Bahaya utama yang ditimbulkan akibat kecanduan *game online* adalah investasi waktu ekstrem dalam bermain (Baggio et al., 2016).

Sebagian besar remaja memiliki tingkat kecanduan yang rendah terhadap permainan *online*, menunjukkan bahwa mereka memiliki kemampuan untuk mengatur kegiatan bermain *game online* secara bijak. Hal ini dapat mengurangi potensi masalah yang bisa muncul di Sekolah, pekerjaan, dan lingkungan sekitar akibat kelebihan bermain *game online* (Dasalinda & Karneli, 2021).

BAB VI

PENUTUP

Pada bab ini menyajikan kesimpulan dan saran dari hasil penelitian tentang hubungan kecanduan *game online* dengan penyesuaian sosial pada remaja Kelas XI SMAN 2 Bangkinang Kota tahun 2023. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan pada bulan juli tahun 2023 di SMAN 2 Bangkinang Kota, maka dapat diambil kesimpulan dan saran sebagai berikut :

6.1 Kesimpulan

6.1.1 Kecanduan *game online* pada remaja kelas XI SMAN 2 Bangkinang Kota tahun 2023 berada pada kategori tinggi sebanyak 54 (55,1%) remaja.

6.1.2 Penyesuaian sosial pada remaja kelas XI SMAN 2 Bangkinang Kota tahun 2023 berada pada kategori tinggi sebanyak 69 (70,4%) remaja.

6.1.3 Adanya hubungan yang bermakna antara kecanduan *game online* dengan penyesuaian sosial remaja Kelas XI SMAN 2 Bangkinang Kota tahun 2023 dengan nilai P Value = 0,000 (0,05).

6.2 Saran

6.2.1 Bagi Remaja Kelas XI

Bagi remaja hendaknya dapat membatasi atau membagi waktu untuk bermain *game online* dengan lebih banyak berinteraksi dengan keluarga, teman dan guru serta mengisi waktu luang dengan melakukan hal yang berguna seperti belajar atau berkumpul dengan keluarga serta biasakan

bermain *game online* yang hanya untuk menyenangkan atau bersifat menghibur saja.

6.2.2 Bagi SMAN 2 Bangkinang Kota

Bagi SMAN 2 Bangkinang Kota dapat memberikan edukasi kepada remaja tentang bahaya kecanduan *game online* sehingga seluruh guru di SMAN 2 Bangkinang Kota bisa memberikan masukan dalam memberikan pengawasan terhadap aktivitas remaja pada saat-saat jam belajar.

6.2.3 Bagi Peneliti Selanjutnya

Perlu dilakukan penelitian lebih luas sehingga memperdalam, memperjelas dan memberikan temuan yang baru terkait dengan kecanduan *game online* dengan penyesuaian sosial pada remaja.

DAFTAR PUSTAKA

- Andita, S. A. (2019). *Hubungan antara Kepedulian Sosial dengan Penyesuaian sosial Siswa Kelas V SD SE-Gugus I Sendangtirto a Relationship Between Social Awareness and Social Adjustment OF 5th*. 918–929.
- Aulia, Z. (2022). *Peran Orangtua dalam Perkembangan Psikososial pada Masa Remaja*. 4, 11063–11068.
- Dasalinda, D., & Karneli, Y. (2021). Hubungan Fatherless dengan Penyesuaian Sosial Remaja Implementasi Pelaksanaan Layanan Bimbingan Konseling di Sekolah. *Counsnesia Indonesian Journal Of Guidance and Counseling*, 2(02), 98–105. <https://doi.org/10.36728/cijgc.v2i02.1461>
- Fadila, E., Robbiyanto, S. N., Handayani, Y. T., Change, B., & Perilaku, P. (2022). *Pengaru Game Online terhadap Perubahan Perilaku Remaja*. 1(2).
- Indrapuri, R. S. A., Mutiara Z, P., Puspita S, V., & Egalitha R, A. (2021). Pengaruh Kecanduan Game Online Mobile Legend terhadap Konsentrasi Belajar Mahasiswa Radiologi Stikes Awal Bros Pekanbaru. In *Journal of STIKes Awal Bros Pekanbaru* (Vol. 2, Issue 2). <https://doi.org/10.54973/jsabp.v2i2.139>
- Irawan, S., & W, D. S. (2021). *Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Kecanduan Game Online Peserta Didik*. 7(1), 9–19.
- Lebho, M. A., Lerik, M. D. C., & Wijaya, R. P. C. (2020). *Perilaku Kecanduan Game Online Ditinjau dari Kesepian dan Kebutuhan Berafiliasi pada Remaja*. 2(2), 202–212.
- Lestari, S. N., Meiyuntariningsih, T., Ramadhani, H. S., & Psikologi, F. (2023). Penyesuaian sosial pada mahasiswa rantau Luar Jawa: Menguji peranan self monitoring. *INNER: Journal of Psychological Research*, 2(4), 907–915.

- Nirwanda, C. S., & F, A. E. (2016). Adiksi Game Online dan Keterampilan Penyesuaian Sosial pada Remaja. *Jurnal Empati*, 5(1), 19–23. <https://doi.org/10.14710/empati.2016.14940>
- Notoatmodjo, S. (2012). *Metodologi penelitian Kesehatan*.
- Novrialdy, E. (2019). Kecanduan Game Online pada Remaja: Dampak dan Pencegahannya. *Buletin Psikologi*, 27(2), 148. <https://doi.org/10.22146/buletinpsikologi.47402>
- Pratama, R. A., Widianti, E., & Hendrawati, H. (2020). Tingkat Kecanduan Game Online pada Mahasiswa Fakultas Keperawatan. *Journal of Nursing Care*, 3(2). <https://doi.org/10.24198/jnc.v3i2.22850>
- Prima Matur, Y., Simon, M. G., Ndorang, T. A., Ruteng, P., Yani, J. J. A., & Flores, R. (2021). Hubungan Kecanduan Game Online dengan Kualitas Tidur pada Remaja Sma Negeri di Kota Ruteng. *55 Jwk*, 6(2), 2548–4702.
- Putra, T., Anidar, J., Islam, U., Imam, N., & Padang, B. (2020). *Hubungan antara Kepercayaan Diri dengan Penyesuaian Sosial Peserta Didik Kelas VII MTSN 7 Kota Padang*. 6(2), 139–147.
- Ramadhan, F. (2021). (*Journal Research and Education Studies*). 1(1), 81–91.
- Santoso, Y. R. D., & Purnomo, J. T. (2017). Hubungan Kecanduan Game Online terhadap Penyesuaian Sosial pada Remaja. *Humaniora*, 4(1), 27–44.
- Saputro, K. Z. (2018). Memahami Ciri dan Tugas Perkembangan Masa Remaja. *Aplikasia: Jurnal Aplikasi Ilmu-Ilmu Agama*, 17(1), 25. <https://doi.org/10.14421/aplikasia.v17i1.1362>
- Secsio, W., Putri, R., & Nurwati, R. N. (2020). *7 pengaruh media sosial terhadap perilaku remaja*. 3.

- Siregar, E. P. (2018). *Hubungan Kecanduan Game Online dengan Pola Tidur pada Remaja Putra*. 13–18.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Sulistiyoningrum, E. M. (2022). *Hubungan antara Kecanduan Game Online dengan Kualitas Tidur pada Remaja di SMPN 1*.
- Utami, T. W., & Atik, H. (2020). Kecanduan Game Online Berhubungan dengan Penyesuaian Online Addiction Games Are Related to Social Adjustments in Adolescents. *Jurnal Keperawatan*, 12(1), 17–22.
- Yanizon, A. (2016). Description of The Social Adjustment of Students In Madrasah Aliyah 1 Curup. *KOPASTA: Jurnal Program Studi Bimbingan Konseling*, 3(1), 1–8. <https://doi.org/10.33373/kop.v3i1.260>