

**HUBUNGAN ANTARA KECENDERUNGAN
KECANDUAN GAME ONLINE DENGAN
PENYESUAIAN SOSIAL
PADA REMAJA**

SKRIPSI

**Frisca Ayu Melinda Putri
15.E1.0113**



**PROGRAM STUDI SARJANA PSIKOLOGI FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITAS KATOLIK SOEGIJAPRANATA
SEMARANG
2022**

HUBUNGAN ANTARA KECENDERUNGAN KECANDUAN GAME ONLINE DENGAN PENYESUAIAN SOSIAL PADA REMAJA

SKRIPSI

Diajukan Kepada Program Studi Sarjana Psikologi Fakultas Psikologi
Universitas Katolik Soegijapranata Semarang untuk memenuhi
Sebagian dari Syarat-syarat Guna Memperoleh
Gelar Sarjana Psikologi

Oleh:

Frisca Ayu Melinda Putri
15.E1.0113



PROGRAM STUDI SARJANA PSIKOLOGI FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITAS KATOLIK SOEGIJAPRANATA
SEMARANG
2022

HALAMAN PENGESAHAN

Dipertahankan di depan Dewan Penguji Skripsi Program Studi Sarjana Psikologi
Fakultas Psikologi Universitas Katolik Soegijapranata Semarang dan Diterima
Untuk Memenuhi Sebagian Syarat-syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana
Psikologi.

Pada Tanggal

10 Juni 2022

Mengesahkan
Ketua Program Studi Sarjana Psikologi
Fakultas Psikologi Universitas Katolik Soegijapranata Semarang



(Dr. Suparmi, M.Si)

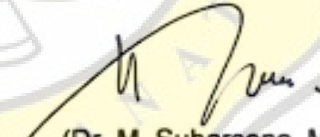
NPP: 5811992105

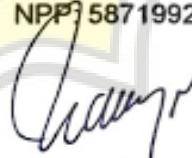
FAK. PSIKOLOGI

Pembimbing Skripsi

Dewan Penguji


(Drs. Pius Heru Priyanto, M.Si)
NPP:5811989059


(Dr. M. Suharsono, M.Si)
NPP: 5871992018


(Drs. Haryo Goeritno, M.Si)
NPP: 5811996194


(Drs. Pius Heru Priyanto, M.Si)
NPP:5811989059

PERNYATAAN KEASLIAN NASKAH

Saya dengan ini menyatakan bahwa di dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang Pernah digunakan untuk memperoleh gelar akademik di suatu perguruan tinggi, dan juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang sengaja diacu dalam naskah skripsi ini dan disebutkan dalam kepustakaan.



HALAMAN PERSEMBAHAN

Kupersembahkan karya sederhana ini sebagai tanda cinta kasih, bakti, terimakasih kepada Tuhan Yesus Kristus yang karna kasih dan karunia-Nya telah memberikan kesempatan untuk dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Kepada kedua Orang tua, Mertua, Suami, Anak dan semua yang telah menyayangi serta mendukung peneliti dalam segala situasi dan kondisi.



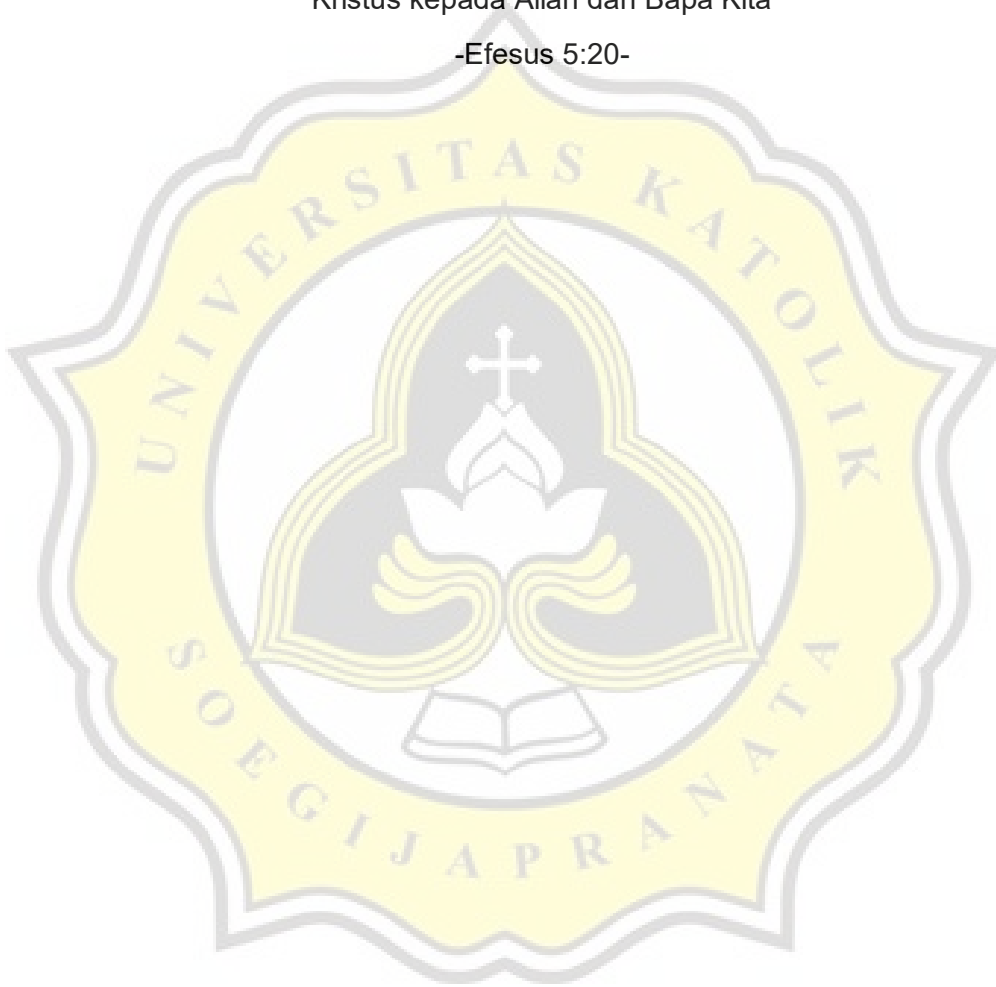
UCAPAN TERIMA KASIH

Perjuangan merupakan bukti bahwa engkau belum menyerah, peperangan selalu menyertai lahirnya suatu mujizat. Serahkanlah hidupmu kepada Tuhan dan percayalah kepada-Nya, dan Ia akan bertindak

- Mazmur 37:5 -

Ucapan syukur senantiasa atas segala sesuatu dalam nama Tuhan kita Yesus Kristus kepada Allah dan Bapa Kita

-Efesus 5:20-



UCAPAN TERIMA KASIH

Puji dan syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa karena kasih dan kemurahannya sehingga peneliti dapat menyelesaikan penelitian yang berjudul “Hubungan Antara Kecenderungan Kecanduan Game Online Dengan Penyesuaian Sosial Pada Remaja” guna memenuhi syarat menyelesaikan S1 Fakultas Psikologi Unika Soegijapranata Semarang.

Dalam proses penyusunan penelitian ini, tidak sedikit hambatan dan kesulitan yang dialami, namun peneliti menyadari bahwa penelitian ini dapat selesai dengan baik tanpa adanya bantuan dan dukungan dari berbagai pihak baik yang langsung maupun tidak langsung. Oleh karena itu pada kesempatan kali ini penulis hendak mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dr. M. Sih Setija Utami, M.Kes selaku Dekan Fakultas Psikologi Universitas Katolik Soegijapranata Semarang yang telah memberikan dukungan kepada peneliti untuk menyelesaikan penelitian ini.
2. Dr. Suparmi, M.Si selaku Ka. Progd. Sarjana Psikologi Universitas Katolik Soegijapranata Semarang yang telah memberikan semangat dalam pengerjaan penelitian ini.
3. Drs. Pius Heru Priyanto, M.Si, selaku Dosen Pembimbing dan Dosen Wali Kelas 02 tahun 2015 Fakultas Psikologi Universitas Katolik Soegijapranata Semarang yang telah memberi dukungan, waktu, tenaga serta pikiran dalam membimbing peneliti dalam setiap bagian dan proses penulisan penelitian ini.
4. Dr. M. Suharsono, M.Si dan Drs. Haryo Goeritno, M.Si sebagai Dewan Penguji Sidang Skripsi.
5. Seluruh Dosen pengajar di Fakultas Psikologi Universitas Katolik Soegijapranata Semarang yang selama ini telah memberikan ilmu kepada peneliti.
6. Segenap karyawan Tata Usaha Fakultas Psikologi Universitas Katolik Soegijapranata Semarang yang telah membantu proses administrasi dalam masa perkuliahan serta penyelesaian penelitian.
7. Bapak Eko Handoyo S dan Ibu Ratih Dewanti selaku Orang Tua Peneliti serta Bapak Andreas Wagiyono dan Ibu Agatha Margarita selaku Mertua

Peneliti yang tidak pernah berhenti memberi dukungan cinta, kasih, doa serta dukungan moral dan material kepada peneliti selama menyusun penelitian ini.

8. Ferry Yudha Saputra, Fendy Dwi Prasetya, Febri Tri Bramastra Putra selaku Kakak-Kakak tersayang yang telah memberikan motivasi dan dukungan agar peneliti segera menyusul mereka dalam meraih gelar sarjana.
9. Teristimewa ucapan terimakasih untuk suami tercinta yang sangat sigap Filipus Ario Krisna Pratama serta anak tersayang Felicio Sven Keitaro, yang penuh pengertian dan menjadi penyemangat yang hebat untuk saya dapat menyelesaikan penelitian ini.
10. Trias Kurniawati, S.Pd, M.Si sebagai Waka Sarana Prasarana SMA Kesatrian 1 Semarang yang telah bersedia membantu proses pengambilan data secara online serta siswa kelas XI SMA Kesatrian 1 Semarang yang telah bersedia menjadi subyek penelitian.
11. Kepada teman-teman Merry Gladia, Yunita Dwi, Ristra Brilliyanti, Rully Nur Ardian dan adik-adik ku Prameswari Iccha, M.Dzaky Aulia yang membantu memberikan hiburan, dukungan, waktu, tenaga, serta selalu membantu dan memberikan perhatian hingga peneliti dapat menyelesaikan penelitian ini.
12. Kepada om tante, budhe paktde, semua saudara besar yang telah memberikan banyak masukan agar peneliti tetap semangat menyelesaikan penelitian.
13. Serta pihak-pihak lain yang tidak dapat peneliti tulis satu persatu yang turut memberikan dukungan dan perhatian hingga penelitian ini selesai.

Peneliti menyadari bahwa penelitian ini jauh dari sempurna. Oleh karena itu, peneliti mengharapkan saran dan kritik yang membangun dari pembaca demi kesempurnaan penelitian ini. Semoga dengan adanya penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi berbagai pihak. Semoga Tuhan Yesus senantiasa membalas kebaikan yang telah diberikan.

Semarang, 28 Januari 2022

Peneliti

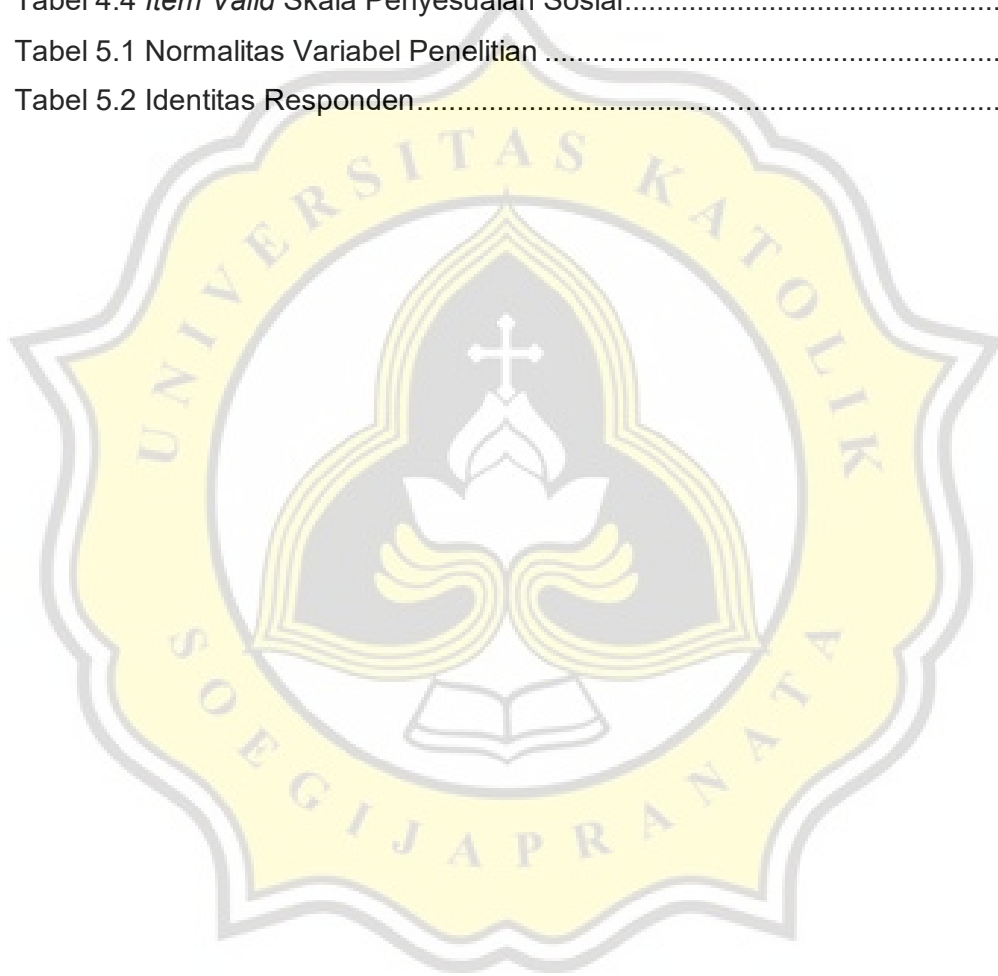
DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PERNYATAAN	ii
PERNYATAAN KEASLIAN NASKAH.....	Error! Bookmark not defined.
UCAPAN TERIMA KASIH.....	v
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
ABSTRAK.....	xii
ABSTRACT	xiii
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang Masalah	1
1.2. Tujuan Penelitian	11
1.3. Manfaat Penelitian	11
1.3.1. Manfaat Teoritis	11
1.3.2. Manfaat Praktis	12
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA	13
2.1. Penyesuaian Sosial pada Remaja.....	13
2.1.1. Pengertian Penyesuaian Sosial pada Remaja.....	13
2.1.2. Aspek- Aspek Penyesuaian Sosial pada Remaja.....	15
2.1.3. Faktor-faktor yang Memengaruhi Penyesuaian Sosial pada Remaja	17
2.2. Kecenderungan Kecanduan Game Online.....	20
2.2.1. Pengertian Kecenderungan Kecanduan Game Online.....	20
2.2.2. Aspek-Aspek Kecenderungan Kecanduan Game Online.....	23
2.3. Hubungan Kecenderungan Kecanduan Game Online dengan Penyesuaian Diri pada Remaja	26
2.4. Hipotesis.....	29
BAB 3 METODE PENELITIAN	30
3.1. Jenis Penelitian	30
3.2. Identifikasi Variabel Penelitian dan Definisi Operasional Variabel Penelitian.....	30
3.2.1. Identifikasi Variabel Penelitian.....	30
3.2.2. Definisi Operasional.....	31
3.3. Subjek Penelitian	32
3.3.1. Populasi	32

3.3.2. Teknik Sampling	32
3.4. Metode Pengumpulan Data	32
3.4.1. Skala Penyesuaian Sosial	33
3.4.2. Skala Kecenderungan Kecanduan <i>Game Online</i>	34
3.5. Validitas dan Reliabilitas Alat Ukur	34
3.5.1. Validitas Alat Ukur	34
3.5.2. Reliabilitas Alat Ukur	35
3.6. Metode Analisis Data	35
BAB 4 PENGUMPULAN DATA PENELITIAN	36
4.1. Orientasi Kancah Penelitian	36
4.2. Persiapan Pengambilan Data	36
4.2.1. Penyusunan Alat Ukur	37
4.2.2. Perizinan Penelitian	37
4.3. Uji Coba Alat Ukur	38
4.3.1. Validitas dan Reliabilitas Skala Kecenderungan Kecanduan <i>Game Online</i>	38
4.3.2. Validitas dan Reliabilitas Skala Penyesuaian Sosial	39
4.4. Pengumpulan Data Penelitian	40
BAB 5 HASIL DAN PEMBAHASAN	41
5.1. Uji Asumsi Dasar	41
5.1.1. Uji Normalitas	41
5.1.2. Uji Linieritas	41
5.2. Hasil Penelitian	42
5.2.1. Identitas Responden Penelitian	42
5.2.2. Uji Hipotesis	42
5.3. Pembahasan	43
BAB 6 KESIMPULAN DAN SARAN	48
6.1. Kesimpulan	48
6.2. Saran	48
6.2.1. Saran Untuk Remaja	48
6.2.2. Saran Untuk Pihak Sekolah	48
6.2.3. Saran untuk Orang Tua	49
6.2.4. Saran Untuk Peneliti Selanjutnya	49
DAFTAR PUSTAKA	xiv

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 <i>Blueprint</i> Skala Penyesuaian Sosial.....	33
Tabel 3.2 <i>Blueprint</i> Skala Kecenderungan Kecanduan <i>Game Online</i>	34
Tabel 4.1 Persebaran Data Skala Kecenderungan Kecanduan <i>Game Online</i> ...	37
Tabel 4.2 Persebaran Data Skala Penyesuaian Sosial	37
Tabel 4.3 <i>Item Valid</i> Skala Kecenderungan Kecanduan <i>Game Online</i>	39
Tabel 4.4 <i>Item Valid</i> Skala Penyesuaian Sosial.....	39
Tabel 5.1 Normalitas Variabel Penelitian	41
Tabel 5.2 Identitas Responden.....	42



DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN	50
LAMPIRAN A SKALA PENELITIAN	51
A.1 Identitas Responden.....	52
A.1 Skala Penyesuaian Sosial.....	54
A.3 Skala Kecenderungan Kecanduan <i>Game Online</i>	57
LAMPIRAN B DATA UJI COBA ALAT UKUR	62
B.1 Data Uji Coba Skala Penyesuaian Sosial	63
B.2 Data Uji Coba Skala Kecenderungan Kecanduan <i>Game Online</i>	67
B.3 Uji Validitas dan Reliabilitas Skala Penyesuaian Sosial.....	71
B.4 Uji Validitas dan Reliabilitas Skala Kecenderungan Kecanduan <i>Game Online</i>	74
LAMPIRAN C DATA RESPONDEN PENELITIAN.....	82
C.1 Data Responden Variabel Penyesuaian Sosial.....	83
C.2 Data Responden Variabel Kecenderungan Kecanduan <i>Game Online</i>	87
LAMPIRAN D UJI ASUMSI DASAR.....	91
D.1 Uji Normalitas Kedua Variabel	92
D.2 Uji Linieritas Kedua Variabel.....	95
LAMPIRAN E DESKRIPSI RESPONDEN.....	98
LAMPIRAN F UJI HIPOTESIS.....	101
F.1 Uji Hipotesis	102
F.2 Uji Korelasi Aspek Kecenderungan Kecanduan <i>Game Online</i> dengan Penyesuaian Sosial.....	105
LAMPIRAN G SURAT IZIN PENELITIAN	105
LAMPIRAN H HASIL PLAGSCAN.....	107

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menguji hubungan antara kecenderungan kecanduan *game online* dengan penyesuaian sosial pada remaja. Hipotesis penelitian ini adalah ada hubungan antara kecenderungan kecanduan *game online* dengan penyesuaian sosial pada remaja. Metode yang digunakan adalah penelitian kuantitatif korelasional, penyesuaian sosial sebagai variabel tergantung dan kecenderungan kecanduan *game online* sebagai variabel bebas. Populasi penelitian ini adalah 63 remaja *gamers online* di Kota Semarang, dengan rentang usia 15-18 Tahun dan sedang menempuh pendidikan SMA kelas XI di SMA 'X' Kota Semarang. Teknik *sampling* yang digunakan adalah *Cluster Sampling*. Alat ukur yang digunakan adalah Skala Penyesuaian Sosial dan Skala Kecenderungan Kecanduan *Game Online*. Analisis data yang digunakan adalah metode statistik menggunakan teknik *Spearman Rho*. Berdasarkan uji hipotesis yang dilakukan, didapatkan $r_{xy} = -0,222$; $p = 0,041$ ($p < 0,05$), artinya ada hubungan negatif yang cukup signifikan antara kecanduan *game online* dengan penyesuaian sosial pada Remaja, dimana semakin tinggi kecanduan *game online* maka semakin rendah penyesuaian sosial pada remaja, dan sebaliknya, dengan demikian hipotesis penelitian diterima.

Kata Kunci : Penyesuaian Sosial, Kecenderungan Kecanduan *Game Online Trend*, Remaja



ABSTRACT

This study aims to examine the relationship between online game addiction tendencies and social adjustment in adolescents. The method used is correlational quantitative research, social adjustment as the dependent variable and online game addiction tendencies as independent variables. The population of this study was 63 online gamers in Semarang City, with an age range of 15-18 years and currently studying for high school class XI at SMA 'X' Semarang City. The sampling technique used is Cluster Sampling. The measuring instrument used is the Social Adjustment Scale and the Online Game Addiction Tendency Scale. Analysis of the data used is a statistical method using the Spearman Rho technique. Based on the hypothesis test, it was found that $r_{xy} = -0,222$; $p = 0.041$ ($p < 0.05$), meaning that there is a significant negative relationship between online game addiction and social adjustment in adolescents, where the higher the online game addiction, the lower the social adjustment in adolescents, and vice versa, thus the research hypothesis is accepted.

Keywords : Social Adjustment, Online Game Addiction Tendencies, Adolescent

