

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

Oleh:

Ekto Dea Pranata

Fakultas Psikologi Universitas Islam Sultan Agung Semarang

Email: ektodea@std.unissula.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara kecanduan *Game Online* dengan penyesuaian sosial pada remaja. Populasi dalam penelitian adalah siswa kelas sepuluh SMA “X” dengan sampel berjumlah 81 siswa. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *cluster random sampling*. Skala yang digunakan dalam penelitian ini yaitu skala penyesuaian sosial terdiri dari 30 aitem dengan daya beda aitem tinggi sebesar 0,349 sampai 0,585 dan memiliki reliabilitas 0,880 dan skala kecanduan *Game Online* terdiri dari 15 aitem dengan daya beda aitem tinggi sebesar 0,407 sampai 0,714 dan memiliki reliabilitas 0,887. Teknik analisis data menggunakan analisis *product moment*. Hasil uji hipotesis diperoleh skor r_{xy} sebesar -0,073 dengan signifikansi 0,258 ($p > 0,05$). Hal ini menunjukkan tidak ada hubungan yang signifikan antara kecanduan *Game Online* dengan penyesuaian sosial pada remaja, artinya hipotesis ditolak.

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

**RELATIONSHIP BETWEEN ONLINE GAME ADDICTION
AND SOCIAL ADJUSTMENT IN ADOLESCENTS**

By:

Ekto Dea Pranata

Faculty of Psychology Sultan Agung Islamic University Semarang

Email: gismawardayani@std.unissula.ac.id

ABSTRACT

This study aimed to determine the relationship between online game addiction and social adjustment in adolescents. The population in this study was the tenth grade students of SMA "X" with a sample of 81 students. The sampling method used cluster random sampling. The scale used in this study is the social adjustment scale consisting of 30 items with high aitem power difference of 0.349 to 0.585 and has a reliability of 0.880 and the Online Game addiction scale consists of 15 items with a high item power difference of 0.407 to 0.714 and has a reliability of 0.887. Data analysis used product moment analysis. Hypothesis test results obtained by an rxy score of -0.073 with a significance of 0.258 ($p > 0.05$). This showed there was no significant relationship between online game addiction with social adjustment in adolescents, meaning the hypothesis is rejected.

Keywords: *Social Adjustment, Online Game Addiction, Teenager*