

**PENGARUH KECANDUAN *GAME ONLINE*
TERHADAP PENYESUAIAN SOSIAL PADA REMAJA
DI MALANG**

SKRIPSI

Oleh :

**LUSI ARDIANASARI
NIM : 09410029**



**FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM
MALANG
2013**

**PENGARUH KECANDUAN *GAME ONLINE*
TERHADAP PENYESUAIAN SOSIAL PADA REMAJA
DI MALANG**

SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Psikologi
Universitas Islam Negeri (UIN) Maulana Malik Ibrahim Malang
Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan dalam Memperoleh
Gelar Sarjana Psikologi (S.Psi)

Oleh :

**LUSI ARDIANASARI
NIM. 09410029**

**FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM
MALANG**

2013

LEMBAR PERSETUJUAN

**PENGARUH KECANDUAN *GAME ONLINE*
TERHADAP PENYESUAIAN SOSIAL PADA REMAJA
DI MALANG**

SKRIPSI

Oleh:

**LUSI ARDIANASARI
NIM. 09410029**

**Telah Disetujui Oleh:
Dosen Pembimbing**

**Dra. Siti Mahmudah. M. Si
NIP. 196710291994032001**

Malang, 20 Juli 2013

Mengetahui

Dekan Fakultas Psikologi

UIN Maulana Malik Ibrahim Malang

**Dr. H. M. Lutfi Mustofa, M. Ag
NIP.197307102000031002**

LEMBAR PENGESAHAN
PENGARUH KECANDUAN *GAME ONLINE*
TERHADAP PENYESUAIAN SOSIAL PADA REMAJA
DI MALANG

SKRIPSI

Oleh :

LUSI ARDIANASARI
NIM. 09410029

Telah Dipertahankan Di Depan Dewan Penguji
Dan Dinyatakan Diterima Sebagai Salah Satu Persyaratan
Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Psikologi (S.Psi)
Tanggal 15 Juli 2013

Susunan Dewan Penguji

Tanda Tangan

- | | |
|-----------------------------------------------------------------|--------------------------------------|
| 1 M. Bahrn Amiq, M. Si
(Ketua Penguji) | (_____)
NIP. 197712242008011007 |
| 2. Dra. Siti Mahmudah. M. Si
(Sekretaris/Pembimbing/Penguji) | (_____)
NIP. 196710291994032001 |
| 3. Dr. Rahmat Aziz, M. Si
(Penguji Utama) | (_____)
NIP. 197008132000121001 |

Mengetahui dan Mengesahkan,

Dekan Fakultas Psikologi

Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

Dr. H. M. Lutfi Mustofa, M. Ag

NIP. 197307102000031002

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Lusi Ardianasari

NIM : 09410029

Alamat : Dsn. Pagak Ds. Banggle RT 01/RW 03 Ngadiluwih - Kediri

Menyatakan bahwa Skripsi yang dibuat sebagai salah satu persyaratan kelulusan pada Fakultas Psikologi UIN Malang, yang berjudul:

“PENGARUH KECANDUAN *GAME ONLINE* TERHADAP PENYESUAIAN SOSIAL PADA REMAJA DI MALANG ”

Adalah murni asli karya peneliti dan bukan duplikasi dari karya orang lain, Selanjutnya apabila di kemudian hari ada klaim dari pihak lain, adalah bukan menjadi tanggung jawab dosen pembimbing dan Fakultas Psikologi UIN Malang, melainkan sepenuhnya menjadi tanggung jawab peneliti.

Demikian, surat pernyataan ini di buat dengan sebenar-benarnya dan tanpa intervensi dari pihak manapun.

Malang, 20 Juli 2013

Peneliti,

Lusi Ardianasari

MOTTO

“MY LIFE MY RULES”

LEMBAR PERSEMBAHAN

Kupersembahkan Karya Kecilku Ini untuk

Kedua orangtuaku, Bapak Soedjito dan Ibu Giatun, mbak Luluk, dek Laras, serta seluruh keluarga besar, terimakasih telah membesarkanku dengan penuh kasih sayang, memberikan dorongan baik berupa materiil maupun spiritual selama ini.

Mas Agus Setiyono (Alm) atas ilmu dan pengalaman yang diberikan.

Keluarga kecilku di Malang, Neni “M”, Intan “M”, Rista “M”, Lia “M”, Elok “N”,
terimakasih, canda tawa kalian takkan pernah kulupakan.

Teman seperjuanganku, Tomi, Febri dan Amin, trimakasih untuk semuanya, Semangat !

Rahmat Anhar, Best I Ever Had

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikumWr. Wb.

Alhamdulillahirabbil'alamin, tiada kata yang pantas diucapkan selain kata syukur kepada Allah SWT atas segala rahmat, taufiq, hidayah dan karuniaNya, sehingga penelitian hasil penelitian skripsi ini terselesaikan dengan baik. Tak lupa peneliti haturkan shalawat dan salam senantiasa tercurahkan kepada baginda Rasulullah Muhammad SAW, sebaik-baik Nabi akhir zaman pembawa kebenaran dan kesempurnaan Iman, karena berkat Rahmat dan Kebesaran-Nya peneliti dapat menyelesaikan laporan penelitian dengan judul **“Pengaruh Kecanduan *Game Online* Terhadap Penyesuaian Sosial Pada Remaja Di Malang”**.

Penelitian ini disusun tidak terlepas oleh sumbangsih pemikiran dari berbagai pihak. Oleh karena itu, peneliti dengan segenap kerendahan hati merasa wajib untuk menyampaikan ucapan terimakasih yang sedalam-dalamnya, kepada berbagai pihak yang telah membantu, yaitu :

1. Prof. Dr. H. Mudjia Rahardjo, M. Si, selaku Rektor UIN Maliki Malang.
2. Dr. H. Lutfi Mustofa, M. Ag selaku dekan Fakultas Psikologi UIN Maliki Malang.
3. Dra. Siti Mahmudah, M. Si selaku dosen pembimbing, yang dengan penuh kesabaran telah memberikan bimbingan, pengarahan dan dukungan selama penelitian skripsi.
4. Seluruh Dosen Fakultas Psikologi UIN Maliki Malang yang telah mendidik, membimbing serta mengajarkan tentang banyak hal kepada peneliti selama proses belajar.
5. Seluruh staf administrasi dan karyawan Fakultas Psikologi UIN Maliki Malang terima kasih atas segala bantuannya.
6. Semua teman-teman angkatan 2009 yang tidak bias disebutkan satu persatu terima kasihatas canda, kritik, saran dan kenangan yang tak terlupakan.
7. Teman-teman yang bermain *game online* diwarnet atau *game center*, terima kasih sudah bersedia menjadi subyek penelitian.

Dan semua pihak yang tidak dapat peneliti sebutkan satu persatu yang telah membantu peneliti baik secara langsung maupun tidak langsung asemoga Allah membalas amal kebaikan anda semua.

Peneliti menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini banyak kekeurangan mengingat terbatasnya ilmu pengetahuan yang dimiliki oleh peneliti. Oleh karena itu keritik dan saran yang membangun sangat peneliti harapkan demi kesempurnaan skripsi ini. Harapan peneliti mudah-mudahan skripsi yang sederhana ini dapat bermanfaat bagi siapa saja.

Wassalamualaikum Wr. Wb

Malang, 20 Juli 2013

Peneliti,

Lusi Ardianasari

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
SURAT PERNYATAAN	v
MOTTO	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
ABSTRAK	xvii
ABSTRACT	xviii
BAB I. PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	7
C. Tujuan Penelitian	8
D. Manfaat Penelitian	8
BAB II. LANDASAN TEORI	10
A. Penyesuaian sosial	10
1. Pengertian Penyesuaian sosial	12
2. Indikator Penyesuaian Sosial	13
3. Faktor –faktor yang Mempengaruhi Penyesuaian sosial	15
4. Ciri-ciri Penyesuaian Sosial Yang Baik.....	22
5. Penyesuaian Sosial Remaja Ditinjau dari Perspektif Islam	26
B. Kecanduan <i>Game online</i>	30
1. Pengertian Kecanduan.....	30
2. Aspek Kecanduan <i>Game Online</i>	33
3. Jenis-jenis <i>Game Online</i>	35
4. Faktor-Faktor Penyebab Remaja Kecanduan <i>Game Online</i>	36
5. Dampak Bermain <i>Game Online</i> pada Remaja	37
6. Kecanduan <i>Game online</i> Ditinjau dari Perspektif Islam	41

C. REMAJA	43
1. Pengertian Remaja	37
2. Ciri-Ciri Masa Remaja	45
3. Tugas-Tugas Perkembangan Remaja	49
4. Penyesuaian Sosial pada Remaja	51
D. Pengaruh Kecanduan <i>Game Online</i> terhadap Penyesuaian Sosial pada Remaja	54
E. Hipotesis	59
BAB III. METODOLOGI PENELITIAN	60
A. Rancangan Penelitian	60
B. Identifikasi Variabel Penelitian	60
C. Definisi Operasional	61
1. Kecanduan <i>Game Online</i>	61
2. Penyesuaian Sosial	62
3. Remaja	62
D. Populasi dan Sampel Penelitian	63
1. Populasi Penelitian	64
2. Sampel Penelitian	64
E. Metode Pengumpulan Data	64
1. Observasi	64
2. Skala	65
3. Wawancara	65
4. Dokumentasi	66
F. Instrumen Penelitian	66
G. Validitas dan Reliabilitas	70
1. Uji Validitas	70
2. Uji Reliabilitas	71
H. Kerangka atau Prosedur Penelitian	72
I. Metode Analisis Data	74
BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	77
A. Deskripsi Subyek Penelitian	77
B. Pelaksanaan Penelitian	83
C. Uji Validitas dan Reliabilitas	85
1. Hasil Uji Validitas	85

2. Hasil Uji Reliabilitas	
D. Hasil Analisis Data	91
E. Pembahasan	98
BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN	112
A. Kesimpulan	112
B. Saran	113
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Skala Linkert	67
Tabel 3.2 <i>Blue print</i> sebaran aitem skala penyesuaian sosial.....	68
Tabel 3.3 <i>Blue print</i> sebaran aitem skala kecanduan <i>game online</i>	69
Tabel 3.4 Kriteria jenjang	75
Tabel 4.1 Distribusi Subyek Penelitian di Kota Malang	77
Tabel 4.2 Jenis Kelamin	78
Tabel 4.3 Usia.....	78
Tabel 4.4 Pendidikan	79
Tabel 4.5 Jenis <i>Game</i> yang dimainkan.....	79
Tabel 4.6 Jumlah Jam Bermain dalam Seminggu	80
Tabel 4.7 Jumlah Uang Yang dihabiskan untuk Bermain/ Hari.....	81
Tabel 4.8 Pihak yang mengenalkan <i>Game online</i>	82
Tabel 4.9 Lama bermain <i>game online</i>	82
Tabel 4.10 Motivasi bermain <i>game online</i>	83
Tabel 4.11 Aitem penyesuaian sosial yang diterima dan aitem yang gugur.....	87
Tabel 4.12 Aitem Kecanduan <i>game online</i> yang diterima dan aitem yang gugur.....	88
Tabel 4.13 Hasil Uji Reliabilitas	90
Tabel 4.14 Kategorisasi norma penyesuaian sosial	92
Tabel 4.15 Prosentase tingkat penyesuaian sosial	92
Tabel 4.16 Kategorisasi norma Kecanduan <i>game online</i>	95
Tabel 4.17 Prosentase tingkat Kecanduan <i>game online</i>	95
Tabel 4.18 Hasil Analis Regresi Uji Hipotesis.....	96

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1 Diagram Prosentase Penyesuaian Sosial	93
Gambar 4.2 Diagram Prosentase Kecanduan <i>game online</i>	96

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 : Angket Penelitian
- Lampiran 2 : Skor Penelitian
- Lampiran 3 : Hasil Uji Realibilitas Dan Validitas Penyesuaian Sosial
- Lampiran 4 : Hasil Uji Realibilitas Dan Validitas Kecanduan *Game online*
- Lampiran 5 : Regresi Kecanduan *Game online* terhadap Penyesuaian Sosial Remaja Di Malang
- Lampiran 6 : Bukti Konsultasi
- Lampiran 7 : Bukti Surat Izin Penelitian
- Lampiran 8 : Bukti Surat Keterangan Penelitian

ABSTRAK

Ardianasari, Lusi. 2013. Pengaruh Kecanduan *Game Online* Terhadap Penyesuaian Sosial Remaja di Malang. Skripsi. Fakultas Psikologi, Universitas Islam Negeri (UIN) Maulana Malik Ibrahim Malang.
Pembimbing : Dra. Siti Mahmudah, M. Si

Kata kunci : Kecanduan *game online*, Penyesuaian sosial remaja

Masa remaja adalah masa dimana seseorang tumbuh dan berkembang untuk mencapai kedewasaan, dimana dalam prosesnya remaja melakukan penyesuaian sosial. Di zaman modern, interaksi sosial sebagai bentuk penyesuaian sosial yang dilakukan remaja tidak terbatas dalam dunia nyata saja, namun seiring dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin pesat membantu manusia untuk berinteraksi satu sama lain tanpa dibatasi oleh jarak dan waktu. Salah satu program yang paling diminati oleh kalangan remaja saat ini adalah media *game online*. Seseorang yang terikat pada kebiasaan yang sangat kuat dan tidak bisa lepas untuk bermain *game online* dapat dikatakan bahwa orang tersebut telah Kecanduan *game online*, yang ditandai dengan adanya dorongan untuk melakukan secara terus menerus yang disertai penarikan diri, ketidak mampuan mengatur waktu, mempunyai masalah dengan pengaruh interpersonal dan kesehatan.

Penelitian ini dilakukan di Malang, dengan tujuan (1) untuk mengetahui tingkat penyesuaian sosial pada remaja di Malang, (2) untuk mengetahui tingkat kecanduan *game online* pada remaja di Malang, (3) untuk mengetahui pengaruh kecanduan *game online* terhadap penyesuaian sosial pada remaja di Malang.

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif. Subyek penelitian sebanyak 60 responden yang dipilih menggunakan *purposive sampling*. Dalam pengumpulan data, peneliti menggunakan skala. Analisa data dalam penelitian ini menggunakan analisis *simple linier regression*.

Hasil penelitian yang dilakukan, diketahui bahwa (1) tingkat penyesuaian sosial remaja di Malang mayoritas berada pada kategori rendah dengan prosentase 51,67% atau 31 subyek. (2) Sedangkan mayoritas tingkat kecanduan *game online* pada remaja di Malang berada dalam kategori tinggi dengan prosentase 40% atau 24 subyek. (3) Diketahui pula ($F=2,453$ dengan $p=0,000$ dan $R^2 = 0,410$) yang artinya ada pengaruh yang signifikan antara kecanduan *game online* terhadap n penyesuaian sosial remaja di Malang. Adapun sumbangan kecanduan *game online* terhadap penyesuaian sosial sebesar sebesar 41%, sedangkan sisanya sebesar 59% penyesuaian sosial remaja dipengaruhi oleh faktor lain.

ABSTRACT

Ardianasari, Lusi. 2013. *Effect of Online Game Addiction Against Social Adjustment Teen in Malang*. Thesis. Faculty of Psychology, State Islamic University (UIN) Maulana Malik Ibrahim Malang.

Supervisor: Dra. Siti Mahmudah, M.S

Keyword : Addictions Of Online Game, Teen Social Adjustment

Adolescence is a period in which a person grow and develop to reach maturity, where teenagers in the process of social adjustment. In modern times, social interaction as a form of social adjustment by adolescents are not limited in the real world, but as with the development of science and technology is growing rapidly helps humans to interact with each other without being limited by distance and time. One of the most interesting programs among teens today are online game media. Someone who bound to the habits that are very strong and can not get away to play game online one can say that the person has online game addiction, which is characterized by the urge to do that with continuous withdrawal, inability to manage time, have problems with relationships interpersonal and health.

The research was conducted in Malang, with the aim is (1) to determine the level of social adjustment in adolescent in Malang, (2) to determine the level of online game addiction in adolescents in Malang, (3) to determine the effect of online game addiction to social adjustment in adolescent in Malang.

This study uses quantitative methods. Study subjects were 60 respondents who selected using purposive sampling. In collecting the data, the researcher used the questionnaire method in the form of scale. Analysis of the data in this study using simple linear regression analysis, using SPSS version 16.0 for Windows.

Results of the research that have been conducted, it is known that (1) the level of social adjustment adolescent in Malang low are in the category with the percentage of 51,67% or 31 subjects. (2) While the high of online game addiction rate in adolescent s in Malang in a category is the percentage of 40% or 24 subjects. (3) It is well known ($F = 2.453$ with $p = 0.000$ and $R^2 = 0.410$), which means there is a significant relationship between online game addiction to the social adjustment of adolescent gamers in Malang. As for the contribution of online game addiction to the social adjustment of 41%, while the remaining 59% of adolescent social adjustment gamers influenced by other factors.

مستخلص البحث

اردينا سار، لوسي. 2013. تأثير الإدمان لعبة على الانترنت ضد التكيف الاجتماعي لمرهقين الالاعبين في الانج. البحث. كلية علم النفس، الجامعة الحكيمية الإسلامية مولانا مالكايراهيم، مالانج.

المشرف : الدكتورستي مطمنة الماجستير

الكلمة الرئيسية: إدمان الالاعبين الإنترنت، والتكيف الاجتماعي لمرهقين

المرهقة هي فترة في الشخص الذي تنمو وتتطور لتصل إلى مرحلة النضج، حيث عملية المرهقين لتكيف الاجتماعي في العصر الحديث، والتفاعلات الاجتماعية بصفتها مشاكل التكيف الاجتماعي من قبل المرهقين لا تقتصر في العالم الحقيقي، ولكن كما هو الحال مع تطور العتق والتكنولوجيا في انجيموس عتق عتق البشر على التفاعلات مع بعضها البعض وأن يحدثنا المسافة الزمنية. واحدنا لبرامج الأكثر إثارة للاهتمام بين المرهقين هي الالاعبة على الانترنت. شخص من منظمة الالاعبات التي هي قومية جدا ولا يمكننا الابتعاد للعب مباريات واحدنا لانتز نتمكننا أن نقول أننا لخصليدينا الالاعبين الإنترنت، والتي تتميز الرغبة في أداء المستمرير افقها نسحاب، وعدم القدرة على إدارة الوقت، لديك مشاكل مع العلاقات الاجتماعية الشخصية والصحية.

وقد أجرى البحث في الانج، بهدف (1) لتحديد مستوى التكيف الاجتماعي لالاعبين المرهقين في الانج، (2) لتحديد مستوى إدمان الالاعبين الإنترنت لتلدينا المرهقين الالاعبين في الانج، (3) لتحديد تأثير إدمان الالاعبين الإنترنت نال التكيف الاجتماعي لالاعبين المرهقين في الانج.

تستخدم هذه الدراسة الأساليب الكمية. وكانت الموضوعات البحثية 60 المستجيبين، الذين تم اختيارهم باستخدام عينات هادفة. في جمع البيانات، واستخدم الباحث المنهج الاستنباطي في شكل جدول. تحليل البيانات تم باستخدام تحليل الانحدار الخطي البسيط، وذلك باستخدام SPSS الإصدار 16.0 لنظام التشغيل نافذة نافذة.

نتائج البحوث التي أجريت، أنهمنا المعروف أن (1) مستوى التكيف الاجتماعي لالاعبين المرهقين في الانج، الأغلبية في الفئة المتوسطة مع نسبة 66.67% أو 31 موضوعا. (2) في حين أن غالبية الانترنت نتمعد لإدمان الالاعبين المرهقين في الانج هم في الفئة المتوسطة مع نسبة 68.3% أو 24 موضوعا. (3) ومن المعلوم (2.453) = F مع 0.000 = P و $R^2 = 0.410$ ، مما يعني وجود علاقة ذات دلالة إحصائية بين لعبة على الانترنت نال إدمان على التكيف الاجتماعي لالاعبين المرهقين في الانج. مساهمة من الالاعبات إدمان على الانترنت نال التكيف الاجتماعي من الالاعبين المرهقين الالاعبة الاجتماعية لالاعبين المرهقين في الانج، بينما النسبة المتبقية 59% من الالاعبين الالاعبة الاجتماعية لالاعبين المرهقين في الانج.