

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Subyek Penelitian

Berikut ini adalah gambaran subyek penelitian yang didapatkan dari data yang diisi partisipan.

1. Distribusi Subyek Penelitian di Kota Malang

Responden penelitian ini berjumlah 60 orang dengan karakteristik subyek adalah remaja berusia 12-21 tahun, berdomisili di Malang dan bermian *game online* di warnet atau *game center* yang tersebar di lima kecamatan di Malang yaitu Kecamatan Lowokwaru, Kecamatan Blimbing, Kecamatan Klojen, Kecamatan Kedung Kandang dan Kecamatan Sukun.

Tabel 4.1 Distribusi Subyek Penelitian di Kota Malang

No.	Kecamatan	Jumlah
1	Kecamatan Lowokwaru	12
2	Kecamatan Blimbing	12
3	Kecamatan Klojen	12
4	Kecamatan Kedung Kandang	12
5	Kecamatan Sukun	12
Total		60

Data diambil dari hasil angket penelitian

1. Jenis Kelamin

Subyek penelitian sebagian besar adalah laki-laki yaitu sebanyak 46 orang (76,7 %) dan perempuan 14 orang (23,3 %).

Tabel 4.2 Jenis Kelamin

Jenis kelamin	Frekuensi	Persentase
Laki-laki	46	76,7 %
Perempuan	14	23,3 %
Total	60	100 %

Data diambil dari hasil angket penelitian

2. Usia

Dari tabel 4.3 dapat diketahui bahwa sebagian besar subyek penelitian adalah remaja usia 15-18 tahun (masa remaja madya) sebanyak 28 orang (46,7 %).

Tabel 4.3 Usia

Usia	Frekuensi	Persentase
12-15 tahun	13	21,7 %
15-18 tahun	28	46,7 %
18-21 tahun	19	31,6 %
Total	60	100 %

Data diambil dari hasil angket penelitian

3. Pendidikan

Dari tabel 4.4 dapat dilihat jumlah subyek penelitian terbesar adalah remaja yang sedang menempuh pendidikan SMA (Sekolah Menengah Atas) yaitu sejumlah 29 orang (48,4 %).

Tabel 4.4 Pendidikan

Pendidikan	Frekuensi	Persentase
SMP	11	18,3 %
SMA	29	48,4 %
Perguruan Tinggi	20	33,3 %
Total	60	100 %

Data diambil dari hasil angket penelitian

4. Jenis *Game* Yang Dimainkan

Dari tabel 4.5 terlihat bahwa jenis *game* MMORPG (*Massively Multiplayer Online Role-playing games*) paling banyak diminati oleh partisipan dengan presentase 56,6 %, sedangkan jenis *game* yang dimainkan terbanyak kedua dan ketiga adalah MMORTS (*Massively Multiplayer Online Real-time strategy games*) dan MMOFPS (*Massively Multiplayer Online First-person shooter games*).

Tabel 4.5 Jenis *Game* yang dimainkan

Jenis <i>Game</i> yang dimainkan	Frekuensi	Persentase
MMORPG	34	56,7 %
MMORTS	13	21,7 %
MMOFPS	8	13,3 %
Lain-lain	5	8,3 %
Total	60	100 %

Data diambil dari hasil angket penelitian

5. Jumlah Jam Bermain Dalam Seminggu

Dari tabel 4.6 dapat diketahui jumlah partisipan terbanyak menghabiskan waktu bermain 2-10 jam dalam seminggu, dengan prosentase 48,3 %.

Tabel 4.6. Jumlah Jam Bermain dalam Seminggu

Jumlah Jam Bermain dalam Seminggu	Frekuensi	Persentase
2 – 10 jam	29	48,4 %
11 – 20 jam	15	25 %
21 – 30 jam	11	18,3 %
➤ 31 jam	5	8,3 %
Total	60	100 %

Data diambil dari hasil angket penelitian

6. Jumlah Uang Yang dihabiskan untuk Bermain/ Hari

Dari tabel 4.7 diketahui bahwa partisipan yang mengeluarkan uang sebanyak Rp 10.000- Rp 20.000 per hari, merupakan frekuensi tertinggi dalam penelitian ini.

Tabel 4.7 Jumlah Uang Yang dihabiskan untuk Bermain/ Hari

Jumlah Uang Yang dihabiskan untuk Bermain/ Hari	Frekuensi	Persentase
Rp 5.000-Rp 10.000	16	26,6 %
Rp 10.000- Rp 20.000	28	46,6 %
Rp 20.000- Rp 30.000	10	16,6 %
➤ Rp 30.000	6	10 %
Total	60	100 %

Data diambil dari hasil angket penelitian

7. Pihak yang mengenalkan *game online*

Dari tabel 4.8 dapat diketahui pihak yang mengenalkan *game online* kepada partisipan yaitu teman dengan persentase 46,6%.

Tabel 4.8 Pihak yang mengenalkan *game online*

Pihak yang mengenalkan <i>game online</i>	Frekuensi	Persentase
Pacar	6	10 %
Teman	28	46,6%
Saudara	15	25%
Tidak ada	11	18,4 %
Total	60	100 %

Data diambil dari hasil angket penelitian

8. Lama bermain *game online*

Dari tabel 4.9 tampak bahwa 28 orang (46,7%) partisipan bermain *game online* sejak 6 bulan – 1 tahun belakangan merupakan frekuensi tertinggi dalam penelitian ini. Sebaran jumlah partisipan dengan tingkat kecanduan merata di setiap bagian. Dari data diatas dapat disimpulkan bahwa subyek penelitian sebagian tergolong baru (1 bulan – 1 tahun) bermain *game online*.

Tabel 4.9 Lama bermain *game online*

Lama bermain <i>game online</i>	Frekuensi	Persentase
1 – 6 bulan	8	13,3 %
6 bulan – 1 tahun	28	46,7 %
1 tahun – 2 tahun	13	21,7 %
➤ 2 tahun	11	18,3 %
Total	60	100 %

Data diambil dari hasil angket penelitian

9. Motivasi bermain *game online*

Sebanyak 32 orang (53,2 %) partisipan mengakui bahwa mereka bermain *game online* untuk menghilangkan stress, hal tersebut dapat dilihat dari tabel 4.10. Kemudian mencari teman dan menjadi bagian dari komunitas. Jenis motivasi berdasarkan penelitian yang di lakukan oleh Yee (2007) tentang motivasi bermain dalam *game online*.

Tabel 4.10. Motivasi bermain *game online*

Motivasi bermain <i>game online</i>	Frekuensi	Persentase
Bagian dari komunitas	10	16,7 %
Menjadi orang lain	5	8,3 %
Menghilangkan stress	32	53,3 %
Mencari teman	13	21,7 %
Total	60	100 %

Data diambil dari hasil angket penelitian

B. Pelaksanaan Penelitian

1. Tahap Persiapan Penelitian

Persiapan penelitian dilakukan agar penelitian berjalan dengan lancar dan sesuai dengan harapan. Persiapan tersebut meliputi pengurusan ijin dan penyusunan skala yang akan digunakan dalam penelitian.

a. Persiapan Administrasi

Persiapan administrasi dilakukan dengan mengajukan ijin penelitian kepada pihak – pihak yang terkait dalam pelaksanaan penelitian. Dalam penelitian ini pertama – tama peneliti mengurus surat ijin penelitian dari Fakultas Psikologi Universitas Islam Negeri (UIN) Maulana Malik Ibrahim Malang serta instansi dimana penelitian akan dilaksanakan.

b. Persiapan Alat Ukur

Persiapan alat ukur dilakukan dengan mempersiapkan skala yang akan digunakan dalam penelitian. Persiapannya antara lain adalah mengidentifikasi kawasan ukur, operasionalisasi konsep, penyusunan *blue print* dan penulisan aitem. Skala yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah skala penyesuaian sosial remaja dan skala kecanduan *game online*.

c. Daya Beda Aitem dan Reliabilitas Skala

Hasil uji daya bedayang telah dilakukan perlu ditabulasi dan dianalisis untuk mengetahui validitas aitem dan reliabilitas skala. Validitas aitem ditunjukkan dengan indeks daya beda aitem (r_{xy}) yang diperoleh melalui teknik korelasi *Product Moment Pearson*, sedangkan reliabilitas alat ukur (α) diketahui melalui *Alpha Cronbach*. Kedua teknik analisa tersebut dilakukan menggunakan bantuan *software Statistical Package For Social Science (SPSS) for windows* versi 16.0.

Pada penelitian ini skala dikatakan valid apabila memiliki koefisien validitas di atas 2,25.

2. Tahap Pelaksanaan

Penelitian ini dilaksanakan pada 31 Mei sampai 2 Juni 2013. Pengambilan data penelitian dilakukan dengan menggunakan dua buah skala yaitu skala penyesuaian sosial remajayang terdiri dari 53 aitemdimana sebanyak 34 aitem valid dan sisanya 19 aitem gugur serta

skala kecanduan *game online* yang terdiri dari 30 aitem di mana sebanyak 24 aitem valid dan sisanya 6 aitem gugur. Pelaksanaan penelitian berlokasi di warnet atau *game center* yang berada di lima kecamatan kota Malang yaitu Inferno Net di kec.Lowokwaru, Titan *Online* di kec. Blimbing, Fortex di kec. Klojen, K-Net di kec. Kedungkandang dan Click n Go *Game Online* di kec. Sukun. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *purposive sampling*, yaitu pengambilan sampel berdasarkan ciri-ciri atau sifat-sifat tertentu yang dipandang mempunyai sangkut paut yang erat dengan ciri-ciri dan sifat-sifat populasi. Responden yang dijadikan sampel sebanyak 60 subyek diambil dari 25% populasi yaitu sebanyak 250 subyek.

C. Uji Validitas Dan Reliabilitas

a. Uji Validitas

Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau keshahihan suatu instrumen. Arikunto menyatakan, suatu instrumen yang valid mempunyai validitas yang tinggi, sebaliknya instrumen yang kurang valid berarti memiliki validitas rendah (Arikunto 2002:168). Adapun rumus yang digunakan adalah:

$$r_{xy} = \frac{N \sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{\{N \sum x^2 - (\sum x)^2\} \{N \sum y^2 - (\sum y)^2\}}}$$

Keterangan :

r_{xy} : Koefisien korelasi product moment

N : Jumlah subjek

$\sum x$: Jumlah skor item/nilai tiap item

$\sum y$: Jumlah skor total/nilai total item

$\sum xy$: Jumlah hasil antar skor tiap item dengan skor total

$\sum x^2$: Jumlah kudrat skor item

$\sum y^2$: Jumlah kudrat skor total

Perhitungan validitas alat ukur dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan bantuan komputer seri program SPSS (*Statistical Product and Service Solution*)16.0 for windows. Pada penelitian ini skala dikatakan valid apabila memiliki koefisien validitas di atas 2,25.

a. Skala penyesuaian sosial

Hasil perhitungan dari uji validitas skala penyesuaian sosial didapat hasil bahwa terdapat 19 item yang gugur dari 53 item yang ada, sehingga banyaknya item yang valid adalah 34 item. Item tersebut adalah sebagai berikut :

Tabel 4.11 Aitem variabel penyesuaian sosial yang diterima dan aitem yang gugur

Variabel Penyesuaian sosial			
No.	Aspek	Aitem diterima	Aitem yang gugur
1.	Penampilan nyata (<i>overt performance</i>).	5, 6,10, 18, 26, 42, 43, 47, 48, 40	2, 4, 14, 15, 25, 30, 37, 38, 39
2.	Penyesuaian diri terhadap berbagai kelompok dan sikap sosial	1, 3, 7, 8, 13, 19, 27, 29, 32, 36, 45, 46, 49, 53	11, 22, 24, 31, 34, 44, 52
3.	Kepuasan pribadi	12, 16, 17, 20, 21, 23, 28, 35, 50, 51	9, 33, 41,
Jumlah		34	19

Dari hasil uji validitas skala penyesuaian sosial diatas, diketahui item yang valid berjumlah 30 yaitu item 1, 3, 5, 6, 7, 8, 10, 12, 13, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 23, 26, 27, 28, 29, 32, 35, 36, 40, 42, 43, 45, 46, 47, 48, 49, 50, 51 dan 53 yang tersebar di tiga aspek dalam kecanduan *game online*. Selanjutnya item-item yang lolos dari uji validitas yang dijadikan sebagai instrumen penelitian. Dalam mengambil data penelitian, peneliti membuang 19 item yang gugur dan memakai 34 item yang valid. Peneliti sengaja memakai item yang valid tanpa mengganti item yang gugur karena item-item tersebut dirasa sudah mewakili indikator yang diukur, selain itu juga item yang valid sudah mewakili aspek yang *favorable* dan *unfavorable* tiap aspek.

b. Skala kecanduan *game online*

Hasil perhitungan dari uji validitas skala kecanduan *game online* didapat hasil bahwa terdapat 6 item yang gugur dari 30 item yang ada, sehingga banyaknya item yang valid adalah 24 item. Item tersebut adalah sebagai berikut:

Tabel 4.12 Aitem variabel kecanduan *game online* yang diterima dan aitem yang gugur

Variabel Kecanduan <i>game online</i>			
No	Aspek	Aitem diterima	Aitem yang gugur
1.	<i>Withdrawal</i> (penarikan diri)	4, 8, 15, 20	-
2.	<i>Compulsion</i> (kompulsif)	2, 12, 22, 23	11, 16
3.	<i>Mood modifaication or escape</i>	17, 21, 27, 29	-
4.	<i>Interpersonal and health-related problems</i>	3, 5, 7, 13, 18, 28, 24	30
5.	<i>Tolerance</i>	1, 6, 19, 25, 26	9, 10, 14
Jumlah		24	6

Dari hasil uji validitas skala kecanduan *game online* diatas, diketahui item yang valid berjumlah 24 yaitu item 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 12, 13, 15, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28, dan 29 yang tersebar di empat aspek dalam kecanduan *game online*. Selanjutnya item-item yang lolos dari uji validitas yang dijadikan sebagai instrumen penelitian. Dalam mengambil data penelitian, peneliti membuang 6 item yang gugur dan

memakai 24 item yang valid. Peneliti sengaja memakai item yang valid tanpa mengganti item yang gugur karena item-item tersebut dirasa sudah mewakili indikator yang diukur, selain itu juga item yang valid sudah mewakili aspek yang *favorable* dan *unfavorable* tiap aspek.

2. Uji Reliabilitas

Reliabilitas menunjukkan pada suatu pengertian bahwa suatu instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrumen tersebut sudah baik. Dimana instrumen tersebut tidak bersifat tendesius sehingga bisa mengarahkan responden untuk memilih jawaban-jawaban tertentu (Arikunto, 2006:168).

Adapun rumus yang digunakan untuk mengukur reliabilitas adalah menggunakan rumus *Alpha*, sebagai berikut.

$$r_{11} = \left[\frac{k}{k-1} \right] \left[1 - \frac{\sum \sigma_b^2}{\sigma_t^2} \right]$$

Dimana:

r_{11} : Reliabilitas instrument

K : Banyaknya butir-butir pertanyaan

$\sum \sigma_b^2$: jumlah varians butir

σ_t^2 : varians total

Semua penghitungan uji keandalan butir alat ukur dalam penelitian ini dilakukan dengan bantuan *Statistical Product and Service Solutions* (SPSS – 16,0). Triton (dalam Sujianto 2009:186) menyebutkan jika skala itu

dikelompokkan kedalam lima kelas dengan reng yang sama, maka ukuran kemantapan alpha dapat diinterpretasikan sebagai berikut:

- a. Nilai *alpha Cronbach* 0,00 s.d. 0,20, berarti kurang reliabel.
- b. Nilai *alpha Cronbach* 0,21 s.d. 0,40, berarti agak reliabel.
- c. Nilai *alpha Cronbach* 0,42 s.d. 0,60, berarti cukup reliabel.
- d. Nilai *alpha Cronbach* 0,61 s.d. 0,80, berarti reliabel.
- e. Nilai *alpha Cronbach* 0,81 s.d. 1,00, berarti sangat reliabel.

Berdasarkan perhitungan menggunakan SPSS 16.0 *for Windows*, maka ditemukan nilai alpha sebagai berikut:

Tabel 4.13 Hasil Uji Reliabilitas

No	Variable	Alpha	Kategori
2.	Penyesuaian sosial	0,888	Andal
1.	Kecanduan <i>game online</i>	0,867	Andal

Dari hasil uji keandalan angket didapatkan didapatkan $\alpha = 0,888$ untuk variabel penyesuaian sosial. Sedangkan $\alpha = 0,867$ untuk variabel kecanduan *game online*. yang berarti nilai α hampir mendekati angka 1. Artinya dapat dikatakan bahwa kedua angket tersebut handal. Sehingga skala kecanduan penyesuaian sosial dan *game online* tersebut layak untuk dijadikan instrumen penelitian yang dilakukan.

D. Hasil Analisis data

a. Kategorisasi Tingkat Penyesuaian Sosial remaja di kota Malang

Berdasarkan hasil analisa data angket yang telah dilakukan maka subjek- subjek tersebut dapat digolongkan menjadi tiga kategori, yaitu tinggi, sedang dan rendah. Sedangkan untuk menentukan jarak masing-masing tingkat klasifikasi terlebih dahulu dicari rata-rata skor (mean) dan standart deviasi dari masing-masing variable. Dari perhitungan manual menggunakan rumus untuk mengetahui deskripsi tingkat penyesuaian sosial, maka perhitungannya didasarkan pada skor hipotetik, kemudian dikelompokkan menjadi tiga kategori yaitu kategori tinggi, sedang dan rendah. Hasil selengkapnya dari perhitungan dapat dilihat pada uraian berikut :

1. Menghitung nilai mean (μ) dan deviasi standart (σ) pada skala penyesuaian sosial, yang valid 34 aitem
2. Menghitung mean hipotetik (μ), dengan rumus :

$$\mu = \frac{1}{2} (I_{max} + I_{min}) \sum k$$

$$= \frac{1}{2} (4+1) 34$$

$$= \frac{1}{2} \times 170$$

$$= 85$$

3. Menghitung deviasi standar hipotetik (σ), dengan rumus :

$$\sigma = \text{mean} : 6$$

$$= 85 : 6$$

$$= 14,17$$

4. Kategorisasi

1) $X \geq (\text{mean} + 1 \text{ SD})$

$$X \geq (85 + 14,17)$$

$$X \geq 99,17 \text{ (tinggi)}$$

2) $X < (\text{mean} - 1 \text{ SD})$

$$X < (85 - 14,17)$$

$$X < 70,83 \text{ (terendah)}$$

3) $(\text{mean} - 1 \text{ SD}) < X < (\text{mean} + 1 \text{ SD})$

$$70,83 < X < 99,17 \text{ (sedang)}$$

Tabel 4.14 Kategorisasi norma penyesuaian sosial

Rumus	Kategorisasi	Skor skala
$X \geq (M+1SD)$	Tinggi	$99,17 X \geq$
$(M-1 SD) \leq X < (M+1 SD)$	Sedang	$70,83 \leq X < 99,17$
$X < (M-1 SD)$	Rendah	$X < 70,83$

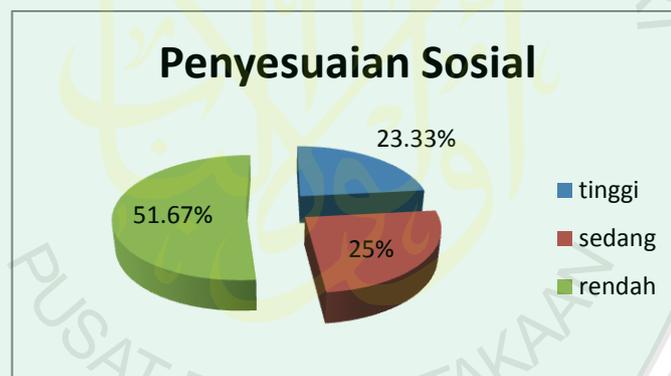
Tabel 4.15 Prosentase tingkat penyesuaian sosial

Penyesuaian sosial			
Kategori	Interval	frekuensi	%
Tinggi	$99,17 X \geq$	14	23,33 %
Sedang	$70,83 \leq X < 99,17$	15	25 %
Rendah	$X < 70,83$	31	51,67 %
Jumlah		60	100%

Berdasarkan hasil tabel di atas dapat diketahui bahwa remaja memiliki penyesuaian sosial yang kurang bagus dari hasil 60 responden maka dapat diketahui bahwa 31 subyek (51,67%) memiliki penyesuaian sosial yang rendah, sedangkan sisanya sebanyak 15 subyek atau (25%) memiliki penyesuaian sosial yang sedang dan 14 subyek atau (23,33%) yang memiliki penyesuaian sosial yang tinggi.

Adapun untuk mendapatkan gambaran yang lebih jelas mengenai hasil diatas, dapat dilihat dalam diagram gambar 4.1

Gambar 4.1 Diagram Prosentase Penyesuaian Sosial



b. Tingkat Kecanduan *game online* remaja di kota Malang

Berdasarkan hasil analisa data angket yang telah dilakukan maka subjek- subjek tersebut dapat digolongkan menjadi tiga kategori, yaitu tinggi, sedang dan rendah. Sedangkan untuk menentukan jarak masing-masing tingkat klasifikasi terlebih dahulu dicari rata-rata skor (mean) dan standart deviasi dari masing-masing variable. Dari perhitungan manual menggunakan

rumus untuk mengetahui deskripsi tingkat kecanduan *game online*, maka perhitungannya didasarkan pada skor hipotetik, kemudian dikelompokkan menjadi tiga kategori yaitu kategori tinggi, sedang dan rendah. Hasil selengkapnya dari perhitungan dapat dilihat pada uraian berikut :

1. Menghitung nilai mean (μ) dan deviasi standart (σ) pada skala penyesuaian sosial, yang valid 24 aitem

2. Menghitung mean hipotetik (μ), dengan rumus :

$$\mu = \frac{1}{2} (I_{max} + I_{min}) \sum k$$

$$= \frac{1}{2} (4+1) 24$$

$$= \frac{1}{2} \times 120$$

$$= 60$$

3. Menghitung deviasi standar hipotetik (σ), dengan rumus :

$$\sigma = \text{mean} : 6$$

$$= 60 : 6$$

$$= 10$$

4. Kategorisasi

$$1) X \geq (\text{mean} + 1 \text{ SD})$$

$$X \geq (60 + 10)$$

$$X \geq 70 \text{ (tinggi)}$$

$$2) X < (\text{mean} - 1 \text{ SD})$$

$$X < (60 - 10)$$

$$X < 50 \text{ (terendah)}$$

3) $(\text{mean}-1\text{SD}) < X < (\text{mean} + 1 \text{SD})$

$50 < X < 70$ (sedang)

Tabel 4.16 Kategorisasi norma kecanduan *game online*

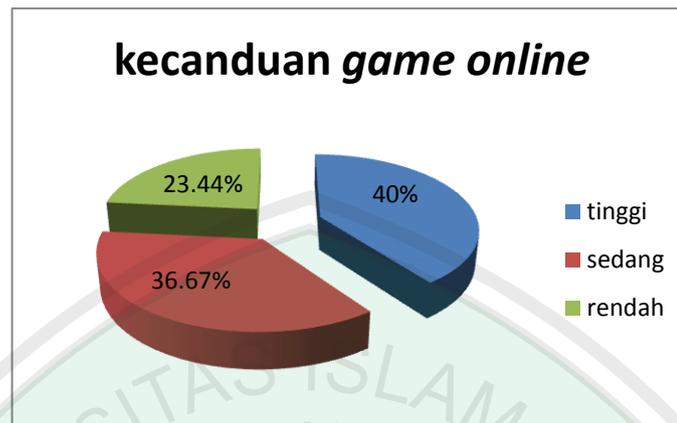
Rumus	Kategorisasi	Skor skala
$X \geq (M+1SD)$	Tinggi	$70 X \geq$
$(M-1 SD) \leq X < (M+1 SD)$	Sedang	$50 \leq X < 70$
$X < (M-1 SD)$	Rendah	$X < 50$

Tabel 4.17 Prosentase tingkat kecanduan *game online*

Kecanduan <i>game online</i>			
Kategori	Interval	frekuensi	%
Tinggi	$70 X \geq$	24	40 %
Sedang	$50 \leq X < 70$	22	36,67 %
Rendah	$X < 50$	14	23,33 %
Jumlah			100%

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa tingkat kecanduan *game online* remaja di kota Malang terbesar terdapat pada kategori tinggi, yaitu sebanyak 24 subyek atau (40 %), sedangkan untuk kategori sedang sebanyak 22 subyek atau (36,67%) dan kategori rendah sebanyak 14 subyek atau (23,33%).

Adapun untuk mendapatkan gambaran yang lebih jelas mengenai hasil diatas, dapat dilihat dalam diagram gambar 4.2

Gambar 4.2 Diagram Prosentase Kecanduan *game online*

5. Uji Hipotesis

Uji hipotesis dimaksudkan untuk mengetahui hubungan antara kecanduan *game online* dengan penyesuaian sosial remaja di Malang.

Nilai signifikansi 0,000 ($p < 0,01$) menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara kecanduan *game online* dengan penyesuaian sosial remaja. Hasil tersebut menunjukkan bahwa hipotesis adanya pengaruh kecanduan *game online* terhadap penyesuaian sosial remaja dapat diterima. Untuk perhitungan statistik selengkapnya tentang uji hipotesis disajikan pada tabel berikut :

Tabel 4.18 Hasil Analisis Regresi Uji Hipotesis

R Square	Ajusted R Square	Signifikan	Constant	Koefisien b
0,201	0,410	0,000	77,593	-0,163

Hasil analisis regresi selain dapat menunjukkan arah dan kekuatan hubungan kedua variabel penelitian, dapat pula digunakan untuk melihat

besarnya sumbangan variabel prediktor terhadap variabel kriterium. Skor (r) atau koefisien determinasi dapat menunjukkan besarnya sumbangan efektif variabel kecanduan *game online* terhadap penyesuaian sosial remaja. Dalam tabel di atas disebutkan bahwa nilai R 0,410 dapat diartikan bahwa sumbangan efektif dari kecanduan *game online* terhadap penyesuaian sosial remaja adalah sebesar 41% atau 41% penyesuaian sosial remaja di pengaruhi oleh kecanduan *game online* sedangkan sisanya 59% dipengaruhi oleh variabel lain diluar kecanduan *game online*.

6. Persamaan garis regresi

Dari hasil perhitungan analisis regresi didapatkan nilai a (konstanta) sebesar 77,593, sedangkan b (koefisien regresi) sebesar -0,163.

Dengan demikian didapatkan persamaan regresi :

$$Y = 77,593 - 0,163X$$

Persamaan regresi tersebut menunjukkan bahwa setiap pengurangan (karena tanda -) satu point kecanduan *game online* maka akan meningkatkan penyesuaian sosial remaja sebesar 0,163 point. Hal ini berarti jika semakin rendah kecanduan *game online* maka semakin tinggi tingkat penyesuaian sosial remaja.

E. Pembahasan

1. Penyesuaian Sosial

Dari hasil penelitiandapat diketahui bahwa kemampuan penyesuaian sosial yang dimiliki remaja kota Malang berada pada kategori rendah,yaitu sebanyak 31 subjek dengan prosentase sebesar 51,67%, hal ini berdasarkan pada hasil analisa pada tabel 4.15.

Dari data yang terhimpun dapat dilihat 60 remaja yang dijadikan sebagai subyek penelitian bahwa 51,67% (31 orang) diantaranya masuk dalam kategori rendah, hal ini mengidentifikasi bahwa mereka adalah remaja yang masih belum mampu menunjukkan keberadaan dirinya di lingkungan sosial secara optimal. Dan belum mampu untuk beradaptasi dengan maksimal.

Distribusi remaja yang memiliki tingkat penyesuaian sosial pada tingkat tinggi sebanyak 14 subyek (13,33%) dimana hal ini mengindikasikan bahwa mereka adalah remaja yang perilaku sosial yang sesuai dengan nilai standar kelompoknya dan dapat memenuhi harapan kelompoknya, mampu menyesuaikan diri dengan baik terhadap berbagai kelompok, dapat menunjukkan sikap yang menyenangkan terhadap orang lain, terhadap partisipasi sosial dan terhadap perannya dalam kelompok sosial. Serta puas terhadap kontak sosialnya dan terhadap peran yang dimainkan dalam situasi sosial.

Sedangkan sisanya sebanyak 15 subyek (25%) memiliki penyesuaian sosial sedang hal ini berindikasi bahwa remaja yang memiliki tingkat penyesuaian sosial sedang ini adalah mereka yang memiliki pola penyesuaian sosial dalam taraf normal artinya, kemampuan penyesuaian dan bertindak dalam lingkungan masih dipengaruhi oleh faktor dari fisik, psikologis, dan lingkungan penyesuaian.

Dari hasil distribusi diatas tersebut menunjukkan bahwa tingkat kemampuan penyesuaian sosial remaja berbeda antara satu orang dengan yang lainnya. Perbedaan tingkat penyesuaian sosial tersebut ditentukan oleh faktor-faktor yang menentukan kepribadian itu sendiri baik internal maupun eksternal. Faktor internal meliputi kondisi jasmani yang sehat, proses belajar yang baik, pengalamanyang menyenangkan, dan mampu dalam mengatasi konflik agar tercipta penyesuaian sosial yang baik dengan lingkungan sekitarnya. Sedangkan faktor eksternal, yaitu pola asuh keluarga, hubungan yang harmonis dalam keluarga sehingga terciptanya suasana yang penuh cinta kasih, kehangatan, keceriaan, serta peran masyarakat, peranan sekolah, budaya dan agama juga menjadi indikasi penyesuaian sosial yang baik jika semua berjalan selaras (Sunarto dan Hartono,2002:229).

Adapun Hurlock (2001:173) juga menjelaskan faktor-faktor yang mempengaruhi penyesuaian sosial adalah sebagai berikut : (a) Pola perilaku sosial yang dikembangkan di rumah. Jika pola perilaku sosial

yang dikembangkan di rumah bersifat buruk maka remaja akan menemui kesulitan untuk melakukan penyesuaian sosial yang baik di lingkungan sekolah dan masyarakat, sebaliknya jika penyesuaian sosial di rumah baik maka remaja dalam melakukan penyesuaian sosial tidak akan mengalami hambatan. (b) Model perilaku untuk ditiru. Memberikan model perilaku yang baik untuk ditiru di lingkungan rumah akan mempermudah remaja dalam melakukan penyesuaian sosial di luar rumah, tetapi bila di rumah kurang memberikan model perilaku untuk ditiru remaja akan mengalami hambatan dalam penyesuaian sosial di luar rumah. (c) 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 di dalam rumah atau di luar rumah. (d) Bimbingan dari orangtua, untuk belajar melakukan penyesuaian sosial yang baik maka bimbingan orangtua sangat diperlukan agar tercipta penyesuaian sosial yang baik.

Berinteraksi dan berhubungan dengan sesama manusia merupakan kebutuhan yang sangat penting bagi kehidupan manusia. Selain secara kodrati manusia adalah makhluk sosial, yang memerlukan hubungan dengan sesamanya untuk dapat hidup dan berkembang secara normal. Remaja sebagai makhluk sosial yang hidup berkelompok diharapkan dapat berinteraksi dengan orang lain agar dapat dikatakan sebagai remaja yang dapat menyesuaikan diri dengan baik sesuai dengan

tahap perkembangan usianya. Oleh karena itu remaja dituntut untuk memiliki kemampuan penyesuaian sosial, baik dalam lingkungan keluarga, sekolah, maupun didalam lingkungan masyarakat tempat dia tinggal.

Hurlock (2001:127) menyebutkan terdapat empat indikator dalam menentukan sejauh mana penyesuaian sosial seseorang mencapai ukuran baik, yaitu sebagai berikut :

- a. Penampilan nyata melalui sikap dan tingkah laku yang nyata (*overt performance*). Perilaku sosial individu sesuai dengan standar kelompok atau memenuhi harapan kelompok maka individu akan diterima sebagai anggota kelompok
- b. Penyesuaian diri terhadap berbagai kelompok. Individu dapat menyesuaikan diri dengan baik terhadap berbagai kelompok, baik kelompok teman sebaya maupun kelompok orang dewasa.
- c. Sikap sosial individu yang dapat menunjukkan sikapmenyenangkan terhadap orang lain,ikut berpartisipasi dalam kegiatan sosial di masyarakat, berempati, dapat menghormati dan menghargai pendapat orang lain.
- d. Kepuasan pribadi seorangremajayang merasa puas terhadap kontak sosialnya dan terhadap peran yang yang dimainkannya dalam situasi sosial. Bentuk dari kepuasan pribadi adalah kepercayaan diri, disiplin diri dan kehidupan yang bermakna dan terarah.

Sedangkan menurut Wilis (2005:57), penyesuaian sosial yang baik ialah kemampuan seseorang untuk hidup dan bergaul secara wajar terhadap lingkungan, sehingga remaja merasa puas terhadap diri sendiri dan lingkungan. Penyesuaian sosial yang baik akan menjadi salah satu bekal penting karena akan membantu remaja pada saat terjun dalam masyarakat luas.

2. Kecanduan *game online*

Dari hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata *gamers* remaja di Malang memiliki tingkat kecanduan *game online* yang tinggi yaitu berjumlah 24 subjek dengan prosentase sebesar 40%. Hal ini berdasarkan hasil analisis pada tabel 4.16.

Dari data yang terhimpun dapat dilihat 60 remaja yang dijadikan sebagai subyek penelitian bahwa 40% (24 orang) diantaranya masuk dalam kategori tinggi, hal ini berindikasi bahwa para remaja *gamers* di Malang tidak mampu untuk menahan dorongan dalam diri untuk secara terus menerus bermain *game online*. Hal ini mengindikasikan bahwa adanya ketidakmampuan dalam menarik diri dari dunia *game online*, ketidakmampuan untuk menahan dorongan bermain *game online*, ketidakmampuan mengatur pemakaian waktu untuk bermain *game online* dan ketidakmampuan mengatur hubungan yang baik dengan orang lain serta kurang memperhatikan masalah kesehatan.

Distribusi kecanduan *game online* remaja di Malang untuk kategori sedang berjumlah 22 subyek dengan prosentase sebesar 36,67%. Dimana hal tersebut juga mengindikasikan bahwa remaja di Malang cukup mampu untuk menarik diri dari dunia *game online* dan mereka cukup mampu untuk mengatur pemakaian waktu untuk bermain *game online*, selain itu mereka juga cukup mampu untuk mengatur bagaimana hubungan mereka dengan orang lain dan juga perhatian mereka tentang masalah kesehatan diri.

Sedangkan sisanya sejumlah 14 subyek dengan prosentase sebesar 23,33% berada pada tingkat rendah, hal ini menunjukkan taraf yang baik pada tingkat kecanduan *game online* remaja di Malang. Kategori rendah dalam kecanduan *game online* mengindikasikan bahwa adanyakemampuan yang baik dalam menarik diri dari dunia *game online*, mampu untuk menahan dorongan bermain *game online*, mampumengatur pemakaian waktu untuk bermain *game online* dan mampu mengatur hubungan yang baik dengan orang lain sertamemperhatikan masalah kesehatan.

Dari hasil tersebut menunjukkan bahwa tingkat kecanduan *game online* remaja di Malang bervariasi. Bervariasinya tingkat kecanduan *game online* tersebut karena beberapa aspek yang menjadikan seseorang kecanduan terhadap *game online*.

Aspek seseorang kecanduan akan *game online* sebenarnya hampir sama dengan jenis kecanduan yang lain, akan tetapi kecanduan *game online* dimasukkan kedalam golongan kecanduan psikologis dan bukan

kecanduan secara fisik. Chen dan Chang (2008:45) dalam *Asian Journal of Health and Information Sciences*, menyebutkan bahwa sedikitnya ada empat buah aspek kecanduan *game online*. Keempat aspek tersebut adalah:

- a. *Compulsion* (kompulsif/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 dalam hal ini merupakan dorongan dari dalam diri untuk terus-menerus bermain *game online*.
- b. *Withdrawal* (penarikan diri). Merupakan suatu upaya untuk menarik diri atau menjauhkan diri dari suatu hal. Seseorang yang kecanduan *game online* merasa tidak mampu untuk menarik atau menjauhkan diri dari hal-hal yang berkenaan dengan *game online*.
- c. *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 melakukan sesuatu yang dalam hal ini adalah bermain *game online*.
- d. *Interpersonal and health-related problems* (masalah hubungan interpersonal dan kesehatan). Merupakan persoalan-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.

Remaja yang kecanduan *game online* seringkali melupakan hal-hal yang lebih penting yang harus dikerjakan daripada bermain *game online*. Adapun dampak negatif dari bermain *game online* antara lain hanya menghambur-hamburkan waktu dan uang secara sia-sia, membuat orang menjadi ketagihan, terkadang lebih merelakan sekolahnya untuk bermain *game online* (bolos sekolah), bisa membuat lupa waktu, untuk makan, beribadah, waktu untuk pulang, dengan terlalu sering berhadapan dengan monitor secara mata telanjang dapat membuat mata menjadi minus, seorang anak jadi sering berbohong kepada orang tuanya karena pada awalnya berpamitan untuk berangkat sekolah ternyata dia bolos sekolah untuk bermain *game online*.

3. Pengaruh kecanduan *game online* terhadap penyesuaian sosial pada remaja di Malang

Berdasarkan hasil analisa data yang telah dilakukan, maka telah didapat hasil yang menunjukkan bahwa perilaku kecanduan *game online* memiliki pengaruh terhadap penyesuaian sosial remaja di Malang. Adapun daya prediksi atau sumbangan efektif kecanduan *game online* terhadap penyesuaian sosial remaja ditunjukkan dengan koefisien determinan $R^2 = 0,410$ yang artinya terdapat sumbangan 41% pengaruh kecanduan *game online* terhadap penyesuaian sosial remaja atau sebesar 41% penyesuaian

sosial remaja ditentukan oleh kecanduan *game online*. Sedangkan sisanya sebesar 59% penyesuaian sosial dipengaruhi oleh faktor lain.

Seseorang yang mampu menyesuaikan diri dengan sosialnya dengan baik tidak hanya di pengaruhi oleh satu faktor saja, namun karena dipengaruhi oleh berbagai faktor. Proses penyesuaian sosial ditentukan oleh faktor-faktor yang menentukan kepribadian itu sendiri baik internal maupun eksternal.

Faktor internal meliputi kondisi jasmani yang sehat, proses belajar yang baik, pengalamanyang menyenangkan, dan mampu dalam mengatasi konflik agar tercipta penyesuaian sosial yang baik dengan lingkungan sekitarnya. Sedangkan faktor eksternal, yaitu pola asuh keluarga, hubungan yang harmonis dalam keluarga sehingga terciptanya suasana yang penuh cinta kasih, kehangatan, keceriaan, serta peran masyarakat, peranan sekolah, budaya dan agama juga menjadi indikasi penyesuaian sosial yang baik jika semua berjalan selaras (Sunarto dan Hartono,2002:221).

Sunarto dan Hartono (2002:227) selanjutnya menjelaskan bahwa faktor internal yang mempengaruhi penyesuaian sosial sebagai berikut : (a) Faktor Fisik yang meliputi kondisi jasmaniah dimana struktur jasmaniah merupakan kondisi primer bagi tingkah laku karena sistem saraf, kelenjar, dan otot merupakan faktor yang penting bagi proses penyesuaian sosial. Oleh karena itu, kualitas penyesuaian sosial yang baik hanya dapat diperoleh dan dipelihara dalam kondisi kesehatan jasmaniah yang baik

pula. Adapun perkembangan, kematangan dan penyesuaian diri yang alam proses perkembangan, respon remaja berkembang dari respon yang bersifat instinktif menjadi respon yang diperoleh melalui belajar dan pengalaman. Dengan bertambahnya usia, perubahan dan perkembangan respon yang diperoleh, tidak hanya melalui proses belajar saja melainkan remaja juga menjadi matang untuk melakukan respon dan ini menentukan pola-pola penyesuaian sosialnya. (b) dan faktor psikologis yang meliputi pengalaman, dimana pengalaman yang mempengaruhi dalam penyesuaian sosial adalah pengalaman yang menyenangkan dan pengalaman traumatik. Pengalaman yang menyenangkan cenderung menimbulkan penyesuaian sosial yang baik, sebaliknya pengalaman traumatik cenderung menimbulkan kegagalan dalam penyesuaian sosial. Disamping itu belajar merupakan faktor dasar dalam penyesuaian sosial karena melalui belajar akan berkembang pola-pola respon yang akan membentuk kepribadian. Sebagian besar respon-respon dan ciri-ciri kepribadian lebih banyak diperoleh dari proses belajar daripada keturunan. Belajar dalam proses penyesuaian sosial merupakan modifikasi tingkah laku sejak fase-fase awal dan berlangsung terus menerus sepanjang hayat dan diperkuat dengan kematangan pribadi. Faktor lainnya adalah konflik, dimana efek konflik pada perilaku tergantung pada sifat konflik, yaitu merusak, mengganggu dan menguntungkan. Cara-cara individu mengatasi konflik, yaitu meningkatkan usaha ke arah pencapaian tujuan yang menguntungkan secara sosial, melarikan diri khususnya lari ke dalam gejala-gejala

neurotis. Apabila individu telah dapat mengatasi konfliknya maka individu lebih mudah mengadakan penyesuaian sosial dalam situasi yang berbeda-beda.

Sunarto dan Hartono (2002:227) selanjutnya menjelaskan faktor eksternal yang mempengaruhi penyesuaian sosial, yaitu faktor lingkungan yang mencakup :

a) Pengaruh rumah dan keluarga

Keluarga merupakan faktor yang sangat penting dalam mengkondisikan penyesuaian sosial remaja karena keluarga merupakan satuan kelompok sosial terkecil dan merupakan tempat pertama kali individu melakukan interaksi sosial. Kemampuan interaksi sosial ini kemudian akan dikembangkan di masyarakat.

b) Hubungan orangtua dan anak

Pola-pola hubungan antara orangtua dan remaja mempunyai pengaruh terhadap proses penyesuaian sosial remaja.

c) Hubungan saudara

Suasana hubungan saudara yang penuh persahabatan, kooperatif, saling menghormati, penuh kasih sayang memudahkan untuk tercapainya penyesuaian sosial yang lebih baik, sedangkan suasana yang penuh dengan permusuhan, perselisihan, iri hati, kebencian dapat menimbulkan kesulitan dan kegagalan dalam penyesuaian sosial.

d) Masyarakat

Keadaan lingkungan masyarakat dimana individu berada merupakan kondisi yang menentukan proses penyesuaian sosial karena masyarakat merupakan suatu kelompok sosial yang paling besar dan sangat mempengaruhi pola hidup anggotanya.

e) Sekolah

Sekolah mempunyai peranan sebagai media untuk mempengaruhi kehidupan intelektual, sosial, dan moral para remaja. Hasil pendidikan di sekolah merupakan bekal untuk penyesuaian sosial di masyarakat yang lebih luas.

f) Budaya dan agama

Lingkungan budaya dimana individu berada dan berinteraksi akan menentukan pola-pola penyesuaian sosialnya. Agama memberikan suasana psikologis tertentu dalam mengurangi konflik-konflik, frustrasi dan bentuk-bentuk ketegangan lainnya.

Seseorang yang kecanduan *game online* akan mengorbankan waktu dan uangnya hanya untuk berlama-lama berada didepan komputer bermain *game online*. Mereka sudah tidak peduli lagi dengan apa yang terjadi dilingkungan sekitarnya, dimana rasa ketidak pedulian dengan lingkungan ataupun keadaan diri sendiri merupakan salah satu indikator dari penyesuaian sosial yang kurang baik.

Seperti yang telah dijelaskan oleh Lawton (dalam Hurlock, 2001:287), seseorang yang memiliki penyesuaian sosial yang baik antara lain adalah individu yang mampu memenuhi harapan lingkungannya, bersedia menerima tanggung jawab dan berani mengambil resiko atas perbuatannya, peduli dengan apa yang terjadi di lingkungan sekitarnya, dapat bekerja sama dengan orang, saling menghormati dan menghargai orang lain, disiplin dalam tugas dan masalah yang terjadi dalam lingkungan kelompok, segera menangani masalah yang menuntut penyelesaian, mengetahui bagaimana bekerja bila saatnya bekerja dan bermain bila saatnya bermain, mengambil keputusan dengan senang, tanpa konflik, dan tanpa banyak meminta nasihat serta dapat berkompromi bila menghadapi kesulitan.

Penyesuaian sosial merupakan salah satu faktor penting dalam perkembangan sosial individu secara umum bagi anak, remaja, dewasa, dan usia lanjut. Sesuai dengan penjelasan Durkin (dalam Hartati, 2005:43) penyesuaian sosial sangatlah penting bagi seseorang untuk menunjang kesuksesan masa depan dalam menjalin hubungan dengan orang-orang disekitarnya. Secara singkat dikatakan bahwa kemampuan penyesuaian sosial yang baik akan mampu menggunakan pengetahuan dan ketrampilan mereka dalam pergaulan dan dapat memajukan aspek-aspek positif dalam hubungan tersebut. Remaja yang mempunyai hubungan sosial yang buruk akan sulit dalam terjun dalam dunia luar. Oleh karena itu remaja yang mempunyai penyesuaian sosial yang kurang

baik bila berada pada suatu komunitas tertentu dia akan cenderung ikut-ikutan dengan komunitas tersebut tanpa berpikir panjang dan tidak mempunyai pendirian yang kuat dalam dirinya.

Sering dijumpai banyak remaja diwaktu jam sekolah mereka bermain *game* di warnet-warnet, bahkan tidak sedikit diantara mereka yang masih memakai seragam sekolah saat mereka bermain *game online* diwarnet. Tidak jarang pula dijumpai para remaja yang sehari-hari tidak pulang kerumah dan tidak tidur dimalam hari hanya untuk bermain *game online* saja. Begitu kuatnya dorongan untuk terus bermain *game online* sehingga para remaja rela menghabiskan waktunya hanya untuk berlama-lama bermain *game online* daripada kegiatan yang lain seperti belajar dan berkumpul dengan keluarga. Hal ini yang menyebabkan sosialisasinya dengan keluarga maupun teman berkurang.