

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Manusia merupakan makhluk sosial yang sulit lepas dari pertolongan orang lain, sehingga manusia membutuhkan interaksi dengan lingkungan sekitarnya. Manusia harus dapat beradaptasi terhadap lingkungan sosial serta kondisi alam disekitarnya. Kehidupan tersebut secara alami mendorong manusia untuk terus melakukan penyesuaian sosial. Menurut Hurlock Penyesuaian sosial sebagai interaksi yang terus menerus dilakukan dengan orang lain atau lingkungan sekitar dengan mematuhi norma-norma atau peraturan sosial kemasyarakatan.¹

Penyesuaian sosial merupakan suatu kapasitas atau kemampuan yang dimiliki oleh setiap individu dalam berkomunikasi, berinteraksi, dan berperilaku sesuai dengan nilai-nilai, tata cara, dan norma-norma yang berlaku dalam masyarakat atau lingkungan sosial tertentu. Penyesuaian sosial juga merupakan proses yang penting dalam kehidupan individu karena memungkinkan mereka untuk berpartisipasi secara efektif dalam berbagai konteks sosial.² Berdasarkan penjelasan para ahli yang telah diuraikan, didapatkan kesimpulan bahwa, penyesuaian sosial merupakan kemampuan individu dalam menyesuaikan dirinya terhadap lingkungannya agar tercapainya hubungan yang baik dan harmonis.

Manusia dapat dikategorikan sebagai individu yang mempunyai penyesuaian yang baik, ketika individu tersebut mampu untuk menyesuaikan dirinya, baik dalam beradaptasi maupun berinteraksi dengan keluarga, teman, sebaya, dan masyarakat sekitarnya.³ Jika perilaku sosial tidak memenuhi harapan sosial yang ada, maka hal ini membahayakan bagi penerimaan sosial oleh kelompok. Individu yang mengalami kegagalan dalam menyesuaikan diri terhadap lingkungannya, yaitu ketika individu tersebut tidak mampu dalam berkomunikasi secara efektif dengan orang lain. Komunikasi yang tidak efektif adalah komunikasi yang didalamnya terdapat ketidaksepahaman. Keadaan ini menyebabkan

¹ E.B Hurlock, *Psikologi Perkembangan Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*, Kelima (Jakarta: Erlangga, 2010). Hal. 225

² Harley and Brewer, *Menumbuhkan Rasa PeDe Pada Anak* (Jakarta: BIP Press, 2013). Hal. 58

³ E.B Hurlock, *Perkembangan Anak*, Edisi 1 (Jakarta: Erlangga, 1978). Hal. 114

komunikasikan tidak dapat memahami isi pesan yang disampaikan oleh komunikator, sehingga tidak dapat melakukan sesuatu yang dikehendaki oleh komunikator. Jika hal ini terjadi akibatnya adalah hilangnya kesempatan siswa untuk belajar di lingkungan sosial, sehingga sosialisasi mereka semakin jauh dengan teman seusianya.⁴

Siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP) berada pada fase remaja awal yang dimulai pada usia 12 tahun dan berakhir pada usia 15-16 tahun.⁵ Hal ini sesuai dengan teori Hurlock dimana tahap perkembangan yang disebut Early Adolescence (remaja awal) berada pada rentang usia 12-15 tahun, pada fase ini merupakan masa negatif pada siswa karena individu merasa bingung, cemas, takut dan gelisah. Hal ini disebabkan karena fase transisi anak ke remaja pada siswa mengalami banyak perubahan fisik, emosional, serta aspek kognitifnya.⁶

Menurut Kau dan Idris, jika siswa dapat melakukan penyesuaian sosial dimasa usia sekolahnya, maka kemungkinan besar siswa mampu melakukan penyesuaian sosial dengan lebih baik dimasa mendatang, Adapun penyesuaian sosial siswa di sekolah terdiri atas penyesuaian diri terhadap teman sebaya, guru, maupun mata pelajaran, serta beradaptasi dengan lingkungan sekolahnya. Penyesuaian diri siswa terhadap teman sebaya merupakan aspek sangat penting bagi perkembangan sosialnya. Hal ini diperjelas oleh pernyataan menurut Hurlock bahwa siswa dengan usia remaja lebih banyak menghabiskan waktunya diluar rumah bersama teman-teman sebayanya.⁷

Hubungan siswa dengan teman sebayanya tersebut memberikan pengaruh yang signifikan baik dalam hal ucapan, sikap, penampilan, minat, dan perilaku terhadap remaja. Pengaruh diluar rumah memberikan efek yang lebih besar kepada remaja daripada keluarganya. Misalnya bila siswa usia remaja memiliki minat yang sama, maka besar kemungkinan akan diterima oleh temannya. Diperjelas oleh penelitian Schneiders yang menyatakan bahwa penyesuaian sosial pada remaja

⁴ E.B Hurlock, *Psikologi Perkembangan Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*, Kelima (Jakarta: Erlangga, 2010). Hal. 226

⁵ Feren Arisandy, (2020), pengaruh kecanduan *game online* terhadap penyesuaian sosial pada *gamers* remaja di kota makassar

⁶ E.B Hurlock, *Psikologi Perkembangan: Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan* (Jakarta: Erlangga, 2000). Hal. 207

⁷ E.B Hurlock, *Psikologi Perkembangan Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*. Hal. 265

cenderung rendah. Hal tersebut ditandai dengan minimnya menghargai hak-hak orang lain, sulitnya mengelola konflik secara positif, kurangnya kepedulian terhadap perasaan orang lain, tidak memiliki rasa ikhlas ketika menolong atau mengharapkan imbalan, serta menarik diri dari lingkungan disekitarnya, sehingga dapat mempengaruhi perkembangan sosial pada awal remaja.⁸

Siswa remaja SMP yang memiliki penyesuaian sosial yang rendah, mereka cenderung tidak dapat mengatasi masalah di lingkungan keluarganya serta berusaha melarikan diri dengan cara bermain *game online*. Menurut Griffith, remaja lebih rentan bermain *game online* daripada orang dewasa.⁹ Hal ini sejalan dengan penelitian oleh Yee bahwa pengguna yang mengalami kecanduan terhadap *game online* yaitu berada di rentang usia 12-22 tahun, pada remaja laki-laki sebesar 64,45 % dan pada remaja perempuan sebesar 47,85 %.¹⁰

Organisasi kesehatan dunia (WHO) menetapkan kecanduan bermain *game online* sebagai salah satu gangguan mental. WHO juga menyebutkan dalam dokumen klarifikasi penyakit internasional ke-11 (*International Classified Disease/ICD*) bahwa gangguan ini disebut gaming disorder, yaitu merupakan suatu keadaan individu yang mengalami gangguan dimana dirinya tidak dapat memprioritaskan hal penting lainnya atau seseorang tersebut akan lupa terhadap aktivitas kehidupan sehari-harinya dan hanya akan berfokus terhadap *game* yang dimainkan.¹¹ Pada penelitian Mark Griffiths dari *Nottingham Trent University* seorang pakar kecanduan *game online* memaparkan hasil penelitiannya dimana anak usia belasan tahun hampir sepertiganya bermain *game online* setiap hari, terlebih sekitar 7 %-nya bermain paling sedikit selama 30 jam per minggu, sehingga hal ini akan berdampak besar di waktu mendatang karena dapat berpengaruh terhadap perkembangan remaja pada aspek sosial, kesehatan, dan pendidikannya.

⁸ Alexander A. Schneiders, *Personal Adjustment and Mental Health* (Austin: Holt Rinehart and Winston, Inc, 1964).

⁹ M. D Griffiths, 'Problematic Technology Use During Adolescence : Why Don't Teenagers Seek Treatment?.', *Education and Health*, 33.1 (2015), 6–9.

¹⁰ Nick Yee, 'The Demographics, Motivations, and Derived Experiences of User of Massively Multiuser *Online Graphical Environments*', *Teleoperators and Virtual Environments*, 15.1 (2006), 309–329.

¹¹ WHO, 'Gaming Disorder', *World Health Organization*, 2023 <<https://www.who.int/standards/classifications/frequently-asked-questions/gaming-disorder>>.

Kecanduan *game online* merupakan perilaku seseorang yang bermain *game online* secara berlebihan dan kompulsif sehingga menyebabkan seseorang menjadi ketergantungan. Penyebab seseorang mengalami kecanduan *game online* adalah karena merasa puas dan senang. Kesenangan dan kepuasan yang dirasakan tersebut dapat merangsang otak untuk menghasilkan dopamin yang berlebihan. Jumlah dopamin yang berlebihan akan mengacaukan kerja hipotalamus, dimana hipotalamus sendiri merupakan bagian otak yang berfungsi mengatur emosi dan suasana hati. Akibatnya, seorang yang kecanduan *game online* tersebut akan merasa bahagia yang berlebihan dan timbul perasaan nyaman. Rasa bahagia dan nyaman tersebut akan membuat tubuh secara otomatis ketagihan untuk bermain secara terus-menerus, jika hal ini terjadi dalam kurun waktu yang relatif lama, maka akan menyebabkan kerusakan sistem dan sirkuit reseptor pada otak.¹²

Menurut Saputra, kecanduan *game online* dapat memberikan dampak buruk bagi remaja terutama bagi siswa SMP. Kecanduan *game online* menyebabkan memburuknya kesehatan pada siswa, yaitu melemahnya sistem kekebalan tubuh karena kurangnya aktivitas fisik, kurang tidur, dan sering makan larut malam. Sementara itu, dari segi psikologis, terlalu asik dan menghabiskan waktu yang sangat lama dalam bermain *game*, akan membuat siswa menjadi malas dan kesulitan berkonsentrasi dalam proses belajarnya serta meningkatkan kasus siswa yang membolos. Selain itu, banyak adegan *game online* yang menunjukkan perilaku kriminal dan kekerasan, seperti perkelahian, perusakan dan pembunuhan secara tidak langsung telah mempengaruhi alam bawah sadar remaja bahwa kehidupan nyata sama saja dengan di *game online*. Kemudian dampak sosial yang ditimbulkan terhadap siswa adalah cuek, acuh tak acuh, kurang peduli terhadap hal-hal yang terjadi disekelilingnya. Disamping itu, ciri-ciri siswa yang mengalami efek adiktif akibat pengaruh *game online* adalah mudah tersinggung, emosi, dan mengumpat.¹³

Pada tahap wawancara awal terjadi indikasi bahwa siswa tersebut merasa tertantang ketika melakukan sebuah pertandingan dalam *game* yang ia mainkan dan

¹² Feren Arisandy, 'Pengaruh Kecanduan *Game online* Terhadap Penyesuaian Sosial Pada *Gamers* Remaja Di Kota Makassar' (Universitas Bosowa, 2020).

¹³ Rollys Ardian Dwi Saputra, 'Interaksi Sosial Pada Remaja Kecanduan *Game Online* Di Desa Singosaren', *Jurnal At-Tarbiyat : Jurnal Pendidikan Islam*, 2.2 (2018), 88–107.

akan terus berusaha untuk mencapai kemenangan sampai mengabaikan interaksinya dengan lingkungan disekitarnya. Siswa tersebut merasa tidak memiliki ketertarikan dalam berinteraksi dengan lingkungannya sehingga dia menolak untuk berkumpul dengan teman-temannya. Hal ini mengindikasikan tingkat penyesuaian sosial yang dimiliki siswa cenderung rendah. Pada wawancara selanjutnya, didapatkan fakta bahwa siswa tersebut menolak untuk diganggu dan dihubungi ketika sedang bermain *game online* bahkan ketika ada yang meminta bantuan sekalipun. Hal ini menunjukan sikap yang mementingkan dirinya sendiri (egois) dan tidak berempati terhadap lingkungan sekitarnya. Hal ini mengindikasikan bahwa tingkat penyesuaian sosial yang dimiliki oleh siswa cenderung rendah.

Berdasarkan gambaran yang dipaparkan diatas, hasil penelitian yang dilakukan oleh Feren Arisandy tentang Pengaruh Kecanduan *Game online* Terhadap Penyesuaian Sosial pada *Gamers* Remaja di Kota Makassar yang bertujuan untuk melihat pengaruh kecanduan *game online* terhadap penyesuaian sosial pada *gamers* remaja di kota Makassar. Metode penelitian yang digunakan teknik regresi linear sederhana. Hasil penelitian menunjukkan bahwa tidak ada pengaruh kecanduan *game online* terhadap penyesuaian sosial pada *gamers* remaja di kota Makassar. Diperoleh nilai R square sebesar 0.002 atau 0.2% sehingga masih terdapat 99.98% faktor lain yang mempengaruhi yang tidak termasuk dalam variabel yang sedang diteliti. Persamaan pada penelitian selanjutnya terdapat pada variabel yang diteliti yaitu kecanduan *game online* dengan penyesuaian sosial, sedangkan perbedaan pada penelitian selanjutnya adalah pada batasan penelitian di tahap perkembangan remaja awal yaitu siswa sekolah menengah pertama (SMP) usia 12-15 tahun.¹⁴

Selanjutnya, pada penelitian yang dilakukan Eka Arista Anjasari (2020) yang berjudul Hubungan Kecanduan Bermain *Game online* Terhadap Interaksi Sosial pada Remaja. Pada penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan faktor kecanduan bermain *game online* terhadap interaksi sosial pada remaja. Metode penelitian yang digunakan analisis korelasi anonik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa faktor kecanduan bermain *game online* memberikan pengaruh yang signifikan sebesar 0,000 terhadap interaksi sosial pada remaja dengan

¹⁴ Feren Arisandy, 'Pengaruh Kecanduan *Game online* Terhadap Penyesuaian Sosial Pada *Gamers* Remaja Di Kota Makassar' (Universitas Bosowa, 2020).

hubungan erat sebesar 0,805. Sehingga persamaan pada penelitian selanjutnya terdapat pada variabel kecanduan *game online*, sedangkan perbedaan pada penelitian selanjutnya terdapat pada metode penelitian yang dilakukan yaitu menggunakan analisis regresi linear sederhana.¹⁵

Penelitian tidak selalu mengangkat hal positif, tetapi juga hal yang menarik perhatian karena bersifat negatif. Pada penelitian ini bertujuan untuk melihat ada atau tidak adanya pengaruh kecanduan *game online* terhadap penyesuaian sosial pada siswa. Hal ini sesuai dengan alasan dipilihnya dilakukan penelitian di SMPN 1 Ngasem adalah karena terjadi fenomena bahwa terdapat siswa yang mengalami kesulitan dalam menyesuaikan dirinya dengan lingkungan sosial sekitarnya. Hal tersebut terjadi karena siswa tersebut banyak menghabiskan waktu untuk bermain *game online*. Kemudian didukung oleh data siswa-siswi SMPN 1 Ngasem yang lebih didominasi oleh siswa laki-laki yang berdasarkan pada data dari Pusat Data Indonesia oleh Kementrian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi Indonesia tahun 2023.¹⁶ Dimana siswa laki-laki memiliki kecenderungan yang lebih besar dalam kecanduan bermain *game online* daripada siswa perempuan.¹⁷ Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk mendapatkan data empiris terkait sejauh mana pengaruh kecanduan *game online* terhadap penyesuaian sosial pada siswa di SMPN 1 Ngasem.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah dijelaskan, terdapat rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana tingkat penyesuaian sosial pada siswa di SMPN 1 Ngasem?
2. Bagaimana tingkat kecanduan *game online* pada siswa di SMPN 1 Ngasem?
3. Adakah pengaruh kecanduan *game online* terhadap penyesuaian sosial pada siswa di SMPN 1 Ngasem?

¹⁵ Eka Arista Anjasari, I Gusti Ayu Made Srinadi, and Desak Putu Eka Nilakusmawati, 'Hubungan Kecanduan Bermain *Game Online* Terhadap Interaksi Sosial Pada Remaja', *E-Jurnal Matematika*, 9.3 (2020), 177.

¹⁶ Kemendikbudristek, 'Data Siswa SMP Kabupaten Kediri', *Pusat Data Indonesia*, 2023 <<https://sekolah.data.kemdikbud.go.id/index.php/Chome/pencarian/>> [accessed 18 September 2023].

¹⁷ Yee, 'The Demographics, Motivations, and Derived Experiences of Users of Massively Multi-User *Online* Graphical Environments', *Teleoperators and Virtual Environments*, 15.1 (2006), 309-329.

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan, maka tujuan dalam penelitian adalah sebagai berikut :

1. Mengetahui tingkat penyesuaian sosial pada siswa di SMPN 1 Ngasem
2. Mengetahui tingkat kecanduan *game online* pada siswa di SMPN 1 Ngasem
3. Menganalisis pengaruh kecanduan *game online* terhadap penyesuaian sosial pada siswa di SMPN 1 Ngasem

D. Manfaat Penelitian

Dalam penelitian ini diharapkan bisa bermanfaat bagi semua pihak, khususnya bagi peneliti dan khalayak intelektual pada umumnya, bagi pengembangan keilmuan baik dari aspek teoritis maupun praktis, diantaranya:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian di harapkan dapat menambah wawasan dan pengetahuan mengenai hubungan kecanduan *game online* dengan penyesuaian sosial. Penelitian ini dapat dijadikan sebagai sarana menerapkan teori yang di dapatkan dalam sistem pembelajaran nyata, selain itu penelitian ini dapat di jadikan sebagai bahan referensi dalam dunia pendidikan sehingga dapat memperkaya dan menambah wawasan bagi peneliti berikutnya.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi siswa : mendapatkan pemahaman yang lebih baik tentang diri sendiri terkait sejauh mana peran *game online* dalam kehidupan sosial mereka, juga membantu siswa menyadari dampak negatif yang mungkin timbul akibat kecanduan *game online* seperti penurunan kemampuan berinteraksi sosial secara nyata, sehingga hal ini dapat mendorong mereka mengambil langkah-langkah untuk mengurangi kecanduan *game online* tersebut.
- b. Bagi orang tua : orang tua dapat mendapatkan pemahaman yang lebih baik tentang sejauh mana *game online* mempengaruhi kehidupan sosial anak-anak mereka. Hal ini akan membantu mereka mengambil tindakan yang lebih tepat dalam mendukung anak-anak mereka, serta orang tua dapat memahami bahwa tantangan yang dihadapi anak-anak mereka dalam dunia digital berbeda dengan yang mereka alami, sehingga

penelitian ini dapat membantu mengedukasi orang tua tentang dunia anak-anak mereka.

- c. Bagi sekolah : sekolah dapat mengintegrasikan pembelajaran tentang penggunaan yang bijak dan bertanggung jawab dari teknologi termasuk *game online* ke dalam kurikulum mereka, juga penelitian ini dapat membantu sekolah dalam menyediakan dukungan psikologis yang lebih baik bagi siswa yang mungkin mengalami masalah akibat kecanduan *game online*. Hal ini dapat mencakup penyediaan konseling atau sumber daya kesehatan mental.
- d. Bagi peneliti : penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi tambahan mengenai penyesuaian sosial, khususnya dalam konteks siswa remaja serta dapat digunakan untuk langkah awal dalam memperdalam pengetahuan dan wawasan di bidang psikologi pendidikan juga dapat di aplikasikan secara konkret di kehidupan nyata.

E. Penelitian Terdahulu

1. Jurnal : Penelitian yang dilakukan oleh Hamdani, M., Razak, A., & Firdaus, F., (2022) yang berjudul “Pengaruh Intensitas *Game online* Terhadap Penyesuaian Sosial Remaja”. Pada penelitian ini bertujuan mengetahui pengaruh intensitas *game online* terhadap penyesuaian sosial remaja di kota Makassar. Metode analisis yang digunakan adalah analisis regresi linear sederhana. Hasil pada penelitian tersebut yaitu didapatkan nilai signifikansi sebesar $p = 0,000 < 0,05$ yang berarti bahwa intensitas *game online* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap penyesuaian sosial remaja. Kemudian hasil penelitian juga menunjukkan bahwa aspek intensitas *game online* berpengaruh sebesar 20,1% terhadap sikap sosial, 13,9% terhadap penyesuaian diri terhadap kelompok, 4% terhadap penampilan nyata dan 2,9% terhadap kepuasan diri. Saran pada penelitian selanjutnya adalah memasang variabel penyesuaian sosial dengan variabel yang lain untuk melihat faktor lain yang berpengaruh. Saran pada

penelitian selanjutnya adalah memasang variabel penyesuaian sosial dengan variabel yang lain untuk melihat faktor lain yang berpengaruh.¹⁸

Perbedaan dalam penelitian ini terletak pada variabel penelitian. Variabel yang digunakan dalam penelitian diatas adalah intensitas *game online* dan penyesuaian sosial (Penampilan nyata, Penyesuaian diri terhadap kelompok, sikap sosial, dan Kepuasan diri). Sedangkan dalam penelitian ini variabelnya adalah kecanduan *game online* dan penyesuaian sosial. Persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian yang akan diteliti yakni pada metode penelitian yang akan dilakukan yaitu sama-sama menggunakan metode regresi linier sederhana

2. Jurnal : Penelitian yang dilakukan oleh Tantri Widyawarti Utami, Atik Hodikoh (2020) “Kecanduan *Game online* Berhubungan dengan Penyesuaian Sosial pada Remaja”. Penelitian ini bertujuan mengetahui Kecanduan *Game online* Berhubungan dengan Penyesuaian Sosial pada Remaja. Metode analisis yang digunakan adalah uji chi square. Hasil penelitian menunjukkan adanya hubungan antara kecanduan *game online* dengan penyesuaian sosial remaja, dimana remaja yang kecanduan *game online* memiliki pengaruh yang baik sebesar 11,1% pada penyesuaian sosial dan pengaruh buruk sebesar 88,9%. Sebaliknya, para remaja yang tidak kecanduan *game online* memiliki pengaruh baik sebesar 64,6% terhadap penyesuaian sosial dan pengaruh buruk sebesar 35,45%.¹⁹

Perbedaan pada penelitian ini terletak pada metode penelitian yang digunakan. Pada penelitian diatas menggunakan uji chi square. Sedangkan pada penelitian ini menggunakan metode analisis regresi linear sederhana. Persamaan pada penelitian diatas dengan peneltian ini adalah variabelnya yaitu sama-sama menggunakan kecanduan *game online* dan penyesuaian sosial.

3. Jurnal : Penelitian yang dilakukan oleh Meli Riyana (2023) yang berjudul “*Internet Gaming Disorder* dan Penyesuaian Sosial Remaja”. Pada

¹⁸ Muh Arib Al-Azhari Hamdani, Ahmad Razak, and Faradillah Firdaus, ‘Pengaruh Intensitas *Game online* Terhadap Penyesuaian Sosial Remaja’, *Jurnal Psikologi Talenta Mahasiswa*, 2.1 (2022), 50–57.

¹⁹ Tantri Widyarti Utami and Hodikoh Atik, ‘Kecanduan *Game online* Berhubungan Dengan Penyesuaian *Online*’, *Jurnal Keperawatan*, 12.1 (2020), 17–22.

penelitian ini bertujuan mengetahui hubungan-hubungan *internet gaming disorder* dengan penyesuaian sosial pada remaja. Metode analisis yang digunakan adalah korelasi pearson. Hasil penelitian menunjukkan nilai korelasi antara internet gaming disorder dan penyesuaian sosial sebesar -0,217 ($r = -0,217$) dengan nilai signifikansi sebesar 0,036 ($p < 0,05$). Hasil tersebut menunjukkan bahwa terdapat korelasi negatif dan signifikan antara internet gaming disorder dan penyesuaian sosial, sehingga semakin tinggi *internet gaming disorder* akan diikuti penurunan pada kemampuan penyesuaian sosial pada remaja²⁰.

Perbedaan pada penelitian ini terletak pada metode penelitian yang digunakan. Pada penelitian diatas menggunakan korelasi pearson. Sedangkan pada penelitian ini menggunakan metode analisis regresi linear sederhana. Persamaan pada penelitian diatas dengan penelitian ini adalah variabelnya yaitu sama-sama menggunakan kecanduan *game online* dan penyesuaian sosial

4. Jurnal : Penelitian yang dilakukan oleh Annisa Maulida, Diana Imawati, Siti Khumaidatul, Umaroh, dan Meyritha Trifina Sari (2019) yang berjudul “Pengaruh Intensitas Bermain *Game online* Terhadap Interaksi Sosial Remaja”. Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui secara empiris pengaruh intensitas bermain *game online* terhadap interaksi sosial remaja. Metode analisis yang digunakan adalah Teknik Analisa regresi linier sederhana. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh antara intensitas bermain *game online* terhadap interaksi sosial pada remaja dengan nilai signifikansi kurang dari 0,05 ($\text{sig} = 0,000 < 0,05$). Didapatkan nilai *R-square* sebesar 0,066 atau dapat dikatakan variabel intensitas bermain *game online* dapat menjelaskan variabel interaksi sosial sebesar 6,6 %, sedangkan 93,4 % lainnya dijelaskan oleh variabel lainnya.²¹

²⁰ Meli Riyana and Nur Hasan Niken Soelistyowati, ‘Internet Gaming Disorder Dan Penyesuaian Sosial Remaja’, *Jurnal Psikologi*, 2.2 (2023), 85–91.

²¹ Annisa Maulida and others, ‘Pengaruh Intensitas Bermain *Game online* Terhadap Interaksi Sosial Remaja’, *Jurnal Psikologi*, 7.1 (2019), 105–9.

Perbedaan pada penelitian ini terletak pada variabel yang digunakan yaitu intensitas bermain *game online* dan interaksi sosial. Perbedaan lain terletak pada objek penelitian, pada penelitian terdahulu menggunakan siswa SMA. Sedangkan pada penelitian selanjutnya digunakan variabel kecanduan *game online* dan penyesuaian sosial, serta menggunakan objek penelitian siswa SMP. Persamaan pada penelitian diatas dengan penelitian ini terletak pada metode penelitiannya, yaitu menggunakan regresi linier sederhana

5. Jurnal : Penelitian yang dilakukan oleh Lidya Kemala Sari Panjaitan dan Dicky C Pelupessy, yang berjudul “Bermedia Sosial Mempermudah Penyesuaian Diri Dalam Kehidupan Berkuliah?”. Penelitian ini memiliki tujuan untuk melihat pola aktivitas dan interaksi media sosial seperti apa yang memengaruhi dampak positif terhadap penyesuaian sosial mahasiswa di kampus. Metode analisis yang digunakan adalah korelasi pearson. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat beberapa aspek dari penggunaan media sosial yang berhubungan positif terhadap penyesuaian kehidupan sosial di kampus, yaitu: (1) tingkat keaktifan menggunakan media sosial, (2) jumlah teman sebaya yang dimiliki di media sosial, serta (3) intensitas interaksi terhadap teman sebaya baik yang merupakan teman satu kampus maupun beda kampus²².

Perbedaan pada penelitian ini adalah terletak pada variabel interaksi pada media sosial dan berbeda pada metode analisisnya yang menggunakan korelasi pearson. Sedangkan pada penelitian selanjutnya akan digunakan variabel kecanduan *game online* dan penyesuaian sosial serta menggunakan metode analisis regresi liner sederhana. Persamaan pada penelitian diatas dengan penelitian ini terletak pada variabel penyesuaian sosial dimana variabel ini adalah permasalahan utama yang diangkat pada penelitian ini.

6. Skripsi : Penelitian yang dilakukan oleh Mery Dayani (2023) yang berjudul “Pengaruh Kecanduan *Game online* Terhadap Interaksi Sosial

²² Lidya Kemala Sari Panjaitan and Dicky C Pelupessy, ‘Bermedia Sosial Mempermudah Penyesuaian Diri Dalam Kehidupan Berkuliah?’, *Jurnal Penelitian Pendidikan, Psikologi Dan Kesehatan*, 2.2 (2021), 107–117.

Remaja di SMP Negeri 4 Takengon”. Penelitian ini bertujuan mengetahui pengaruh kecanduan *game online* terhadap interaksi sosial remaja di SMP Negeri 4 Takengon. Metode analisis yang digunakan adalah metode penelitian kuantitatif. Pada penelitian tersebut, mendapatkan hasil bahwa nilai signifikansi sebesar $p = 0,000 < 0,05$ dengan nilai korelasi kuadrat (r^2) sebesar 0,499. Nilai korelasi kuadrat yang didapatkan tersebut dikategorikan pada tingkat korelasi sedang karena berada pada rentang 0,40-0,599. Artinya variabel kecanduan dengan interaksi sosial memiliki korelasi negatif. Artinya semakin tinggi tingkat kecanduan *game online* maka semakin rendah interaksi sosial pada remaja, sebaliknya semakin rendah tingkat kecanduan *game online* terhadap remaja maka semakin tinggi tingkat interaksi sosial pada remaja SMP Negeri 4 Takengon.²³

Perbedaan dalam penelitian ini terletak pada salah satu variabelnya yaitu interaksi sosial dipengaruhi oleh kecanduan *game online* dan metode analisis yang digunakan juga berbeda, pada penelitian terdahulu menggunakan korelasi. Sedangkan dalam penelitian ini variabelnya adalah kecanduan *game online* dan penyesuaian sosial, serta menggunakan metode analisis regresi liner sederhana. Persamaan pada penelitian yang akan dilakukan terletak pada salah satu variabelnya yaitu variabel kecanduan *game online* serta objek penelitiannya yaitu sama pada kalangan remaja awal yaitu siswa SMP yang memiliki usia pada tahap perkembangan remaja awal yaitu pada usia 12-15 tahun.

7. Skripsi : Penelitian yang dilakukan oleh Friska Ayu Melinda Putri (2022) yang berjudul “Hubungan antara Kecenderungan Kecanduan *Game online* dengan Penyesuaian Sosial pada Remaja”. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui hubungan antara kecenderungan kecanduan *game online* dengan penyesuaian sosial pada remaja. Metode analisis yang digunakan adalah Teknik Korelasi Spearman Rho. Hasil penelitian menunjukkan nilai korelasi antara variable kecenderungan kecanduan *Game online* dan variable penyesuaian sosial (r_{xy}) sebesar -0,222 dengan

²³ Meri Dayani, ‘Pengaruh Kecanduan *Game Online* Terhadap Interaksi Sosial Remaja Di SMP Negeri 4 Takengon’ (Universitas Medan Area, 2023).

nilai signifikansi (p) sebesar 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. Adanya hubungan negatif yang signifikan antara kecanduan *game online* dengan penyesuaian sosial pada remaja.²⁴

Perbedaan dalam penelitian ini terletak pada metode penelitian. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian diatas adalah Teknik Spearman Rho. Sedangkan pada penelitian ini menggunakan metode analisis regresi linear sederhana. Persamaan pada penelitian diatas dengan peneltian ini adalah variabelnya yaitu sama-sama menggunakan kecanduan *game online* dan penyesuaian sosial.

F. Definisi Operasional

Definisi operasional yaitu konsep teoritik dalam suatu penelitian yang harus diterjemahkan dalam bentuk operasionalnya dengan tujuan untuk mempermudah usaha pengukuran dan proses pengumpulan data. Definisi operasional masing-masing variabel yang digunakan dalam penelitian ini adalah :

1. Kecanduan *Game online*

Kecanduan *Game online* : Suatu kondisi di mana seseorang mengalami dorongan yang kuat dan tidak terkendali untuk melakukan *game online* secara berulang-ulang, meskipun hal tersebut dapat menimbulkan dampak negatif terhadap kesehatan fisik, mental, bahkan dapat berdampak pada orang disekitarnya.

2. Penyesuaian Sosial

Penyesuaian Sosial : Proses di mana individu belajar dan beradaptasi melalui norma, nilai, dan perilaku yang diterapkan dalam suatu kelompok sosial atau masyarakat. hal ini mencakup memahami budaya dan norma sosial, kemampuan berinteraksi dengan orang lain, dan beradaptasi terhadap perubahan lingkungan sosial.

²⁴ Yohanes Rikky Dwi Santoso, 'Hubungan Kecanduan *Game Online* Dengan Penyesuaian Sosial Pada Remaja', *Humaniora Yayasan Bina Darma*, 4.1 (2019), 27–44.