

## BAB II

### LANDASAN TEORI

#### A. Penyesuaian Sosial

##### 1. Definisi Penyesuaian Sosial

Penyesuaian sosial dijelaskan oleh Hurlock sebagai suatu proses psikis dan perilaku yang memotivasi seseorang untuk melakukan adaptasi terhadap keinginan-keinginan yang datang dari dalam diri individu dan diterima oleh lingkungannya.<sup>1</sup> Penyesuaian sosial terjadi karena kebutuhan masyarakat untuk melengkapi kebutuhannya. Pemenuhan kebutuhan tersebut berarti telah mencapai keharmonisan antara kebutuhan sosial dan ekspektasi yang ada.

Harley dan Brewer berpendapat bahwa penyesuaian sosial adalah kapasitas atau kemampuan masing-masing individu dalam berkomunikasi, berinteraksi, dan berperilaku selaras dengan norma, nilai-nilai, dan tata cara yang ada 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.<sup>2</sup>

Menurut kamus psikologi, penyesuaian sosial dapat dikatakan sebagai keharmonisan antar personal dalam menjalin hubungan atau adanya relasi dengan lingkungan sosialnya, kemudian penyesuaian sosial juga mempelajari pola perilaku dari individu untuk menyesuaikan perilaku dengan budaya dan adat yang ada pada masyarakat sosial.<sup>3</sup>

Penyesuaian sosial menurut Sunarto dan Hartono sebagai berikut :

- a) Penyesuaian sosial dapat dikatakan sebagai adaptasi, ketika mampu mempertahankan eksistensinya, dan mampu menyelami sehingga dapat memperoleh kesejahteraan secara jasmani (lahiriah) dan

---

<sup>1</sup> E.B Hurlock, *Psikologi Perkembangan Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*. Hal.216

<sup>2</sup> Harley and Brewer, Harley and Brewer, *Menumbuhkan Rasa PeDe Pada Anak* (Jakarta: BIP Press, 2013). Hal. 62

<sup>3</sup> Chaplin, J.P. 2009. Kamus lengkap psikologi terjemahan kartini kartono. Jakarta : Rajawali Pers. Hal. 103

rohani (batiniah), serta menjalin relasi yang baik sebagai bentuk tuntutan sosial.

- b) Penyesuaian sosial merupakan bentuk konformitas sehingga dapat mengadaptasikan sesuatu yang sesuai dengan standard dan prinsip.
- c) Penyesuaian sosial merupakan penguasaan dalam menyusun rencana serta mengumpulkan berbagai respon yang diterima, sehingga individu dapat menerima dan mengatasi berbagai macam konflik. Kemampuan individu dalam menghadapi kenyataan kehidupan dengan cara yang kuat.
- d) Penyesuaian sosial dapat dikatakan sebagai kematangan emosional, dimana kematangan emosional diartikan sebagai respon emosional yang positif dan terarah dalam setiap situasi dan kondisi.<sup>4</sup>

Sehingga dapat disimpulkan bahwa penyesuaian sosial merupakan bentuk adaptasi individu terhadap lingkungan sekitar, baik di lingkungan keluarga, teman, dan masyarakat sekitarnya, agar terjadinya penyesuaian yang baik, setiap individu dalam berkomunikasi, berinteraksi, dan berperilaku disesuaikan dengan budaya, nilai-nilai, dan tata cara yang berlaku dalam masyarakat atau lingkungan sosial tertentu yang akan berdampak pada mudahnya individu dalam mengatasi berbagai macam konflik yang terjadi. Hal ini tidak terlepas dari kematangan emosional yang dimiliki oleh setiap individu. Penyesuaian sosial menurut Yusuf adalah sebuah penguasaan seorang individu dalam menentukan reaksinya terhadap realita, relasi, dan setiap situasi secara akurat. Siswa dituntut memiliki penguasaan penyesuaian sosial di lingkungan sekolah, lingkup masyarakat, maupun keluarga. sehingga diharapkan setiap siswa memiliki perkembangan sosial yang lebih matang karena siswa merupakan harapan bangsa.<sup>5</sup>

## **2. Aspek-aspek Penyesuaian Sosial**

Berbagai aspek penyesuaian sosial menurut Hurlock sebagai berikut:

- a) Penampilan yang Nyata

---

<sup>4</sup> Sunarto and Hartono, *Perkembangan Peserta Didik*, E1 (Jakarta: Rineka Cipta, 2002). Hal. 73

<sup>5</sup> Yusuf, *Psikologi Perkembangan Anak Dan Remaja* (Bandung: PT. Remaja Rosdakarta, 2010). Hal. 47

Penampilan yang nyata atau riil yang ditunjukkan oleh pribadi individu terhadap kelompoknya sesuai norma yang berlaku, hal ini dilakukan untuk memenuhi ekspektasi kelompoknya, sehingga menyebabkan individu dapat diterima menjadi anggota dari kelompok tersebut.

b) Penyesuaian diri terhadap berbagai kelompok

Individu mampu beradaptasi dan menyesuaikan diri terhadap kelompoknya dengan baik. Penyesuaian sosial yang baik ditujukan kepada teman sebaya di sekolah maupun kelompok masyarakat dewasa di lingkungan sekitarnya.

c) Sikap Sosial

Individu dapat menunjukkan sikap yang ramah dan menyenangkan dengan orang lain, individu juga ikut andil berpartisipasi di berbagai kegiatan sosial, sehingga orang lain dapat memberi penilaian yang positif terhadap individu, bahwa individu tersebut sanggup menyesuaikan diri.

d) Kepuasan Pribadi

Individu memiliki perasaan puas dalam dirinya karena dapat mengikuti aktivitas kelompok dan mampu menerima kondisi seseorang dengan kontak sosial dan apa yang terjadi dalam situasi sosial. Bentuk pemenuhan kepuasan adalah kepercayaan diri, kehidupan yang memiliki arti dan terarah serta keterampilan.<sup>6</sup>

Berdasarkan teori yang di paparkan oleh Hurlock di atas, maka peneliti menyimpulkan bahwa aspek-aspek penyesuaian sosial yang merupakan penampilan nyata para siswa remaja, seperti penyesuaian diri siswa atau cara beradaptasi siswa dengan teman di sekolahnya, sikap sosial siswa ketika bersama rekan atau kelompoknya dan kepuasan pribadi siswa tentang kepercayaan diri terhadap keahlian yang dimiliki.

---

<sup>6</sup> Hurlock, E.B, *Perkembangan Anak Jilid 2*, Edisi 5 (Jakarta: Erlangga, 2012). Hal. 234

### 3. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Penyesuaian Sosial

Kemampuan seseorang untuk menyesuaikan pribadinya dengan lingkungan sekitarnya terjadi karena berbagai faktor. Menurut Yusuf terdapat lima faktor yang memiliki dampak terhadap penyesuaian sosial, yaitu :<sup>7</sup>

a) Kondisi Fisik

Faktor fisik yang berkaitan dengan tubuh, keturunan, kesehatan, dan segala hal lain yang berkaitan dengan jasmani. Keadaan tersebut mendorong individu yang memiliki riwayat penyakit ataupun memiliki kekurangan yang berkaitan dengan fisik, maka individu tersebut memiliki kecenderungan berperasaan negatif, seperti kurang percaya diri atau rendah diri, sehingga memberi dampak negatif pada individu, seperti menarik diri dari lingkungan, maka hal tersebut akan menjadikan pribadi individu mengalami hambatan dalam melakukan penyesuaian sosial.

b) Faktor Perkembangan dan Kematangan

Faktor ini mencakup perkembangan sosial, akal, moral, serta kematangan emosional. Faktor ini merupakan bagian yang utama karena akan menolong pribadi individu dalam memecahkan persoalan dalam menghadapi konflik dengan terarah.

c) Faktor Psikologi

Faktor ini terdiri dari pengalaman individu, permasalahan yang dialami individu, dan keadaan-keadaan individu dalam beradaptasi, serta segala bentuk perasaan frustrasi yang dialami. Hal tersebut akan menjadikan individu belajar dari pengalaman ketika menghadapi masalah dan membantu individu berperilaku dan bertindak baik terhadap lingkungannya. Pengalaman yang positif pada pribadi individu akan memotivasi dirinya untuk terus bertumbuh sehingga akan berdampak pada penyesuaian sosialnya, namun sebaliknya pengalaman yang buruk akan berdampak pada kemunduran psikologisnya dan mengakibatkan pribadi tersebut

---

<sup>7</sup> Agustiani, *Psikologi Perkembangan (Pendekatan Ekologi Kaitannya Dengan Konsep Diri Remaja)*, Edisi 1 (Bandung: PT. Refika Aditama, 2012).Hal. 53

mengalami kesulitan dalam menyesuaikan dirinya pada lingkup sosial.

d) Faktor Lingkungan

Faktor lingkungan yang terdiri dari keluarga, sekolah, dan masyarakat. Lingkungan keluarga termasuk lingkungan yang paling berdampak bagi siswa terhadap penyesuaian sosialnya, kondisi ini terjadi dikarenakan seseorang memperoleh pengalaman sosial pertama dari hubungan keakraban dengan orang tua dan saudaranya. Sedangkan lingkungan masyarakat dan lingkungan sekolah menjadi pengalaman lanjutan yang diperoleh pribadi manusia yang berjalan harmonis dengan perkembangan dan pertumbuhannya. Lingkungan sekolah dan masyarakat memberikan pengalaman sosial yang jauh lebih luas daripada lingkungan keluarga. Kondisi tersebut dikarenakan pada masa bertumbuh dan berkembangnya siswa lebih banyak dihabiskan pada kedua lingkungan tersebut.

e) Faktor Budaya

Budaya yang melekat pada setiap individu serta faktor agama yang dianutnya dari sejak lahir karena diturunkan oleh orangtuanya akan berdampak kepada karakter seorang manusia seperti norma, kepercayaan yang akan menentukan pribadi individu dalam bersikap terhadap lingkungan sosialnya.

Pendapat lain mengenai faktor penyesuaian sosial dipaparkan oleh Kartono sebagai berikut :

a) Sifat yang dimiliki sejak lahir: pemalu dan pendiam

Anak yang mudah malu dan sering diam seringkali memiliki perasaan kurang percaya diri dengan dirinya, sehingga menyebabkan individu mengalami hambatan dalam berteman di lingkungannya, seperti siswa yang memiliki kekhawatiran akan dirinya tidak diterima di lingkungannya, baik di lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat.

- b) Kesadaran akan kebutuhan pribadi dan lingkungan sosial  
Persepsi terkait kebutuhan pribadi dan lingkungan juga mempengaruhi penyesuaian sosial yang dialami individu. Jika seseorang tidak dapat memahami kebutuhan dirinya dan lingkungannya, maka seseorang akan cenderung kesulitan beradaptasi. Sebaliknya, jika seseorang mempunyai pemahaman yang jelas mengenai kebutuhan dirinya dan lingkungannya, maka seseorang akan lebih mudah menyesuaikan diri terhadap lingkungan sosialnya..
- c) Membentuk kebiasaan dalam kehidupan bermasyarakat  
Membentuk kebiasaan pribadi dalam kehidupan bermasyarakat akan membantu seseorang lebih mudah beradaptasi dengan orang lain di lingkungannya, karena terbiasa menerima dan memahami berbagai perbedaan yang timbul di lingkungannya masing-masing.<sup>8</sup>

#### 4. Ciri-ciri Penyesuaian Sosial

Ciri-ciri proses penyesuaian sosial dapat diidentifikasi dengan jelas. Menurut Sudarwan terdapat ciri-ciri seorang yang mampu menyesuaikan dirinya dengan lingkungan sosialnya, yaitu :

- a) Adanya motivasi dan kemampuan menjalin relasi yang sehat dengan masyarakat,
- b) Ada motivasi dan kemampuan dalam merespon secara harmonis terhadap realita sosial,
- c) Adanya motivasi dan kemampuan dalam menghargai dan menjalankan hukum tertulis maupun yang tidak tertulis,
- d) Ada motivasi dan kemampuan dalam menghargai orang lain mengenai pribadinya beserta hak-haknya,
- e) Ada motivasi dan kemampuan untuk berteman dengan orang lain dalam bentuk persahabatan,
- f) Adanya motivasi dan kemampuan untuk bersimpati terhadap kesejahteraan orang lain, seperti memberi bantuan terhadap orang

---

<sup>8</sup> Kartono, *Patologi Sosial 2 Jilid 1*, Edisi 1 (Jakarta: Grafindo Persada, 2012).Hal. 75

lain yang membutuhkan, memiliki sikap jujur terhadap sesama, serta memiliki perasaan rendah hati.<sup>9</sup>

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa terdapat ciri-ciri penyesuaian sosial yang baik yaitu individu yang memiliki keinginan dan kemampuan dalam menjalin relasi dengan orang lain, menghargai hak-hak orang lain, serta memiliki rasa simpati dan rendah hati.

## **B. Kecanduan *Game online***

### **1. Definisi Kecanduan *Game online***

*Game* merupakan kegiatan yang dilakukan untuk memperoleh kepuasan dan perasaan menyenangkan yang didalamnya terdapat aturan sehingga terdapat fase menang ataupun kalah.<sup>10</sup> Adapun *game* merupakan pertandingan secara fisik serta mental. Namun di era teknologi yang semakin berkembang, munculah sebuah media hiburan yang menggunakan internet dalam bermain *game*. Menurut Burhan *game online* merupakan permainan dalam komputer yang dimainkan oleh beberapa pemain melalui jaringan internet.<sup>11</sup>

Menurut Setiaji, *game online* didefinisikan sebagai suatu bentuk permainan yang terhubung melalui Internet dan tidak membatasi perangkat yang digunakan. *Game online* dapat dimainkan melalui perangkat komputer, laptop, maupun smartphone yang terhubung dengan jaringan internet. Adams dan Rollingers mengatakan bahwa *game online* merupakan permainan dalam jaringan yang dapat dimainkan oleh banyak pemain, dimana perangkat yang dipergunakan pemain dihubungkan oleh suatu jaringan.<sup>12</sup> Berdasarkan pendapat dari cendekiawan-cendekiawan terdahulu, kesimpulan yang dapat peneliti uraikan tentang *game online* adalah aplikasi yang berisi permainan dan dijalankan atau diakses melalui dalam jaringan internet. *Game online*

---

<sup>9</sup> Sudarwan, *Perkembangan Peserta Didik*, Edisi 1 (Yogyakarta: UNY Press, 2013).Hal. 51

<sup>10</sup> Ahmad Tanton, Mohammad Taufan Asri Zaen, and Khairul Imtihan, 'Analisis Kebutuhan Kecepatan Bandwith *Game online* (Free Fire, Mobile Legends, Pubg Mobile)', *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Elektronik*, 2.2 (2019), 81–90 <<https://doi.org/10.36595/jire.v2i2.122>>.

<sup>11</sup> Risca Pramudia Trisnani and Silvia Yulia Wardani, *Stop Kecanduan *Game online**, Edisi 1 (Madiun: Unipma Press, 2018).Hal. 68

<sup>12</sup> Silvia Setiaji and S. Virlia, 'Hubungan Kecanduan *Game online* Dan Keterampilan Sosial Pada Pemain *Game* Dewasa Awal Di Jakarta Barat', *Jurnal Psikologi Psibernetika*, 9.2 (2016), 93–101.

dapat berfungsi untuk mengisi waktu luang dan menjalin komunikasi satu dengan yang lain.

Menurut Nick Yee, Kecanduan *game online* didefinisikan sebagai keinginan yang kuat dari seseorang untuk dapat bermain *game online* secara berkelanjutan dan memungkinkan pribadi individu tersebut tidak memiliki kuasa untuk berhenti dalam bermain tersebut. Kecanduan *game online* merupakan jenis kecanduan yang disebabkan karena kemajuan teknologi internet atau yang sering disebut dengan internet addictive disorder.<sup>13</sup>

Menurut Lemmens, Valkenburg & Peter, Kecanduan *game online* adalah ketika pemakaian smartphone atau komputer secara berlebihan dan dilakukan berulang kali, sehingga memunculkan permasalahan pada aspek psikologis dan aspek sosialnya. Pengguna *game online* atau biasa disebut *gamers*, seringkali tidak mampu mengontrol aktivitasnya dalam bermain *game online* secara berlebihan. Individu pecandu *game online* memiliki karakteristik gejala seperti berperilaku kompulsif, minimnya perasaan toleransi terhadap sesama, mengalami penarikan diri dari lingkungan sosialnya, dan cenderung memiliki masalah pada kesehatan dan hubungan interpersonal.<sup>14</sup>

Lee, Chen, Holim menjelaskan bahwa siswa yang terjangkit kecanduan *game online* akan mengalami performa akademik yang kurang baik karena menghabiskan waktu di depan layar handphone atau komputer untuk bermain *game online* secara berlebihan, sehingga berdampak pada prestasi siswa yang menurun, bermain *game online* melebihi batas wajar juga membuat siswa menjadi kurang berinteraksi dengan lingkungannya.<sup>15</sup>

Menurut Lemens, siswa remaja yang kecanduan *game online* akan mengalami beberapa gejala seperti salience (memikirkan *game online* sepanjang hari), tolerance (waktu yang digunakan untuk bermain *game online*

---

<sup>13</sup> Nick Yee, 'Motivations for Play in *Online Games*', *Cyberpsychology and Behaviour*, 9.6 (2007), 772–75.

<sup>14</sup> J. S. Lemmens, P. M. Valkenburg, and J Peter, 'Development and Validation of A *Game Addiction Scale for Adolescents*', *Media Psychology*, 12.1 (2009), 77–95.

<sup>15</sup> Alit Tresna Yuansyah, Euis Eti Rohaeti, and Tita Rosita, 'Profil Kecanduan *Game* Di SMPN 4 Tarogong Kidul Kabupaten Garut', *FOKUS (Kajian Bimbingan & Konseling Dalam Pendidikan)*, 4.1 (2021), 66–72 <<https://doi.org/10.22460/fokus.v4i1.6191>>.

semakin meningkat), mood modification (bermain *game online* untuk melarikan diri dari masalah), relapse (memiliki kecenderungan untuk bermain *game online* kembali setelah sekian lama tidak bermain), withdrawal (merasa gelisah jika tidak bermain *game online*), conflict (bertengkar dengan orang lain karena bermain *game online* secara berlebihan), dan problems (mengabaikan kegiatan lain sehingga menyebabkan masalah). Tujuh kriteria kecanduan *game online* ini merupakan pengukuran untuk mengetahui kecanduan atau tidaknya seorang *player game online*. Pengguna yang mendapatkan empat dari tujuh kriteria, terindikasi *gamers* yang mengalami kecanduan *game online*.<sup>16</sup>

Berdasarkan uraian diatas, dapat disimpulkan kecanduan *game online* menyebabkan pribadi individu kesulitan menguasai dirinya dalam memainkan *game online*, dan lebih mengutamakan *game online* tersebut daripada hal yang lainnya meskipun lebih penting, serta mengabaikan kesehatannya.

## 2. Aspek-aspek Kecanduan *Game online*

Adapun aspek-aspek kecanduan *game online* menurut Sariyanto yaitu:<sup>17</sup>

- a) *Compulsion* (komplusif), merupakan keinginan yang kuat untuk melakukan sesuatu atau aktivitas tertentu secara berkelanjutan tanpa henti.
- b) *Withdrawal* (penarikan diri), dimana individu yang kecanduan *game online* membuat orang tersebut tidak mampu untuk melakukan aktivitas lainnya selain bermain *game online* itu sendiri.
- c) *Tolerance* (toleransi), yaitu sebuah sikap penerimaan keadaan diri sendiri ketika melakukan suatu kegiatan. Biasanya toleransi ini mengacu pada frekuensi waktu yang telah dihabiskan dalam bermain *game online*, dan sebagian besar pemain *game online* atau *gamers* cenderung tidak dapat berhenti bermain sampai mereka merasa puas.

---

<sup>16</sup> Lemmens, Valkenburg, and Peter, 'Development and Validation of A *Game* Addiction Scale for Adolescents', *Media Psychology*, 12.1 (2009), 77–95.

<sup>17</sup> Sariyanto, 'Perilaku Komunikasi Pecandu *Game online* Di Kota Pangkalan Kerinci Kabupaten Pelalawan' (Universitas Riau, 2019).

- d) *Interpersonal and health-related problems* (masalah hubungan interpersonal dan kesehatan), masalah-masalah ini berkaitan dengan hubungan kedekatan individu dengan orang lain dan masalah-masalah kesehatan akibat bermain *game online*.

Berdasarkan uraian di atas, kesimpulan pada aspek individu yang mengalami kecanduan terhadap permainan daring adalah berubahnya perilaku negatif pada diri seseorang yang dikarenakan bermain *game online* secara berulang kali dan berkelanjutan tanpa batas. Sehingga, hal ini akan menimbulkan gangguan kesehatan dan psikologis pada *gamers*.

### 3. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Kecanduan *Game online*

Menurut Kneer dalam Mery Dayani, faktor-faktor yang dapat menyebabkan kecanduan *game online* pada individu, yaitu :<sup>18</sup>

- a) *Motives*, yaitu keinginan yang kuat dalam melupakan permasalahan yang sedang dihadapi, individu juga merasa senang saat mengikuti kompetisi pada bidang *game online*, dan individu juga merasa lebih bahagia ketika berinteraksi sosial di dunia maya dibandingkan dunia nyata.
- b) *Traits*, yaitu *anxiety*, *self-esteem* yang rendah, kepribadian pribadi *introvert*. Seseorang yang bermain *game online* akan cenderung memiliki kepribadian tersebut.
- c) *Social setting*, yaitu kemampuan sosial individu yang kurang baik. Hal ini ditandai dengan individu yang tidak mempunyai teman dan juga kurangnya perhatian keluarga terhadapnya.
- d) *Furteh conditions*, yaitu seseorang yang memiliki fasilitas yang memadai dalam bermain *game online*, serta individu yang memiliki banyak waktu luang sehingga dapat bermain *game online*

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa kecanduan *game online* mempunyai dua faktor yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Beberapa faktor tersebut yaitu motivasi, keterampilan sosial yang buruk, stres, kesepian, dan beberapa hal lainnya.

---

<sup>18</sup> Meri Dayani, 'Pengaruh Kecanduan *Game Online* Terhadap Interaksi Sosial Remaja Di SMP Negeri 4 Takengon' (Universitas Medan Area, 2023).

#### 4. Ciri-ciri Kecanduan *Game online*

Ciri-ciri kecanduan *game online* menurut Adam dan Rolling adalah sebagai berikut:

- a) Bermain *game online* dalam kurun waktu lebih dari 3 jam per hari bahkan seharian penuh, Dimana Batasan waktu untuk kecanduan rendah 3 jam per hari, kecanduan sedang 3-5 jam per hari, dan kecanduan tinggi diatas 5 jam per hari)
- b) Rela mengeluarkan uang banyak hanya untuk bermain *game online* seperti membeli voucher yang terdapat pada *game online* untuk upgrade item maupun karakter yang dimiliki,
- c) Bermain *game online* lebih dari satu bulan dengan frekuensi bermain yang sama maupun lebih besar setiap harinya,
- d) Marah atau emosinya bergejolak apabila tidak diperbolehkan bermain *game online* yang disukainya,
- e) Antusias apabila ada yang membahas mengenai *game online* tersebut,
- f) Apabila bermain *game online* di warung internet, maka lebih sering menghabiskan waktunya di warung internet dari pada melakukan kegiatan lainnya,
- g) Adanya ketertarikan dan menganggap diri sendiri adalah karakter di *game online* tersebut,
- h) Menginginkan lebih banyak waktu untuk sendiri dalam memainkan *game online*,
- i) Di dalam dompet terdapat banyak voucher *game online* bekas pakai atau bahkan voucher baru,
- j) berusaha menyisihkan uang untuk bermain ke warung internet atau untuk membeli kuota internet agar dapat bermain *game online* daripada biaya untuk kebutuhan lainnya yang mungkin lebih penting daripada hanya untuk bermain *game online*.<sup>19</sup>

---

<sup>19</sup> E. Adam and A. Rolling, *Fundamental of Game Design, Barkeleys*, 2nd edn (Canada: New Riders, 2012). Hal. 318

Berdasarkan uraian di atas kesimpulan dari ciri-ciri kecanduan *game online* yaitu memiliki sifat kompulsif dalam bermain, tidak realistis dalam menggunakan uangnya, agresif terhadap orang lain, serta berusaha menarik diri dari lingkungannya.

### C. Siswa

Siswa merupakan seorang yang mengalami proses perkembangan dan pendewasaan, yang disertai dengan perubahan fisik dan mental sehingga siswa dapat berpikir dengan baik dengan tujuan menjadi intelektual agar kelak dapat menjadi generasi penerus bangsa.<sup>20</sup> Menurut Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Siswa adalah anggota masyarakat yang berusaha mengembangkan potensi dirinya melalui proses pembelajaran pada jenjang, dan jenis pendidikan tertentu.<sup>21</sup>

Siswa SMP (Sekolah Menengah Pertama) merupakan anak yang usianya termasuk dalam kategori remaja awal, yaitu usia 13-15 tahun. Pada usia tersebut termasuk dalam periode sosial atau masa pemuda, sehingga siswa mengalami penyesuaian diri baik dengan dirinya sendiri, orang sekitarnya, maupun lingkungan sekitarnya.<sup>22</sup>

### D. Variabel Penelitian

Variabel penelitian merupakan Batasan-batasan yang digunakan oleh peneliti untuk menjelaskan variabel yang akan diteliti. Adapun definisi operasional dalam penelitian ini adalah:

#### 1. Variabel *Independent* (X)

Variabel *independent* atau variabel bebas adalah variabel yang mempengaruhi atau menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen (variabel terikat). Yang menjadi variabel independe atau variabel bebas dalam penelitian ini adalah kecanduan *game online*.

---

<sup>20</sup> Rizka Safitri, *Hubungan Antara Group Cohesion Dengan Social Loafing Pada Remaja Siswa SMK Negeri 8 Surabaya*, SKRIPSI (Surabaya: Universitas Muhammadiyah Surabaya, 2019).

<sup>21</sup> Republik Indonesia, Undang-undang Republik Indonesia No 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen & Undang-undang Republik Indonesia No 20 Tahun 2003 tentang sisdiknas, (Bandung: Permana, 2006), h. 65

<sup>22</sup> Rahmah Mamluatur, *Urgensi Pendidikan Agama Islam Dalam Membentuk Pola Pikir Keagamaan Anak Usia SMP Di Bawah Pola Asuh Orang Tua Permisif Di Dusun Pesisir Kaduara Timur Pragaan Sumenep*, SKRIPSI (Madurua: Institut Agama Islam Negeri Madura, 2020).

## 2. Variabel Dependen (Y)

Variabel dependen atau variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi oleh variabel independent atau variabel bebas. Yang menjadi variabel dependen dalam penelitian ini adalah penyesuaian sosial siswa SMPN 1 Ngasem.

### **E. Hipotesis Penelitian**

Hipotesis merupakan dugaan terhadap rumusan masalah dari penelitian, dimana Gambar 1. Kerangka Teoritis, rumusan masalah tersebut telah dinyatakan dalam bentuk pertanyaan. Maka hipotesis disebut bersifat sementara sebab jawaban yang dipaparkan baru didasarkan pada teori John Arbhuntnot, dimana hipotesis penelitian merupakan suatu pernyataan yang bersifat sementara yang bisa diuji. Sesuai dengan kajian pustaka serta kerangka berpikir tersebut, sehingga hipotesis yang dapat diajukan dalam penelitian ini adalah :

Ha : Terdapat pengaruh yang signifikan kecanduan *game online* terhadap penyesuaian sosial siswa SMPN 1 Ngasem Kabupaten Kediri

Ho : Tidak terdapat pengaruh yang signifikan kecanduan *game online* terhadap penyesuaian sosial siswa SMPN 1 Ngasem Kabupaten Kediri.

## F. Kerangka Teoritis

Siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP) berada pada fase remaja awal yang merupakan masa negatif pada siswa karena individu merasa bingung, cemas, takut dan gelisah. Siswa remaja SMP yang memiliki penyesuaian sosial rendah, cenderung tidak dapat mengatasi masalah di lingkungan keluarganya serta berusaha melarikan diri, yaitu dengan cara bermain *game online*. kecanduan *game online* dapat memberikan dampak buruk bagi siswa, yang ditandai dengan semakin lama waktu yang dihabiskan untuk bermain *game online* maka waktu untuk berinteraksi dengan keluarga, teman, maupun lingkungan sekitarnya akan menipis. Sehingga sangat perlu dilakukan penelitian mengenai pengaruh kecanduan *game online* terhadap penyesuaian sosial.

Penyesuaian sosial merupakan suatu kapasitas atau kemampuan yang dimiliki oleh setiap individu dalam berkomunikasi, berinteraksi, dan berperilaku sesuai dengan norma-norma, nilai-nilai, dan tata cara yang berlaku dalam masyarakat atau lingkungan sosial tertentu. Terdapat beberapa aspek dalam penyesuaian sosial yaitu penampilan yang nyata, penyesuaian diri terhadap berbagai kelompok, sikap sosial, dan kepuasan pribadi.<sup>23</sup>

Kecanduan *game online* merupakan keinginan yang kuat seseorang untuk dapat selalu bermain *game online* secara terus menerus dan memungkinkan individu tersebut tidak mampu untuk menguasai dirinya dalam bermain tersebut.<sup>24</sup> Terdapat beberapa aspek yang dimiliki oleh kecanduan dalam bermain *game* yaitu kompulsif, penarikan diri, toleransi, serta hubungan personal dan Kesehatan.

Kerangka teoritis dibawah ini, menyatakan bahwa variabel dependen (Y), yaitu Penyesuaian sosial yang dimiliki oleh siswa SMP, dipengaruhi oleh variabel independen (X) yaitu Kecanduan *Game online*. Jadi, tinggi atau rendahnya tingkat penyesuaian sosial pada siswa SMP, disebabkan oleh faktor tinggi atau rendahnya tingkat kecanduan siswa SMP dalam bermain *game online*. Oleh karena itu, sangat penting untuk meneliti tingkat penyesuaian sosial pada siswa SMP yang dipengaruhi oleh kecanduan *game online* yang dialami oleh siswa SMP. Mengingat kehidupan

---

<sup>23</sup> Harley and Brewer, *Menumbuhkan Rasa PeDe Pada Anak* (Jakarta: BIP Press, 2013). Hal. 68

<sup>24</sup>Yee, N. (2007). *Motivations of Play in Online Game*. *Cyber Psychology and Behavior*. 9(6), 772-775.

masa remaja khususnya saat SMP sangat menentukan bagaimana kehidupan siswa tersebut dimasa yang akan datang.

**Gambar 2. 1 Kerangka Teoritis**

