

HUBUNGAN KECANDUAN *GAME ONLINE* DENGAN PENYESUAIAN SOSIAL PADA REMAJA

Hak cipta milik UIN

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



UIN SUSKA RIAU

Disusun oleh :

Nabila Zahra Ayu
11361202201

FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SULTAN SYARIF KASIM
RIAU

2019

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

LEMBAR PENGESAHAN
HUBUNGAN KECANDUAN GAME ONLINE DENGAN
PENYESUAIAN SOSIAL PADA REMAJA



UIN SUSKA RIAU

NABILA ZAHRA AYU

NIM: 11361202201

Telah Diterima dan disetujui untuk diujikan munaqasah
Fakultas Psikologi Universitas Islam Sultan Syarif Kasim Riau

Pekanbaru, 28 Nopember 2019

PEMBIMBING

IVAN MUHAMMAD AGUNG, M.Si

NIP: 19810905 200912 1 004



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

PENGESAHAN PENGUJI

Skripsi yang ditulis oleh :

Nama Mahasiswa : NABILA ZAHRA AYU
 NIM : 11361202201
 Judul Skripsi : Hubungan Kecanduan *Game Online* Dengan Penyesuaian Sosial Pada Remaja

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian Sarjana Strata Satu (S1) Fakultas Psikologi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, dan disetujui untuk memenuhi sebagian dari syarat-syarat guna memperoleh gelar Sarjana Strata Satu (S1) Psikologi.

Diuji pada :

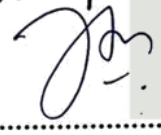
Hari / Tanggal : Kamis / 26 Desember 2019

Bertepatan dengan : 29 Rabiul Akhir 1441 H

TIM PENGUJI

(.....

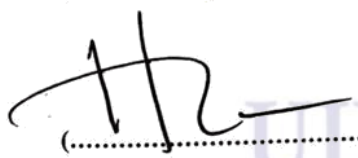

Ketua,
 Sri Wahyuni, M.A, M.Psi
 NIP. 19800616 200604 2 002

(.....


Sekretaris,
 Ivan Muhammad Agung, M.Si
 NIP. 19810905 200912 1 004

(.....


Penguji I,
 Yuli Widiningsih, M.Psi, Psikolog
 NIP. 19760719 200710 2 004

(.....


Penguji II,
 Dr. Harmaini, M.Si
 NIP. 19720724 200701 1 019

MOTTO

“Karena sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan. Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan”

(Q.S Al-Insyirah 5-6)

Yang semestinya terjadi adalah:

Setiap bertambah ilmu, bertambah rendah hati

Setiap bertambah amal, bertambah takut kepada Allah

Setiap bertambah umur, bertambah enggan terhadap dunia

Setiap bertambah harta, bertambah senang memberi

Setiap bertambah kedudukan, bertambah dekat dengan orang banyak

(Ibnu Qayyim al-Jauziyyah)

Tak pernah ada kerugian dalam setiap kebaikan.

Karena setiap kebaikan yang kita lakukan tak hanya kita yang akan menuai hasilnya, melainkan anak dan cucu kita kelak bila kita telah tiada.

(Nabila Zahra Ayu)

UIN SUSKA RIAU

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

PERSEMBAHAN

Skripsi ini ku persembahkan untuk diri sendiri yang selalu ingin berjuang serta tidak menyerah dalam menyelesaikan karya kecil ini dan juga untuk mereka yang

selalu bertanya:

“Kapan Wisuda?”

Teruntuk Ayahku Yuheldi dan Ibuku Deswati, terimakasih karena tidak pernah lelah untuk selalu berdo'a dan selalu mensupport Ananda mu ini. Semua yang sudah ayah ibu berikan mungkin tak bisa aku balas, untuk itu terimalah persembahan kecil ku ini.

Dan teruntuk Adikku tersayang Ady Naufal Irvansyah, terimakasih telah bersedia untuk menjadi tempat aku berkeluh kesah, semoga kita menjadi anak yang berbakti kepada Ayah dan Ibu, dan kelak bisa membahagiakan Ayah dan Ibu.

UIN SUSKA RIAU

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Alhamdulillahirobbilalamin,

Segala Puji dan Syukur hanya bagi penguasa alam raya ALLAH SWT, Tuhan semesta alam, dengan kekuasaan-Nya dan kebesaran-Nya senantiasa memberikan rahmat, kesehatan dan karunia-Nya yang tiada terhingga sehingga peneliti akhirnya mampu menyelesaikan skripsi ini. Shalawat beserta salam senantiasa dihadiahkan kepada junjungan Nabi Muhammad SAW. Semoga syafa'at beliau akan kita rasakan di Akhirat nanti, Aamiin.

Alhamdulillah atas izin dan kehendak Allah SWT yang telah memberikan kemudahan dan petunjuk dalam menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Hubungan Kecanduan Game Online dengan Penyesuaian Sosial Pada Remaja”** dapat diselesaikan dengan baik. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana di Fakultas Psikologi, Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini jauh dari kata sempurna, oleh sebab itu peneliti mohon maaf yang sebesar-besarnya atas segala kekurangan. Dalam penyelesaian skripsi ini peneliti telah banyak mendapat bimbingan, bantuan, motivasi serta petunjuk dari berbagai pihak yang sangat berjasa bagi peneliti. Untuk itu penulis menyampaikan rasa hormat dan terimakasih atas semua bantuan dan dukungannya selama pelaksanaan dan penyusunan laporan skripsi ini kepada:

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Bapak Prof. Dr. KH. Akhmad Mujahidin, S.Ag., M.Ag. selaku Rektor Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau beserta Wakil Rektor I, Wakil Rektor II, dan Wakil Rektor III.

Bapak Prof. Dr. Hairunnas Rajab, M.Ag., selaku Dekan Fakultas Psikologi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.

Bapak Dr. Yasmaruddin Bardansyah, Lc, MA,. selaku Wakil Dekan I, Ibu Dr. Zulhiddah, M.Pd selaku Wakil Dekan II dan Ibu Dr. Hj. Nurhasnawati, M.Pd selaku Wakil Dekan III Fakultas Psikologi UIN SUSKA Riau.

4. Ibu Eka Fitriyani, S.Psi., M.Psi., Psi selaku Pembimbing Akademik (PA) selama peneliti menuntut ilmu di Fakultas Psikologi, yang telah banyak memberikan ilmu, nasehat, dan perhatiannya selama masa perkuliahan hingga selesainya menyusun skripsi ini.
5. Bapak Ivan Muhammad Agung, M.Si selaku dosen pembimbing skripsi yang juga telah meluangkan waktu di tengah-tengah kesibukannya, dengan ikhlas dan sabar memberikan arahan serta motivasi kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini .

Ibu Yuli Widiningsih, M.Psi., Psikolog selaku Penguji I, yang di tengah-tengah kesibukan beliau telah sempat meluangkan waktu dan kesabaran untuk memberikan bimbingan, masukan dan saran dalam perbaikan skripsi ini.

Bapak Harmaini, M.S.i selaku Penguji II, yang di tengah-tengah kesibukan beliau telah sempat meluangkan waktu dan kesabaran untuk memberikan bimbingan, masukan dan saran dalam perbaikan skripsi ini.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Seluruh Bapak dan Ibu Dosen Fakultas Psikologi yang tidak dapat disebutkan satu persatu, atas tauladan dan kesabaran Bapak dan Ibu mengajarkan ilmu-ilmunya dalam perkuliahan. Tanpa Bapak dan Ibu kami tidak akan seperti sekarang ini. Semoga ilmu yang diberikan menjadi bekal dan berkah yang baik bagi penulis dalam menjalani kehidupan di masa mendatang.

Seluruh Staf Karyawan Fakultas Psikologi Universitas Sultan Syarif Kasim Riau yang tidak dapat disebutkan satu persatu namanya, peneliti ucapkan terima kasih karena telah memperlancar dalam pengurusan administrasi penyelesaian skripsi ini.

10. Untuk Ayah (Yuheldi) dan Ibu (Deswati) tercinta yang selalu berjuang untuk anaknya ini, yang menjadi donatur terbesar dalam memenuhi segala kebutuhan anaknya, terimakasih atas segala pengorbanan, dukungan, do'a dan semangat Ayah dan Ibu selama ini. Ayah dan Ibu adalah dua manusia terluar biasa dalam hidup Ila, mungkin hanya tulisan sederhana ini yang baru bisa Ila persembahkan untuk Ayah dan Ibu. Ila akan berusaha memenuhi harapan dan impian kalian. Terimakasih untuk segala hal, nasehat dan pengajaran yang telah Ayah dan Ibu beri selama ini yang tak bisa Ila ungkapkan dan jelaskan satu persatu.

For my bodyguards (Ady Naufal Irvansyah, Amd. Log dan Muhammad Alfiandi. S.Ikom) yang tersayang, terimakasih sudah menjadi malaikat pelindung dan selalu menjaga kakak dan adik tercantik ini dengan cara kalian masing-masing, I know, how much you love me, and I love u too so much Adikku dan Udaku.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

13. Terimakasih untuk Mamiku (Suci Putri Ramadani, S,Psi) yang telah banyak memberikan bantuan, doa dan motivasi kepada penulis selama ini, terimakasih untuk selalu sedia disaat penulis membutuhkan bala bantuan. Allah lah yang bisa membalas segala kebaikan Mami. Semoga kita diberikan kebahagiaan dan kesuksesan di dunia maupun akhirat. Aamiin.
14. Terimakasih untuk Kompi, Ariqoh Pricika Yolanda S.Psi, Muthia Sani, Ulya Ramah S.Psi dan semua penghuni grup Pemuda Pemudi Rindu Surga (Reza hasbi, Juliandri Yanto S.Psi, Rakhadi Putra S.Psi, Ilham Rahmad, dan Dio Dwiki) terimakasih telah menjadi sahabat terbaik dan terimakasih atas semua dukungannya selama ini, kalianlah sahabat yang tidak pernah lelah menjadi alarm penulis untuk selalu segera menyelesaikan skripsi ini. Semoga Allah terus menyatukan kita dijalan-Nya.
15. Terimakasih untuk para konco Faiza Aulia, S.Psi, Elviyati Wulandari, Deddi Zulfadri, S,Psi, Dila Chairiah, BangPan, dan Lidya Sesillia yang sudah berpartisipasi membantu penulis untuk bisa menyelesaikan penelitian ini dan sudah banyak memberi arahan penulis dalam penelitian ini. Hanya Allah lah yang bisa membalas semua kebaikan kalian.
16. Teman-temanku di lokal A 2013, yang tidak bisa disebutkan namanya satu persatu. Semoga kita menjadi sarjana psikologi yang sukses. Aamiin.
17. Buat teman-teman KKN Desa Tanah Bekali, Pangean. Terimakasih kenangan indah yang kalian berikan pada penulis. Semoga kita semua bisa menjadi manusia yang bermanfaat.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Sesungguhnya hanya Allah Yang Maha Penyempurna, oleh karena itu meskipun skripsi ini dibuat dengan segenap perjuangan, usaha dan tentu masih ada kekurangan yang menyertainya. Maka penulis dengan penuh kelapangan hati menerima adanya kemungkinan kritik dan saran dari pembaca.

Harapan penulis semoga skripsi ini bermanfaat bagi penulis sendiri, tempat penulis meneliti dan umumnya bagi siapa saja yang membacanya. Aamiin.

Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Pekanbaru, Desember 2019

Penulis

UIN SUSKA RIAU

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
MOTTO	iii
PERSEMBAHAN	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
ABSTRAK	
Bab I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	8
C. Tujuan Penelitian	8
D. Keaslian Penelian	8
E. Manfaat Penelitian	9
Bab II TINJAUAN PUSTAKA	
A. Penyesuaian Sosial	10
1. Pengertian Penyesuaian Sosial	10
2. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Penyesuaian Sosial	11
3. Aspek-aspek Penyesuaian Sosial	13
B. Kecanduan <i>Game Online</i>	14
1. Pengertian Kecanduan <i>Game Online</i>	14
2. Aspek-aspek Kecanduan <i>Game Online</i>	17
3. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Kecanduan <i>Game Online</i>	19
C. Remaja	20
1. Pengertian Remaja	20
2. Tahap Perkembangan Remaja	21
D. Kerangka Berpikir	22
E. Hipotesis	25
Bab III METODE PENELITIAN	
A. Desain Penelitian	26
B. Variabel Penelitian	26
C. Definisi Operasional	26
1. Kecanduan <i>Game Online</i>	26
2. Penyesuaian Sosial	27
D. Populasi, Sampel dan Teknik Sampling	28
1. Populasi Penelitian	28
2. Sampel Penelitian	28
3. Teknik Sampling	30

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

E. Metode Pengumpulan Data	30
1. Alat Ukur	30
a. Alat ukur kecanduan <i>game online</i>	31
b. Alat ukur penyesuaian sosial	32
F. Uji Coba Alat Ukur	33
1. Uji Validitas	33
2. Uji Reliabilitas	34
3. Uji Daya Beda Aitem	35
G. Teknik Anlisis Data	39

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Pelaksanaan Penelitian	39
B. Hasil Penelitian	39
1. Gambaran Umum Subjek Penelitian	39
2. Deskripsi Kategorisasi	40
3. Uji Asumsi	44
4. Uji Hipotesis	46
C. Pembahasan	47

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan	53
B. Saran	53

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN



DAFTAR TABEL

TABEL 3.2 *Blue Print* Skala Kecanduan *Game Online* 32

TABEL 3.3 *Blue Print* Skala Penyesuaian Sosial 32

TABEL 3.4 Hasil Uji Reliabilitas 35

TABEL 3.5 *Blue Print* Skala Kecanduan *Game Online* Setelah Uji Coba
Try Out 37

TABEL 3.6 *Blue Print* Skala Kecanduan *Game Online* untuk Penelitian 38

TABEL 3.7 *Blue Print* Skala Penyesuaian Sosial Setelah Uji Coba
Try Out 38

TABEL 3.8 *Blue Print* Skala Penyesuaian Sosial untuk Penelitian 39

TABEL 4.1 Distribusi Subjek Penelitian Berdasarkan Jenis Kelamin 40

TABEL 4.2 Gambaran Data Hipotetik Variabel Kecanduan *Game Online* 41

TABEL 4.3 Kategorisasi Variabel Kecanduan *Game Online* 41

TABEL 4.4 Gambaran Data Hipotetik Variabel Penyesuaian Sosial 43

TABEL 4.5 Kategorisasi Variabel Penyesuaian Sosial 43

TABEL 4.6 Uji Normalitas menggunakan *Kolmogrov Smirnov* 45

TABEL 4.7 Uji Linearitas 45

TABEL 4.8 Tabel Uji Hipotesis 46

TABEL 4.9 Koefisien Regresi 48

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A	Lembar Validasi Pembimbing dan Narasumber
Lampiran B	Skala <i>Try Out</i> Kecanduan <i>Game Online</i> dan Skala <i>Try Out</i> Penyesuaian Sosial
Lampiran C	Skala Penelitian Kecanduan <i>Game Online</i> dan Skala Penelitian Penyesuaian Sosial
Lampiran D	Tabulasi Data <i>Try Out</i>
Lampiran E	Uji Reliabilitas
Lampiran F	Tabulasi Data Penelitian
Lampiran G	Uji Asumsi
Lampiran H	Kategorisasi
Lampiran I	Surat Keterangan Riset

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

HUBUNGAN KECANDUAN GAME ONLINE DENGAN PENYESUAIAN SOSIAL PADA REMAJA

Oleh

Nabila Zahra Ayu

(nabilazahraayu@yahoo.com)

Fakultas Psikologi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau

ABSTRAK

Perkembangan teknologi memunculkan berbagai hal yang bisa dijalankan hanya dengan mengandalkan jaringan internet, salah satunya adalah *game online*. *Game online* kini telah menjadi suatu candu yang bisa membuat para pemainnya mengurangi kegiatan lain. meningkatnya aktivitas dalam bermain game online tidak berbanding lurus dengan penyesuaian sosial para pemainnya, maka dari itu timbullah perbedaan perilaku penyesuaian sosial didalam dunia virtual maupun diluar dunia virtual. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara kecanduan *game online* dengan penyesuaian sosial pada remaja. Jumlah subjek dalam penelitian ini sebanyak 100 orang. Analisa data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis korelasi *product moment*. Hasil analisa menunjukkan hubungan yang signifikan antara kecanduan *game online* dengan penyesuaian sosial yang mana nilai $r = 0,259$ dengan signifikansi 0,00 ($p < 0,05$). Dalam hal ini kecanduan *game online* memberikan sumbangan efektif sebesar 0,067% terhadap penyesuaian sosial sedangkan sisanya dipengaruhi oleh faktor lain diluar variabel ini.

Kata Kunci: Penyesuaian Sosial, Kecanduan, Remaja

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

RELATIONSHIP BETWEEN ONLINE GAMES ADDICTIONS WITH SOCIAL ADJUSTMENTS IN TEENAGERS

By

Nabila Zahra Ayu

(nabilazahraayu@yahoo.com)

Faculty of Psychology, State Islamic University

Sultan Syarif Kasim Riau

ABSTRACT

Technological developments bring up a variety of things that can be run only by using an internet network, one of which is an online game. Nowadays online games have become an addict that can make the players reduce other activities. The increased activity in playing online games is not directly proportional to the players' social adjustments, thus arises a difference in social adjustment behavior within or outside the virtual world. This study aims to determine the relationship between online game addiction and social adjustment in teenagers. The number of subjects in this study were 100 people. Analysis of the data used in this study was the product moment correlation analysis technique. The results of the analysis showed a significant relationship between online game addiction and social adjustment where the value of $r = -0.259$ with a significance of 0.00 ($p < 0.05$). In this case, online game addiction contributed $0,067\%$ to social adjustment while the remaining was influenced by other factors outside this variable.

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

UIN SUSKA RIAU

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB I**PENDAHULUAN****A. Latar Belakang Masalah**

Teknologi merupakan salah satu hal yang paling berpengaruh pada kehidupan masyarakat saat ini. Pesatnya perkembangan teknologi secara tidak langsung mampu merubah sikap dan perilaku masyarakat yang tidak dapat dipisahkan begitu saja dalam aktivitas sehari-hari. Perkembangan teknologi yang pesat ini turut mempengaruhi perkembangan pada media massa. Salah satu jenis media massa yang mempunyai pengaruh besar terhadap khalayak adalah media audio visual baik televisi, film maupun *game online*. *Game online* mempunyai dampak yang lebih besar dibandingkan dengan media televisi dalam mempengaruhi penyesuaian sosial pada remaja (<https://kominfo.go.id>).

Masa remaja merupakan masa transisi, remaja mengalami perubahan diantaranya perubahan secara fisik, psikis, seksual, kognitif, dan sosial yang dapat meningkatkan ketegangan emosi, suasana hati yang sewaktu - waktu dapat berubah sesuai keadaan remaja. Remaja sering kali didefinisikan sebagai periode transisi antara masa kanak-kanak ke masa dewasa, atau seseorang yang menunjukkan tingkah laku tertentu seperti susah diatur, dan mudah terangsang perasaannya (Papalia dkk, 2009).

Erikson (dalam Santrock, 2003), menjelaskan bahwa salah satu tugas perkembangan remaja adalah menyelesaikan krisis identitas, sehingga diharapkan terbentuk suatu identitas diri yang stabil, akan memperoleh pandangan yang jelas tentang remaja tersebut, memahami perbedaan dan persamaannya dengan remaja

lain, menyadari kelebihan dan kekurangan dirinya, percaya diri, tanggap terhadap berbagai situasi, mampu mengambil keputusan penting, mampu mengantisipasi tantangan masa depan, serta mengenal perannya dalam masyarakat. Keraguan akan identitas menyebabkan remaja menarik diri dari lingkungan, melebur dalam dunia teman sebaya, mengisolasi diri dari keluarga dan kehilangan identitas remaja.

Kemampuan remaja dalam melakukan penyesuaian dengan lingkungan sosialnya diperoleh dari proses belajar dari pengalaman-pengalaman baru yang dialami dalam interaksinya dengan lingkungan sosialnya. Remaja harus memperhatikan tuntutan dan harapan sosial. Remaja harus mampu menyesuaikan diri secara sosial, dan puas terhadap peran yang dimainkan dalam situasi sosial sehingga pada akhirnya remaja akan merasakan kepuasan pada hidupnya (Hurlock, 2005). Apabila remaja tidak mampu melakukan penyesuaian sosial dengan baik, maka akan timbul permasalahan yang semakin kompleks. Permasalahan-permasalahan tersebut menuntut suatu penyelesaian agar tidak menjadi beban yang dapat mengganggu perkembangan selanjutnya (Hurlock, 2006).

Remaja yang mampu melakukan penyesuaian adalah remaja yang dengan cepat mampu mengelola dirinya untuk menghadapi perubahan yang terjadi dan bisa menerima keterbatasan yang tidak dapat diubah (Siswanto, 2007). Namun pada kenyataannya tidak semua remaja dapat menyesuaikan diri dengan baik, karena menemui berbagai hambatan dalam beradaptasi dengan lingkungan baru. Kartono (2009), juga menjelaskan tidak semua manusia mampu untuk

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

menyesuaikan dengan lingkungannya karena adanya kemungkinan penolakan dari masyarakat terhadap dirinya atau terjadi penolakan dari diri sendiri atas tuntutan peran yang harus dijalankan kepada masyarakat.

Kesulitan dalam penyesuaian sosial berasal dari kecenderungan bawaan dan ketidaksesuaian dengan harapan kelompok. Penyesuaian sosial yang baik ditandai dengan adanya ciri-ciri melalui sikap dan tingkah laku yang nyata, dapat menyesuaikan diri dengan setiap kelompok yang dimasukinya. Penyesuaian sosial yang buruk dapat ditandai dengan adanya pola perilaku yang buruk dikembangkan di rumah, misalnya orangtua kurang memberikan model perilaku dan motivasi untuk belajar, serta tidak memberikan bimbingan dan bantuan dalam proses belajar (Hurlock, 2005). Santoso dan purnomo (2017) mengemukakan kegagalan penyesuaian sosial seseorang dikarenakan tidak dapat berkomunikasi secara efektif dengan orang lain. Ia juga mengemukakan bahwa masalah terhadap aktivitas bersosialisasi disebabkan oleh aktivitas bermain *game online*.

Saat bermain *game online*, mereka akan menjadi pemain yang merasakan pengalaman kegembiraan, sensasi, tantangan, kepuasan, kebebasan, prestasi, dan lain-lain. Remaja cenderung mengambil lebih banyak risiko dan menikmati tindakan yang terkait dengan pencari sensasi tinggi untuk mendapatkan penyesuaian sosial. Namun, kemudian, saat *game online* mengambil alih, konsekuensi bencana dapat menghancurkan hidup, dampak relasi sosial (menarik diri dari lingkungan, berperilaku buruk terhadap keluarga, dan melakukan perbuatan kriminal), kesehatan (kurangnya waktu tidur, kurangnya waktu makan, sakit kepala, sakit di punggung, ketegangan mata bahkan kecemasan sosial, pobia

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

sosial dan depresi), prestasi di sekolah (ketidakhadiran, *dropout*, kesempatan pendidikan) dan pekerjaan (kehilangan pekerjaan dan kesempatan karir) akan menyertainya. Pada akhirnya, *game online* dijadikan sebagai cara untuk melarikan diri dari masalah. Disisi lain, sedikit bukti ilmiah yang mendukung efek *game online* pada penyesuaian sosial para pemain game (Santoso dan Purnomo, 2017).

Griffith & Wood (dalam Lemmens dkk, 2009), menjelaskan bahwa usia remaja dianggap lebih sering dan rentan terhadap penggunaan permainan *game online* daripada orang dewasa. Adams & Rollings (2007), mendefinisikan *game online* sebagai permainan yang dapat di akses oleh banyak pemain dengan menggunakan komputer atau *notebook* yang dihubungkan oleh jaringan internet.

Penelitian terbaru oleh seorang pakar kecanduan *video game* di Amerika, Mark Griffiths dari *Nottingham Trent University*, pada anak usia awal belasan tahun menemukan hampir sepertiganya bermain *game online* setiap hari, “yang lebih mengkhawatirkan sekitar 7% nya bermain paling sedikit selama 30 jam per minggu”. Menurut Griffiths (dalam Santoso dan Purnomo, 2017) betapa besar dampak jangka panjang dari kegiatan yang menghabiskan waktu luang lebih dari 30 jam per minggu, yaitu pada perkembangan aspek pendidikan, kesehatan dan social remaja.

Penggunaan fasilitas komputer yang terlalu berlebihan dan tidak proporsional bisa mengarahkan pada tingkah laku adiktif. Menurut Griffiths, beberapa penelitian yang mengatakan bahwa penggunaan fasilitas *Internet Relay Chat* (IRC), *Massively Multiplayer Role Playing Games* (MMRPG) dan *e-mail* memberikan kontribusi yang luas bagi kemunculan kecanduan (dalam Santoso

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

dan Purnomo, 2017). Terutama bagi MMRPG, penggunaan fasilitas computer untuk tujuan *game online* ternyata bisa mengarahkan pada tingkah laku *addictive* yang cukup potensial setelah fasilitas *chat room*.

Dari data terbaru yang dirilis oleh asosiasi penyelenggara jasa internet Indonesia (APJII), pengguna aktif internet Indonesia sudah mencapai 107 juta orang, atau sekitar 24% dari total populasi Indonesia. Dari data pengguna internet aktif, diperkirakan pemain *game online* aktif Indonesia berkisar 10,7 juta orang, atau sekitar 10% dari total jumlah pengguna internet. Pengertian aktif di sini adalah mereka yang hampir setiap hari bermain *game online*. Untuk pemain *game online* pasif, diperkirakan mencapai sekitar 15 jutaan. Perkiraan ini didapat dari data pengguna facebook di Indonesia yang telah tembus di atas 30 juta orang, di mana 50% penggunanya pernah memainkan *game online* yang terdapat di situs jejaring sosial tersebut. Tiap tahunnya pemain *game* Indonesia diperkirakan meningkat sekitar 5-10% seiring dengan semakin pesatnya infrastruktur internet Indonesia (<http://www.Ligagame.com>).

Ada dua jenis *video game* saat ini, yaitu *game offline* dan *game online*. *Game online* adalah permainan yang dimainkan secara *online* via internet (Young, 2009). Pada dasarnya *game online* serupa dengan *game-game* tradisional (*offline*) lainnya, hanya saja jika dibandingkan dengan *game* tradisional, *game online* memiliki beberapa karakteristik tertentu yang membedakannya baik secara teknis dan bermain. Di tingkat teknis, mungkin aspek yang paling penting dari *game online* adalah bahwa banyak orang dapat memainkannya melalui jaringan *online* yang berbeda (Kim, Park, & Kim, 2002). *Game* tradisional hanya memungkinkan

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

pengaturan permainan *multi-player* dengan beberapa rekan *gamer* (orang yang bermain *game*), sementara itu *game online* memungkinkan *gamer* bermain dengan ribuan *gamer* lainnya yang terletak bahkan diseluruh belahan dunia.

Pada saat ini sudah sangat banyak *game online* yang bisa dimainkan oleh berbagai kalangan. *Game online* yang disediakan juga dengan berbagai macam tema dan alur cerita, mulai dari *game* yang bertemakan dance, membangun kota, mengembangkan kebun atau peternakan, strategi, peperangan, pembunuhan, dan sebagainya. Biasanya *game online*, atau dapat diakses langsung melalui system yang disediakan dari perusahaan yang menyediakan permainan tersebut. Sebuah *game online* bisa dimainkan secara bersamaan dengan menggunakan komputer yang terhubung ke dalam sebuah jaringan tertentu.

Menurut hasil wawancara terhadap pengelola rental *game online*, diperoleh keterangan bahwa seorang pemain *game online* bisa menghabiskan waktunya berjam-jam atau bahkan sehari semalam berada di rental *game online* hanya untuk bermain *game*. Bermain *game online* bagi mereka sudah biasa dilakukan dan seringkali menyita banyak waktu serta menghabiskan banyak uang. Mereka sering menyisihkan uang jajan bahkan terkadang sengaja mengalokasikan semua uang jajan untuk bermain *game online* dan menikmati permainan. Remaja yang seharusnya menggunakan waktu sekolah, namun digunakan untuk bermain *game online*. Hal tersebut mengakibatkan penyesuaian remaja terhadap peraturan sekolah tidak dapat dilakukan dengan baik, dan aktivitas-aktivitas lain pun dapat terganggu akibat bermain *game online* yang berlebihan.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Beberapa peneliti menyebutkan adanya masalah-masalah yang mungkin muncul dari aktivitas bermain *game online* yang berlebihan, masalah tersebut adalah isolasi sosial, kehilangan kontrol atas waktu dan mengalami penurunan prestasi akademik, relasi sosial, finansial, kesehatan dan fungsi-fungsi kehidupan yang penting. Dalam wawancara yang dilakukan antara Margaretha Soleman dan Yanti mengatakan bahwa kondisi ekstrim yang dapat muncul adalah pemain *game online* akan menjadi sangat cemas jika tidak bermain dan dampak buruk *game online* secara sosial yaitu hubungan dengan teman maupun keluarga menjadi renggang karena waktu bersama mereka menjadi jauh berkurang. Perilaku salah suai yang muncul dapat mengarahkan remaja pada perilaku menyimpang. Salah satu dari perilaku menyimpang tersebut adalah pergaulan yang hanya terbatas di dalam *game online*, sehingga menjadikan seseorang terisolir dari teman-teman dan lingkungan pergaulan nyata, keterampilan sosial berkurang, sehingga semakin merasa sulit berhubungan dengan orang lain, selain itu perilaku menjadi kasar dan agresif karena terpengaruh oleh apa yang dilihat dan dimainkan dalam *game online*. (<http://forum.kompas.com>)

Dengan alasan yang telah diungkapkan, maka peneliti ingin mengetahui hubungan kecanduan *game online* dengan penyesuaian sosial pada remaja sangat relevan dan penting untuk dikaji.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: Apakah ada hubungan antara kecanduan *game online* terhadap penyesuaian sosial pada remaja?

Tujuan Penelitian

Penelitian ini bermaksud menguji secara ilmiah adakah hubungan antara kecanduan *game online* dengan penyesuaian sosial pada remaja.

D. Keaslian Penelitian

Penelitian ini sudah dilakukan oleh beberapa peneliti yang mempunyai variabel yang sama, diantaranya penelitian yang dilakukan oleh Yohanes Rikky Dwi Santoso dan Jusuf Tjahjo (2017) Purnomo yang berjudul hubungan kecanduan *game online* terhadap penyesuaian sosial pada remaja. Perbedaan penelitian ini terletak pada subjek penelitian serta tempat penelitian yang digunakan.

Penelitian yang dilakukan oleh Cesaria Septa Nirwanda dan Annastasia Ediaty (2016) yang berjudul adiksi *game online* dan keterampilan penyesuaian sosial pada remaja. Hasil dari penelitian ini menunjukkan adanya hubungan yang negative antara adiksi *game online* dengan keterampilan penyesuaian sosial.

Penelitian yang dilakukan oleh Mimi Ulfa (2017) yang berjudul *Effect of Addiction Online Game on Adolescent Behavior in Mabes Game Center Road HR.Subrantas in Pekanbaru*. Hasil dari penelitian ini membuktikan bahwa

Kecanduan *game online* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap perilaku adolesensif.

Penelitian yang dilakukan oleh Suhariska Yuliantini (2017) yang berjudul Hubungan Kecerdasan Emosi dan Penyesuaian Sosial dengan Kenakalan Remaja pada Siswa SMP PGRI 7 Samarinda Seberang. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang sangat signifikan antara kecerdasan emosi dan penyesuaian sosial dengan kenakalan remaja.

Manfaat Penelitian

Adapun kegunaan yang diharapkan dalam penelitian ini adalah:

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan yang bermanfaat bagi perkembangan ilmu psikologi khususnya dibidang psikologi klinis serta menambah pengetahuan atau referensi untuk penelitian selanjutnya.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini hendaknya memberikan wawasan terhadap perusahaan mengenai apa yang dibutuhkan oleh karyawan agar tercapainya tujuan perusahaan.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB II**TINJAUAN PUSTAKA****A. Penyesuaian Sosial****Pengertian Penyesuaian Sosial**

Penyesuaian sosial merupakan salah satu faktor penting dalam perkembangan sosial individu secara umum bagi anak, remaja, dewasa, dan usia lanjut. Penyesuaian sosial merupakan penyesuaian yang dilakukan individu terhadap lingkungan di luar individu, seperti lingkungan rumah, sekolah, dan masyarakat.

Kamus psikologi menjelaskan bahwa penyesuaian sosial adalah penjalinan hubungan secara harmonis atau relasi dengan lingkungan sosial, mempelajari pola tingkah laku yang diperlukan atau mengubah kebiasaan yang ada sedemikian rupa sehingga cocok bagi masyarakat sosial (Chaplin, 2009). Hurlock (2004) mengartikan penyesuaian sosial berarti keberhasilan seseorang untuk menyesuaikan diri terhadap orang lain pada umumnya dan terhadap kelompok pada khususnya. Agustiani (2006) menambahkan bahwa penyesuaian sosial merupakan penyesuaian yang dilakukan individu terhadap lingkungan di luar dirinya, seperti lingkungan rumah, sekolah, dan masyarakat.

Selanjutnya, Schneiders (dalam Agustiani, 2006) menjelaskan definisi penyesuaian sosial adalah suatu kapasitas atau kemampuan yang dimiliki oleh setiap individu untuk dapat bereaksi secara efektif dan bermanfaat terhadap realitas, situasi dan relasi sosial, sehingga kriteria yang harus terpenuhi dalam kehidupan sosialnya dapat terpenuhi dalam kehidupan sosialnya. Hal ini berarti

individu yang satu harus menghargai hak individu yang lain, belajar untuk bisa berhubungan dengan mereka, meningkatkan hubungan pertemanan, berpartisipasi dalam lingkungan sosial, perhatian terhadap keadaan oranglain, dermawan, mementingkan kepentingan bersama, belajar untuk menghargai nilai dan integritas norma sosial, adat istiadat, dan tradisi. Jika hal tersebut dapat dilaksanakan secara konsisten maka penyesuaian sosial dapat tercapai.

Sunarto dan Hartono (2001) menjelaskan pula penyesuaian berarti adaptasi, dapat mempertahankan eksistensinya, atau bisa *survive* dan memperoleh kesejahteraan jasmaniah dan rohaniah serta dapat mengadakan relasi yang memuaskan dengan tuntutan sosial. Penyesuaian dapat diartikan sebagai penguasaan yang memiliki kemampuan untuk membuat rencana dan mengorganisasi respon-respon sedemikian rupa sehingga bisa mengatasi segala macam konflik, kesulitan, dan frustrasi-frustrasi secara efisien dan individu memiliki kemampuan menghadapi realitas hidup dengan cara yang adekuat.

Berdasarkan pengertian di atas peneliti dapat menyimpulkan bahwa penyesuaian sosial adalah hubungan secara sosial antara individu dengan individu lain dalam suatu lingkungan yang memiliki aturan tertentu, dan individu tersebut beradaptasi dengan lingkungan tempat dia berada.

Faktor-faktor yang Mempengaruhi Penyesuaian Sosial

Gerungan (2004) menjelaskan faktor-faktor yang mempengaruhi penyesuaian sosial adalah sebagai berikut: (1) peran keluarga yang meliputi status sosial ekonomi, kebutuhan keluarga, sikap dan kebiasaan orang tua dan

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

status anak, (2) peranan sekolah meliputi struktural dan organisasi sekolah, peranan guru dalam kegiatan belajar mengajar, (3) peranan lingkungan kerja, (4) peranan media massa, besarnya pengaruh alat komunikasi seperti perpustakaan, televisi, film, radio dan sebagainya. King (2010) menambahkan penjelasan mengenai kekerasan di media, kekerasan media yang dimaksud adalah kekerasan yang ditampilkan oleh televisi, film, dan permainan video (*video game*).

Menurut Agustiani (2006) penyesuaian sosial yang dilakukan oleh individu dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor, yaitu sebagai berikut.

- 1) Faktor kondisi fisik, yang meliputi faktor keturunan, kesehatan, bentuk tubuh dan hal-hal lain yang berkaitan dengan fisik.
- 2) Faktor perkembangan dan kematangan, yang meliputi perkembangan intelektual, sosial, moral, dan kematangan emosional.
- 3) Faktor psikologis, yaitu faktor-faktor pengalaman individu, frustrasi dan konflik yang dialami, dan kondisi-kondisi psikologis seseorang dalam penyesuaian diri.
- 4) Faktor lingkungan, yaitu kondisi yang ada pada lingkungan, seperti kondisi keluarga, kondisi rumah, dan sebagainya.
- 5) Faktor budaya, termasuk adat istiadat dan agama yang turut mempengaruhi penyesuaian diri seseorang.

Berdasarkan pendapat beberapa ahli di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa secara umum faktor-faktor yang mempengaruhi penyesuaian siswa di sekolah terdiri atas faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

dengan faktor kekuatan yang ada dalam individu yang meliputi kondisi fisik, perkembangan kematangan, dan penentu psikologis. Sedangkan faktor eksternal sebagai faktor kekuatan yang berada di luar individu seperti iklim kehidupan keluarga, kehidupan sekolah, budaya, masyarakat dan media massa. Kedua faktor tersebut apabila siswa dapat mengontrol dengan baik maka siswa dalam menyesuaikan diri dengan lingkungannya maka tidak akan merasa kesulitan dalam menerima diri maupun orang lain tempat dimana ia berada.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

3. Aspek-aspek Penyesuaian Sosial

Cooper, Osborn, Gath dan Feggetter (1982) menyebutkan bahwa sedikitnya ada tujuh indikator penyesuaian sosial antara lain:

a. *Work outside the home*

Mengenai hal-hal yang terjadi pada pekerjaan (*full time* / paruh waktu).

b. *Homework*

Mengenai hal-hal yang terjadi pada pekerjaan rumah.

c. *Social and leisure activities*

Mengenai teman-teman terdekat dan apa yang telah dilakukan pada waktu luang.

d. *Extended family*

Mengenai keluarga besar, yakni orang tua, saudara laki-laki, saudara perempuan, ipar, dan anggota keluarga lainnya yang tinggal didalam rumah.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

e. *Marital*

Mengenai hal-hal yang terjadi antara individu tersebut dan pasangannya.

f. *Parental*

Mengenai hal-hal yang terjadi pada anak.

g. *Family unit*

Mengenai hal yang terjadi dengan keluarga dekat, yakni pasangan dan anak-anak yang tinggal di rumah.

Namun yang digunakan dalam penelitian ini hanya tiga indikator yaitu *Homework* (pekerjaan rumah), *Social and leisure* (aktivitas sosial dan waktu luang), *Extended family* (keluarga besar) karena empat indikator lainnya seperti *work outside the home*, *marital*, *parental*, dan *family unit* tidak berlaku untuk sampel remaja. Seperti penelitian yang dilakukan oleh Ahmad dan Naqvi dalam *Pakistan Journal of Psychological Research*, ia menggunakan tiga indikator yang sama dan tidak menggunakan empat indikator karena peran pekerjaan, perkawinan, dan orang tua tidak berlaku untuk sampel remaja.

B. Kecanduan *Game Online*

Pengertian Kecanduan *Game Online*

Kecanduan adalah keterlibatan perilaku yang berfungsi untuk menyenangkan dan memberikan bantuan dari ketidaknyamanan, ke hal lain dengan biaya yang lebih besar dari pada manfaat dan sering disertai dengan bahaya yang ditimbulkan secara fisik, sosial, dan psikologis serta keinginan untuk mengurangi, menghentikan dan merubah perilaku dengan cara yang tidak mudah (Ahyani dan Widiningsih, 2016).

Ketergantungan psikologis tidak harus dibatasi hanya untuk zat, bahkan kegiatan dan pola perilaku dapat dianggap kecanduan, jika kegiatan mereka menjadi tidak terkendali, seperti ketergantungan terhadap internet. Adiksi terhadap internet didefinisikan sebagai gangguan dalam mengontrol impuls. Gejala dari kecanduan internet secara umum terlihat adanya preokupasi, kehilangan kontrol, keinginan kuat untuk menggunakan internet, dan berkurangnya kemampuan untuk mengambil keputusan. Penggunaan jaringan sosial secara online akan meningkatkan resiko adiksi internet pada remaja. Adiksi internet memungkinkan terjadinya adiksi terhadap *game online* (Ahyani dan Widiningsih, 2016)

Kecanduan merupakan perasaan yang sangat kuat terhadap sesuatu yang diinginkannya sehingga akan berusaha untuk mencari sesuatu yang sangat diinginkan itu, misalnya kecanduan internet, kecanduan melihat televisi, atau kecanduan bekerja. Kecanduan *game online* merupakan salah satu jenis kecanduan yang disebabkan oleh teknologi internet atau yang lebih dikenal dengan internet addictive disorder. Internet dapat menyebabkan kecanduan, salah satunya adalah *Computer Game Addiction* (berlebihan dalam bermain game), (dalam Ulfa, 2017).

Game online adalah permainan dimana banyak orang yang dapat memainkan pada waktu yang sama dengan melalui jaringan komunikasi *online* (Kim dkk, 2002). Kecanduan *game online* adalah adanya keterikatan dengan game. Pengguna *game online* akan berpikir tentang game ketika sedang offline

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

dan sering kali berfantasi mengenai bermain game ketika mereka seharusnya berkonsentrasi pada hal lainnya (Young, 2007).

Remaja yang mengalami kecanduan tidak mampu mengendalikan dorongan untuk terus bermain *game online*. Merasa tidak nyaman jika tidak bermain *game online*, merasa kehilangan, interaksi sosial berkurang, tidak memiliki waktu untuk bermain dengan teman sebaya, pelajaran disekolah menjadi banyak yang terabaikan, kesehatan menjadi memburuk, pola makan yang tidak teratur, bahkan ketika bangun dari tidur hal pertama yang dipikirkan adalah *game online* (Chen & Chang, 2008).

Menurut Adams (2010), *game online* lebih tepat disebut sebagai sebuah teknologi dibandingkan sebagai sebuah *genre* permainan, sebuah mekanisme untuk menghubungkan pemain bersama, dibandingkan pola tertentu dalam sebuah permainan.

Game online adalah suatu bentuk permainan yang dihubungkan melalui jaringan *internet*. *Game online* tidak terbatas pada perangkat yang digunakan, *game online* bisa dimainkan di komputer, laptop, *smartphone* bahkan di tablet sekalipun. Asal *gadget* itu terhubung dengan jaringan *internet*, *game online* dapat dimainkan, (Aji, 2012).

Kecanduan *game online* merupakan salah satu jenis bentuk kecanduan yang disebabkan oleh teknologi internet atau yang lebih dikenal dengan *internet addictive disorder*. Seperti yang dikatakan Young (2000) yang menyatakan bahwa internet dapat menyebabkan kecanduan, salah satunya adalah *computer game addiction* (berlebihan dalam bermain *game*).

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa kecanduan *game online* adalah ketergantungan seseorang terhadap internet (*game online*) yang lebih merupakan perilaku di luar kendali dari dirinya dan cenderung kompulsif, dimana pelaku tidak merasa nyaman jika tidak melakukannya (bermain *game online*).

Aspek-aspek Kecanduan Game Online

Chen dan Chang (2008) menyebutkan bahwa sedikitnya ada lima aspek kecanduan *game online*. Kelima aspek tersebut adalah:

- a. *Compulsion* (kompulsif atau 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 hal ini merupakan dorongan dari dalam diri untuk terus menerus bermain *game online*.

- b. *Withdrawal* (Penarikan Diri)

Merupakan upaya untuk menarik diri dari suatu hal. Seseorang yang kecanduan *game online* akan merasa tidak mampu untuk menarik atau menjatuhkan diri dari hal-hal yang berkenaan dengan *game online*. Seperti halnya seorang perokok yang tidak bisa lepas dari rokok.

- 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

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

sesuatu yang dalam hal ini adalah bermain *game online*. Kebanyakan pemain *game online* tidak akan berhenti bermain sehingga merasa puas.

- d. *Interpersonal and health-related problems* (masalah hubungan interpersonal dan kesehatan)

Merupakan 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.

- e. *Time Management* (manajemen waktu)

Merupakan kemampuan untuk mengatur waktu antara melakukan aktivitas satu dengan aktivitas lainnya. Dalam hal ini, *time management* ialah kemampuan untuk mengatur waktu antara bermain *game online* dengan melakukan aktivitas lainnya seperti makan, tidur, dan yang lainnya.

Berdasarkan uraian di atas, aspek seseorang kecanduan *game online* antara lain seseorang tersebut akan mengalami *compulsion* (kompulsif/dorongan untuk melakukan secara terus menerus), *withdrawal* (penarikan diri), *tolerance* (toleransi), *interpersonal and health-related problems* (masalah hubungan interpersonal dan kesehatan), dan *time management* (manajemen waktu).

Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Kecanduan *Game Online*

Adapun faktor yang mempengaruhi kecanduan game online, sebagai berikut: (Prasetiawan, 2016)

1. Internal

Faktor internal adalah suatu penyebab yang dialami oleh seorang anak berdasarkan dari dorongan dalam dirinya sendiri, sebagai contoh adalah (1) adanya keberagaman pilihan, (2) stres atau depresi, dan (3) Kurang kegiatan.

Semakin banyak pengguna game online maka banyak pula pencipta kreator yang menciptakan game online dengan lebih menarik dan lebih mengasyikan. Tampilan visual dari game online juga mempengaruhi minat pemain, karena semakin bagus tampilan visual dan kecanggihan game online semakin banyak pula pemainnya. Sebagian besar para pemain game online adalah anak laki-laki, maka para pencipta berusaha menyesuaikan dan membuat game online baru menurut selera anak laki-laki dan terbukti ketika tantangan dan aksesibilitasnya ditambah atau semakin menantang maka pemain bertambah banyak karena sebagian dari anak-anak yang bermain game online menyatakan lebih menyukai game online yang menantang.

2. Eksternal

Faktor Eksternal adalah suatu penyebab yang dialami oleh seseorang anak berdasarkan dari dorongan luar diri, sebagai contohnya adalah: (1)

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Adanya tawaran kebebasan, (2) Kurang perhatian dari orang-orang terdekat, (3) lingkungan.

Adanya tawaran kebebasan yaitu seseorang dapat mengalami dunia baru dalam bermain *game online*. Ketika mendapatkan tawaran kebebasan untuk bermain *game online*, sikap anak mulai menjadi kurang terkontrol dan selalu ingin mencoba *game online*. Selain itu anak yang bermain game online ingin memasuki dunia yang baru atau dunia kebebasan karena ada faktor – faktor lain contohnya anak merasa pusing dan stres memikirkan tugas sekolah yang akhirnya akan berhenti sejenak meninggalkan aktifitas sebagai pelajar, untuk memasuki dunia yang baru dengan bermain game online.

Dari penjelasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa faktor-faktor penyebab terjadinya kecanduan *game online* ada dua, yaitu faktor *internal* dan faktor *eksternal*. Faktor internal ialah faktor yang berasal dari dalam diri individu tersebut, seperti adanya keberagaman pilihan, stress, depresi, dan kurangnya kegiatan. Sedangkan faktor *eksternal* adalah faktor yang berasal dari luar diri individu tersebut, seperti adanya tawaran kebebasan, kurangnya perhatian dari orang-orang terdekat dan lingkungan.

C. Remaja

Pengertian Remaja

Masa remaja merupakan masa peralihan antara masa kanak-kanak ke masa dewasa. Pada masa ini, remaja mengalami perkembangan mencapai

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

kematangan fisik, mental, sosial dan emosional. Pada masa ini keadaan emosi remaja masih labil karena erat hubungannya dengan keadaan hormone. Emosi remaja lebih mendominasi dan menguasai diri mereka dari pada fikiran yang realistis (Hurlock, 1980).

Tahap Perkembangan Remaja

Menurut Petro Bloss dalam (Sarwono, 2008) proses penyesuaian diri menuju kedewasaan, ada tiga tahap perkembangan remaja:

1. Remaja Awal (*Early Adolescence*) usia 12-15 tahun:
 - a. Masih heran pada diri sendiri.
 - b. Mengembangkan pikiran baru.
 - c. Cepat tertarik pada lawan jenis.
 - d. Kurang kendali the “ego” (sulit mengerti dan dimengerti orang lain)
2. Remaja Madya (*Middle Adolescence*) usia 15-19 tahun:
 - a. Membutuhkan kawan-kawan.
 - b. Cenderung “*narcistic*” (mencintai dirinya sendiri, suka dengan teman-teman yang memiliki sifat yang sama / mirip dengan dia)
 - c. Labil
3. Remaja akhir (*Late Adolescence*) usia 19-22 tahun.

Masa konsolidasi menuju periode dewasa dan ditandai pencapaian lima hal sebagai berikut:

- a. Minat terhadap fungsi-fungsi intelektual.
- b. Egonya mencari kesempatan bersatu dengan orang-orang lain dan dalam pengalamam-pengalamam baru.

- c. Identitas seksual tidak berubah lagi.
- d. Egosentrisme diganti dengan keseimbangan antara kepentingan sendiri dengan orang lain.
- e. Tumbuh “dinding” yang memisahkan diri pribadi dan masyarakat umum.

D. Kerangka Berpikir

Penyesuaian sosial merupakan salah satu faktor penting dalam perkembangan sosial individu secara umum bagi anak, remaja, dewasa, dan usia lanjut. Penyesuaian sosial merupakan penyesuaian yang dilakukan individu terhadap lingkungan di luar individu, seperti lingkungan rumah, sekolah, dan masyarakat. Hurlock (2004) mengartikan penyesuaian sosial berarti keberhasilan seseorang untuk menyesuaikan diri terhadap orang lain pada umumnya dan terhadap kelompok pada khususnya.

Mengacu pada konsep di atas, maka partisipasi sosial / sosialisasi sangat diperlukan oleh remaja untuk dapat mengembangkan penyesuaian sosialnya. Namun, terdapat hal-hal yang menghambat remaja untuk dapat bersosialisasi dengan lingkungan, salah satunya kecanduan *game online*. hal ini sesuai dengan pendapat Santoso dan Purnomo (2017) yang mengatakan bahwa kegagalan penyesuaian sosial seseorang dikarenakan tidak dapat berkomunikasi secara efektif dengan orang lain. Ia juga mengemukakan bahwa masalah terhadap aktivitas bersosialisasi disebabkan oleh aktivitas bermain *game online*. Selain itu Young (1996) juga berpendapat bahwa individu yang mengalami kecanduan internet terutama *game online* mempunyai permasalahan dalam relasi sosialnya.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Di era sekarang ini *game online* bukanlah sesuatu hal yang baru di Indonesia. *Game online* sudah ada di Indonesia sejak bulan Maret 2001. *Game* yang pertama kali diperkenalkan adalah permainan yang masih sangat sederhana. *Game online* adalah suatu bentuk permainan yang dihubungkan melalui jaringan *internet*. *Game online* tidak terbatas pada perangkat yang digunakan, *game online* bisa dimainkan di komputer, laptop, *smartphone* bahkan ditablet sekalipun. Asal *gadget* itu terhubung dengan jaringan *internet*, *game online* dapat dimainkan, (Aji, 2012).

Seseorang yang telah kecanduan *game online* akan mengorbankan apa yang dimiliki baik berupa uang, waktu, kesehatan bahkan teman atau keluarga, mereka seperti terhipnotis oleh daya tarik yang kuat dari *game online* sehingga mereka tidak mampu berhenti untuk memainkannya. Kecanduan *game online* sebagai akibat dari tidak mampu menguasai lingkungan dengan baik. Memunculkan rasa terkucilkan dan remaja mengalami diskriminasi dan stress maka dalam hal ini akan cukup sulit bagi remaja untuk berinteraksi. Akibatnya remaja mengalihkan poses tersebut terhadap *game online* yang sekiranya ia menganggap akan mampu menetralsir keadaan tersebut.

Secara tidak sadar *game online* menyebabkan *compulsion* atau remaja menjadi kecanduan akibat dorongan dari dalam diri untuk terus menerus memainkannya. Disisi lain remaja yang tidak mampu menciptakan hubungan yang harmonis dengan orang lain akan merasa frustrasi dan pada akhirnya tidak menginginkan untuk bisa berkompromi dan mempertahankan hubungan yang

positif dengan orang lain akibatnya remaja mengalami permasalahan yang begitu kompleks terhadap hubungan interpersonal dengan orang lain (Ryff, 1995).

Remaja harus mampu menyesuaikan diri secara sosial, dan puas terhadap peran yang dimainkan dalam situasi sosial sehingga pada akhirnya remaja akan merasakan kepuasan pada hidupnya (Hurlock, 2005). Apabila remaja tidak mampu melakukan penyesuaian sosial dengan baik, maka akan timbul permasalahan yang semakin kompleks. Permasalahan-permasalahan tersebut menuntut suatu penyelesaian agar tidak menjadi beban yang dapat mengganggu perkembangan selanjutnya (Hurlock, 2006). Hal ini diperkuat oleh hasil penelitian yang dilakukan oleh Gentile, dkk (2011) penyesuaian sosial menjadi rendah ketika seseorang sudah mengalami gejala patologis dari video game, yang berdampak pada depresi, kecemasan, fobia sosial, dan rendahnya minat untuk sekolah.

Bermain *game online* akan membuat seorang remaja merasa senang karena mendapatkan kepuasan psikologis. Kepuasan yang dibuat dari *game* membuat remaja semakin betah dalam bermain *game online*, ditambah lagi tampilan yang semakin menarik dan efek suara yang benar-benar seperti nyata membuat remaja akan semakin tertarik dalam menjelajahi dunia *game online*. Kecanduan terhadap *game online* adalah ketergantungan secara fisik dan psikologis pada permainan *game online* dan ada perasaan yang tidak menyenangkan jika tidak memainkan *game online*. Permainan *game online* memberikan kesenangan dan kepuasan tersendiri sehingga frekuensi dan durasi dalam bermain *game online* akan terus meningkat dari waktu ke waktu.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Game online berdampak pada penyesuaian sosial yang buruk. Buruknya penyesuaian sosial berdampak pada terganggunya fungsi psikologis dan sosial serta terganggunya hubungan orang dengan lingkungannya. Penyesuaian sosial menjadi buruk disebabkan individu gagal dalam mengatasi konflik yanghadapinya atau tidak menemukan cara-cara yang tepat untuk mengatasi masalah atau tuntunan dari lingkungan sehingga menimbulkan banyak gejolak emosi, juga konflik frustrasi.

Hal ini sesuai dengan hasil penelitian Ardianasari (2013) bahwa remaja yang telah kecanduan pada permainan *game online*, akan mengakibatkan remaja kurang belajar menyesuaikan diri dengan lingkungan sekitar karena mereka lebih banyak menghabiskan waktu dengan bermain *game online*. Jika hal tersebut terus dibiarkan berlarut-larut, maka perkembangan penyesuaian sosial pada remaja tidak akan berkembang dengan baik. Dalam lingkungan keluarga, remaja kurang dapat menjalin hubungan dengan seluruh anggota keluarga, sehingga akan menimbulkan kurangnya rasa tanggung jawab terhadap keluarga, tidak bisa menerima norma-norma dalam keluarga dan tidak bisa menerima otoritas orang tua.

Dalam lingkungan sekolah, remaja yang kecanduan *game online* akan bersikap kurang menghargai dan menerima peraturan sekolah, kurang berpartisipasi dalam kegiatan-kegiatan sekolah, kurang menjalin persahabatan dengan teman-teman disekolah, bersikap tidak hormat terhadap guru, pemimpin sekolah dan staf sekolah sekolah lainnya. Sedangkan dalam lingkungan masyarakat, remaja tidak menghargai hak hak orang lain dan tidak memelihara

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

persahabatan dengan orang lain, bersikap tidak peduli dengan nilai-nilai, hukum dan tradisi serta kebijakan-kebijakan masyarakat.

Penelitian yang dilakukan oleh Santoso dan Purnomo (2017) yang berjudul "Hubungan Kecanduan *Game Online* terhadap Penyesuaian Sosial pada Remaja" mendukung pernyataan tersebut melalui hasil dari penelitiannya yang menunjukkan ada hubungan negatif diantara kedua variabel tersebut, itu berarti semakin tinggi motif bermain *game online* maka semakin rendah penyesuaian social dan sebaliknya semakin rendah motif bermain *game online* maka semakin tinggi pula penyesuaian sosial.

Berdasarkan penjelasan yang telah dipaparkan di atas maka dapat disimpulkan bahwa kecanduan game online mempunyai pengaruh terhadap penyesuaian social pada remaja, antara lain kemampuan sosialnya dengan keluarga, sekolah maupun penyesuaian social di lingkungan masyarakat tempat tinggalnya

E. Hipotesis

Berdasarkan uraian kerangka berpikir yang telah dikemukakan diatas, maka dalam penelitian ini peneliti mengajukan hipotesis sebagai berikut: terdapat hubungan yang negatif antara kecanduan *game online* dengan penyesuaian sosial pada remaja. Artinya semakin tinggi kecanduan *game online* maka akan semakin rendah pula penyesuaian sosial. Sebaliknya jika semakin rendah *game online* maka akan semakin tinggi penyesuaian sosial.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

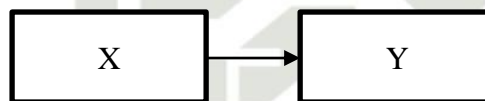
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan kecanduan *game online* sebagai variabel bebas (X), dan penyesuaian sosial sebagai variabel terikat (Y). Arikunto (2016) mendefinisikan penelitian kuantitatif adalah penelitian yang banyak menggunakan angka-angka, mulai dari pengumpulan data, penafsiran terhadap data serta penampilan dari hasilnya.



B. Variabel Penelitian

Adapun variabel-variabel yang digunakan dalam penelitian ini:

Variabel (X) : Kecanduan *Game Online*

Variabel (Y) : Penyesuaian Sosial

C. Definisi Operasional

A. Kecanduan *Game Online*

Kecanduan *game online* adalah ketergantungan seseorang terhadap internet (*game online*) yang lebih merupakan perilaku di luar kendali dari dirinya dan cenderung kompulsif, dimana pelaku tidak merasa nyaman jika tidak melakukannya (bermain *game online*).

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan aspek-aspek kecanduan *game online* dari (Chen dan Chang, 2008), yaitu :

- a. *Compulsion*. Dorongan untuk bermain *game online* secara terus menerus
- b. *Withdrawal*. Ketidakmampuan untuk menarik diri atau menjauhkan diri dari *game online*.
- c. *Tolerance*. Menghabiskan banyak waktu untuk bermain *game online*.
- d. *Interpersonal and helath-related problems*. Tidak menghiraukan hubungan interpersonal dengan orang lain dan tidak menghiraukan kesehatan diri karena bermain *game online*.
- e. *Time Mangement*. Tidak mampu memanajemen waktu antara bermain *game online* dengan aktivitas lainnya.

B. Penyesuaian Sosial

Penyesuaian sosial adalah hubungan secara sosial antara individu dengan individu lain dalam suatu lingkungan yang memiliki aturan tertentu, dan individu tersebut beradaptasi dengan lingkungan tempat dia berada. Cooper, Osborn, Gath dan Feggetter (1982) menyebutkan ada tujuh indikator penyesuaian sosial antara lain:

- a. *Homework*
Mengenai hal-hal yang terjadi pada pekerjaan rumah.
- b. *Social and leisure activities*
Mengenai teman-teman terdekat dan apa yang telah dilakukan pada waktu luang.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

 c. *Extended family*

Mengenai keluarga besar, yakni orang tua, saudara laki-laki, saudara perempuan, ipar, dan anggota keluarga lainnya yang tinggal didalam rumah.

D. Populasi, Sampel dan Teknik Sampling

Populasi penelitian

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas subjek ataupun objek dengan kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulan (Sugiyono, 2016). Berdasarkan pengertian tersebut maka yang menjadi populasi dalam penelitian ini adalah remaja yang berusia antara 13-21 tahun yang mengalami kecanduan bermain *game* online di Pekanbaru. Dalam penelitian ini, peneliti tidak mendapatkan data berapa banyak remaja yang mengalami kecanduan *game online* di Kota Pekanbaru, karenanya populasi dari penelitian ini sifatnya tidak terbatas.

Sampel penelitian

Sampel merupakan bagian dari populasi atau yang memiliki ciri-ciri atau keadaan tertentu yang akan diteliti, sampel juga dapat didefinisikan sebagai anggota populasi yang dipilih dengan menggunakan prosedur tertentu sehingga dapat diharapkan mewakili populasi (Arikunto, 2006). Agar hasil penelitian dapat digeneralisasikan kepada populasi, maka sampel diambil secara representatif, artinya sampel haruslah mencerminkan dan bersifat mewakili populasi. Kriteria sampel yaitu :

Remaja usia 13 – 21 tahun (Hurlock, 1978).

Bermain *game online*.

Sehari menghabiskan waktu 4 jam perhari. *American Psychology Association* menegaskan bahwa penggunaan *Game Online*, jejaring sosial, ataupun internet di luar keperluan pekerjaan dan studi selama lebih dari 4 jam per hari dalam kurun waktu lebih dari 3-4 hari dalam seminggu secara terus menerus dikatakan mengalami kecanduan.

Berdomisili di Pekanbaru.

Karena tidak diketahuinya jumlah remaja yang mengalami kecanduan *game online* di Kota Pekanbaru secara pasti maka digunakan penentuan ukuran sampel berdasarkan saran dari Roscoe (dalam Sugiyono, 2013) tentang ukuran sampel untuk penelitian sebagai berikut:

- a. Ukuran sampel yang layak dalam penelitian adalah antara 30 sampai dengan 500,
- b. Bila sampel dibagi dalam kategori (misalnya: pria-wanita, pegawai negeri, swasta dan lain-lain) maka jumlah anggota sampel setiap kategori minimal 30,
- c. Bila dalam penelitian akan melakukan analisis dengan *multivariate* (korelasi atau regresi berganda misalnya), maka jumlah anggota sampel minimal 10 kali dari jumlah variabel yang diteliti. Misalnya variabel penelitiannya berjumlah 5 (independen + dependen), maka jumlah anggota sampel = $10 \times 5 = 50$,

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- d. Untuk penelitian eksperimen yang sederhana, yang menggunakan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, maka jumlah anggota sampel masing-masing antara 10 sampai 20.

Berdasarkan aturan-aturan yang telah disebutkan di atas, maka dalam penelitian ini menggunakan sampel sebesar 10×2 (jumlah variabel) = 20 responden, namun jumlah ini masih tergolong kurang dalam melakukan sebuah penelitian, maka peneliti menggunakan sampel sebanyak 100 responden untuk mendapatkan hasil yang lebih akurat.

3. Teknik Sampling

Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah *purposive sampling*. *Purposive sampling* merupakan pengambilan sampel yang dilakukan berdasarkan ciri-ciri atau sifat-sifat tertentu yang dipandang mempunyai sangkut paut yang erat dengan ciri-ciri dan sifat-sifat populasi. Tiap individu didalam kelompok yang terpilih akan diambil sebagai sampel (Sugiyono, 2016).

E. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang akan digunakan pada penelitian ini adalah menggunakan skala. Model skala kecanduan *game online* adalah menggunakan skala likert. Skala likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial (Sugiyono, 2013).

Alat Ukur

Pada penelitian ini alat ukur yang digunakan adalah skala psikologi. Penelitian ini menggunakan dua skala psikologi, pertama, skala kecanduan game online yang disusun berdasarkan aspek-aspek kecanduan game online menurut

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Chen dan Chang (2008), yaitu (1) *Compulsion*, (2) *Withdrawal*, (3) *Tolerance*, (4) *Interpersonal and Health-Related Problem*, dan (5) *Time Mangement* yang dimodifikasi dari penelitian Mama (2017), dengan mengubah bahasa skala sesuai dengan subjek penelitian. Kedua, skala penyesuaian sosial yang disusun berdasarkan aspek penyesuaian sosial menurut Cooper, Osborn, Gath dan Feggetter (1982), yaitu (1) *Homework*, (2) *Social and leisure activities*, (3) *Extended family* yang dimodifikasi dengan mengubah skala sesuai dengan subjek penelitian.

a. **Alat ukur kecanduan *game online***

Untuk mengetahui keadaan subjek, khususnya kecanduan *game online* digunakan alat ukur kecanduan *game online* dengan model skala kecanduan *game online* yang disusun dan dimodifikasi berdasarkan skala pada penelitian Chen dan Chang (2008). Model skala yang digunakan untuk kecanduan *game online* mengacu pada model skala likert dengan memodifikasi respon menjadi 4 (empat) alternative jawaban yaitu menghilangkan jawaban netral (N) untuk memberikan jawaban yang bermakna ambigu (ganda dan menghindari kecenderungan memilih jawaban netral tanpa memberi jawaban yang pasti). Pernyataan *favorable* diberi skor sebagai berikut: Sangat Sesuai (SS) = 4, Sesuai (S) = 3, Tidak Sesuai (TS) = 2, dan Sangat Tidak Sesuai (STS) = 1. Kemudian pernyataan *unfavorable* diberikan skor sebagai berikut: Sangat Tidak Sesuai (STS) = 4, Tidak Sesuai (TS) = 3, Sesuai (S) = 2, Sangat Sesuai (SS) = 1.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Tabel 3.2
Blue Print Skala Kecanduan Game Online

No.	Aspek	Aitem		Jumlah
		<i>Favorable</i>	<i>Unfavorable</i>	
1.	<i>Compulsion</i>	4, 7, 11, 18, 23, 31	15, 26, 28	9
2.	<i>Withdrawal</i>	2, 9, 17, 22, 27, 33	13	7
3.	<i>Tolerance</i>	5, 10, 16, 21, 32	25	6
4.	<i>Interpersonal & Health Problem</i>	1, 8, 14, 24, 30	19	6
5.	<i>Time Mangement</i>	3, 6, 12, 20	29	5
Total				33

Alat ukur penyesuaian sosial

Untuk mengetahui keadaan subjek, khususnya penyesuaian sosial digunakan alat ukur penyesuaian sosial dengan model skala yang disusun dan dimodifikasi berdasarkan indikator pada penelitian Cooper, Osborn, Gath dan Feggetter (1982), dengan mengubah bahasa skala sesuai dengan subjek penelitian. Model skala yang digunakan untuk penyesuaian sosial mengacu pada model skala likert dengan pertanyaan diberi skor sebagai berikut: Sangat Sering = 5, Sering = 4, Kadang-kadang = 3, Jarang = 2, dan Tidak Pernah = 1. Kemudian pernyataan *unfavorable* diberikan skor sebagai berikut: Sangat Sering = 1, Sering = 2, Kadang-kadang = 3, Jarang = 4, dan Tidak Pernah = 5.

Tabel 3.3
Blue Print Skala Penyesuaian Sosial

No.	Aspek	Aitem		Jumlah
		<i>Favourable</i>	<i>Unfavorable</i>	
1.	<i>Housework</i>	2, 6	1, 3, 4, 5	6
2.	<i>Social and leisure</i>	7, 8, 9, 10,	11, 12, 13, 14, 15	9
3.	<i>Extended family</i>	17, 18, 19, 22	16, 20, 21	7
Total				22

F. Uji Alat Ukur

Setelah alat ukur dikonstrak berdasarkan indikator yang dikembangkan dari kontrak teoritis dan juga dari skala baku yang telah ada, dan sebelum digunakan untuk penelitian yang sesungguhnya, terlebih dahulu dilakukan uji validitas dan reliabilitas guna untuk mendapatkan aitem-aitem yang layak sebagai alat ukur.

Uji Validitas

Berasal dari kata *validity* yang mempunyai arti sejauh mana ketepatan dan kecermatan suatu alat ukur dalam melakukan fungsi ukurnya dengan menggunakan validitas isi sebagai aitem dalam tes yang mencakup keseluruhan kawasan isi objek yang hendak diukur dan mencerminkan ciri-ciri atribut yang hendak diukur (Azwar, 2010). Suatu tes atau instrument alat ukur dapat dikatakan mempunyai validitas yang tinggi apabila dapat menjalankan fungsi ukurnya atau memberikan hasil yang sesuai dengan maksud dilakukannya pengukuran tersebut.

Dalam penelitian ini, validitas yang digunakan peneliti adalah validitas isi, yaitu relevansi aitem dengan indikator berperilaku dan dengan tujuan ukur sebenarnya sudah dapat dievaluasi lewat nalar dan akal sehat (*common sense*) yang mampu menilai apakah isi skala memang mendukung kontrak teoretik yang diukur. Keputusan akal sehat mengenai keselarasan atau relevansi aitem dengan tujuan ukur skala tidak dapat didasarkan hanya pada penilaian penulis soal sendiri, tapi juga memerlukan kesepakatan penilaian dari beberapa penilai yang kompeten (*expert judgement*) (Azwar, 2012). Dalam hal ini *expert judgement* dilakukan oleh pembimbing dan narasumber seminar.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas berasal dari kata *reability*, pengukuran yang mempunyai reliabilitas tinggi adalah pengukuran yang dapat menghasilkan data yang reliabel. Ide pokok dalam konsep reliabel adalah sejauh mana hasil suatu pengukuran dapat dipercaya (Azwar, 2010).

Dalam penelitian ini, realibilitas dihitung dengan menggunakan teknik realibilitas internal dengan *Teknik Alpha Cronbach* (Siregar, 2013). Teknik *Alpha Cronbach* adalah rumus yang digunakan untuk menentukan apakah suatu instrument penelitian *reabel* atau tidak, maka teknik *Alpha Cronbach* yang paling sesuai digunakan untuk menguji realibilitas suatu instrument yang memiliki alternative jawaban berbentuk skala, seperti 1-3, 1-4, 1-5, serta 1-7, artinya bentuk alternatif jawabannya merupakan skala Linkert. Dalam aplikasinya, realibilitas dinyatakan oleh koefisien realibilitas ($r_{xx'}$) yang angkanya pada rentang 0 sampai dengan 1,00 semakin tinggi koefisien realibilitas mendekati 1,00 berarti semakin tinggi realibilitasnya. Sebaliknya, bila koefisien yang semakin rendah mendekati angka 0 berarti semakin rendah realibilitas (Azwar, 2010). Perhitungan realibilitas dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan program komputer *Statistical Product and Service Solution* (SPSS) Versi 20.0 *for windows*.

Berdasarkan uji reliabilitas terhadap aitem skala kecanduan *game online* dan skala penyesuaian sosial diperoleh hasil koefisien *alpha cronbach* masing-masing variabel yaitu 0,858 untuk skala kecanduan *game online* dan 0,834 untuk skala penyesuaian sosial. Hasil koefisien reliabilitas *alpha*

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

cronbach kedua skala mendekati angka 1 yang berarti reliabilitas skala dapat dikatakan baik atau reliabilitas.

Tabel 3.4
Hasil Uji Reliabilitas

Variabel	Jumlah Aitem	<i>Cronbach's Alpha</i>
Kecanduan <i>Game Online</i>	22	0,858
Penyesuaian Sosial	14	0,834

Uji Daya Beda Aitem

Dalam seleksi aitem skala psikologi yang mengukur atribut efektif, parameter yang paling penting adalah daya beda atau daya diskriminasi aitem. Daya diskriminasi aitem adalah sejauh mana aitem mampu membedakan antara individu atau kelompok individu yang memiliki dan tidak memiliki atribut yang diukur. Indeks daya diskriminasi aitem merupakan indikator kerasan atau konsistensi antara fungsi aitem dengan fungsi skala secara keseluruhan yang dikenal dengan istilah konsistensi aitem total (Azwar, 2010). Menurut Azwar (2010) pada tahap ini paling tidak dilakukan seleksi aitem berdasarkan daya beda (daya diskriminasinya). Komputasi ini akan menghasilkan *koefisien korelasi aitem-total (rix)*.

Penerimaan aitem diterima atau gugur dalam penelitian ini dengan melihat koefisien korelasi (*rix*) dengan batasan $\geq 0,30$. Aitem dengan nilai koefisien korelasi $\geq 0,30$ dianggap memuaskan dan bisa digunakan untuk alat ukur penelitian. Sedangkan aitem yang berada dibawah koefisien korelasi tersebut dianggap gugur. Apabila koefisien aitem yang diterima ternyata masih tidak bisa memenuhi jumlah yang diinginkan, ketentuan koefisien korelasi aitem dari $\geq 0,30$ bisa diturunkan menjadi 0,25 (Azwar,

2010). Dalam penelitian ini nilai koefisien korelasi yang digunakan adalah 0,25.

Untuk melihat indeks daya beda aitem, hasil *try out* tersebut dianalisis dengan bantuan program SPSS (*Statistical Product and Service Solutions*) versi 20.0 *for windows*. Dari 33 aitem skala adiksi *game online* bertema kekerasan dan 33 aitem skala agresivitas ketika dilakukan analisis dengan menggunakan SPSS 20.0 *for windows* maka hasil analisis dinyatakan masih terdapat aitem-aitem yang gugur.

a. Skala Kecanduan *Game Online*

Berdasarkan hasil uji indeks daya beda dari 33 aitem skala kecanduan *game online* diperoleh aitem yang dinyatakan diterima berjumlah 22 aitem yaitu berkisar antara 0,283 hingga 0,643 dan aitem yang gugur berjumlah 11 aitem. *Blue print* hasil uji indeks daya beda aitem skala kecanduan *game online* adalah sebagai berikut:

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Tabel 3.5
Blue Print Skala Kecanduan Game Online Setelah Uji Coba (Try Out)

No	Aspek	Valid		Gugur		Jumlah
		Favo	Unfavo	Favo	Unfavo	
	<i>Compulsion /</i> Kompulsif	4, 7, 11, 23, 31	15, 28	18,	26	9
	<i>Withdrawal /</i> Penarikan Diri	2, 9, 22, 33	-	17,27	13	7
	<i>Tolerance /</i> Toleransi	5, 10,16, 21	-	32	25	6
4	<i>Interpersonal and</i> <i>Health-Related</i> Problem / Masalah hubungan interpersonal dan kesehatan	1, 8, 24, 30	-	14,	19	6
5	<i>Time Mangement /</i> Memanajemen waktu	3, 6, 20	-	12	29	5
	Total	20	2	6	5	33

Setelah mendapatkan aitem yang valid maupun yang gugur, aitem disusun kembali dengan menyesuaikan nomor pada aitem yang sebelumnya, maka dari itu dibuat *blue print* baru untuk penelitian yang berisikan aitem-aitem valid. Adapun *blue print* skala kecanduan *game online* untuk penelitian yaitu sebagai berikut :

UIN SUSKA RIAU

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

abel 3.6
Blue Print Skala Kecanduan Game Online untuk Penelitian.

No	Aspek	Aitem		Jumlah
		Favorable	Unfavorable	
1	<i>Compulsion</i> / Kompulsif	1, 2, 3, 4, 5	6, 7	7
2	<i>Withdrawal</i> / Penarikan Diri	8, 9, 10, 11	-	4
3	<i>Tolerance</i> / Toleransi	12, 13, 14, 15	-	4
4	<i>Interpersonal and Health-Related Problem</i> / Masalah hubungan interpersonal dan kesehatan	16, 17, 18, 19	-	4
5	<i>Time Mangement</i> / Memanajemen waktu	20, 21, 22	-	3
Total		20	2	22

b. Skala Penyesuaian Sosial

Berdasarkan hasil uji indeks daya beda dari 22 aitem skala penyesuaian sosial diperoleh aitem yang dinyatakan diterima berjumlah 14 aitem yaitu berkisar antara 0,291 hingga 0,663 dan aitem yang gugur berjumlah 8 aitem. *Blue print* hasil uji indeks daya beda aitem skala agresivitas adalah sebagai berikut :

Tabel 3.7
Blue Print Skala Penyesuaian Sosial Setelah Uji Coba (*Try Out*)

No.	Aspek	Valid		Gugur		Jumlah
		Favo	Unfavo	Favo	Unfavo	
1.	<i>Housework</i>	2	4	6	1, 3, 5,	6
2.	<i>Social and leisure</i>	7, 8, 9, 10,	11, 12, 13		14, 15	9
3.	<i>Extended family</i>	18, 19	16, 20, 21	17, 22		7
Total		14		8		22

Setelah mendapatkan aitem yang valid maupun yang gugur, aitem disusun kembali dengan menyesuaikan nomor pada aitem yang sebelumnya, maka dari itu dibuat *blue print* baru untuk penelitian yang berisikan aitem-aitem valid. Adapun *blue print* skala agresivitas untuk penelitian yaitu sebagai berikut :

Tabel 3.8
Blue Print Skala Penyesuaian Sosial Setelah Uji Coba (Try Out)

No.	Aspek	Valid		Jumlah
		Favo	Unfavo	
1.	<i>Housework</i>	1	2	2
2.	<i>Social and leisure</i>	3, 4, 5, 6	7, 8, 9	7
3.	<i>Extended family</i>	11, 12	10, 13, 14	5
Total				14

G. Teknik Analisis Data

Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis data korelasi *Product Moment Pearson* yang digunakan untuk mengetahui besarnya hubungan antara variabel X (kecanduan *game online*) dengan variabel Y (penyesuaian sosial).

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, maka dapat diambil kesimpulan, yaitu:

1. Ada hubungan yang signifikan antara kecanduan *game online* dengan penyesuaian sosial pada remaja.
2. Sumbangan efektif variabel kecanduan *game online* terhadap penyesuaian sosial sebesar 6,7% dan sisanya sebesar 93,3% dipengaruhi oleh faktor lain.
3. Mayoritas remaja Pekanbaru yang mengalami kecanduan *game online* memiliki tingkat penyesuaian sosial yang relatif sedang yaitu sebanyak 57%.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan diatas, ada beberapa saran yang ingin disampaikan oleh peneliti, yaitu :

1. Bagi remaja kecanduan *game online*

Remaja yang mengalami kecanduan terhadap *game online* perlu mengerti tentang dampak serta bahaya yang dapat ditimbulkan akibat dari bermain *game online* tersebut secara berlebihan. Mencari kegiatan yang lebih bermanfaat dan belajar mengatur waktu dengan baik supaya dapat membantu untuk mengurangi bermain *game online* dan menghindari kecanduan terhadap *game* tersebut.

2. Bagi orang tua atau orang dewasa

Sebagai pihak pertama yang paling dekat dan mengerti sikap serta tingkah laku anak, diharapkan dapat menjadi pengingat agar bisa mengontrol kegiatan anak-anaknya yang masih berusia remaja supaya jangan terlalu membebaskan anak dalam bermain *game online*. Pilih *game* yang dapat membantu mengembangkan kognitif anak usia remaja. Selain itu penting bagi orang tua untuk berkumpul bersama anak. Orang tua pun harus memperhatikan perkembangan anak disekolah.

3. Bagi peneliti selanjutnya

Peneliti selanjutnya diharapkan menambah jumlah responden agar mendapatkan hasil yang lebih baik dan perlu menggunakan pendekatan kualitatif, sehingga dapat memperdalam, memperjelas dan memberikan temuan yang baru terkait dengan kecanduan *game online* dan penyesuaian sosial.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Daftar Pustaka

- Adams, Ernest. 2010. *Fundamental of Game Design (2nd edition)*. Berkeley: Pearson Education, Inc.
- Agung, Ivan Muhammad. 2016. *Aplikasi SPSS Pada Penelitian Psikologi*. Pekanbaru: Al-Mujtahadah Press.
- Aji, Candra Zebeh. 2012. *Berburu Rupiah Lewat Game Online*. PT. Bounabooks.
- Amanda, Rika. A. 2016. *Pengaruh Game Online terhadap Perubahan Perilaku Agresif Remaja di Samarinda*. eJournal. Vol. 4, No. 3, 290-304.
- Ardianasari, L. 2013. *Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Penyesuaian Sosial pada Remaja di Malang*. Skripsi. Tidak dipublikasikan. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
- Azwar, S. 2010. *Metode Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- _____. 2012. *Reliabilitas dan Validitas*. Yogyakarta: Rineka Cipta.
- Chaplin, J. P. 2009. *Kamus Lengkap Psikologi Terjemahan Kartini Kartono*. Jakarta : Rajawali Pers.
- Chen, C.Y. & Chang, S.L. 2008. *An Exploration Of Tendency To Online Game Addiction Due To User's Liking Of Design Features*. Asian journal of Health and Information Sciences. Vol 3. No 1-4. Taiwan.
- Cooper, P., Osborn, M., Gath, D., and Feggetter, G. 1982. *Evaluation of a Modified Self-Report Measure of Social Adjustment*. *Brit.J.Psychiat*, 141, 68-75
- Fitri, Ahyani. R & Widiningsih Y (2016). *Psikologi Adiktif*. Pekanbaru : Al-Mujtahadah Press.
- Fitriah, Aziza. 2013. *Hubungan Kepercayaan Diri dengan Penyesuaian Sosial pada Remaja di Kelas II SMP Muhammdiyah 1 Malang*. Studi Insomnia Vol. 1, No. 1. ISSN 2088-6306.
- Goodwell, C. 2009. *Online gaming: Child's play or obsession? A kids help phone online survey*. Virginia Middleton: Kids Help Phone
- Gentile, D. A, dkk. 2011. *The effects of violent video game habits on adolescent aggressive attitudes and behaviors*. *Journal of Adolescence*, 27, 5-22.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- Gerungan, W.A . 2004. *Psikologi Sosial*. Bandung: PT. Refika Aditama.
- Hendriati Agustiani. 2006. *Psikologi Perkembangan “Pendekatan Ekologi kaitannya dengan Konsep Diri dan penyesuaian diri pada Remaja*. Bandung: PT. Refika Aditama.
- Harlock, Elizabeth B. 1978. *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: Erlangga.
- _____. 2004. *Psikologi Perkembangan: Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan (Fifth ed)*. Alih bahasa oleh Istieidayanti dan Soedjarwo. Jakarta: Erlangga.
- _____. 2005. *Psikologi perkembangan anak jilid 1* (edisi keenam.). Jakarta: Erlangga.
- Jannah, Nurul, dkk. 2015. *Hubungan Kecanduan Game dengan Motivasi Belajar Siswa dan Implikasinya Terhadap Bimbingan dan Konseling*. Vol. 4, No. 4.
- Kartono, K. 2009. *Patologi sosial jilid 1*. Jakarta: PT Raja grafindo Persada.
- Kim, J. 2009. Loneliness as the cause and the effect of problematic internet use: The relationship between internet use and psychological well-being. *Cyber psychology and behavior*. 12(4): 451-455.
- Kim, K, H, dkk. (2002). E-Lifetyle and Motives to Use Online Games. *Irish Marketing Review; ABI/INFORM Global* pg.71 KOC, Mustafa. 2011. Internet Addiction and Psychopatology. *Journal of Educational*. Vol.10 No.1. hal 143-148.
- Mama, Anggi, 2017. *Hubungan Antara Adiksi Game Online Bertema Kekerasan Dengan Agresivitas Pada Remaja Di Pangkalan Kerinci (Skripsi)*. Pekanbaru: Fakultas Psikologi Universitas Sultan Syarif Kasim Riau.
- Papalia, D. E., Olds, S. W., & Feldman, R. D. 2009. *Human development* (edisi 10.). Jakarta: Salemba Humanika.
- Pasetiawan, Hadi. 2016. *Upaya Mereduksi Kecanduan Game Online Melalui Layanan Konseling Kelompok*. Jurnal Fokus Konseling. Vol. 2, No. 2, 116-125.
- Ruff, C.D. & Keyes, C.L. 1995. *The Structure of Psychological Well-being Revised*. *Journal of Personality and Social Psychology*. Vol. 69, No. 4, 719-727.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

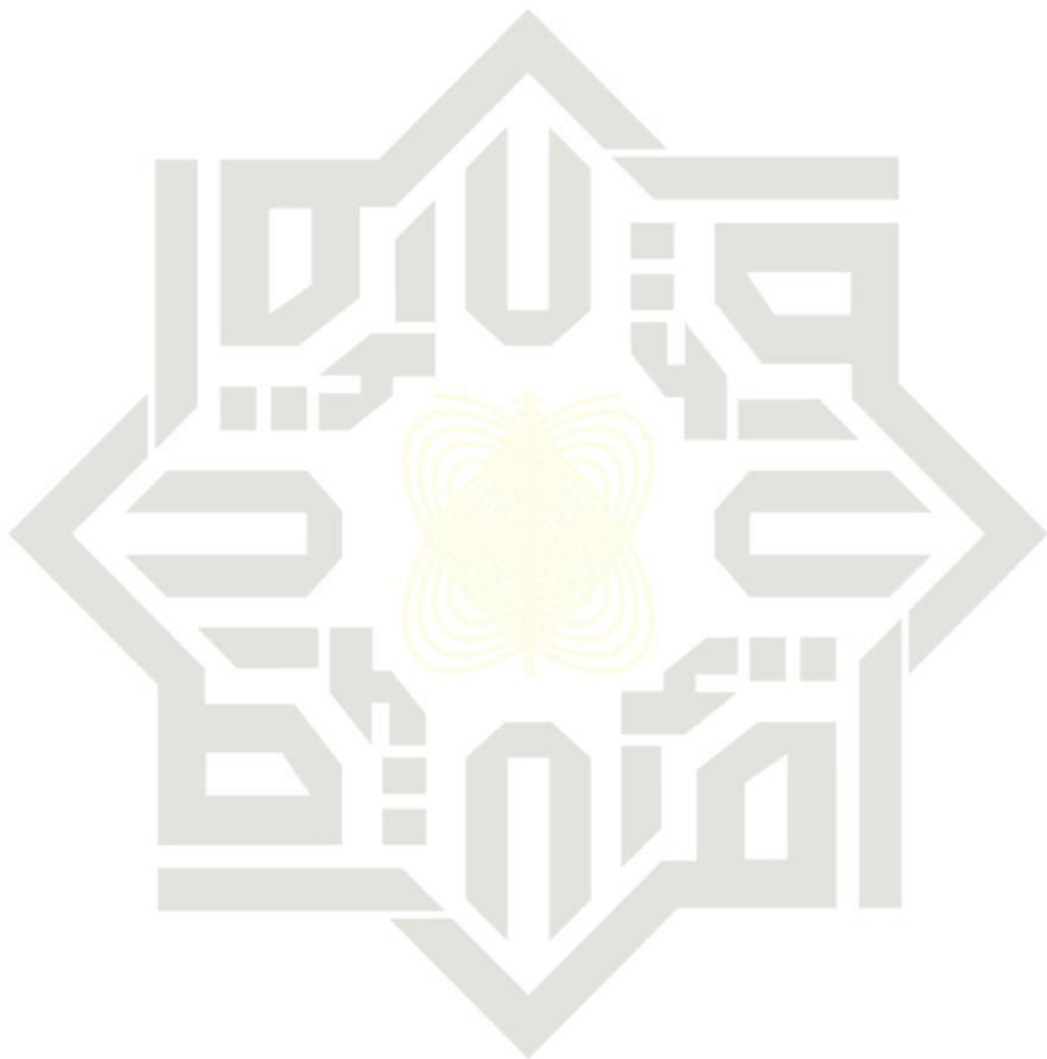
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- Sarwono, Sarlito Wirawan. 2008. *Psikologi Remaja*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Santrock, J. W. 2003. *Adolescence: Perkembangan Remaja*. Jakarta: Erlangga.
- Santoso & Purnomo. 2017. *Hubungan Kecanduan Game Online Terhadap Penyesuaian Sosial Pada Remaja*. Vol. IV, No. 1, 027-044.
- Sholikhah, D. 2014. *Penyesuaian Sosial Siswa SD Negeri 1 Pedes Kelas V Pengguna Game Online (Skripsi)*. Yogyakarta: Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta.
- Siregar, S. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif, Dilengkapi dengan Perhitungan Manual dan SPSS*. Jakarta: Prenadamia Group.
- Siswanto. 2007. *Kesehatan Mental: Konsep, Cakupan dan Perkembangannya*. Yogyakarta: Penerbit ANDI.
- Sunarto & Hartono. 2002. *Perkembangan Peserta Didik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sugiyono. 2013. *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: CV Alfabeta.
- _____. 2016. *Metode Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Suplig, M.A. 2017. *Pengaruh Kecanduan Game Online Siswa SMA Kelas X Terhadap Kecerdasan Sosial Sekolah Kristen Swasta di Makasar*. *Jurnal Jaffray*. Vol. 15, No. 2.
- Syafa, Mimi. 2017. *Effect of Addiction Online Game on Adolescent Behavior in Mabes Game Center Road HR.Subrantas in Pekanbaru*. Vol. 4, No. 1.
- Yanti. (2008). *Dampak Buruk dan Tips berhenti dari Kecanduan Game Online*. Diakses dari (<http://forum.kompas.com/teras/6067-dampak-buruk-dan-tips-berhenti-dari-kecanduan-game-online.html>) pada tanggal 5 Maret 2018 pukul 20.09.
- Yee, N. (2002). *Ariadne : Understanding MMORPG Addiction*. <http://www.nickyee.com/hub/addiction/addiction.pdf>.
- Yuliantini, Suhariska. 2017. *Hubungan Kecerdasan Emosi dan Penyesuaian Sosial dengan Kenakalan Remaja pada Siswa SMP PGRI 7 Samarinda Seberang*. *Jurnal Psikoborneo* Vol. 5, No. 2, 386-399.
- Young, K. 2000. *Cyber-Disorders: The Mental Health Concern for the New Millennium*. *CyberPsychology & Behavior*, 3(5), 475-479.

- _____. 2007. Cognitive Behavior Therapy with internet Addicts: Treatment Outcomes and implications. *Cyberpsychology & Behavior*. Vol. 10, No. 5. 671-679.

<http://forum.kompas.com> diakses pada tanggal 5 Maret 2018 pukul 21.10

<http://www.Ligagame.com> diakses pada tanggal 5 Maret 2018 pukul 19.57



UIN SUSKA RIAU

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

LAMPIRAN A

UIN SUSKA RIAU

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



UIN SUSKA RIAU

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

	adalah bermain <i>game online</i> . (F)				
4	Saya akan <i>Log In</i> lagi walaupun saya baru saja <i>Log Out</i> dari <i>game</i> (F)	✓			
5	Hidup saya terasa hampa tanpa <i>game online</i> (F)	✓			
6	Saya bisa menunda keinginan untuk bermain <i>game online</i> ketika masih ada hal lain yang harus saya kerjakan. (UF)	✓			
7	Saya tidak akan bermain lagi ketika saya sudah <i>Log Out</i> dari sebuah <i>game</i> . (UF)	✓			
8	Saya tidak bisa berhenti bermain <i>game online</i> (F)	✓			
9	Hidup saya akan baik-baik saja tanpa <i>game online</i> . (UF)	✓			
Withdrawal (penarikan diri)	10	Saya merasa tidak nyaman ketika tidak bisa bermain <i>game online</i> . (F)	✓		
	11	Saya merasa ada yang hilang ketika saya tidak bermain <i>game online</i> . (F)	✓		
	12	Walaupun saya lelah, saya akan tetap bersemangat jika bermain <i>game online</i> . (F)	✓		



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

	13	Terkadang saya memikirkan <i>game online</i> ketika melakukan aktifitas lain. (F)	✓			
	14	Saya tidak bisa menolak ajakan teman untuk bermain <i>game online</i> . (F)	✓			
	15	Saya tetap bersemangat meskipun tidak bermain <i>game online</i> . (UF)	✓			
	16	Saya lebih memilih bermain <i>game online</i> daripada melakukan aktifitas lain. (F)	✓			
Tolerance (Toleransi)	17	Waktu yang saya gunakan untuk bermain <i>game online</i> ternyata lebih lama dari waktu yang telah saya rencanakan sebelumnya. (F)	✓			
	18	Saya menambah waktu (<i>billing</i>) untuk bermain ketika saya merasa belum puas bermain padahal waktu (<i>billing</i>) telah abis. (F)	✓			
	19	Sulit bagi saya untuk berhenti ketika saya sudah mulai bermain <i>game online</i> .(F)	✓			
	20	Jumlah rata-rata saya bermain <i>game online</i> dalam seminggu lebih lama daripada sebelumnya. (F)	✓			



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

	21	Saya akan berhenti bermain <i>game online</i> ketika saya sudah merasa cukup. (UF)	✓				
	22	Saya menggunakan waktu belajar dan sekolah untuk bermain <i>game online</i> . (F)	✓				
Interpersonal And Health-Related Problems (Masalah Hubungan personal dan Kesehatan)	23	Karena bermain <i>game online</i> , interaksi saya dengan teman-teman menjadi berkurang. (F)	✓				
	24	Waktu istirahat saya menjadi berkurang karena bermain <i>game online</i> . (F)	✓				
	25	Punggung dan pergelangan tangan saya terasa sakit setelah bermain <i>game online</i> . (F)	✓				
	26	Interaksi saya dengan keluarga menjadi berkurang karena saya bermain <i>game online</i> . (F)	✓				
	27	Saya merasa kesehatan saya terganggu karena terlalu banyak bermain <i>game online</i> . (F)	✓				
	28	Saya berhenti bermain ketika saya sudah lelah bermain. (UF)	✓				
Time Mangement (Mengatur waktu)	29	Saya lebih sedikit beraktifitas di siang hari	✓				



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

	karena bergadang untuk bermain <i>game online</i> . (F)				
30	Bagi saya, beteman didalam game lebih menyenangkan daripada di kehidupan nyata. (F)	✓			
31	Terkadang saya bergadang untuk bermain <i>game online</i> . (F)	✓			
32	Terkadang saya lupa makan karena bermain <i>game online</i> . (F)	✓			
33	Beberapa orang mengatakan kalau saya terlalu banyak menghabiskan waktu untuk bermain <i>game online</i> . (UF)	✓			

Catatan :

1. Isi (Kesesuaian dengan Indikator)

..... ✓

2. Bahasa

..... ✓

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

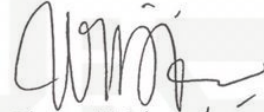
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

3. Jumlah Aitem

.....
..... ✓
.....

Pekanbaru, 29-01-2019

Validator


Yuni Widiningsih, M.Psi, Psikolog



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

LEMBAR VALIDASI ALAT UKUR (SKALA PENYESUAIAN SOSIAL)

1. Defenisi Operasional

Penyesuaian sosial adalah hubungan secara sosial antara individu dengan individu lain dalam suatu lingkungan yang memiliki aturan tertentu, dan individu tersebut beradaptasi dengan lingkungan tempat dia berada. Teori yang digunakan untuk menyusun skala penyesuaian sosial adalah teori Cooper, Osborn, Gath dan Feggetter (1982), adapun aspek penyesuaian sosial menurut Cooper, Osborn, Gath dan Feggetter (1982) adalah sebagai berikut:

- a. *Homework*. Mengenai hal-hal yang terjadi pada pekerjaan rumah.
- b. *Social and leisure activities*. Mengenai teman-teman terdekat dan apa yang telah dilakukan pada waktu luang.
- c. *Extended family*. Mengenai keluarga besar, yakni orang tua, saudara laki-laki, saudara perempuan, ipar, dan anggota keluarga lainnya yang tinggal didalam rumah.

2. Skala yang digunakan

Buat Sendiri (-)	Terjemahan (-)	Modifikasi (✓)
Jumlah aitem	: 28	
Jenis format dan respon	: Persetujuan (<i>rating</i>)	
Penilaian setiap butir aitem	:	

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

	7.	Setiap diberikan tugas sekolah/kuliah, saya langsung mengerjakannya. (F)	✓			
	8.	Saya merasa puas dengan hasil pekerjaan sekolah/kuliah yang saya kerjakan. (F)	✓			
	9.	Menurut saya, melakukan tugas sekolah/kuliah adalah hal yang membosankan (UF)	✓			
<i>Social and leisure</i>	10.	Saya menghabiskan waktu dengan teman teman terdekat saya. (F)	✓			
	11.	Bagi saya teman adalah tempat untuk berbagi cerita. (F)	✓			
	12.	Akhir pekan saya berkunjung ke rumah teman untuk refreshing. (F)	✓			
	13.	Saya menghabiskan waktu luang untuk melakukan hal yang menyenangkan. (F)	✓			
	14.	Saya berbeda sependapat dengan teman saya. (UF)	✓			
	15.	Saya sering dibuat kesal oleh teman. (UF)	✓			
	16.	Saya tidak nyaman berada didekat orang yang baru dikenal. (UF)	✓			
	17.	Saya ingin memiliki sahabat agar tidak merasa kesepian. (UF)	✓			
	18.	Setiap memiliki waktu senggang, saya merasa bosan. (UF)	✓			
	19.	Saya sangat bahagia memiliki sahabat. (F)	✓			
<i>Extended family</i>	20.	Saya sering bertengkar dengan orangtua. (UF)	✓			
	21.	Saya tidak suka permasalahan yang saya alami diketahui oleh keluarga lain selain orangtua. (UF)	✓			
	22.	Saya lebih mementingkan urusan pribadi dari pada orangtua. (UF)	✓			
	23.	Saya selalu menyempatkan waktu untuk berkumpul dengan orangtua. (F)	✓			
	24.	Saya tidak menceritakan apa yang saya rasakan kepada orangtua. (UF)	✓			



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mempublikasikan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

25.	Setiap ada permasalahan yang saya alami, saya akan meminta bantuan kepada orangtua saya. (F)	✓			
26.	Saya sedih jika orangtua tertimpa musibah. (F)	✓			
27.	Saya merasa telah mengecewakan orangtua. (UF)	✓			
28.	Orangtua memberikan kesempatan untuk menyelesaikan masalah sendiri. (F)	✓			

Catatan :

1. Isi (Kesesuaian dengan Indikator)

✓

.....

.....

.....

2. Bahasa

✓

.....

.....

.....

3. Jumlah Aitem

✓

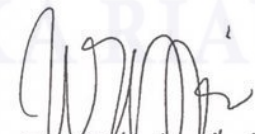
.....

.....

.....

Pekanbaru, 07 - 02 - 2019

Validator


 (.....widningkih, M.Pd, Pa)



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mempublikasikan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

3. Petunjuk pengisian

Pada bagian ini saya memohon kepada Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian pada setiap pernyataan dalam skala ini. Skala ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh kecanduan *game online* dengan penyesuaian sosial pada remaja.

Bapak/Ibu dimohon untuk menilai berdasarkan kesesuaian pernyataan (aitem) dengan variabel yang diukur. Penilaian dilakukan dengan memilih salah satu dari alternatif jawaban yang disediakan, yaitu Relevan (R), Kurang Relevan (KR), Tidak Relevan (TR). Untuk jawaban yang dipilih, mohon Bapak/Ibu memberikan tanda *checklist* (√) pada kolom yang disediakan.

Contoh cara menjawab:

Aitem: Waktu kerja saya banyak saya habiskan untuk bermain game

R	KR	TR
(√)	()	()

Jika Bapak /Ibu menilai aitem tersebut relevan dengan indikator, maka Bapak/Ibu memberi tanda *checklist* (√) pada R. Demikian seterusnya untuk aitem yang tersedia.

Indikator	No	Pernyataan	Alt Jawaban			Ket
			R	KR	TR	
Compulsion (Kompulsif/dorongan untuk melakukan secara terus menerus)	1	Saya sudah mencoba untuk mengurangi waktu bermain <i>game online</i> , tapi saya gagal. (F)	√			
	2	Saya tidak bisa mengendalikan dorongan untuk bermain <i>game online</i> (F)	√			
	3	Setiap bangun pagi, hal pertama yang terpikirkan	√			

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

	adalah bermain <i>game online</i> . (F)				
	4 Saya akan <i>Log In</i> lagi walaupun saya baru saja <i>Log Out</i> dari <i>game</i> (F)	✓			
	5 Hidup saya terasa hampa tanpa <i>game online</i> (F)	✓			
	6 Saya bisa menunda keinginan untuk bermain <i>game online</i> ketika masih ada hal lain yang harus saya kerjakan. (UF)	✓			
	7 Saya tidak akan bermain lagi ketika saya sudah <i>Log Out</i> dari sebuah <i>game</i> . (UF)	✓			
	8 Saya tidak bisa berhenti bermain <i>game online</i> (F)	✓			
	9 Hidup saya akan baik-baik saja tanpa <i>game online</i> . (UF)	✓			
<i>Withdrawal</i> (penarikan diri)	10 Saya merasa tidak nyaman ketika tidak bisa bermain <i>game online</i> . (F)	✓			
	11 Saya merasa ada yang hilang ketika saya tidak bermain <i>game online</i> . (F)	✓			
	12 Walaupun saya lelah, saya akan tetap bersemangat jika bermain <i>game online</i> . (F)	✓			

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

	13	Terkadang saya memikirkan <i>game online</i> ketika melakukan aktifitas lain. (F)	✓			
	14	Saya tidak bisa menolak ajakan teman untuk bermain <i>game online</i> . (F)	✓			
	15	Saya tetap bersemangat meskipun tidak bermain <i>game online</i> . (UF)	✓			
	16	Saya lebih memilih bermain <i>game online</i> daripada melakukan aktifitas lain. (F)	✓			
Tolerance (Toleransi)	17	Waktu yang saya gunakan untuk bermain <i>game online</i> ternyata lebih lama dari waktu yang telah saya rencanakan sebelumnya. (F)	✓			
	18	Saya menambah waktu (<i>billing</i>) untuk bermain ketika saya merasa belum puas bermain padahal waktu (<i>billing</i>) telah abis. (F)	✓			
	19	Sulit bagi saya untuk berhenti ketika saya sudah mulai bermain <i>game online</i> .(F)	✓			
	20	Jumlah rata-rata saya bermain <i>game online</i> dalam seminggu lebih lama daripada sebelumnya. (F)	✓			



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

	21	Saya akan berhenti bermain <i>game online</i> ketika saya sudah merasa cukup. (UF)	✓				
	22	Saya menggunakan waktu belajar dan sekolah untuk bermain <i>game online</i> . (F)	✓				
Interpersonal And Health-Related Problems (Masalah Hubungan personal dan Kesehatan)	23	Karena bermain <i>game online</i> , interaksi saya dengan teman-teman menjadi berkurang. (F)	✓				
	24	Waktu istirahat saya menjadi berkurang karena bermain <i>game online</i> . (F)	✓				
	25	Punggung dan pergelangan tangan saya terasa sakit setelah bermain <i>game online</i> . (F)	✓				
	26	Interaksi saya dengan keluarga menjadi berkurang karena saya bermain <i>game online</i> . (F)	✓				
	27	Saya merasa kesehatan saya terganggu karena terlalu banyak bermain <i>game online</i> . (F)	✓				
Time Mangement (Mengatur waktu)	28	Saya berhenti bermain ketika saya sudah lelah bermain. (UF)	✓				
	29	Saya lebih sedikit beraktifitas di siang hari	✓				

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mempublikasikan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

	karena bergadang untuk bermain <i>game online</i> . (F)				
30	Bagi saya, beteman didalam game lebih menyenangkan daripada di kehidupan nyata. (F)	✓			
31	Terkadang saya bergadang untuk bermain <i>game online</i> . (F)	✓			
32	Terkadang saya lupa makan karena bermain <i>game online</i> . (F)	✓			
33	Beberapa orang mengatakan kalau saya terlalu banyak menghabiskan waktu untuk bermain <i>game online</i> . (UF)	✓			

Catatan :

1. Isi (Kesesuaian dengan Indikator)

..... ✓

2. Bahasa

..... ✓

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

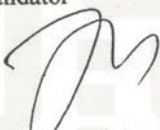
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

3. Jumlah Aitem

.....
.....
.....

Pekanbaru, 29/11/.....

Validator


(.....)



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mempublikasikan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

LEMBAR VALIDASI ALAT UKUR (SKALA PENYESUAIAN SOSIAL)

1. Defenisi Operasional

Penyesuaian sosial adalah hubungan secara sosial antara individu dengan individu lain dalam suatu lingkungan yang memiliki aturan tertentu, dan individu tersebut beradaptasi dengan lingkungan tempat dia berada. Teori yang digunakan untuk menyusun skala penyesuaian sosial adalah teori Cooper, Osborn, Gath dan Feggetter (1982), adapun aspek penyesuaian sosial menurut Cooper, Osborn, Gath dan Feggetter (1982) adalah sebagai berikut:

- a. *Homework*. Mengenai hal-hal yang terjadi pada pekerjaan rumah.
- b. *Social and leisure activities*. Mengenai teman-teman terdekat dan apa yang telah dilakukan pada waktu luang.
- c. *Extended family*. Mengenai keluarga besar, yakni orang tua, saudara laki-laki, saudara perempuan, ipar, dan anggota keluarga lainnya yang tinggal didalam rumah.

2. Skala yang digunakan

Buat Sendiri (-)	Terjemahan (-)	Modifikasi (✓)
Jumlah aitem	: 28	
Jenis format dan respon	: Persetujuan (<i>rating</i>)	
Penilaian setiap butir aitem	:	



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mempublikasikan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

3. Petunjuk pengisian

Pada bagian ini saya memohon kepada Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian pada setiap pernyataan dalam skala ini. Skala ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh kecanduan *game online* dengan penyesuaian sosial pada remaja.

Bapak/Ibu dimohon untuk menilai berdasarkan kesesuaian pernyataan (aitem) dengan variabel yang diukur. Penilaian dilakukan dengan memilih salah satu dari alternatif jawaban yang disediakan, yaitu Relevan (R), Kurang Relevan (KR), Tidak Relevan (TR). Untuk jawaban yang dipilih, mohon Bapak/Ibu memberikan tanda *checklist* (✓) pada kolom yang disediakan.

Contoh cara menjawab:

Aitem: Waktu kerja saya banyak saya habiskan untuk bermain game

R (✓) KR () TR ()

Jika Bapak / Ibu menilai aitem tersebut relevan dengan indikator, maka Bapak/Ibu memberi tanda *checklist* (✓) pada R. Demikian seterusnya untuk aitem yang tersedia.

Dimensi	No	Pernyataan	Alt Jawaban			Ket
			R	KR	TR	
Housework	1.	Saya menunda waktu untuk mengerjakan tugas sekolah/kuliah. (UF)	✓			
	2.	Saya mengerjakan tugas sekolah/kuliah dengan benar. (F)	✓			
	3.	Saya tidak puas dengan hasil pekerjaan sekolah/kuliah. (UF)	✓			
	4.	Saya pernah berbeda pendapat dengan teman saya saat mengerjakan tugas sekolah/kuliah. (UF)	✓			
	5.	Saya tidak suka mengerjakan tugas sekolah/kuliah. (UF)	✓			
	6.	Menurut saya melakukan tugas sekolah/kuliah menyenangkan. (F)	✓			

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

	7.	Setiap diberikan tugas sekolah/kuliah, saya langsung mengerjakannya. (F)	✓			
	8.	Saya merasa puas dengan hasil pekerjaan sekolah/kuliah yang saya kerjakan. (F)	✓			
	9.	Menurut saya, melakukan tugas sekolah/kuliah adalah hal yang membosankan (UF)	✓			
<i>Social and leisure</i>	10.	Saya menghabiskan waktu dengan teman teman terdekat saya. (F)	✓			
	11.	Bagi saya teman adalah tempat untuk berbagi cerita. (F)	✓			
	12.	Akhir pekan saya berkunjung ke rumah teman untuk refreshing. (F)	✓			
	13.	Saya menghabiskan waktu luang untuk melakukan hal yang menyenangkan. (F)	✓			
	14.	Saya berbeda sependapat dengan teman saya. (UF)	✓			
	15.	Saya sering dibuat kesal oleh teman. (UF)	✓			
	16.	Saya tidak nyaman berada didekat orang yang baru dikenal. (UF)	✓			
	17.	Saya ingin memiliki sahabat agar tidak merasa kesepian. (UF)	✓			
	18.	Setiap memiliki waktu senggang, saya merasa bosan. (UF)	✓			
	19.	Saya sangat bahagia memiliki sahabat. (F)	✓			
<i>Extended family</i>	20.	Saya sering bertengkar dengan orangtua. (UF)	✓			
	21.	Saya tidak suka permasalahan yang saya alami diketahui oleh keluarga lain selain orangtua. (UF)	✓			
	22.	Saya lebih mementingkan urusan pribadi dari pada orangtua. (UF)	✓			
	23.	Saya selalu menyempatkan waktu untuk berkumpul dengan orangtua. (F)	✓			
	24.	Saya tidak menceritakan apa yang saya rasakan kepada orangtua. (UF)	✓			

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mempublikasikan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

25.	Setiap ada permasalahan yang saya alami, saya akan meminta bantuan kepada orangtua saya. (F)				
26.	Saya sedih jika orangtua tertimpa musibah. (F)				
27.	Saya merasa telah mengecewakan orangtua. (UF)				
28.	Orangtua memberikan kesempatan untuk menyelesaikan masalah sendiri. (F)				

Catatan :

1. Isi (Kesesuaian dengan Indikator)

.....

.....

.....

2. Bahasa

.....

.....

.....

3. Jumlah Aitem

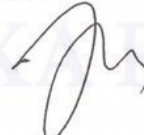
.....

.....

.....

Pekanbaru,

Validator



(.....*nam p/h*.....)



UIN SUSKA RIAU

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



UIN SUSKA RIAU

LAMPIRAN B

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



UIN SUSKA RIAU



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak Cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

IDENTITAS DIRI RESPONDEN

- Nama / Inisial** :
- Jenis Kelamin** :
- Usia** :
- Bermain Game** : Ya Tidak
- Durasi Bermain / Hari** : < 3 jam 3-5 jam >5 jam
- Lama Bermain** : Kurang dari 6 bulan Lebih dari 6 bulan
- Media yang digunakan:** Komputer Handphone

PETUNJUK Pengerjaan

Berikut ini terdapat sebuah skala. Diharapkan kepada responden untuk membaca petunjuk pengisian sebelum memberikan respon jawaban.

Bekerjalalah secara mandiri dan berikanlah respon dengan jujur dan sesuai keadaan yang sebenarnya, karena kejujuran anda sangat penting dalam penelitian ini. Seluruh respon yang anda berikan dijaga keamanan dan kerahasiaannya oleh peneliti, sesuai dengan etika didalam sebuah penelitian.

Atas bantuan dan kerjasama dari anda, peneliti mengucapkan terima kasih

Nabila Zahra Ayu

PETUNJUK PENGISIAN SKALA

Bacalah pernyataan pada masing-masing bagian dengan seksama dan kemudian berilah tanda centang (√) pada kolom jawaban yang menyatakan pada diri anda terhadap pernyataan tertulis. Anda hanya diperkenankan untuk memberikan satu jawaban untuk setiap pernyataan. **Seluruh respon akan kami jamin kerahasiaannya**)

Contoh:

No	PERNYATAAN	Sangat Sesuai	Sesuai	Tidak Sesuai	Sangat Tidak Sesuai	
1	Keluarga berusaha memenuhi kebutuhan saya		√			Benar
			≠		√	Jika ingin mengganti jawaban

Note: Jika anda ingin mengganti jawaban, maka berilah tanda (=) pada jawaban sebelumnya, dan jawablah pada kolom yang menurut anda benar.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mempublikasikan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak Cipta milik UIN Suska Riau State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

SKALA I

No.	PERNYATAAN	Sangat Sesuai	Sesuai	Tidak Sesuai	Sangat Tidak Sesuai
1.	Karena bermain <i>game online</i> , interaksi saya dengan teman-teman menjadi berkurang.				
2.	Saya merasa tidak nyaman ketika tidak bisa bermain <i>game online</i> .				
3.	Saya lebih sedikit beraktifitas di siang hari karena bergadang untuk bermain <i>game online</i> .				
4.	Saya sudah mencoba untuk mengurangi waktu bermain <i>game online</i> , tapi saya gagal.				
5.	Waktu yang saya gunakan untuk bermain <i>game online</i> ternyata lebih lama dari waktu yang telah saya rencanakan sebelumnya.				
6.	Bagi saya, beteman didalam game lebih menyenangkan daripada di kehidupan nyata.				
7.	Saya tidak bisa mengendalikan dorongan untuk bermain <i>game online</i> .				
8.	Waktu istirahat saya menjadi berkurang karena bermain <i>game online</i> .				
9.	Saya merasa ada yang hilang ketika saya tidak bermain <i>game online</i> .				
10.	Saya menambah waktu (<i>billing</i>) untuk bermain ketika saya merasa belum puas bermain padahal waktu (<i>billing</i>) telah abis.				
11.	Setiap bangun pagi, hal pertama yang terpikirkan adalah bermain <i>game online</i> .				
12.	Terkadang saya bergadang untuk bermain <i>game online</i> .				
13.	Saya tetap bersemangat meskipun tidak bermain <i>game online</i> .				
14.	Punggung dan pergelangan tangan saya terasa sakit setelah bermain <i>game online</i> .				
15.	Saya bisa menunda keinginan untuk bermain <i>game online</i> ketika masih ada hal lain yang harus saya kerjakan.				
16.	Sulit bagi saya untuk berhenti ketika saya sudah mulai bermain <i>game online</i> .				
17.	Walaupun saya lelah, saya akan tetap bersemangat jika bermain <i>game online</i> .				
18.	Saya akan <i>Log In</i> lagi walaupun saya baru saja <i>Log Out</i> dari game.				
19.	Saya berhenti bermain ketika saya sudah lelah bermain.				
20.	Terkadang saya lupa makan karena bermain <i>game online</i> .				
21.	Jumlah rata-rata saya bermain <i>game online</i> dalam seminggu lebih lama daripada sebelumnya.				
22.	Terkadang saya memikirkan <i>game online</i> ketika melakukan aktifitas lain.				



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mempublikasikan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

23.	Hidup saya terasa hampa tanpa <i>game online</i>				
24.	Interaksi saya dengan keluarga menjadi berkurang karena saya bermain <i>game online</i> .				
25.	Saya akan berhenti bermain <i>game online</i> ketika saya sudah merasa cukup.				
26.	Saya tidak akan bermain lagi ketika saya sudah <i>Log Out</i> dari sebuah <i>game</i> .				
27.	Saya tidak bisa menolak ajakan teman untuk bermain <i>game online</i> .				
28.	Hidup saya akan baik-baik saja tanpa <i>game online</i> .				
29.	Beberapa orang mengatakan kalau saya terlalu banyak menghabiskan waktu untuk bermain <i>game online</i> .				
30.	Saya merasa kesehatan saya terganggu karena terlalu banyak bermain <i>game online</i> .				
31.	Saya tidak bisa berhenti bermain <i>game online</i>				
32.	Saya menggunakan waktu belajar dan sekolah untuk bermain <i>game online</i> .				
33.	Saya lebih memilih bermain <i>game online</i> daripada melakukan aktifitas lain.				

SKALA II

Kami tertarik dengan keadaan anda selama *dua minggu terakhir*. Kami ingin anda menjawab beberapa pertanyaan tentang pekerjaan, aktivitas di waktu luang dan kehidupan keluarga anda.

Pertanyaan berikut ini adalah tentang bagaimana pekerjaan (bagi yang mempunyai pekerjaan) atau tugas (bagi yang masih sekolah/kuliah) anda.

Selama *dua minggu terakhir* pernahkah anda :

No	Pertanyaan	Tidak pernah	Jarang	Kadang-kadang	Sering	Sangat sering
1	Melewatkan (melalaikan) waktu kerja/mengerjakan tugas sekolah/kuliah ?					
2	Melakukan pekerjaan/mengerjakan tugas sekolah/kuliah anda dengan baik ?					
3	Merasa malu dengan hasil pekerjaan/tugas sekolah/kuliah anda ?					
4	Marah atau berdebat dengan orang-orang di tempat kerja/saat mengerjakan tugas sekolah/kuliah ?					
5	Merasa kecewa, khawatir atau tidak nyaman saat mengerjakan tugas sekolah/kuliah ?					
6	Merasa pekerjaan/tugas sekolah/kuliah anda menarik?					

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mempublikasikan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Pertanyaan berikut ini adalah tentang teman anda, apa yang anda kerjakan di waktu luang anda.

No	Pertanyaan	Tidak pernah	Jarang	Kadang-kadang	Sering	Sangat sering
7	Selama dua minggu terakhir apakah anda berhubungan dengan teman anda (bukan teman online/game online) ?					
8	Selama dua minggu terakhir apakah anda membicarakan tentang perasaan anda secara terbuka dengan teman anda ?					
9	Selama dua minggu terakhir pernahkah anda melakukan hal-hal sosial dengan teman anda (mis. Berkunjung kerumah teman, melakukan canda-tawa, pergi bersama ke tempat rekreasi) ?					
10	Selama dua minggu terakhir pernahkah anda menghabiskan waktu yang ada pada hobi berolahraga atau kepentingan waktu luang (berlibur, berkumpul bersama) ?					
11	Selama dua minggu terakhir pernahkah anda marah atau berdebat dengan teman anda ?					
12	Selama dua minggu terakhir pernahkah anda menjadi tersinggung atau perasaan anda dilukai oleh teman anda ?					
13	Selama dua minggu terakhir pernahkah anda merasa gelisah, tegang, atau malu ketika bersama orang lain ?					
14	Selama dua minggu terakhir pernahkah anda merasa kesepian dan mengharapkan persahabatan ?					
15	Selama dua minggu terakhir pernahkah anda merasa bosan di waktu luang anda ?					

Pertanyaan berikut ini adalah tentang keluarga besar anda, yaitu orangtua, saudara kandung laki-laki, saudara kandung perempuan. Saudara ipar perempuan, dan anak-anak anda yang tidak tinggal di rumah. Mohon *jangan* memasukkan pasangan anda.

No	Pertanyaan	Tidak pernah	Jarang	Kadang-kadang	Sering	Sangat sering
16	Selama dua minggu terakhir pernahkah anda marah atau berdebat dengan keluarga (orangtua, saudara kandung laki/perempuan) anda?					
17	Selama dua minggu terakhir pernahkah anda melakukan usaha untuk tetap berhubungan atau mengkontak keluarga (orangtua, saudara kandung laki/perempuan) anda?					



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© ak c
ta mil
UIN S
ska Riau

18	Selama dua minggu apakah kamu membicarakan perasaan anda secara terbuka dengan keluarga (orangtua, saudara kandung laki/perempuan) anda?					
19	Selama dua minggu terakhir apakah kamu membicarakan dengan keluarga (orangtua, saudara kandung laki/perempuan) anda untuk meminta bantuan, meminta nasihat atau untuk pertemanan?					
20	Selama dua minggu terakhir pernahkah anda lebih khawatir dari yang seharusnya tentang hal-hal yang terjadi pada keluarga (orangtua, saudara kandung laki/perempuan) anda?					
21	Selama dua minggu terakhir pernahkah anda merasa bahwa anda mengecewakan keluarga (orangtua, saudara kandung laki/perempuan) anda?					
22	Selama dua minggu terakhir pernahkah anda merasa bahwa keluarga anda mengecewakan anda?					

TERIMAKASIH UNTUK KERJAMASANYA !

UIN SUSKA RIAU

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mempublikasikan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

LAMPIRAN C

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



UIN SUSKA RIAU



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mempublikasikan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

INSTRUMEN PENELITIAN FAKULTAS PSIKOLOGI UIN SUSKA RIAU

IDENTITAS DIRI RESPONDEN

Nama / Inisial : _____
 Jenis Kelamin : _____
 Usia : _____
 Durasi Bermain / Hari : < 3 jam 3-5 jam >5 jam
 Lama Bermain : Kurang dari 6 bulan Lebih dari 6 bulan
 Media yang digunakan : Komputer Handphone

PETUNJUK UMUM

Kepada Yth,
Saudara/Saudari Responden

Saudara/i yang saya hormati, dibawah ini terdapat sejumlah pernyataan dan pertanyaan yang berkaitan dengan diri dan hal-hal yang mungkin dialami saudara/i dalam kehidupan sehari-hari. Semua keterangan dari saudara/i akan dijamin kerahasiaannya, ini semua dilakukan untuk keperluan penelitian skripsi. Peneliti adalah mahasiswa Psikologi UIN SUSKA Riau.

Saudara/i dimohon kesediaannya untuk mengisi skala dibawah ini sesuai dengan petunjuk yang telah disediakan. Bacalah petunjuk secara seksama sebelum mengerjakannya.

Demikian hal ini disampaikan. Terimakasih atas partisipasi yang telah saudara/i berikan, semoga Allah membalas kebaikan Saudara/i.

Responden

(.....)

Hormat Peneliti,

Nabila Zahra Ayu

PETUNJUK Pengerjaan

Berikut ini terdapat sebuah skala. Diharapkan kepada responden untuk membaca petunjuk pengisian sebelum memberikan respon jawaban.

Bacalah pernyataan pada masing-masing bagian dengan seksama dan kemudian berilah tanda centang (✓) pada kolom jawaban yang menyatakan pada diri anda terhadap pernyataan tertulis. Anda hanya diperkenankan untuk memberikan satu jawaban untuk setiap pernyataan.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mempublikasikan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Contoh:

No	PERNYATAAN	Sangat Sesuai	Sesuai	Tidak Sesuai	Sangat Tidak Sesuai	
1	Keluarga berusaha memenuhi kebutuhan saya		√			Benar
			≠		√	Jika ingin mengganti jawaban

Note: Jika anda ingin mengganti jawaban, maka berilah tanda (=) pada jawaban sebelumnya, dan jawablah pada kolom yang menurut anda benar.

Bekerjalah secara mandiri dan berikanlah respon dengan jujur dan sesuai keadaan yang sebenarnya, karena kejujuran anda sangat penting dalam penelitian ini. Seluruh respon yang anda berikan dijaga keamanan dan kerahasiaannya oleh peneliti, sesuai dengan etika didalam sebuah penelitian.

Atas bantuan dan kerjasama dari anda, peneliti mengucapkan terima kasih

Nabila Zahra Ayu

**ISILAH SEMUA PERNYATAAN DAN PERTANYAAN DENGAN TELITI
SEHINGGA TIDAK ADA YANG TERLEWATI
Selamat Mengerjakan...**

SKALA I

No.	PERNYATAAN	Sangat Sesuai	Sesuai	Tidak Sesuai	Sangat Tidak Sesuai
1.	Karena bermain <i>game online</i> , interaksi saya dengan teman-teman menjadi berkurang.				
2.	Saya merasa tidak nyaman ketika tidak bisa bermain <i>game online</i> .				
3.	Saya lebih sedikit beraktifitas di siang hari karena bergadang untuk bermain <i>game online</i> .				
4.	Saya sudah mencoba untuk mengurangi waktu bermain <i>game online</i> , tapi saya gagal.				
5.	Waktu yang saya gunakan untuk bermain <i>game online</i> ternyata lebih lama dari waktu yang telah saya rencanakan sebelumnya.				
6.	Bagi saya, beteman didalam game lebih menyenangkan daripada di kehidupan nyata.				
7.	Saya tidak bisa mengendalikan dorongan untuk bermain <i>game online</i> .				



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mempublikasikan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak Cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

8.	Waktu istirahat saya menjadi berkurang karena bermain <i>game online</i> .				
9.	Saya merasa ada yang hilang ketika saya tidak bermain <i>game online</i> .				
10.	Saya menambah waktu (<i>billing</i>) untuk bermain ketika saya merasa belum puas bermain padahal waktu (<i>billing</i>) telah abis.				
11.	Setiap bangun pagi, hal pertama yang terpikirkan adalah bermain <i>game online</i> .				
12.	Saya bisa menunda keinginan untuk bermain <i>game online</i> ketika masih ada hal lain yang harus saya kerjakan.				
13.	Sulit bagi saya untuk berhenti ketika saya sudah mulai bermain <i>game online</i> .				
14.	Terkadang saya lupa makan karena bermain <i>game online</i> .				
15.	Jumlah rata-rata saya bermain <i>game online</i> dalam seminggu lebih lama daripada sebelumnya.				
16.	Terkadang saya memikirkan <i>game online</i> ketika melakukan aktifitas lain.				
17.	Hidup saya terasa hampa tanpa <i>game online</i>				
18.	Interaksi saya dengan keluarga menjadi berkurang karena saya bermain <i>game online</i> .				
19.	Hidup saya akan baik-baik saja tanpa <i>game online</i> .				
20.	Saya merasa kesehatan saya terganggu karena terlalu banyak bermain <i>game online</i> .				
21.	Saya tidak bisa berhenti bermain <i>game online</i>				
22.	Saya lebih memilih bermain <i>game online</i> daripada melakukan aktifitas lain.				



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mempublikasikan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

SKALA II

Kami tertarik dengan keadaan anda selama *dua minggu terakhir*. Kami ingin anda menjawab beberapa pertanyaan tentang pekerjaan, aktivitas di waktu luang dan kehidupan keluarga anda.

Pertanyaan berikut ini adalah tentang bagaimana pekerjaan (bagi yang mempunyai pekerjaan) atau tugas (bagi yang masih sekolah/kuliah) anda.

Selama dua minggu terakhir pernahkah anda :

No	Pertanyaan	Tidak pernah	Jarang	Kadang-kadang	Sering	Sangat sering
1	Melakukan pekerjaan/mengerjakan tugas sekolah/kuliah anda dengan baik ?					
2	Marah atau berdebat dengan orang-orang di tempat kerja/saat mengerjakan tugas sekolah/kuliah ?					

Pertanyaan berikut ini adalah tentang teman anda, apa yang anda kerjakan di waktu luang anda.

No	Pertanyaan	Tidak pernah	Jarang	Kadang-kadang	Sering	Sangat sering
3	Selama dua minggu terakhir apakah anda berhubungan dengan teman anda (bukan teman online/game online) ?					
4	Selama dua minggu terakhir apakah anda membicarakan tentang perasaan anda secara terbuka dengan teman anda ?					
5	Selama dua minggu terakhir pernahkah anda melakukan hal-hal sosial dengan teman anda (mis. Berkunjung kerumah teman, melakukan canda-tawa, pergi bersama ke tempat rekreasi) ?					
6	Selama dua minggu terakhir pernahkah anda menghabiskan waktu yang ada pada hobi berolahraga atau kepentingan waktu luang (berlibur, berkumpul bersama) ?					
7	Selama dua minggu terakhir pernahkah anda marah atau berdebat dengan teman anda ?					
8	Selama dua minggu terakhir pernahkah anda menjadi tersinggung atau perasaan anda dilukai oleh teman anda ?					
9	Selama dua minggu terakhir pernahkah anda merasa gelisah, tegang, atau malu ketika bersama orang lain ?					



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mempublikasikan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Pertanyaan berikut ini adalah tentang keluarga besar anda, yaitu orangtua, saudara kandung laki-laki, saudara kandung perempuan. Saudara ipar perempuan, dan anak-anak anda yang tidak tinggal di rumah. Mohon *jangan* memasukkan pasangan anda.

No	Pertanyaan	Tidak pernah	Jarang	Kadang-kadang	Sering	Sangat sering
10	Selama dua minggu terakhir pernahkah anda marah atau berdebat dengan keluarga (orangtua, saudara kandung laki/perempuan) anda?					
11	Selama dua minggu apakah kamu membicarakan perasaan anda secara terbuka dengan keluarga (orangtua, saudara kandung laki/perempuan) anda?					
12	Selama dua minggu terakhir apakah kamu membicarakan dengan keluarga (orangtua, saudara kandung laki/perempuan) anda untuk meminta bantuan, meminta nasihat atau untuk pertemanan?					
13	Selama dua minggu terakhir pernahkah anda lebih khawatir dari yang seharusnya tentang hal-hal yang terjadi pada keluarga (orangtua, saudara kandung laki/perempuan) anda?					
14	Selama dua minggu terakhir pernahkah anda merasa bahwa anda mengecewakan keluarga (orangtua, saudara kandung laki/perempuan) anda?					

TERIMAKASIH UNTUK KERJAMASANYA !

UIN SUSKA RIAU

LAMPIRAN D

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



UIN SUSKA RIAU

Tabulasi Data Hasil Try Out Skala Kecerdasan Game Online

No Subjek	No Aitem																																	Total		
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33			
1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	71	
2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	80	
3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	72	
4	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	94	
5	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	76	
6	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	71	
7	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	91	
8	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	74	
9	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	63	
10	3	2	1	2	3	1	2	1	2	2	1	2	2	4	1	3	1	1	3	2	1	2	1	2	2	3	1	1	3	4	3	1	1	81		
11	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	75		
12	2	1	3	2	1	3	1	2	1	3	1	3	4	3	3	1	3	4	1	4	3	4	3	1	2	2	1	2	3	2	1	1	1	84		
13	3	3	3	4	3	4	1	3	4	2	4	3	1	2	2	3	3	1	1	4	3	3	3	3	3	1	2	1	4	4	1	1	1	81		
14	1	3	2	3	3	2	4	3	4	4	1	1	1	1	1	4	1	3	1	4	2	3	1	1	3	1	1	1	4	4	1	1	1	73		
15	2	2	2	2	3	3	2	2	3	2	3	2	3	1	2	3	3	1	1	3	3	2	3	2	2	1	1	3	2	4	2	1	1	53		
16	4	3	1	4	2	3	1	2	1	3	1	1	1	2	2	1	2	2	1	2	2	1	2	1	1	2	2	3	2	2	2	2	2	77		
17	2	2	2	3	1	3	1	1	2	1	1	1	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	53	
18	2	3	2	1	3	3	1	2	1	2	1	1	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	72	
19	2	3	1	1	3	4	3	2	2	4	2	4	2	1	2	3	3	1	2	4	4	1	3	2	1	1	1	2	3	4	2	3	4	3	83	
20	2	1	1	2	3	3	2	2	2	3	2	1	4	2	1	1	3	2	1	2	2	2	2	2	2	1	4	2	1	2	1	2	1	62		
21	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	102		
22	3	3	2	3	4	4	3	3	3	4	2	2	3	2	1	3	3	3	3	3	2	3	2	2	1	2	2	3	2	2	1	2	2	71		
23	1	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	4	1	4	2	1	1	4	1	1	4	1	1	2	2	1	1	3	2	4	2	1	2	1	67	
24	2	4	1	3	2	2	2	2	1	2	3	3	3	1	4	1	1	3	2	1	4	2	2	1	1	1	1	3	4	1	4	2	2	76		
25	2	2	3	3	1	4	3	1	1	2	3	3	3	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	68	
26	2	3	2	2	2	2	2	1	1	1	3	1	3	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	90	
27	3	2	3	4	2	4	2	2	3	4	2	2	2	2	2	3	3	1	1	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	85	
28	2	2	2	4	2	4	2	4	2	4	2	4	3	4	3	3	3	1	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	79	
29	2	1	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	80	
30	2	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	70	
31	2	2	2	3	1	2	2	3	3	1	2	1	3	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	81	
32	1	3	3	3	3	4	3	2	4	4	2	2	3	2	4	3	4	1	3	3	3	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	74	
33	4	2	3	3	4	1	2	4	2	4	2	4	1	4	1	3	2	2	1	3	2	3	1	1	2	2	1	3	3	1	3	2	3	4	80	
34	3	2	3	3	3	1	1	3	2	3	1	3	3	3	3	2	2	1	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	77	
35	2	2	2	3	4	1	2	3	2	3	2	4	1	3	2	1	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	70
36	2	2	2	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	70	
37	2	2	2	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	85	
38	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	85	
39	2	2	2	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	85	
40	2	2	2	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	72	
41	2	2	2	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	72	
42	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	90	

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Tabulasi Data Hasil Try Out Skala Penyesuaian Sosial

No Subjek	No Aitem																						Total
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	
1	2	3	3	2	3	5	2	4	2	2	3	2	2	3	2	1	2	1	2	3	2	3	54
2	3	3	2	2	3	2	3	3	2	4	3	4	2	3	1	4	3	2	3	4	2	2	60
3	3	2	2	1	2	2	2	3	2	4	2	1	1	2	2	1	4	2	2	2	2	1	45
4	2	5	2	2	3	4	5	5	5	5	5	2	2	1	2	1	4	4	4	4	1	1	73
5	3	3	2	1	1	2	3	2	4	4	3	2	2	1	2	1	5	3	3	3	1	1	52
6	1	5	2	3	1	4	4	5	4	4	1	3	1	4	3	2	3	3	3	4	4	3	68
7	3	4	2	1	1	4	3	3	4	3	2	1	3	1	2	3	4	3	3	4	2	2	58
8	2	4	2	1	3	2	5	3	1	3	4	1	2	3	2	1	2	1	2	4	1	3	52
9	3	3	4	2	1	3	5	5	4	5	3	1	1	1	2	4	4	4	3	2	2	1	62
10	3	4	2	1	1	4	3	3	4	3	2	1	3	1	2	3	4	3	3	4	2	2	58
11	1	3	2	3	1	4	5	5	3	3	2	3	1	1	2	5	3	3	3	2	4	60	
12	1	2	3	2	2	4	1	2	2	2	2	2	1	2	2	1	2	1	1	2	2	3	43
13	2	3	3	2	3	5	2	4	2	2	2	2	2	2	5	3	3	1	3	1	3	5	60
14	1	5	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	3	2	5	3	3	1	3	1	3	5	45
15	2	3	3	3	2	3	5	2	4	2	2	3	2	2	1	2	1	2	2	3	1	3	53
16	2	3	5	1	3	1	1	3	1	3	2	5	3	2	4	1	3	2	3	2	2	3	55
17	3	5	3	2	3	4	4	1	4	5	5	2	3	1	5	2	4	2	3	4	4	1	70
18	2	4	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	1	2	2	2	2	3	3	2	57
19	1	4	5	2	2	3	3	2	3	1	5	3	2	2	3	4	4	4	4	3	3	1	63
20	2	3	1	5	3	2	4	3	3	3	2	3	3	3	3	1	4	4	3	4	2	2	58
21	3	4	2	1	1	4	3	3	4	3	2	1	3	1	2	3	4	2	3	3	5	4	77
22	3	4	4	2	4	3	3	2	5	4	4	4	3	4	5	3	4	2	3	5	4	4	80
23	2	5	3	1	2	3	5	3	5	4	2	2	4	4	3	5	5	5	5	5	4	4	61
24	3	4	2	1	1	5	3	3	4	3	2	1	3	1	4	3	4	3	3	4	2	2	61
25	2	1	5	2	3	3	1	3	1	3	3	2	1	2	3	2	4	1	3	3	3	1	52
26	2	4	3	3	2	2	4	5	4	4	3	3	3	2	3	2	4	3	2	4	4	2	68
27	2	4	4	2	3	5	2	4	2	1	3	2	2	2	5	3	3	1	3	1	3	5	61
28	2	3	3	2	3	5	2	4	2	2	2	2	2	2	5	3	3	1	3	1	3	5	60
29	1	2	3	3	2	2	2	3	4	3	2	1	3	2	2	1	4	3	3	2	3	2	53
30	3	2	2	2	3	3	2	2	2	2	3	3	2	3	3	1	1	1	1	1	2	3	48

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



31	2	4	2	3	2	4	4	3	4	4	1	2	1	1	2	1	5	4	4	3	4	1	61
32	2	4	1	1	1	4	2	1	3	4	1	1	1	3	1	1	4	3	2	4	3	5	52
33	3	4	4	2	3	3	5	5	4	5	3	3	3	3	3	4	4	4	5	5	1	79	
34	1	2	3	2	2	3	1	2	3	2	3	2	1	2	5	1	2	3	2	3	2	3	50
35	2	3	4	1	3	2	5	3	5	4	2	1	3	4	1	3	2	1	2	3	5	1	60
36	2	4	1	1	1	4	2	1	3	4	1	1	3	3	1	4	4	2	4	1	1	51	
37	2	4	1	1	1	4	2	1	3	4	1	1	3	3	1	4	4	2	4	1	1	51	
38	3	4	3	4	3	3	4	1	2	3	3	3	3	3	1	4	2	3	4	3	3	65	
39	1	4	3	3	4	2	1	2	3	2	4	2	1	1	4	1	4	4	4	4	4	62	
40	1	4	3	3	4	2	1	2	3	2	4	2	1	1	4	1	4	4	4	4	4	62	
41	3	3	1	2	3	3	4	2	4	3	1	1	1	1	4	1	4	2	4	4	3	1	56
42	3	3	3	2	2	3	3	2	3	2	3	2	3	1	2	3	1	2	3	2	3	1	55
43	3	3	1	1	3	3	4	1	4	4	2	1	1	3	1	4	4	4	4	3	1	56	
44	4	4	3	5	3	4	5	4	5	5	5	3	3	3	5	4	4	5	4	4	4	89	
45	4	4	3	5	3	4	5	4	5	5	5	5	3	3	5	4	4	5	4	4	4	91	
46	2	3	3	3	3	3	4	5	5	3	4	3	3	4	2	2	3	4	3	4	2	71	
47	3	3	2	3	2	1	2	2	3	3	2	2	1	3	2	2	3	2	3	2	2	1	49
48	3	2	2	3	2	1	2	3	3	2	2	2	1	2	2	3	3	2	3	2	3	2	50
49	3	2	3	3	3	2	3	3	4	4	4	3	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	65
50	4	3	2	2	3	1	2	3	3	2	1	1	2	3	3	3	3	2	2	2	2	1	52

Ⓢ Hak cipta milik UIN Suska Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



LAMPIRAN E

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



UIN SUSKA RIAU

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Scale: KGO

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.821	33

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
VAR00001	75.58	113.310	.254	.818
VAR00002	75.44	112.456	.299	.817
VAR00003	75.80	112.612	.285	.817
VAR00004	75.26	110.972	.370	.815
VAR00005	75.08	110.565	.371	.814
VAR00006	75.32	104.957	.559	.806
VAR00007	75.52	109.683	.441	.812
VAR00008	75.36	109.296	.432	.812
VAR00009	75.50	107.888	.513	.809
VAR00010	75.16	110.178	.418	.813
VAR00011	75.84	109.974	.386	.814
VAR00012	75.38	112.118	.236	.820
VAR00013	76.06	114.221	.157	.822
VAR00014	75.30	116.500	.049	.825
VAR00015	76.08	109.218	.517	.810
VAR00016	75.26	105.829	.559	.807
VAR00017	75.54	113.437	.254	.818
VAR00018	75.58	114.820	.128	.823
VAR00019	76.08	116.075	.071	.824
VAR00020	75.22	108.502	.525	.809
VAR00021	75.48	108.744	.494	.810
VAR00022	75.50	113.031	.255	.818
VAR00023	75.56	111.353	.359	.815
VAR00024	75.54	111.356	.371	.815
VAR00025	75.92	114.769	.178	.820
VAR00026	75.82	111.987	.292	.817
VAR00027	75.24	112.145	.303	.817
VAR00028	75.88	109.700	.441	.812
VAR00029	75.68	125.365	-.404	.841
VAR00030	75.20	111.633	.326	.816
VAR00031	75.58	110.412	.365	.815
VAR00032	75.72	110.410	.340	.815
VAR00033	75.96	110.896	.357	.815



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Scale: KGOdIt1

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.857	26

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
VAR00001	60.14	101.878	.266	.856
VAR00002	60.00	100.694	.335	.854
VAR00003	60.36	101.092	.304	.855
VAR00004	59.82	99.457	.395	.852
VAR00005	59.64	99.460	.371	.853
VAR00006	59.88	94.720	.529	.848
VAR00007	60.08	98.238	.466	.850
VAR00008	59.92	98.483	.419	.852
VAR00009	60.06	95.282	.613	.845
VAR00010	59.72	99.838	.372	.853
VAR00011	60.40	98.327	.419	.852
VAR00015	60.64	99.296	.442	.851
VAR00016	59.82	93.906	.618	.844
VAR00017	60.10	102.459	.236	.857
VAR00020	59.78	97.318	.538	.848
VAR00021	60.04	97.876	.486	.850
VAR00022	60.06	101.731	.259	.856
VAR00023	60.12	99.536	.403	.852
VAR00024	60.10	99.480	.420	.852
VAR00026	60.38	101.628	.244	.857
VAR00027	59.80	101.714	.256	.857
VAR00028	60.44	98.700	.437	.851
VAR00030	59.76	99.247	.402	.852
VAR00031	60.14	97.470	.473	.850
VAR00032	60.28	100.655	.267	.857
VAR00033	60.52	99.193	.393	.852

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Scale: KGOdit2

Cronbach's Alpha	N of Items
.857	24

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
VAR00001	55.66	92.596	.285	.855
VAR00002	55.52	91.602	.345	.854
VAR00003	55.88	92.312	.292	.855
VAR00004	55.34	90.351	.409	.852
VAR00005	55.16	90.423	.380	.852
VAR00006	55.40	86.694	.493	.848
VAR00007	55.60	89.388	.466	.850
VAR00008	55.44	89.068	.454	.850
VAR00009	55.58	86.412	.624	.844
VAR00010	55.24	91.329	.345	.854
VAR00011	55.92	89.340	.428	.851
VAR00015	56.16	90.790	.415	.851
VAR00016	55.34	85.086	.628	.843
VAR00020	55.30	88.663	.528	.848
VAR00021	55.56	89.517	.455	.850
VAR00022	55.58	92.371	.283	.856
VAR00023	55.64	90.929	.383	.852
VAR00024	55.62	90.567	.421	.851
VAR00027	55.32	92.712	.256	.856
VAR00028	55.96	90.039	.424	.851
VAR00030	55.28	90.083	.420	.851
VAR00031	55.66	88.107	.507	.848
VAR00032	55.80	92.367	.229	.858
VAR00033	56.04	90.121	.404	.852

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mempublikasikan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Scale: KGOdlf3

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.858	23

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
VAR00001	53.46	87.723	.280	.857
VAR00002	53.32	86.753	.340	.855
VAR00003	53.68	87.242	.301	.857
VAR00004	53.14	85.266	.422	.853
VAR00005	52.96	85.672	.371	.855
VAR00006	53.20	81.796	.499	.850
VAR00007	53.40	84.571	.464	.851
VAR00008	53.24	84.186	.456	.852
VAR00009	53.38	81.383	.641	.845
VAR00010	53.04	86.407	.346	.855
VAR00011	53.72	84.451	.430	.852
VAR00015	53.96	86.366	.381	.854
VAR00016	53.14	80.000	.649	.844
VAR00020	53.10	83.806	.530	.849
VAR00021	53.36	84.766	.448	.852
VAR00022	53.38	87.424	.283	.857
VAR00023	53.44	85.966	.387	.854
VAR00024	53.42	85.555	.430	.853
VAR00027	53.12	87.904	.247	.858
VAR00028	53.76	85.656	.391	.854
VAR00030	53.08	84.810	.447	.852
VAR00031	53.46	82.866	.534	.849
VAR00033	53.84	85.688	.375	.854

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Scale: KGOdl4

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	50	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	50	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.858	22

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
VAR00001	50.78	83.318	.283	.858
VAR00002	50.64	82.521	.332	.856
VAR00003	51.00	83.143	.283	.858
VAR00004	50.46	81.151	.409	.853
VAR00005	50.28	81.512	.361	.855
VAR00006	50.52	77.520	.502	.850
VAR00007	50.72	80.002	.484	.851
VAR00008	50.56	80.088	.444	.852
VAR00009	50.70	77.153	.643	.845
VAR00010	50.36	82.072	.346	.856
VAR00011	51.04	80.243	.425	.853
VAR00015	51.28	82.002	.383	.854
VAR00016	50.46	75.968	.641	.844
VAR00020	50.42	79.351	.544	.849
VAR00021	50.68	80.385	.454	.852
VAR00022	50.70	82.908	.294	.857
VAR00023	50.76	81.451	.401	.854
VAR00024	50.74	81.135	.439	.852
VAR00028	51.08	81.789	.360	.855
VAR00030	50.40	80.286	.463	.852
VAR00031	50.78	78.542	.540	.849
VAR00033	51.16	81.402	.373	.855

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Scale: PS

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.795	22

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
VAR00001	57.50	104.949	.227	.793
VAR00002	56.40	101.102	.408	.785
VAR00003	57.20	104.531	.184	.796
VAR00004	57.64	99.786	.399	.784
VAR00005	57.48	103.520	.271	.791
VAR00006	56.70	105.602	.111	.801
VAR00007	56.82	92.926	.575	.772
VAR00008	56.92	99.912	.337	.788
VAR00009	56.64	95.256	.528	.776
VAR00010	56.60	98.939	.425	.783
VAR00011	57.18	97.253	.491	.779
VAR00012	57.66	97.902	.474	.780
VAR00013	57.66	102.637	.342	.788
VAR00014	57.54	105.723	.152	.797
VAR00015	56.86	105.388	.109	.802
VAR00016	57.80	97.673	.483	.779
VAR00017	56.48	103.479	.243	.793
VAR00018	57.14	100.245	.355	.787
VAR00019	56.88	96.149	.651	.772
VAR00020	56.66	99.086	.436	.782
VAR00021	57.06	98.017	.497	.779
VAR00022	57.40	107.918	-.005	.811

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Scale: PSdlt1

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.831	15

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
VAR00002	37.34	73.821	.368	.826
VAR00004	38.58	71.922	.406	.824
VAR00005	38.42	76.085	.219	.834
VAR00007	37.76	65.043	.634	.808
VAR00008	37.86	71.674	.359	.828
VAR00009	37.58	66.657	.610	.810
VAR00010	37.54	69.968	.503	.818
VAR00011	38.12	70.189	.475	.820
VAR00012	38.60	70.939	.447	.822
VAR00013	38.60	75.388	.283	.830
VAR00016	38.74	71.788	.398	.825
VAR00018	38.08	71.136	.426	.823
VAR00019	37.82	68.804	.666	.809
VAR00020	37.60	70.531	.491	.819
VAR00021	38.00	71.306	.453	.821

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Scale: PSdlt2

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.834	14

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
VAR00002	35.00	69.184	.391	.828
VAR00004	36.24	68.186	.376	.829
VAR00007	35.42	60.575	.657	.808
VAR00008	35.52	67.316	.365	.831
VAR00009	35.24	61.982	.643	.810
VAR00010	35.20	65.429	.524	.819
VAR00011	35.78	67.032	.416	.827
VAR00012	36.26	67.380	.409	.827
VAR00013	36.26	70.931	.291	.833
VAR00016	36.40	67.224	.416	.827
VAR00018	35.74	66.441	.453	.824
VAR00019	35.48	64.704	.663	.812
VAR00020	35.26	66.115	.504	.821
VAR00021	35.66	67.698	.416	.827

LAMPIRAN F

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



UIN SUSKA RIAU

Tabulasi Data Hasil Penelitian Skala Kecanduan Game Online

No Subjek	Kecanduan Game Online																						Ttl
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	
1	1	2	1	2	3	1	2	3	3	4	2	1	3	1	2	3	2	2	3	3	3	2	49
2	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	4	1	1	1	1	1	1	1	3	1	1	28
3	1	1	1	1	1	1	1	1	3	1	1	1	1	1	1	1	3	1	4	1	3	1	31
4	2	2	1	2	3	1	2	2	1	3	2	3	2	1	1	1	2	1	2	1	2	2	41
5	3	4	4	4	4	4	3	4	3	2	2	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	78
6	3	3	1	1	3	1	3	3	3	1	1	2	3	2	3	3	3	1	1	1	2	3	47
7	2	1	4	1	2	3	4	4	4	3	4	1	2	2	3	4	4	2	3	2	3	4	60
8	1	4	4	1	4	1	4	1	1	4	4	4	1	4	4	1	1	1	1	1	4	1	48
9	1	3	2	3	2	3	2	3	2	3	1	2	1	3	3	2	1	1	3	4	3	2	60
10	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	4	3	2	2	60
11	1	4	4	4	4	1	4	4	4	1	1	1	1	3	4	1	4	1	1	1	4	4	56
12	3	2	1	2	3	2	2	3	3	2	1	3	3	2	3	3	3	2	3	3	2	3	58
13	3	3	3	2	2	2	2	3	3	2	3	2	3	3	3	3	3	2	3	2	3	2	53
14	3	3	2	2	3	2	3	3	3	3	2	2	3	2	3	3	3	2	3	3	2	2	59
15	3	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	4	4	2	2	2	4	2	61
16	2	2	2	2	2	4	4	4	4	4	1	1	1	4	4	2	4	1	1	4	4	1	55
17	3	2	4	4	4	1	4	1	4	1	1	1	1	4	4	1	4	1	1	4	2	3	53
18	1	3	4	3	2	3	2	3	2	3	1	2	1	4	3	3	2	1	1	4	2	3	59
19	4	3	3	4	2	3	2	1	3	3	2	2	4	2	4	2	1	2	2	3	4	2	48
20	1	4	3	2	2	2	2	1	2	2	1	1	1	4	4	3	1	1	3	2	4	4	55
21	1	4	4	4	4	1	4	1	4	1	1	1	1	4	1	4	4	1	1	4	4	1	50
22	3	4	2	2	3	1	2	3	2	1	1	3	3	2	1	3	2	1	3	3	2	3	48
23	1	1	2	2	2	3	2	2	2	3	2	2	1	2	2	2	2	1	1	3	2	2	45
24	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	1	1	2	29
25	1	2	1	1	1	1	3	1	1	1	1	1	1	3	1	1	4	4	3	3	3	4	60
26	2	4	1	2	3	2	4	4	4	2	2	1	2	2	4	1	2	2	3	2	2	3	43
27	1	1	1	2	2	2	3	2	2	1	1	1	1	1	1	1	4	1	1	1	4	1	55
28	1	4	4	4	4	1	4	1	4	1	1	1	1	4	4	1	4	1	1	4	4	1	69
29	4	3	4	2	4	2	3	4	3	2	3	2	4	4	4	2	3	4	2	4	4	1	49
30	4	2	1	1	1	2	4	1	2	2	1	1	4	3	2	1	2	1	4	4	4	1	61
31	3	3	3	2	3	3	3	3	4	3	3	1	3	3	3	3	4	3	3	3	2	3	70
32	3	4	3	4	4	3	4	3	4	3	3	1	3	4	4	2	4	2	1	4	4	4	47
33	1	4	3	2	2	4	2	3	1	2	1	2	1	2	3	2	1	1	3	3	2	4	47
34	1	4	4	1	4	1	3	3	3	1	4	3	1	4	4	1	3	1	1	4	1	1	51

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Tabulasi Data Hasil Penelitian Skala Penyesuaian Sosial

No Subjek	Penyesuaian Sosial														Ttl
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	
1	4	3	5	5	4	4	3	3	5	5	3	5	5	3	57
2	4	4	4	4	4	3	5	5	5	5	3	2	3	5	56
3	4	4	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	67
4	4	5	4	3	3	3	4	5	5	5	1	1	1	5	49
5	1	4	3	2	1	4	2	2	3	3	2	3	2	3	35
6	3	2	3	2	2	3	4	1	1	3	4	3	4	4	39
7	5	1	5	5	5	4	1	1	1	1	2	5	5	1	42
8	4	2	5	4	4	5	2	3	3	3	4	5	3	2	49
9	4	2	5	4	4	5	1	1	2	1	5	5	4	1	44
10	1	4	3	1	3	5	3	2	3	2	4	3	3	1	38
11	4	2	5	5	3	2	2	2	3	2	4	5	3	2	44
12	4	3	3	4	3	4	3	2	3	2	3	3	3	2	42
13	4	3	4	3	3	4	3	3	2	3	5	4	3	4	48
14	3	2	2	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	38
15	3	2	3	4	3	3	2	3	2	1	4	3	4	1	38
16	3	2	4	3	4	4	3	2	4	4	4	4	3	2	46
17	3	2	3	4	3	4	2	1	2	3	5	3	4	3	42
18	3	2	3	4	3	4	3	2	3	2	3	3	4	4	43
19	4	3	4	3	4	3	2	3	2	3	3	4	2	2	42
20	4	3	3	2	3	4	3	4	3	4	3	3	3	4	46
21	1	4	3	3	4	3	2	3	2	3	4	3	2	5	42
22	5	2	5	4	5	4	2	1	1	2	5	5	4	2	47
23	4	3	4	3	4	3	2	2	3	4	4	4	2	3	43
24	5	2	5	4	5	4	3	1	2	2	5	5	3	2	48
25	4	1	2	4	2	3	2	4	3	2	2	2	2	3	36
26	4	4	3	2	4	3	4	3	4	4	2	3	3	3	46
27	3	2	3	4	3	4	1	4	3	2	5	3	3	1	41
28	4	3	4	5	4	4	2	2	1	1	4	4	4	2	44
29	3	2	3	4	3	3	2	3	2	3	4	3	2	3	40
30	4	3	3	2	3	2	3	2	4	2	3	3	2	2	38
31	4	1	4	3	4	5	2	3	2	1	3	4	3	4	43
32	3	2	3	4	3	4	3	2	2	3	4	3	4	3	43
33	5	2	4	3	5	4	1	2	1	2	4	4	4	2	43
34	5	2	3	4	5	3	1	3	1	2	3	3	3	2	40
35	5	3	4	4	3	5	3	3	2	3	4	4	3	1	47
36	5	2	3	4	5	4	1	3	2	1	4	3	3	1	41
37	5	2	4	4	4	5	2	2	2	3	3	4	5	2	47
38	5	1	5	5	5	5	1	1	1	1	3	5	5	1	44
39	3	2	3	4	5	3	3	4	5	5	1	3	1	3	45
40	5	2	2	1	1	3	3	4	3	2	4	2	3	3	38
41	5	2	5	4	3	5	1	3	1	4	3	5	1	1	43
42	4	3	4	4	3	4	3	3	2	3	5	4	2	5	49
43	4	3	4	3	5	3	1	2	1	3	5	4	4	1	43
44	3	2	3	4	3	4	3	4	2	3	5	3	4	4	47
45	5	1	5	5	5	4	1	1	1	1	5	5	5	1	45
46	4	4	4	2	3	3	4	2	3	4	4	4	2	3	46
47	2	2	4	2	3	3	4	2	3	3	4	4	2	2	40
48	4	4	2	2	3	3	4	3	2	4	3	2	3	4	43



© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

49	3	4	2	3	3	5	2	3	2	5	2	2	4	3	43
50	4	1	5	4	3	3	4	2	4	2	3	5	5	2	47
51	4	3	2	4	4	4	4	3	4	3	4	2	4	2	47
52	2	3	4	2	3	5	4	2	4	2	3	4	3	1	42
53	3	2	3	2	5	5	3	3	2	2	3	3	4	2	42
54	4	3	5	4	5	4	2	3	1	2	5	5	3	2	48
55	5	3	3	5	3	5	2	1	2	3	5	3	4	3	47
56	3	2	3	4	4	3	4	1	4	3	5	3	3	1	43
57	4	3	3	5	4	3	2	3	1	1	4	3	4	2	42
58	4	3	4	4	5	5	2	3	2	3	5	4	3	2	49
59	3	4	3	1	4	3	1	4	1	2	3	3	2	3	37
60	4	3	5	2	5	5	2	1	3	4	5	5	3	1	48
61	3	4	3	5	4	3	2	1	3	1	5	3	5	3	45
62	5	2	4	5	3	5	2	1	3	1	4	4	4	2	45
63	5	2	5	5	4	4	5	3	1	2	4	5	4	2	51
64	4	3	2	5	4	3	2	3	4	2	5	2	4	1	44
65	5	2	4	4	4	4	3	2	3	2	3	4	5	2	47
66	3	3	4	4	3	4	3	2	3	2	3	4	3	2	43
67	3	3	4	4	3	4	2	3	2	3	4	4	4	3	46
68	1	3	4	4	2	3	4	3	3	4	2	4	4	3	44
69	5	2	4	3	4	3	2	3	2	3	1	4	4	4	44
70	4	4	3	2	4	2	2	3	1	2	4	3	4	3	41
71	4	2	3	4	3	4	3	2	3	2	3	3	3	2	41
72	5	3	5	5	5	4	1	2	2	1	3	5	3	3	47
73	5	2	3	3	4	3	2	3	2	3	4	3	4	2	43
74	4	3	2	4	3	3	2	4	3	2	4	2	2	2	40
75	3	2	3	2	4	3	4	3	2	3	2	3	2	3	39
76	5	2	5	4	5	4	3	2	3	2	3	5	2	4	49
77	5	1	4	3	5	5	1	1	2	1	5	4	3	1	41
78	4	2	4	4	5	4	1	3	1	4	3	4	3	2	44
79	5	3	4	3	5	3	5	3	4	2	1	4	2	2	46
80	4	2	3	4	3	5	1	1	1	1	3	3	4	2	37
81	1	4	1	2	1	3	4	3	4	3	1	3	2	2	34
82	2	5	3	1	2	3	2	3	4	3	4	3	2	2	39
83	3	5	2	5	3	1	1	2	4	1	4	2	1	2	36
84	2	1	3	4	2	4	2	3	2	1	3	3	1	3	34
85	2	3	2	3	1	1	4	5	4	5	3	2	3	2	40
86	5	3	4	2	4	3	4	3	2	3	5	4	1	3	46
87	3	2	3	2	4	3	2	4	1	3	3	3	4	1	38
88	4	1	2	4	3	3	2	4	3	2	3	2	3	1	37
89	4	3	4	3	5	4	3	1	3	1	3	4	5	3	46
90	4	3	3	4	4	5	2	2	1	2	4	3	4	1	42

LAMPIRAN G

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



UIN SUSKA RIAU



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mempublikasikan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

MEANS TABLES=PS BY KGO
 /CELLS MEAN COUNT STDDEV
 /STATISTICS LINEARITY.

Means

[DataSet0]

Case Processing Summary

	Cases					
	Included		Excluded		Total	
	N	Percent	N	Percent	N	Percent
PenyesuaianSosial * KecanduanGameOnline	90	100.0%	0	0.0%	90	100.0%

Report

PenyesuaianSosial

KecanduanGameOnline	Mean	N	Std. Deviation
28	56.00	1	.
29	36.00	1	.
31	67.00	1	.
38	46.00	1	.
40	41.00	1	.
41	49.00	1	.
43	42.33	3	1.528
45	39.67	3	7.371
47	41.67	3	2.309
48	43.00	7	3.162
49	48.00	3	9.539
50	46.50	2	.707
51	43.00	3	3.606
53	41.00	4	4.243
54	44.00	3	2.000
55	44.00	8	2.330
56	44.25	4	2.217
57	42.00	4	2.449
58	46.00	4	2.309
59	43.33	3	2.309
60	43.40	5	3.578
61	40.43	7	2.936
62	48.00	2	1.414



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mempublikasikan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Report

PenyesuaianSosial

KecanduanGameOnline	Mean	N	Std. Deviation
63	47.00	2	5.657
64	48.00	2	1.414
65	47.00	1	.
66	39.00	2	.000
67	49.00	1	.
69	38.00	2	2.828
70	43.00	2	.000
71	45.00	2	2.828
76	34.00	1	.
78	35.00	1	.
Total	43.57	90	4.972

ANOVA Table

			Sum of Squares	df
PenyesuaianSosial * KecanduanGameOnline	Between Groups	(Combined)	1493.269	32
		Linearity	147.608	1
		Deviation from Linearity	1345.661	31
	Within Groups		706.831	57
	Total		2200.100	89

ANOVA Table

			Mean Square	F
PenyesuaianSosial * KecanduanGameOnline	Between Groups	(Combined)	46.665	3.763
		Linearity	147.608	11.903
		Deviation from Linearity	43.408	3.501
	Within Groups		12.401	
	Total			

ANOVA Table

			Sig.
PenyesuaianSosial * KecanduanGameOnline	Between Groups	(Combined)	.000
		Linearity	.001
		Deviation from Linearity	.000
	Within Groups		
	Total		



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mempublikasikan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Measures of Association

	R	R Squared	Eta	Eta Squared
PenyesuaianSosial * KecanduanGameOnline	-.259	.067	.824	.679

CORRELATIONS

/VARIABLES=KGO PS
/PRINT=TWOTAIL NOSIG
/MISSING=PAIRWISE.

Correlations

[DataSet0]

Correlations

		KecanduanGameOnline	PenyesuaianSosial
KecanduanGameOnline	Pearson Correlation	1	-.259
	Sig. (2-tailed)		.014
	N	90	90
PenyesuaianSosial	Pearson Correlation	-.259*	1
	Sig. (2-tailed)	.014	
	N	90	90

*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

NPAR TESTS

/K-S (NORMAL)=KGO PS
/MISSING ANALYSIS.

NPar Tests

[DataSet0]



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mempublikasikan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		KecanduanGameOnline	PenyesuaianSosial
N		90	90
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	55.18	43.57
	Std. Deviation	9.397	4.972
Most Extreme Differences	Absolute	.081	.100
	Positive	.068	.100
	Negative	-.081	-.076
Kolmogorov-Smirnov Z		.772	.953
Asymp. Sig. (2-tailed)		.591	.323

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mempublikasikan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Correlations

[DataSet0]

		homework	social leisure and activity	extended family
homework	Pearson Correlation	1	.244*	.192*
	Sig. (1-tailed)		.010	.035
	N	90	90	90
social leisure and activity	Pearson Correlation	.244*	1	.429**
	Sig. (1-tailed)	.010		.000
	N	90	90	90
extended family	Pearson Correlation	.192*	.429**	1
	Sig. (1-tailed)	.035	.000	
	N	90	90	90
kecanduan game online	Pearson Correlation	-.056	-.265**	-.183*
	Sig. (1-tailed)	.299	.006	.042
	N	90	90	90

		kecanduan game online
homework	Pearson Correlation	-.056
	Sig. (1-tailed)	.299
	N	90
social leisure and activity	Pearson Correlation	-.265**
	Sig. (1-tailed)	.006
	N	90
extended family	Pearson Correlation	-.183*
	Sig. (1-tailed)	.042
	N	90
kecanduan game online	Pearson Correlation	1
	Sig. (1-tailed)	
	N	90

*. Correlation is significant at the 0.05 level (1-tailed).

** Correlation is significant at the 0.01 level (1-tailed).

LAMPIRAN H

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



UIN SUSKA RIAU

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mempublikasikan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

```
FREQUENCIES VARIABLES=Kat_KGO
/ORDER=ANALYSIS.
```

Frequencies

[DataSet0]

Statistics

Kat_KGO

N	Valid	100
	Missing	0

Kat_KGO

		Frequenc y	Percent	Valid Percent	Cumulati ve Percent
Valid	rendah	11	11.0	11.0	11.0
	sedang	77	77.0	77.0	88.0
	tinggi	12	12.0	12.0	100.0
	Total	100	100.0	100.0	



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mempublikasikan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

FREQUENCIES VARIABLES=Kat_PS
/ORDER=ANALYSIS.

Frequencies

Statistics

Kat_PS

N	Valid	100
	Missing	0

Kat_PS

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	rendah	4	4.0	4.0	4.0
	sedang	57	57.0	57.0	61.0
	tinggi	39	39.0	39.0	100.0
	Total	100	100.0	100.0	

UIN SUSKA RIAU

LAMPIRAN I

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



UIN SUSKA RIAU



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mempublikasikan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



KEMENTERIAN AGAMA RI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
FAKULTAS PSIKOLOGI

كلية علم النفس

FACULTY OF PSYCHOLOGY

Jl. H.R. Soebrantas KM. 15 No. 155 Kel. Simpang Baru Kec. Tampan Pekanbaru- Riau 28293 PO. Box. 1004
Telp.(0761) 588994, Fax. (0761) 588994 Website : <http://fpsi.uin-suska.ac.id> E-mail : fpsi@uin-suska.ac.id

Nomor : Un.04/F.VI/PP.00.91/666 /2019 Pekanbaru, 20 Februari 2019
Sifat : Penting
Lampiran : 1 (satu) berkas
Hal : Mohon Rekomendasi Try Out Penelitian

Kepada -
Yth. Kepala Kesatuan Bangsa dan Politik (Kesbangpol)
Pekanbaru.

Assalamu'alaikum wr. wb.
Dengan hormat,

Dekan Fakultas Psikologi UIN Sultan Syarif Kasim Riau dengan ini menyampaikan kepada Saudara bahwa:

Nama : Nabila Zahra Ayu
NIM : 11361202201
Jurusan : Psikologi
Semester : XII (dua belas)

ditugaskan untuk melakukan *try out* penelitian guna mendapatkan data yang berhubungan dengan judul skripsinya, yaitu:

"Hubungan Kecanduan Game Online dengan Penyesuaian Sosial pada Remaja."

Lokasi : 1. Kantor Camat Tampan
2. Kantor Camat Sukajadi

Sehubungan dengan hal itu, kami mohon Saudara berkenan memberi rekomendasi *try out* yang bersangkutan pada lokasi tersebut di atas dalam rangka penyelesaian penyusunan skripsinya.

Atas perkenan dan kerjasama Saudara, kami mengucapkan terima kasih.

Wassalam.



Dr. Hairunas., M.Ag.
19720828 200604 1 000



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumpukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



PEMERINTAH KOTA PEKANBARU
BADAN KESATUAN BANGSA DAN POLITIK

JL. ARIFIN AHMAD NO 39 TELP. – FAX : (0761) 39399 PEKANBARU



REKOMENDASI PENELITIAN

Nomor : 071/BKBP-REKOM/2019/817

232018

- a. Dasar : Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 64 Tahun 2011 Tentang Pedoman Penerbitan Rekomendasi Penelitian.
- b. Menimbang : Surat dari Dekan Fakultas Psikologi UIN SUSKA Riau, nomor Un.04/F.VI/PP.00.9/666/2019 tanggal 20 Februari 2019, perihal pelaksanaan kegiatan Penelitian Riset/Pra Riset dan pengumpulan data untuk bahan Skripsi.

Kepala Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Kota Pekanbaru memberikan Rekomendasi kepada :

1. Nama : **NABILA ZAHRA AYU**
2. NIM : **11361202201**
3. Fakultas : **PSIKOLOGI UIN SUSKA RIAU**
4. Jurusan : **PSIKOLOGI**
5. Jenjang : **SI**
6. Alamat : **JL. GIAM XI NO. 9 DESA PANDAU JAYA KEC. SIAK HULU-KAMPAR**
7. Judul Penelitian : **HUBUNGAN KECANDUAN GAME ONLINE DENGAN PENYESUAIAN SOSIAL PADA REMAJA**
8. Lokasi Penelitian : **1. KANTOR KECAMATAN TAMPAN KOTA PEKANBARU
2. KANTOR KECAMATAN SUKAJADI KOTA PEKANBARU**

Dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Tidak melakukan kegiatan yang menyimpang dari ketentuan yang telah ditetapkan yang tidak ada hubungan dengan kegiatan Riset/Pra Riset/ Penelitian dan pengumpulan data ini.
2. Pelaksanaan kegiatan Riset ini berlangsung selama 2 (dua) bulan terhitung mulai tanggal Rekomendasi ini dibuat.
3. Berpakaian sopan, mematuhi etika kantor/lokasi penelitian, bersedia meninggalkan Photo Copy Kartu Tanda Pengenal.
4. Menyampaikan hasil Riset I (satu) rangkap kepada Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Kota Pekanbaru sesuai pasal 23 PERMENDAGRI No.64 Tahun 2011.

Demikian Rekomendasi ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Pekanbaru, 4 Maret 2019

a.n. KEPALA BADAN KESATUAN BANGSA
DAN POLITIK KOTA PEKANBARU



Tembusan

Di Sampaikan Kepada Yth :

1. Dekan Fakultas Psikologi UIN SUSKA Riau di Pekanbaru.
2. Yang Bersangkutan



PEMERINTAH KOTA PEKANBARU
KECAMATAN TAMPAN
ALAMAT : JALAN H.R SUBRANTAS NO.52 TELP. (0761) 63317
PEKANBARU

SURAT KETERANGAN
NOMOR : 21 / KT / III / 2019

CAMAT TAMPAN KOTA PEKANBARU dengan ini menerangkan bahwa :


NAMA : NABILA ZAHRA AYU
NIM : 11361202201
FAKULTAS : PSIKOLOGI UIN SUSKA RIAU
JURUSAN : PSIKOLOGI
JENJANG : S.1

Berkenaan dengan surat Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Kota Pekanbaru Nomor: 071/BKBP-REKOM/2019/817 tanggal 04 Maret 2019 perihal Rekomendasi Penelitian, bahwa nama tersebut di atas telah melakukan pengambilan data / meneliti di wilayah Kecamatan Tampan Kota Pekanbaru dengan judul penelitiannya :

HUBUNGAN KECANDUAN GAME ONLINE DENGAN PENYESUAIAN SOSIAL PADA REMAJA

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Pekanbaru, 18 Maret 2019


Dra. Hj. LISWARTI
NIP.-19620416 198611 2 001

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mempublikasikan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mempublikasikan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



PEMERINTAH KOTA PEKANBARU KECAMATAN SUKAJADI

Jalan Jend. Ahmad Yani No. 148 Pekanbaru
Telepon (0761) 21086

SURAT KETERANGAN

Nomor : 600/KSJ-PMK/ 67

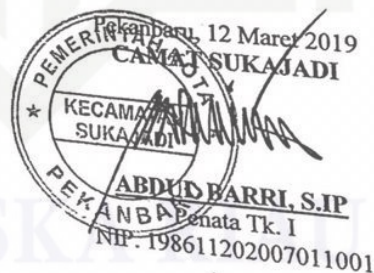
Camat Sukajadi Kota Pekanbaru, dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : NABILA ZAHRA AYU
 NIM : 11361202201
 Fakultas : Psikologi Uin Suska Riau
 Jurusan : Psikologi
 Jenjang : S1
 Alamat : Jl. Giam XI No. 9 Desa Pandau Jaya Kec. Siak Hulu-Kampar

Sepengetahuan kami Nama tersebut di atas benar telah melakukan penelitian di Kecamatan Sukajadi dengan Judul :

“ HUBUNGAN KECANDUAN GAME ONLINE DENGAN PENYESUAIAN SOSIAL PADA REMAJA “.

Demikian surat keterangan ini kami buat untuk dapat dipergunakan seperlunya.



**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

RIWAYAT HIDUP

Nabila Zahra Ayu adalah Nama penulis skripsi ini. Penulis lahir dari orangtua yang bernama Yuheldi, S.H, M.H dan Deswati, S.E sebagai anak pertama dari dua bersaudara. Penulis dilahirkan di Kota Pekanbaru pada tanggal 10 April 1996. Penulis menempuh pendidikan dimulai dari TK YLPI Marpoyan Damai (lulus tahun 2000), SDN 050 Simp. Tiga Bukitraya (lulus tahun 2006), melanjutkan ke SMPN 13 Pekanbaru (lulus tahun 2010), dan SMAS Plus Binabangsa (lulus tahun 2013). Dan penulis melanjutkan ke jenjang perguruan tinggi di Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau hingga akhirnya bisa menempuh masa kuliah di Fakultas Psikologi UIN Suska Riau.

Dengan ketekunan dan motivasi yang tinggi untuk terus belajar dan berusaha, penulis telah berhasil menyelesaikan pengerjaan tugas akhir skripsi ini. Semoga dengan penulisan tugas akhir skripsi ini mampu memberikan kontribusi positif bagi dunia pendidikan.

UIN SUSKA RIAU



UIN SUSKA RIAU

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



UIN SUSKA RIAU