

**PENGARUH ADIKSI GAME ONLINE TERHADAP PENYESUAIAN  
SOSIAL (Studi Korelasional Pada Siswa Kelas 9 SMP Negeri 1 Sukaraja)**

Ara Aghnia Syabana<sup>1</sup>, Dewang Sulistiana<sup>2</sup>  
[araasyabana@gmail.com](mailto:araasyabana@gmail.com)<sup>1</sup>, [dewang@umtas.ac.id](mailto:dewang@umtas.ac.id)<sup>2</sup>  
Universitas Muhammdyah Tasikmalaya

**ABSTRAK**

Era revolusi industri 4.0 memperluas akses teknologi digital dan game online, yang jika tidak terkendali berpotensi menjadi perilaku adiktif. Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan gambaran adiksi game online, penyesuaian sosial, dan menguji signifikansi pengaruh adiksi tersebut pada siswa kelas 9 SMP Negeri 1 Sukaraja. Pendekatan kuantitatif korelasional digunakan terhadap 75 responden yang ditarik dari populasi 285 siswa menggunakan presisi margin kesalahan 10%. Data primer dikumpulkan melalui kuesioner berskala rating tertutup dan dianalisis menggunakan regresi linier sederhana. Temuan menunjukkan sebagian besar siswa berada pada kategori adiksi ringan (57%) dan memiliki tingkat penyesuaian sosial yang tinggi (51%). Hasil pengujian hipotesis membuktikan bahwa adiksi game online tidak memberikan pengaruh signifikan terhadap penyesuaian sosial ( $R^2 = 0,022$ ;  $p = 0,204 > 0,05$ ). Kesimpulannya, penyesuaian sosial siswa lebih dominan dipengaruhi oleh faktor kontekstual dan relasional lain di luar intensitas bermain game online pada batas ringan

**Kata Kunci:** Adiksi Game Online, Penyesuaian Sosial, Siswa Remaja.

**ABSTRACT**

*The industrial revolution 4.0 expands access to digital technology and online games, which, if uncontrolled, have the potential to become addictive behaviors. This study aims to describe the profile of online game addiction and social adjustment, and to examine the significant effect of such addiction among 9th-grade students at SMP Negeri 1 Sukaraja. A quantitative correlational approach was applied to 75 respondents drawn from a population of 285 students using a 10% margin of error. Primary data were collected through closed rating scale questionnaires and analyzed using simple linear regression. Findings indicate that the majority of students fall into the mild addiction category (57%) and possess a high level of social adjustment (51%). Hypothesis testing proves that online game addiction has no significant effect on social adjustment ( $R^2 = 0.022$ ;  $p = 0.204 > 0.05$ ). In conclusion, students' social adjustment is more dominantly influenced by other contextual and relational factors beyond mild-stage online gaming intensity.*

**Keywords:** Online Game Addiction, Social Adjustment, Adolescent Students.

## PENDAHULUAN

Era revolusi industri 4.0 membawa perubahan mendasar pada gaya hidup masyarakat melalui perluasan akses teknologi digital. Kemunculan internet, kecerdasan buatan, dan Internet of Things (IoT) mengubah cara manusia berinteraksi, bekerja, dan mengisi waktu luang. Salah satu bentuk aktivitas digital yang tumbuh paling pesat adalah permainan berbasis jaringan atau game online. Akbar (2013) mendefinisikan game online sebagai jenis permainan komputer yang memanfaatkan jaringan komputer (LAN atau internet) sebagai medianya, dapat dimainkan pada komputer, laptop, maupun perangkat lain yang terhubung ke internet (Young dalam Andrew, 2017). Perkembangan ini menjadikan game online sebagai bagian dari budaya keseharian, khususnya di kalangan generasi muda (Kurniasari, 2019).

Aktivitas bermain game online yang tidak terkendali berpotensi berkembang menjadi perilaku adiktif. Menurut Griffiths (2005), suatu perilaku dapat dikategorikan adiktif apabila memenuhi enam kriteria: (1) salience, yaitu aktivitas tersebut mendominasi pikiran, perasaan, dan perilaku individu; (2) mood modification, yaitu penggunaan aktivitas sebagai strategi coping emosional; (3) tolerance, yaitu peningkatan frekuensi aktivitas untuk mempertahankan efek yang diinginkan; (4) withdrawal symptoms, yaitu perasaan tidak menyenangkan ketika aktivitas dihentikan; (5) conflict, yaitu konflik dengan orang-orang di sekitar atau dengan aktivitas lain; dan (6) relapse, yaitu kecenderungan kambuh setelah periode pengendalian diri. Weinstein (2010) menegaskan bahwa kecanduan game online menempatkan seorang pemain dalam kondisi bermain secara berlebihan seakan tidak ada aktivitas lain yang bermakna, dan kondisi ini berdampak negatif pada berbagai aspek kehidupannya.

Dampak adiksi game online pada dimensi sosial telah menjadi perhatian serius dalam literatur bimbingan dan konseling. Penyesuaian sosial, yang oleh Schneiders (1964) didefinisikan sebagai proses yang melibatkan respons mental dan perilaku individu dalam memenuhi kebutuhan serta menghasilkan hubungan harmonis antara diri sendiri dengan tuntutan lingkungan, merupakan salah satu kompetensi krusial yang dapat terpengaruh. Hurlock (1978:234) menegaskan bahwa penyesuaian sosial yang baik terjadi ketika individu mampu beradaptasi dengan lingkungannya dan menyesuaikan diri dengan teman sebayanya. Chaplin (2009:11) menambahkan bahwa penyesuaian sosial merupakan perjalinan hubungan secara harmonis dengan lingkungan sosial melalui pembelajaran pola tingkah laku yang diperlukan.

Berbagai penelitian terdahulu telah mengkaji hubungan antara adiksi game online dengan penyesuaian sosial. Santoso dan Purnomo (2017) menemukan adanya hubungan antara kecanduan game online dengan penyesuaian sosial pada remaja. Rikky (2016) juga mengkonfirmasi hubungan tersebut dalam konteks kecanduan game online DOTA 2. Adiningtias (2017) mengidentifikasi gejala-gejala awal adiksi yang berpotensi mengganggu kehidupan sosial, seperti durasi bermain yang melampaui batas wajar dan kecenderungan mengorbankan interaksi sosial. Sementara itu, Nirwanda dan Ediati (2016) menemukan bahwa sebagian besar remaja berada pada kategori adiksi rendah dan memiliki keterampilan penyesuaian sosial yang tinggi, yang menunjukkan bahwa hubungan antara adiksi game online dan penyesuaian sosial tidak selalu bersifat linear. Kesenjangan temuan antar penelitian ini membuka ruang untuk penyelidikan lebih lanjut, khususnya pada konteks sekolah menengah pertama.

Studi pendahuluan melalui wawancara dengan guru Bimbingan dan Konseling (BK) di SMP Negeri 1 Sukaraja menemukan sejumlah kasus siswa yang menunjukkan penurunan kualitas sosialisasi bersamaan dengan kebiasaan bermain game online secara berlebihan. Siswa yang teridentifikasi gemar bermain game online menampilkan gejala penurunan fokus belajar, berkurangnya intensitas komunikasi dengan teman, dan penurunan semangat mengikuti pembelajaran (Studi pendahuluan, 2024). Kondisi ini memberikan indikasi awal yang memerlukan kajian empiris lebih mendalam.

Berdasarkan uraian di atas, penelitian ini bertujuan untuk: (1) mendeskripsikan gambaran adiksi game online pada siswa kelas 9 SMP Negeri 1 Sukaraja; (2) mendeskripsikan gambaran penyesuaian sosial pada siswa kelas 9 SMP Negeri 1 Sukaraja; dan (3) menguji signifikansi pengaruh adiksi game online terhadap penyesuaian sosial pada siswa kelas 9 SMP Negeri 1 Sukaraja.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan desain kuantitatif korelasional yang bertujuan untuk menguji arah dan besaran pengaruh adiksi game online terhadap penyesuaian sosial. Pengambilan data dilaksanakan di SMP Negeri 1 Sukaraja. Populasi penelitian mencakup seluruh siswa kelas 9 yang berjumlah 285 orang. Penentuan ukuran sampel dilakukan menggunakan presisi margin kesalahan 10%, sehingga diperoleh sampel akhir sebanyak 75 responden.

Pengumpulan data primer dilakukan melalui instrumen kuesioner tertutup berskala rating 5 poin, rentang dari “Selalu” hingga “Tidak Pernah”. Instrumen adiksi game online diadaptasi dengan mengukur enam kriteria: salience, mood modification, tolerance, withdrawal symptoms, conflict, dan relapse. Setelah melalui uji validitas, instrumen ini menyisakan 18 butir pernyataan valid dengan tingkat reliabilitas Cronbach’s Alpha sebesar 0,806. Sementara itu, instrumen penyesuaian sosial mengukur lima aspek: recognition, participation, social approval, altruisme, dan conformity. Instrumen ini memiliki 15 butir pernyataan valid dengan koefisien reliabilitas sangat tinggi sebesar 0,896.

Analisis data dilakukan dalam dua tahapan menggunakan bantuan perangkat lunak IBM SPSS Statistics versi 23. Tahap pertama adalah kategorisasi deskriptif (sangat parah hingga normal untuk adiksi; sangat tinggi hingga normal untuk penyesuaian sosial) yang dihitung berdasarkan komparasi skor empiris terhadap nilai mean ideal dan standar deviasi ideal. Tahap kedua adalah pengujian hipotesis menggunakan regresi linier sederhana guna mengestimasi parameter pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen. Keputusan signifikansi dieksekusi melalui Uji-t dengan ambang batas signifikansi  $\alpha = 0,05$ .

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Bagian ini menyajikan temuan penelitian secara deskriptif, mencakup gambaran adiksi *game online* berdasarkan profil umum dan per kriteria, gambaran penyesuaian sosial berdasarkan profil umum dan per aspek, serta hasil pengujian regresi linier sederhana.

### 1. Gambaran Adiksi *Game online*

#### a. Profil Adiksi *Game online* Secara Umum

Berdasarkan hasil penyebaran instrumen kepada 75 responden, profil umum adiksi *game online* siswa kelas 9 SMP Negeri 1 Sukaraja tersaji pada Tabel 1 berikut.

**Tabel 1. Profil Adiksi *Game online* Siswa Kelas 9 SMP Negeri 1 Sukaraja Secara Umum**

No	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	Sangat Parah	1	1%
2	Parah	2	3%
3	Sedang	8	11%
4	Ringan	38	57%
5	Normal	26	34%
<b>Jumlah</b>		<b>75</b>	<b>100%</b>

Berdasarkan Tabel 1, sebagian besar siswa (57%) berada pada kategori adiksi *game online* ringan, diikuti kategori normal (34%), sedang (11%), parah (3%), dan sangat parah (1%). Temuan ini mengindikasikan bahwa sebagian besar siswa sudah menampakkan gejala-gejala awal adiksi seperti menjadikan *game online* sebagai aktivitas prioritas, peningkatan durasi bermain, dan kemunculan konflik ringan, namun intensitasnya masih dalam taraf yang relatif terkendali.

b. Profil Adiksi *Game online* Berdasarkan Kriteria

Gambaran adiksi *game online* berdasarkan keenam kriteria (Griffiths, 2005) tersaji pada Tabel 2 berikut.

**Tabel 2. Profil Adiksi *Game online* Berdasarkan Kriteria**

No	Kriteria	Sangat Parah	Parah	Sedang	Ringan	Normal
1	<i>Salience</i>	0 (0%)	1 (2%)	1 (1%)	37 (49%)	36 (48%)
2	<i>Mood Modification</i>	0 (0%)	3 (4%)	12 (16%)	40 (53%)	20 (27%)
3	<i>Tolerance</i>	1 (1%)	1 (1%)	4 (5%)	39 (53%)	30 (40%)
4	<i>Withdrawal Symptoms</i>	1 (1%)	1 (1%)	12 (16%)	40 (54%)	21 (28%)
5	<i>Conflict</i>	1 (1%)	4 (5%)	8 (12%)	40 (54%)	21 (28%)
6	<i>Relapse</i>	1 (1%)	5 (7%)	12 (16%)	30 (40%)	27 (6%)

Berdasarkan Tabel 2, pada seluruh kriteria, kategori ringan mendominasi distribusi siswa. Kriteria *withdrawal symptoms* dan *conflict* menunjukkan persentase tertinggi pada kategori ringan (masing-masing 54%), sementara kriteria relapse menunjukkan sebaran yang lebih merata antara ringan (40%) dan normal (36%). Kriteria mood modification memiliki persentase kategori sedang tertinggi (16%), mengindikasikan bahwa penggunaan *game online* sebagai pelarian emosional sudah cukup terasa pada sebagian siswa.

**2. Gambaran Penyesuaian Sosial**

a. Profil Adiksi *Game online* Secara Umum

Profil umum penyesuaian sosial siswa kelas 9 SMP Negeri 1 Sukaraja disajikan pada Tabel 3 berikut.

**Tabel 3. Profil Penyesuaian Sosial Siswa Kelas 9 SMP Negeri 1 Sukaraja Secara Umum**

No	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	Sangat Tinggi	31	41%
2	Tinggi	38	51%
3	Sedang	5	7%
4	Ringan	1	1%
5	Normal	0	0%

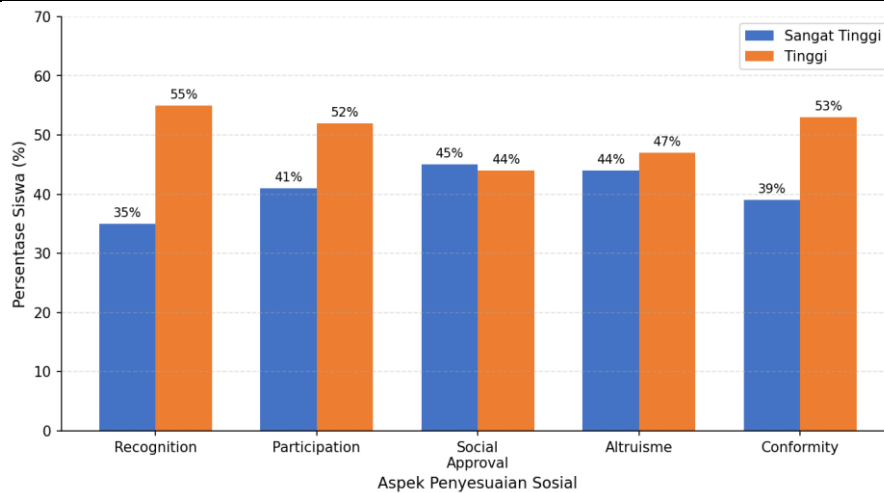
Berdasarkan Tabel 3, sebagian besar siswa kelas 9 SMP Negeri 1 Sukaraja berada pada kategori penyesuaian sosial tinggi (51%), diikuti sangat tinggi (41%), sedang (7%), dan ringan (1%). Secara keseluruhan, 92% siswa telah mencapai tingkat penyesuaian sosial pada kategori tinggi hingga sangat tinggi, yang mencerminkan kemampuan mayoritas siswa dalam berinteraksi secara positif dengan lingkungan sosialnya.

b. Profil Adiksi *Game online* Berdasarkan Kriteria

Gambaran penyesuaian sosial berdasarkan lima aspek yang dikembangkan dari Schneiders (1964) disajikan pada Tabel 4 dan Gambar 1 berikut.

**Tabel 4. Profil Penyesuaian Sosial Berdasarkan Aspek**

No	Aspek	Sangat Tinggi	Tinggi	Sedang	Ringan	Normal
1	<i>Recognition</i>	26 (35%)	41 (55%)	6 (8%)	1 (1%)	1 (1%)
2	<i>Participation</i>	31 (41%)	39 (52%)	4 (6%)	1 (1%)	0 (0%)
3	<i>Social Approval</i>	34 (45%)	33 (44%)	5 (7%)	2 (3%)	1 (1%)
4	<i>Altruisme</i>	33 (44%)	35 (47%)	6 (8%)	1 (1%)	0 (0%)
5	<i>Conformity</i>	29 (39%)	40 (53%)	4 (6%)	1 (1%)	1 (1%)



**Gambar 1. Histogram Profil Penyesuaian Sosial Berdasarkan Aspek**

Berdasarkan Tabel 4 dan Gambar 1, aspek *social approval* mencapai persentase tertinggi pada kategori sangat tinggi (45%), diikuti aspek *altruisme* (44%), *participation* (41%), *conformity* (39%), dan *recognition* (35%). Pada keseluruhan aspek, gabungan kategori tinggi dan sangat tinggi melampaui 90%, kecuali pada aspek *recognition* yang mencapai 90% (35% + 55%). Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan siswa dalam menghormati hak orang lain, berpartisipasi aktif dalam relasi sosial, bersimpati terhadap sesama, bersikap rendah hati, serta mematuhi norma yang berlaku sudah berkembang dengan relatif optimal.

**3. Pengaruh Adiksi *Game online* terhadap Penyesuaian Sosial**

Hasil uji regresi linier sederhana antara adiksi *game online* (variabel independen) dan penyesuaian sosial (variabel dependen) disajikan pada Tabel 5 berikut.

**Tabel 5. Hasil Uji Regresi Linier Sederhana**

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error	Sig.
1	0,148	0,022	0,009	8415,19	0,204

Berdasarkan Tabel 5, nilai korelasi  $R = 0,148$  menunjukkan tidak adanya hubungan yang berarti antara adiksi *game online* dan penyesuaian sosial. Nilai koefisien determinasi  $R^2 = 0,022$  mengindikasikan bahwa adiksi *game online* hanya mampu menjelaskan 2,2% variasi penyesuaian sosial, sementara 97,8% sisanya dipengaruhi oleh faktor-faktor lain di luar model. Nilai signifikansi sebesar 0,204 lebih besar dari ambang batas 0,05, sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Dapat disimpulkan bahwa adiksi *game online* tidak berpengaruh secara signifikan terhadap penyesuaian sosial pada siswa kelas 9 SMP Negeri 1 Sukaraja.

### **Pembahasan**

Hasil penelitian menunjukkan bahwa gambaran adiksi game online pada siswa kelas 9 SMP Negeri 1 Sukaraja didominasi oleh kategori ringan (57%). Siswa pada kategori ini masih memiliki kemampuan relatif baik dalam menarik diri dari lingkungan digital dan menahan dorongan bermain game secara berlebihan. Temuan ini sejalan dengan Nirwanda dan Ediaty (2016:125) yang menemukan bahwa mayoritas remaja berada pada kategori adiksi rendah, mengindikasikan kemampuan yang masih memadai untuk mengendalikan aktivitas bermain game online serta mengurangi potensi masalah di sekolah, pekerjaan, dan lingkungan sekitar.

Dalam peninjauan per kriteria, aspek withdrawal symptoms dan conflict menempati persentase paling tinggi pada kategori ringan (masing-masing 54%). Kondisi ini bermakna bahwa gejala ketidaknyamanan saat tidak bermain dan kemunculan gesekan sosial akibat game sudah mulai terasa, kendati dalam taraf yang masih ringan. Adiningtyas (2017:28-40) mencatat bahwa gejala-gejala seperti kecenderungan bermain lebih lama dari biasanya, mudah tersinggung saat dilarang, dan tendensi mengorbankan kegiatan sosial merupakan tanda awal adiksi yang memerlukan perhatian dini. Kriteria relapse menunjukkan persentase parah tertinggi (7%), yang mengindikasikan kesulitan sebagian siswa dalam mempertahankan pengurangan durasi bermain setelah upaya pengendalian dilakukan.

Adanya sejumlah siswa pada kategori parah dan sangat parah (walaupun persentasenya kecil) memerlukan perhatian dari pihak sekolah. Young (2009:355-372) menjelaskan bahwa adiksi game online pada tingkat parah dapat menyebabkan pengorbanan waktu tidur, makan, dan keterlibatan sosial, serta mempersulit proses penyesuaian sosial karena sebagian besar waktu dihabiskan di dunia virtual. Sejalan dengan itu, Syahrani (2015:3) mencatat bahwa gamer yang sudah memasuki tahap adiksi berat tidak lagi mengenal waktu dan menghiraukan aktivitas penting seperti belajar dan bersosialisasi.

#### **1. Gambaran Penyesuaian Sosial**

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penyesuaian sosial siswa kelas 9 SMP Negeri 1 Sukaraja berada pada kategori tinggi (51%), dengan 41% siswa mencapai kategori sangat tinggi. Kondisi ini mencerminkan kemampuan siswa yang relatif optimal dalam berinteraksi dengan lingkungan sosial, memahami dan mematuhi norma yang berlaku, serta membentuk hubungan interpersonal yang sehat. Temuan ini sejalan dengan penelitian Nirwanda dan

Ediati (2016) yang mengklasifikasikan sebagian besar siswa pada kategori keterampilan penyesuaian sosial yang tinggi, dan Santoso dan Purnomo (2017) yang menggambarkan gamer remaja dengan penyesuaian sosial tinggi sebagai individu yang mampu berinteraksi positif dan menyelesaikan tugas di luar rumah.

Peninjauan per aspek menunjukkan bahwa aspek social approval memiliki persentase tertinggi pada kategori sangat tinggi (45%), mengindikasikan bahwa kepedulian siswa terhadap kesejahteraan orang lain dan kemampuan berempati berkembang sangat baik. Menurut Schneiders (1964), kepedulian terhadap kesejahteraan sesama merupakan fondasi penting dalam membangun jaringan sosial yang kuat dan lingkungan yang inklusif. Aspek participation mencatat 41% siswa pada kategori sangat tinggi, mencerminkan keterlibatan aktif dalam relasi sosial sebagai keterampilan adaptasi yang positif.

Tingginya penyesuaian sosial siswa didukung oleh berbagai faktor yang bekerja secara sinergis. Sunarto dan Hartono (2002:229) menjelaskan bahwa faktor internal seperti kondisi fisik yang sehat, proses belajar yang baik, dan kemampuan mengatasi konflik bersama faktor eksternal seperti pola asuh keluarga yang harmonis serta nilai-nilai budaya dan agama menjadi penentu utama kualitas penyesuaian sosial. Hurlock (2001:173) menegaskan bahwa pola perilaku sosial yang dikembangkan di rumah dan ketersediaan model perilaku yang positif untuk ditiru berperan langsung dalam memudahkan siswa melakukan penyesuaian sosial di lingkungan luar.

## 2. Pengaruh Adiksi Game online terhadap Penyesuaian Sosial

Hasil pengujian regresi linier sederhana menunjukkan bahwa adiksi game online tidak berpengaruh secara signifikan terhadap penyesuaian sosial ( $R^2 = 0,022$ ;  $p = 0,204$ ). Nilai  $R^2$  yang sangat kecil mengindikasikan bahwa kontribusi adiksi game online terhadap variasi penyesuaian sosial hanya sebesar 2,2%, sementara 97,8% ditentukan oleh variabel-variabel lain di luar model. Temuan ini konsisten dengan penelitian Pamungkas (2010) yang menemukan bahwa siswa pada level kecanduan rendah masih mampu melakukan penyesuaian diri terhadap lingkungan dengan baik dan optimal.

Tidak adanya pengaruh signifikan antara adiksi game online dan penyesuaian sosial dapat dipahami melalui kerangka faktor-faktor yang bekerja secara independen. Detria (2013:22) mengidentifikasi bahwa faktor internal seperti keinginan memperoleh poin tinggi dalam game, rasa bosan, dan ketidakmampuan mengatur prioritas beroperasi pada tataran motivasional individual. Adapun faktor eksternal seperti lingkungan yang kurang terkontrol dan minimnya hubungan sosial yang berkualitas memengaruhi adiksi game melalui jalur yang berbeda dari jalur yang memengaruhi penyesuaian sosial.

Hurlock (1980:157) menegaskan bahwa pengaruh lingkungan dan teman sebaya merupakan determinan utama penyesuaian sosial remaja, di mana remaja cenderung mengikuti pola perilaku orang-orang di sekitarnya, termasuk dalam aktivitas bermain game. Hal ini mengimplikasikan bahwa penyesuaian sosial lebih banyak dibentuk oleh dinamika relasi sosial sehari-hari daripada semata-mata oleh perilaku bermain game online. Dengan kata lain, seorang siswa dapat menunjukkan tingkat adiksi game online tertentu sekaligus mempertahankan kualitas penyesuaian sosialnya, karena penyesuaian sosial dipengaruhi secara lebih dominan oleh faktor-faktor relasional dan kontekstual seperti dukungan keluarga, dinamika kelompok teman sebaya, dan lingkungan sekolah (Hardanti, Nurhidayah, & Yuyun, 2013).

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, terdapat tiga simpulan utama yang dapat dikemukakan. Pertama, gambaran adiksi game online pada siswa kelas 9 SMP Negeri 1 Sukaraja berada pada kategori ringan (57%). Sebagian besar siswa sudah menampakkan gejala awal adiksi meliputi kecenderungan memprioritaskan game online, peningkatan durasi bermain, dan kemunculan perasaan tidak nyaman saat tidak dapat bermain, namun intensitasnya masih dalam batas yang relatif terkendali. Kedua, gambaran penyesuaian sosial siswa kelas 9 SMP Negeri 1 Sukaraja berada pada kategori tinggi (51%), dengan 41% siswa berada pada kategori sangat tinggi. Mayoritas siswa sudah mengembangkan kemampuan yang optimal pada kelima aspek penyesuaian sosial: recognition, participation, social approval, altruisme, dan conformity. Ketiga, hasil pengujian hipotesis melalui regresi linier sederhana menunjukkan bahwa adiksi game online tidak berpengaruh secara signifikan terhadap penyesuaian sosial siswa kelas 9 SMP Negeri 1 Sukaraja ( $R = 0,148$ ;  $R^2 = 0,022$ ;  $p = 0,204 > 0,05$ ).  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak. Temuan ini mengindikasikan bahwa penyesuaian sosial siswa dipengaruhi secara lebih dominan oleh faktor-faktor lain di luar variabel adiksi game online, khususnya faktor relasional seperti dukungan keluarga, dinamika teman sebaya, dan lingkungan sekolah. Bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk mengkaji variabel-variabel yang lebih berpengaruh terhadap penyesuaian sosial, memperluas cakupan populasi pada beberapa sekolah, serta menggunakan pendekatan metode campuran untuk memperoleh pemahaman yang lebih komprehensif tentang dinamika adiksi game online pada remaja.

## DAFTAR PUSTAKA

- Adiningtyas, S. W. (2017). Peran Guru Dalam Mengatasi Kecanduan Game Online. Program Studi Bimbingan Konseling, 4.
- Akbar, S. (2013). Instrumen Perangkat Pembelajaran. Rosdakarya.
- Andrew. (2017). Pengaruh Kecanduan Game Online Siswa SMA Kelas X Terhadap Kecerdasan Sosial Sekolah Kristen Swasta Di Makassar. Jurnal Jaffray, 15.
- Angela. (2013). Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa SDN. 015 Kelurahan Sidomulyo Kecamatan Samarinda Ilir. E-Journal Ilmu.
- Anhar, R. (2014). Hubungan Kecanduan Game Online dengan Keterampilan Sosial Remaja di 4 Game Center Di Kecamatan Klojen Kota Malang. S.
- Ariantoro, T. R. (2016). Dampak Game Online terhadap Prestasi Belajar Pelajar. JUTIM, 1.
- Brown. (1997). Addicted to Crime.
- Chaplin, J. . (2009). Kamus Lengkap Psikologi. Rajawali Pers.
- Chaplin, J. P. (2011). Kamus Psikologi. PT RajaGrafindo Persada.
- Detria. (2013). Efektivitas Teknik Manajemen Diri Untuk Mengurangi Kecanduan Game Online.
- DiClemente. (2003). Addiction and Change : How Addictions Develoved And Addicted People Recover. The Guildford Press.
- Gerungan, A. (2004). Psikologi Sosial. Rafika Aditama.
- Grant, J. E., & Kim, S. W. (2003). Dissociative symptoms in pathological gambling. Psychopathol, 36.
- Griffiths, M. (2005). A "components" model of addiction wihtin a biopsychosocial frame work. Journal of Substance Use.
- Griffiths, M. (2011). Gambling addiction on the internet, Internet Addiction : A Handbook and Guide to Evaluation and Treatment. Wiley.

- Hangbin, M., Shaterina, F., Hosseinzadeh, D., & Griffiths, M. . (2013). A brief report on the relationship between self-control, video game addiction and academic achievement in normal and ADHD Student. *Journal Of Behavioral Addiction*, 2(4).
- Hardanti, H. A. Nurhidayah, I. Yuyun, S. (2013). Faktor-faktor yang Melatarbelakangi Perilaku Adiksi Bermain Game Online pada Anak Usia Sekolah.
- Hartati, S. (2005). Perkembangan Belajar pada anak usia dini. Departemen Pendidikan Nasional.
- Hurlock, E. (1978). *Perkembangan Anak (Jilid 2)*. Erlangga.
- Hurlock, E. B. (1992). *Psikologi Perkembangan : Suatu Pendekatan sepanjang rentang Kehidupan*. Erlangga.
- Hurlock. (2010). *Psikologi Perkembangan Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*. Erlangga.
- Kurniasari, A. (2019). Dampak Bermain Game Online Terhadap Pelaksanaan Ibadah Remaja Di Dusun Simpang Rowo Desa Dadapan Kecamatan Sumberejo Kabupaten Tanggamus. *Doctoral Dissertation, UIN Raden Intan Lampung*.
- Latifatul Ulya. (2021). Analisis Kecanduan Game Online Terhadap Kepribadian Sosial Anak. *Educatio FKIP UNMA*, 7.
- Lumban Gaol, T. (2012). Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Prestasi akademik Mahasiswa di Fakultas Teknik Universitas Indonesia.
- Masya, H., & Candra, D. A. (2016). Dampak Game Online pada peserta didik kelas x dimadrasah aliyah al furqon prabumulih tahun pelajaran 2015/2016. *Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 3(2).
- Nilwan, A. (2008). *Pemrograman Animasi dan Game Professional*. Elex Media komputindo.
- Notoatmodjo, soekidjo. (2003). *PENDIDIKAN DAN PERILAKU KESEHATAN*. Rineka Cipta.
- Pande, N. P. A. M. dan Marheni, A. (2015). Hubungan Kecanduan Game Online dengan Prestasi Belajar Siswa SMP Negeri 1 Kuta. *Jurnal Psikologi Udayana*, 2.
- Rikky, Y. (2016). Hubungan Kecanduan Game Online DOTA 2 Terhadap Penyesuaian Sosial Pada Remaja.
- Santoso, Y. R. D., dan P. J. T. (2017). Hubungan Kecanduan Game Online Terhadap Penyesuaian Sosial Pada Remaja. 4.
- Schneiders, A. A. (1964). *Personal Adjustment And Mental Health*. Holt, Rinehart and Winston.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. alfabeta.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Bisnis: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi, dan R&D*. Penerbit CV. Alfabeta: Bandung.
- Sugiyono. (2020). *Metodelogi Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif Dan R&D*. Alfabeta.
- Syahrani, R. (2015). Ketergantungan Online Game dan Penanganannya. *Jurnal Psikologi Pendidikan & Konseling*, 1(1), 84–92.
- Weinstein, A. . (2010). Computer and Video Game Addiction a Comparison. Between Game Users and Non Game Users. *The American Journal of Drug and Alcohol Abuse*.
- Wilis, sofyan. (2004). *Konseling Individual : Teori dan Praktek*. Alfabeta.
- Wong, D. L. (2011). *Wong's nursing care of infants and children*. Elsevier Mosby.ss