

Tipe Koleksi: UHAMKA - Skripsi FPSI

Hubungan Antara Intensitas Bermain Video Game Dengan Penyesuaian Sosial Pada Remaja

Ulfah Zabania

Deskripsi Lengkap: <http://lib.uhamka.ac.id/detail.jsp?id=67808&lokasi=lokal>

Abstrak

Untuk mencapai tujuan hidupnya, manusia selalu melakukan penyesuaian sosial sesuai dengan tuntutan dari diri sendiri maupun lingkungannya. Bagi remaja banyak penghayatan baru yang memerlukan penyesuaian sosial yang baru pula. Tentunya hal ini tidak selamanya berjalan dengan lancar. Sebab penyesuaian sosial dipengaruhi beberapa faktor yang menentukan keberhasilan remaja, meliputi dari dalam diri remaja dan dari luar diri remaja. Dalam hal ini video game merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi penyesuaian sosial pada remaja.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara intensitas bermain video game dengan penyesuaian sosial pada remaja. Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan masukan kepada instansi (Pemiliki tempat penyewaan video game) terkait mengenai intensitas bermain video game dan penyesuaian sosial.

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif korelasional dengan menghubungkan intensitas bermain video game dengan penyesuaian sosial pada remaja. Subjek dalam penelitian ini adalah remaja yang berusia 14-17 tahun, pengambilan sample menggunakan teknik incidental sebanyak 60 orang.

Data yang diperoleh dianalisis dengan menggunakan korelasi product moment dari Pearson dengan menggunakan komputer program statistical program for social sciences (SPSS) versi 16.0. Hasil pengolahan data diperoleh nilai koefisien korelasi antara variabel intensitas bermain video game (game online) dan penyesuaian sosial $r = -0.117$ dengan $\text{sig} = 0.553$ atau $\text{sig} > 0.05$. Hasil ini menunjukkan bahwa tidak ada hubungan antara intensitas bermain video game (game online) dengan penyesuaian sosial pada remaja. Sedangkan koefisien korelasi dari intensitas bermain video game (game console/offline) dengan penyesuaian sosial pada remaja diperoleh hasil $r = 0.452$ dengan $\text{sig} = 0.011$ atau $\text{sig} > 0.05$, artinya ada hubungan positif antara intensitas bermain video game (game console/offline) dengan penyesuaian sosial pada remaja.