

## ABSTRAK

### **PERBEDAAN KEMAMPUAN BERSOSIALISASI ANTARA REMAJA YANG KECANDUAN BERMAIN *GAME ONLINE* DENGAN REMAJA YANG TIDAK KECANDUAN BERMAIN *GAME ONLINE* di MEDAN TEMBUNG**

Kemampuan bersosialisasi yaitu sebagai cara-cara individu dapat bereaksi terhadap sekitarnya dan bagaimana pengaruh hubungan itu terhadap dirinya (Ali dan Asroro, 1995). Kemampuan bersosialisasi merupakan suatu kemampuan untuk menjalin hubungan dengan dua individu atau lebih yang ditandai dengan kemampuan beradaptasi dan proses yang membentuk individu untuk belajar menyesuaikan diri, bagaimana cara hidup dan berfikir serta berfungsi dalam kelompoknya.

Bermain *game online* merupakan salah satu bentuk penggunaan waktu luang untuk memenuhi kebutuhan rekreasi tersebut. Para pemain *game online* mempunyai kecenderungan menghabiskan banyak waktu untuk bermain dan dapat beresiko mengalami kecanduan, dimana bermain *game* menjadi kebutuhan yang harus dipenuhi. Aktivitas bermain *game online* yang berlebihan akan dapat menjauhkan individu dari kegiatan sosial yang akan mempengaruhi kemampuan bersosialisasi remaja. Penelitian ini merupakan penelitian komparasi yang bertujuan untuk mengetahui perbedaan kemampuan bersosialisasi antara remaja yang kecanduan bermain *game online* dengan remaja yang tidak kecanduan bermain *game online*. Metode pengambilan sampel adalah *accidental sampling* dan jumlah sampel penelitian adalah 60 orang. Penelitian ini menggunakan skala sebagai alat ukur, yaitu skala kemampuan bersosialisasi yang disusun berdasarkan teori dari Kuswardoyo dan Shadiq (1994). Nilai reliabilitas skala kemampuan bersosialisasi sebesar 0,911 terdiri dari 60 aitem.

Analisa penelitian analisis T-test, dimana dalam penelitian ini terdapat dua kelompok yang ingin dilihat perbedaannya dalam hal kemampuan bersosialisasi. Dua kelompok yang dimaksud adalah kelompok remaja yang kecanduan bermain *game online* (berjumlah 30 orang) dan kelompok remaja yang tidak kecanduan bermain *game online* (berjumlah 30 orang). Berdasarkan hasil analisa ditemukan bahwa terdapat perbedaan kemampuan bersosialisasi antara remaja yang kecanduan bermain *game online* dengan remaja yang tidak kecanduan bermain *game online*. Koefisien perbedaan sebesar T-test = 18.760 dengan  $p < 0,05$ .

**Kata Kunci : Kemampuan Bersosialisasi dan Kecanduan Bermain *Game Online***