

DAFTAR PUSTAKA

- Abu Ahmadi. 2007. Psikologi Sosial. Jakarta: Rineka Cipta
- Accank, Andi. 2011. Pentingnya Kemampuan Sosial. (Online, tanggal akses 12 Juli, 2011). <http://andiaccank.blogspot.com/2011/05/pentingnya-keterampilan-sosial-pada.html>.
- Ade,I.S.2010.Hubungan psikologi dengan Teknologi Internet. Skripsi. [http://www.adeirmasuryani/Hubungan Psikologi dengan Teknologi Internet/](http://www.adeirmasuryani/Hubungan%20Psikologi%20dengan%20Teknologi%20Internet/). (Online, tanggal akses 24 April 2011).
- Ali & Asroro, M. 1995. Psikologi Remaja Perkembangan Peserta Didik. Jakarta : Bumi Aksara.
- Arikunto, S. 1993. Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik. Jakarta : Bina Aksara.
- Asian Universe. 2008. Lebih dan Lebih Siswa kecanduan permainan komputer. (Online, tanggal akses 19 Juli, 2011) http://translate.google.co.id/translate?hl=id&langpair=en|id&u=http://asianuniverse.net/forums/More_More_Students_addicted_to_computer_games_t99254.html
- Basyuni, M., F. 1999. Keberadaan Internet Addiction Disorder pada Dewasa Muda Berwarganegara Indonesia (skripsi – tidak dipublikasikan). Depok: Fakultas Psikologi Universitas Indonesia.
- Berita pendidikan. 2009. Kecanduan game online. (Online, tanggal akses 24 Mei 2011). <http://beritapendidikan.com/mod.php>.
- Chaplin, C.P.2007.Kamus Psikologi. Jakarta : Erlangga
- Drajat , Z. 1994. Remaja, Harapan dan Tantangan. Jakarta : CV. Ruhama
- Dunia, Psikologi. 2010.Psikologi Remaja. (Online, tanggal akses 12 Juli, 2011). <http://duniapsikologi.dagdigidug.com/category/psikologi-remaja/page/3/>
- Forum. 2008. Bahayanya permainan game online. (Online, tanggal akses 24 Mei, 2011). <http://forum.gemscool.com/thread-251295-post-2398606.html>
- Haditono, S.R. 1998. Psikologi Perkembangan Pengantar dalam Berbagai Bagiannya. Yogyakarta : Gajah Mada University Press.
- Hadi, S. 2002. *Metodelogi Research*. Jilid 2. Yogyakarta: Andi Offset
- Hurlock, E.B. 1999. Psikologi Perkembangan Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan. Edisi Kelima. Terjemahan Soejarwo,dkk. Jakarta : Erlangga.

- Immanuel, Natalia. 2004. Gambaran Profil Kepribadian pada Remaja yang Kecanduan Bermain *Game Online* dan yang Tidak Kecanduan *Game Online*. <http://ui.academia.edu>. (Online, tanggal akses 5 Mei, 2011).
- Kaskus. 2009. Batasi bermain game anak. (Online, tanggal akses 24 Mei 2011). <http://www.kaskus.us/showthread.php?p=400038418>.
- Kuswardoyo dan Shadiq. 1994. Pengantar Sosiologi: Teori-teori Sosial. Surabaya. PT.Pabela.
- Muhibbin. 2004. Psikologi Remaja. Jakarta : Rajawali Press.
- Mulligan, Jessica. 2000. *History of Game Online*. <http://www.ketok.com>. Tanggal akses 24 April 2011.
- Robert A. Baron & Donn Byrne. 2005. Psikologi Sosial: Edisi Sepuluh. Jakarta: Erlangga.
- Rollings, Andrew & Ernest Adams. 2006. *Fundamentals of Game Design*. Prentice Hall.
- Santrock, J. W. 2003. *Adolescence (Perkembangan Remaja)*. Terjemahan. Jakarta. Penerbit Erlangga.
- Sarwono, S., W. 2001. Psikologi Remaja, cetakan keenam. Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada.
- Sarlito, W.S. 1997. Teori-teori psikologi Sosial. Rajawali Press. Jakarta.
- Siswanto. 1986. Ilmu Sosial Dasar. Tim Dosen IKIP Malang: Penerbit IKIP Malang
- Strauss & Sayles. 1994. *Psychology of Human Behaviour*. New Delhi: Mc. Grawhill Book Company, Inc.
- Twopeople. 2010. Dampak Negatif dari Game Online (Gamers Mania Masuk). Online tanggal akses 24 April 2011.
- Umy. 2010. Fenomena Sosial Geng Remaja. (Online, tanggal akses 13 Juli, 2011). <http://www.ummy.ac.id/genk-remaja-fenomena-sosial-hasil-interelasi-sosio-politik-global.html>
- Viny. A.S. 2002. Perbedaan Kemampuan Bersosialisasi pada Murid Sekolah Dasar (SD) Antara yang Ikut TK pada SDN 0672458. Skripsi (tidak diterbitkan). Fakultas Psikologi Universitas Medan Area.
- Young, K. S. 2009. *What Makes Internet Addictive: Potential Explanation for Patological Internet Use. Paper present at the IOS annual meeting of the American Psychological Association, August 15, 1997. Chicago*. (Online, tanggal akses 14 Mei 2011). <http://www.kimberlyyoung.com/home.html>.
- Yee, N. 2002. *Facets: 5 motivation factors for why people play MMORPG's*. <http://www.nickyee.com/facet/home.html> (tanggal akses 14 Mei 2011).

SKALA KEMAMPUAN BERSOSIALISASI

No.	Pernyataan	S	SS	TS	STS
1.	Saat berada di lingkungan yang masih baru, saya merasa kebingungan.				
2.	Saya tidak pernah mengikuti aturan di lingkungan saya.				
3.	Saya merasa sulit bergaul dengan orang lain yang belum saya kenal				
4.	Saya merasa orang yang baru saya kenal akan membawa kesulitan bagi saya.				
5.	Saya tidak suka melakukan kerja sama dengan teman-teman.				
6.	Saya mampu mengerjakan tugas yang diberikan kepada saya.				
7.	Saya senang berdiskusi dengan teman agar dapat memperluas wawasan saya.				
8.	Saya akan memilih untuk bermain game online, daripada ikut kerja sama membersihkan lingkungan.				
9.	Aturan yang ada di kelompok , membuat hidup saya lebih terarah.				
10.	Saya akan menegur teman yang melakukan kesalahan				
11.	Saya akan bekerja sama dengan teman, jika mendapatkan tugas dari sekolah.				
12.	Saya senang jika ada teman yang mengajarkan tentang tugas kelompok yang tidak saya pahami.				
13.	Jika ada orang lain yang ingin menghalangi saya untuk berbuat apa saja, maka saya akan memusuhinya.				
14.	Saya selalu ikut serta jika ada kegiatan gotong royong di lingkungan saya.				
15.	Menurut saya lebih baik diam daripada harus mengemukakan pendapat saya.				
16.	Jika ada teman yang curhat, maka saya akan mendengarkannya dengan baik.				
17.	Saya selalu menunggu orang lain untuk menyapa saya terlebih dahulu.				
18.	Saya akan bertingkah laku sesuai dengan norma atau aturan di kelompok saya.				
19.	Saya akan berbuat sesuka hati karena dapat membuat hidup saya lebih nyaman dan asik.				
20.	Saya senang membantu orang lain tanpa ada paksaan.				
21.	Saya suka berteman dengan orang yang sama				

	kebiasaannya dengan saya.				
22.	Bila ada teman yang mengalami kesulitan, saya akan menghiburnya.				
23.	Saya tidak suka diajak bicara untuk mendengarkan keluh kesah orang lain.				
24.	Saya tidak merasa terganggu bila saya bergaul dengan orang lain yang belum saya kenal.				
25.	Saya selalu curiga dengan orang yang belum saya kenal				
26.	Saya selalu menghindari kerja sama dengan teman bila kegiatan itu tidak menarik bagi saya.				
27.	Saya berusaha menjaga perkataan agar jangan menyinggung perasaan orang lain.				
28.	Sebagai teman yang baik, saya akan memberikan saran yang baik kepada teman saya.				
29.	Saya tidak mau berteman dengan orang yang tidak bisa mengikuti kebiasaan saya.				
30.	Saya tidak mudah tersinggung jika sedang bercanda dengan teman.				
31.	Saya ingin berbuat apa saja tanpa ada aturan dari orang lain.				
32.	Saya berusaha bergaul dengan siapa saja tanpa memandang golongan.				
33.	Saya malas mengajak bicara orang asing atau orang yang baru saya kenal.				
34.	Saya akan berusaha keras agar teman senang dengan hasil kerja saya.				
35.	Saya tidak terbiasa bersikap baik kepada orang lain.				
36.	Bila ada orang lain yang ingin menghalangi saya untuk berbuat apa saja, maka saya akan memusuhinya.				
37.	Bagi saya menyesuaikan diri dengan lingkungan baru sangat perlu.				
38.	Saya sangat senang berkenalan dengan orang-orang di lingkungan yang baru saya datangi.				
39.	Saya akan mentaati semua aturan yang ada di lingkungan saya.				
40.	Saya tidak suka memasuki lingkungan yang belum saya kenal.				
41.	Saya tidak keberatan jika aturan itu membuat saya menjadi orang yang lebih terlatih.				
42.	Saya terpaksa mematuhi aturan agar saya tidak dikucilkan.				

43.	Saya akan menerima dengan senang hati jika ada orang yang ingin berteman dengan saya.				
44.	Saya tidak suka diaturl oleh orang lain untuk mengerjakan sesuatu yang saya suka.				
45.	Susah rasanya menjaga kepercayaan yang diberikan kepada saya.				
46.	Saya tidak merasa kesulitan untuk menaati aturan dalam lingkungan yang saya masuki.				
47.	Saya sangat terganggu jika aturan yang dibuat membuat saya terbatas melakukan kebiasaan saya.				
48.	Jika saya berbuat kesafahan, saya tidak keberatan untuk di hukum.				
49.	Saya merasa kesulitan untuk mengikuti aturan yang berlaku di lingkungan saya.				
50.	Melanggar aturan dalam kelompok bagi saya biasa saja.				
51.	Saya lebih suka pergi jalan-jalan dengan teman, daripada bermain game online				
52.	Lebih baik di rumah membantu orang tua daripada waktu habis untuk bermain game online.				
53.	Saya lebih baik menghabiskan uang jajan untuk bermain game online, daripada untuk jajan/jalan jalan dengan teman.				
54.	Saya akan menolong teman yang ingin tau cara bermain game online. walaupun saya sedang asik bermain game online.				
55.	Saya tidak sempat untuk memperhatikan sekeliling saya, karena saya selalu asik bermain game online.				
56.	Saya ingin tahu cara bermain game online dari teman				
57.	Saya sangat senang bermain game online bersama teman.				
58.	Saya tidak yakin memiliki banyak teman, walaupun saya bermain game online.				
59.	Saya merasa sangat puas jika seharian saya bermain game online				
60.	Saya tidak suka diajak bicara jika sedang bermain game online.				

DATA KONTROL

Kepada adik-adik diminta untuk mengisi opsi (a,b,c,d) yang tercantum dengan memberi tanda silang (x) pada jawaban yang sesuai dengan jawaban kamu. Jika diantara opsi (a, b, dan c) tidak ada yang sesuai dengan jawaban kamu, maka kamu bisa menjawabnya pada opsi (d), dengan cara menulis jawaban kamu pada opsi tersebut. Tidak ada jawaban yang salah, karena semua jawaban yang kamu pilih adalah benar.

1. Waktu yang dihabiskan ketika bermain game online dalam sehari....
 - a. 1-2 jam
 - b. 2-3 jam
 - c. 4-5 jam
 - d. lain-lain...
2. Seberapa sering bermain game online....
 - a. Setiap Hari
 - b. 2x seminggu
 - c. 3-5x seminggu
 - d. Lain-lain...
3. Jenis-jenis game online yang sering dimainkan....
 - a. Perang-perangan/tembak-tembakan
 - b. Perkelahian
 - c. Petualangan
 - d. lain-lain....
4. Perasaan ketika bermain game online....
 - a. Sangat senang
 - b. Cemas
 - c. Biasa saja
 - d. lain-lain....
5. Pertama kali bermain game online dilakukan ketika....
 - a. Suntuk, karena banyaknya waktu kosong
 - b. Bosan dengan kegiatan sehari-hari
 - c. Mengalami banyak masalah
 - d. Lain-lain....
6. Hal yang sering terjadi pada diri kamu jika tidak bermain game online dalam sehari...
 - a. Cemas
 - b. Frustrasi
 - c. Biasa saja
 - d. Lain-lain....



UNIVERSITAS MEDAN AREA

FAKULTAS PSIKOLOGI

JALAN KOLAM NO. 1 MEDAN ESTATE

TELP. (061) 7366878, 7364348, FAX. 7366998 MEDAN 20223

Email: uma001@indosat.net.id Website: uma.ac.id

Nomor : 1020 /FO/PP/2011

19 Agustus 2011

Lampiran : -

Hal : Pengambilan Data

Yth. Ka. Warnet (Warung Internet)
Jalan Letda Sujono Medan

Dengan hormat,

Bersama ini kami mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan izin dan kesempatan kepada mahasiswa kami:

Nama : Nur Chairumminallahi Chadijah
NPM : 07.860.0227
Program Studi : Ilmu Psikologi
Fakultas : Psikologi

untuk melaksanakan pengambilan data pada *Warnet (Warung Internet) Medan*, guna penyusunan skripsi yang berjudul: **“Perbedaan Kemampuan Bersosialisasi antara Remaja yang Kecanduan Bermain Game Online dengan Remaja yang tidak Kecanduan Bermain Game Online di Medan Tembung.”**

Perlu kami jelaskan bahwa penelitian dimaksud adalah semata-mata untuk tulisan ilmiah dan penyusunan skripsi, yang merupakan salah satu syarat bagi mahasiswa tersebut untuk mengikuti ujian Sarjana Psikologi pada Fakultas Psikologi Universitas Medan Area.

Sehubungan dengan hal tersebut kami mohon kiranya Bapak/Ibu dapat memberikan kemudahan dalam pengambilan data yang diperlukan dan Surat Keterangan yang menyatakan bahwa mahasiswa tersebut telah selesai melaksanakan pengambilan data pada Lembaga yang Bapak/Ibu pimpin.

Demikian kami sampaikan, atas perhatian dan kerjasama yang baik diucapkan terima kasih.



Dr. H. Abdul Munir, M.Pd.

Tembusan :

1. Mahasiswa Ybs.
2. Peringgal

UNIVERSITAS MEDAN AREA

Surat Pengantar Riset Penelitian

Saya yang bertanda tangan dibawah ini operator Warnet Karina 29 Jl.

Letda Sujono, Medan Tembung. Menerangkan bahwa :

Nama : Nur Chairumminallahi Chadijah

N.P.M : 07.860.0227

Fakultas : Psikologi

Program Studi : Ilmu Psikologi

Judul Penelitian : Perbedaan kemampuan bersosialisasi antara remaja yang kecanduan bermain *game online* dengan remaja yang tidak kecanduan bermain *game online*

Benar telah melaksanakan penelitian lapangan di Warnet Karina 29, pada tanggal 27-29 Agustus, 2011.

Demikianlah Surat Keterangan ini di perbuat agar dapat dipergunakan dalam penyusunan skripsi yang bersangkutan.

Medan, 29 Agustus 2011



Operator,

(Muhammad Iqbal)