

## Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui hubungan kecanduan *online game mobile legend* dengan penyesuaian sosial pada remaja. Pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik *purposive sampling* dengan jumlah partisipan sebanyak 69 orang. Metode pengumpulan data pada variabel kecanduan game online menggunakan skala *game addiction tendency* yang dikembangkan oleh Chen dan Chang (2008) dan variabel penyesuaian sosial menggunakan skala *social adjustment scale* yang dikembangkan oleh Cooper, Osborn, Gath dan Feggetter (1982). Teknik analisa data menggunakan *Pearson*. Hasil yang diperoleh adalah  $r = -0,835$  dengan sig. 1-tailed = 0.000 ( $p < 0,05$ ), yang berarti terdapat hubungan negatif signifikan antara kecanduan *online game mobile legend* terhadap penyesuaian sosial pada remaja.

Kata kunci : kecanduan *online game, mobile legend* , penyesuaian sosial.

## ***Abstract***

*The aim of the present study is to investigate the relationship addicted to online games to social adjustment in adolescents. 69 adolescents were recruited to participate in this study using purposive sampling method. The data collection method on the variabels of addicted to online game uses game addiction tendency scale, revealed Chen dan Chang (2008). Mean while, data collection method on the variabels of social adjustment uses social adjustment scal scale by Cooper, Osborn, Gath dan Feggetter (1982). Data were analyzed using correlation Pearson. The result shows  $r = - 0.835$  with sig. 1 tailed = 0.000 ( $p < 0,05$ ), which means there is a significant negative relations between the relationship addicted to online games to social adjustment in adolescents.*

*Keywords : online game addiction, mobile legend, social adjustment*

