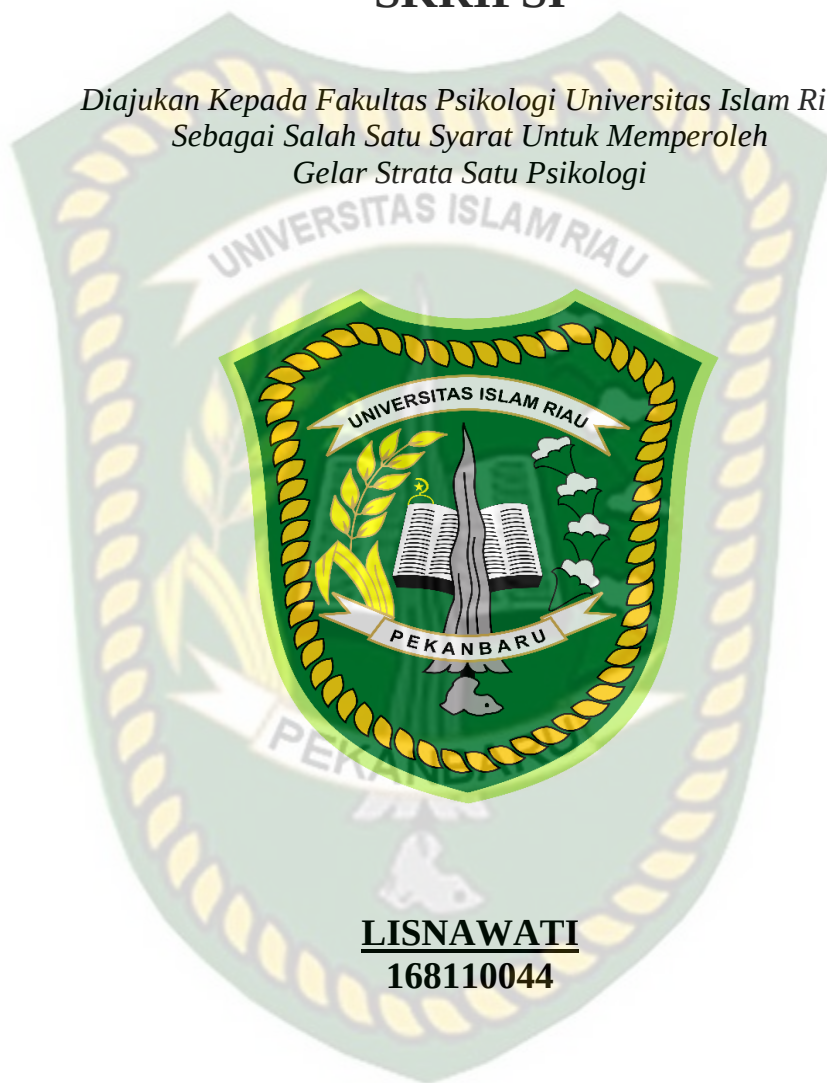


GAMBARAN KECANDUAN GAME ONLINE PADA SISWA

SKRIPSI

*Diajukan Kepada Fakultas Psikologi Universitas Islam Riau
Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh
Gelar Strata Satu Psikologi*



LISNAWATI
168110044

**FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM RIAU
PEKANBARU
2021**

HALAMAN PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Lisnawati

NPM : 168110044

Judul Skripsi : Gamabaran Kecanduan *Game Online* Pada Siswa

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi ini adalah karya sendiri dan belum pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi manapun. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka. Jika terdapat hal-hal yang tidak sesuai dengan isi pernyataan ini, maka saya bersedia gelar kesarjanaan saya dicabut.

Pekanbaru, 11 Januari 2021

Yang menyatakan,

LISNAWATI
168110044

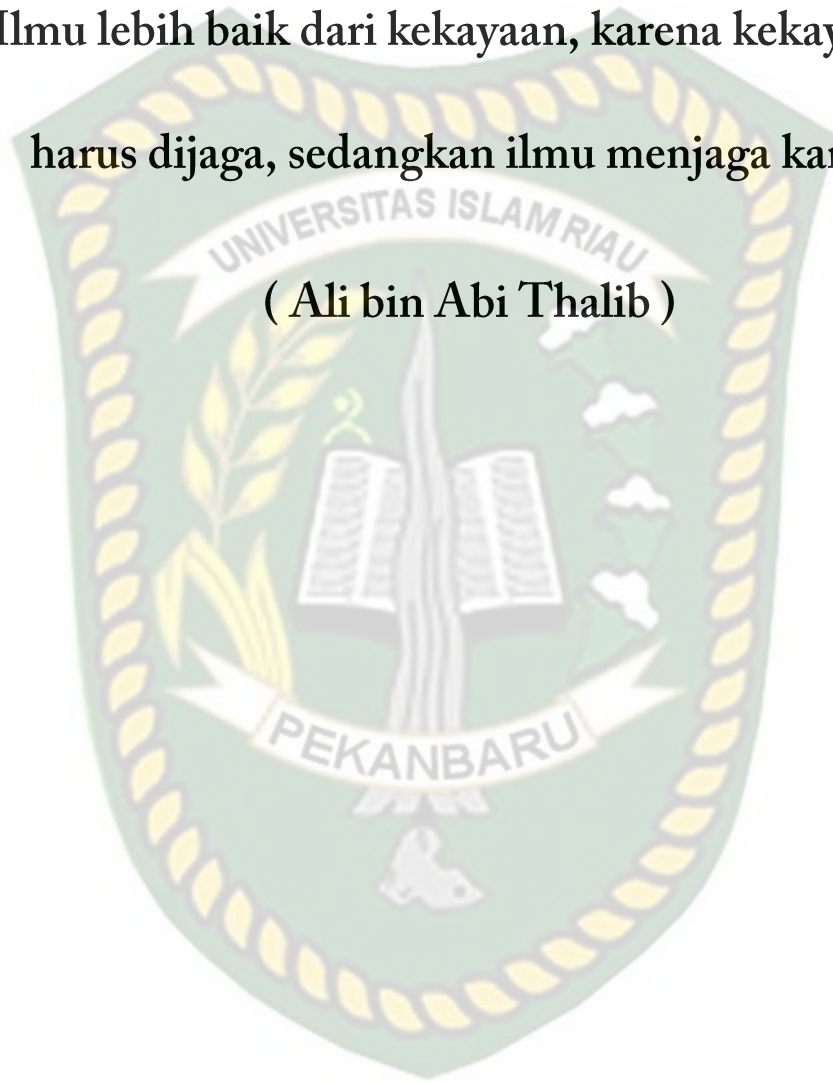
HALAMAN PERSEMBAHAN

Puji syukur kehadiran Allah SWT dan Nabi Muhammad SAW atas kemudahan dan kelancaran-Nya, saya persembahkan karya tulis ini kepada:

1. Kedua orangtuaku tercinta yang selalu mendoakan, memberikan kasih sayang, dan selalu memberikan semangat. Terimakasih atas semua yang telah diberikan kepada ananda.
2. Almamaterku Fakultas Psikologi Universitas Islam Riau.

MOTTO

**“ Ilmu lebih baik dari kekayaan, karena kekayaan itu
harus dijaga, sedangkan ilmu menjaga kamu”
(Ali bin Abi Thalib)**



KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum, wr.wb

Alhamdulillah *rabbil'alamin*, segala puji dan syukur kehadiran Allah SWT, yang senantiasa memberikan rahmat dan hidayahnya kepada penulis dan atas izin-Nyalah sehingga penulis dapat menyesuaikan penyusunan skripsi yang berjudul **“Gambaran Kecanduan Game Online Pada Siswa”**. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat guna memperoleh gelar sarjana program studi strara 1 (S1) pada Fakultas Ilmu Psikologi Universitas Islam Riau.

Dalam pelaksanaan penyusunan skripsi ini penulis menyadari bahwa skripsi ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak baik secara langsung maupun tidak langsung. Pada kesempatan kali ini penulis dengan segala kerendahan hati ingin mengucapkan rasa terimakasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. Syafrinaldi, S.H.,MCL, selaku Rektor Universitas Islam Riau yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk menimba ilmu di Universitas Islam Riau.
2. Bapak Yanwar Arief, M.Psi., Psikolog selaku Dekan Fakultas Psikologi yang selalu memberikan motivasi dan semangat terutama pada mahasiswa tahap akhir.
3. Bapak Fikri, S.Psi.,M.Si selaku Wakil Dekan I Fakultas Ilmu Psikologi Universitas Islam Riau.

4. Ibu Lisfarika Napitupulu, M.Psi, Psikolog selaku Wakil Dekan II fakultas Psikologi Universitas Islam Riau.
5. Ibu Yulia Herawati, S.Psi., MA, selaku Wakil Dekan III Fakultas Ilmu Psikologi Universitas Islam Riau.
6. Ibu Juliarni Siregar, M.Psi., Psikolog, selaku ketua Program Studi Fakultas Psikologi Universitas Islam Riau.
7. Bapak Didik Widianoro, M.Psi., Psikolog, selaku Sekertaris Program Studi Fakultas Psikologi Universitas Islam Riau.
8. Ibu Yulia Herawati, S.Psi., MA, selaku dosen pembimbing yang telah banyak meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran untuk dapat membimbing penulis dari awal hingga selesainya skripsi ini.
9. Ibu dr. Raihanatu Bin qalbi Ruzain, M.Kes, selaku dosen Penasihat Akademik.
10. Bapak/Ibu dosen dan staff karyawan Fakultas Psikologi Universitas Islam Riau yang tidak dapat disebutkan satu persatu. Terimakasih atas dukungannya yang sangat bermanfaat bagi penulis, serta telah memberikan ilmu dan berbagai pengalaman selama penulis belajar di Fakultas Psikologi Universitas Islam Riau.
11. Kedua orang tua tercinta dan almarhumah ibu tercinta yang selalu mendoakan dan memberikan dorongan demi terselesaikannya skripsi ini.
12. Terimakasih kepada abang kandung dan keluarga besar atas doa dukungannya dan memberikan motivasi dalam menumpuh perkuliahan dan menyelesaikan skripsi ini

13. Kepada sahabatku tercinta Wassy Suhada, Anggia Murni, Novita Sari, Iis Uswathun Hasanah dan teman-teman seangkatan dan adik tingkat Fakultas Psikologi yang tidak dapat disebutkan namanya satu persatu yang turut membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

14. Kepada semua pihak yang telah bersedia membantu selama proses penyelesaian skripsi ini yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu. Penulis ucapkan terima kasih atas bantuan, dukungan dan motivasinya. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi banyak orang.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, oleh sebab itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun dari semua pihak demi kesempurnaan skripsi ini.

Pekanbaru, 11 Januari 2021

Lisnawati

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERNYATAAN	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iv
HALAMAN MOTTO	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
ABSTRAK	xiii
 BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan Penelitian	5
D. Manfaat Penelitian	6
1. Manfaat Praktis	6
2. Manfaat Teoritis	6
 BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
A. Kecanduan <i>Game Online</i>	7
1. Pengertian Kecanduan <i>Game Online</i>	7
2. Pengertian <i>Game Online</i>	9
3. Aspek-aspek Kecanduan <i>Game online</i>	11
4. Faktor-faktor yang Mempengaruhi <i>Game Online</i>	13
5. Dinamika Psikologis Kecanduan <i>Game Online</i>	14

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian.....	15
B. Identitas Variabel Penelitian	15
C. Defenisi Operasional.....	15
D. Subjek Penelitian.....	16
1. Populasi Penelitian	16
2. Sampel Penelitian.....	16
3. Teknik Pengambilan Sampel.....	17
E. Metode Pengumpulan Data.....	18
1. Skala Kecanduan <i>Game Online</i>	18
F. Validitas Dan Reliabilitas	21
1. Validitas Skala.....	21
2. Reliabilitas.....	21
G. Metode Analisi Data	22

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Persiapan Penelitian	23
1. Persiapan Administrasi Penelitian.....	23
2. Persiapan Instrumen Penelitian	24
B. Pelaksanaan Penelitian.....	24
C. Hasil Penelitian	25
1. Data Demografi Subjek Penelitian	25
a) Deskripsi Data Demografi	25
b) Gambaran Data penelitian	26
c) Kecanduan <i>Game Online</i> Secara Umum.....	28
d) Kecanduan <i>Game Online</i> Berdasarkan Jenis Kelamin	30
e) Kecanduan <i>Game Online</i> Berdasarkan Kelas.....	32
f) Kecanduan <i>Game Online</i> Berdasarkan Usia	34
D. Pembahasan.....	35

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan	39
B. Saran	40

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN



DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 3.1 <i>Blueprint Skala Kecanduan Game Online sebelum Try Out</i>	19
Tabel 3.2 <i>Blueprint Skala Kecanduan Game Online sesudah Try Out</i>	20
Tabel 4.1 Deskripsi Data Demografi	25
Tabel 4.2 Rentang Skor Penelitian	26
Tabel 4.3 Rumus Kategorisasi	27
Tabel 4.4 Kategorisasi Skor Kecanduan Game Online pada siswa	28
Tabel 4.5 Rentang Nilai dan Kategorisasi Skor Kecanduan Game Online pada siswa	28
Tabel 4.6 Rentang Skor Dan Kategori Skor Berdasarkan Jenis Kelamin pada siswa	29
Tabel 4.7 Chi-Square Test Berdasarkan Jenis Kelamin	31
Tabel 4.8 Rentang Nilai dan skor kategorisasi berdasarkan Kelas pada siswa	31
Tabel 4.9 <i>Chi-Square Test Berdasarkan Kelas</i>	33
Tabel 4.10 Rentang Nilai dan Skor Kategorisasi Skor Berdasarkan Usia	33
Tabel 4.11 <i>Chi-Square Test Berdasarkan Usia</i>	35

GAMBARAN KECANDUAN GAME ONLINE PADA SISWA

Lisnawati

168110044

FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM RIAU

ABSTRAK

Kecanduan *game online* adalah salah satu bentuk kecanduan yang disebabkan oleh teknologi internet yang lebih dikenal dengan *internet addictive disorder*, akan hilangnya kontrol dan fokus perilaku dan berakibat ketergantungan yang menyebabkan reaksi emosional, mental dan psikologis. *Game online* yaitu suatu bentuk permainan yang dihubungkan dengan melalui jejaring internet. *Game online* tidak terbatas pada perangkat pengguna, *game online* dapat dilakukan melalui komputer, laptop, *handphone* dan tablet asalkan terhubung dengan jaringan internet. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui gambaran kecanduan *game online* pada siswa. Subjek dalam penelitian ini sebanyak 110 siswa. Jenis pengambilan sampel yang digunakan pada kecanduan *game online* dipilih dengan *stratified proporsional random sampling*. Alat pengumpulan data berupa skala kecanduan *game online* yang terdiri dari 14 aitem yang disusun oleh peneliti. Analisis yang digunakan yaitu analisis statistik deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan kecanduan *game online* pada siswa berada pada kategori sedang yaitu 36,3% sebanyak 40 orang. Berdasarkan jenis kelamin tingkat kecanduan *game online* pada siswa yaitu laki-laki lebih tinggi dibandingkan dengan siswa perempuan. Hasil analisis dilihat dari berdasarkan kelas terdapat perbedaan secara signifikan tingkatan kecanduan *game online* yang dimiliki oleh siswa dikelas VIII berada pada kategori tinggi dibandingkan siswa dikelas VII. Berdasarkan usia siswa yang berusia 14 tahun tingkat kecanduan *game online* berada pada kategori sangat tinggi.

Kata Kunci: Kecanduan, Game Online, Siswa.

OVERVIEW OF ONLINE GAME ADDICTION IN STUDENTS

Lisnawati

168110044

FACULTY OF PSYCHOLOGY

RIAU ISLAMIC UNIVERSITY

ABSTRACT

Online game addiction is a form of addiction caused by internet technology, better known as internet addictive disorder, which will lose control and focus on behavior and result in addiction that causes emotional, mental and psychological reactions. Online game is a form of game that is connected via internet network. Online games are not limited to the user's device, online games can be done via computers, laptops, cellphones and tablets as long as they are connected to an internet network. This study aims to determine the description of online game addiction in students. The subjects in this study were 110 students. The type of sampling used in online game addiction is selected by stratified proportional random sampling. The data collection tool was in the form of an online game addiction scale consisting of 14 items compiled by the researcher. The analysis used is descriptive statistical analysis. The results showed that online game addiction among students was in the medium category, namely 36.3% as many as 40 people. Based on gender, the level of online game addiction in students, namely male students, is higher than female students. The results of the analysis were seen from the class based on the significant difference in the level of online game addiction that students in class VIII had in the high category compared to students in class VII. Based on the age of students who are 14 years old, the level of online game addiction is in the very high category.

Keywords: Addiction, Online Game, Students.

وصف إدمان لعبة أونلاين لدى الطلاب

ليسناواتي

168110044

كلية علم النفس
الجامعة الإسلامية الرياوية

الملخص

إدمان لعبة أونلاين هو شكل من أشكال الإدمان الناجم عن تكنولوجيا الإنترنت والذي يُعرف باسم اضطراب إدمان الإنترنت، والذي يتسبب في فقدان السيطرة والتركيز على السلوك ويؤدي إلى الاعتماد على النفس والنفسية. لعبة أونلاين هي شكل من أشكال الألعاب المتصلة عبر شبكة الإنترنت. لعبة أونلاين لا يقتصر على أجهزة المستخدمين، ولعبة أونلاين يمكن أن تتم عن طريق أجهزة الكمبيوتر وأجهزة الحاسوب المحمول والهواتف المحمولة وأقراص طالما كانت متصلة بشبكة الإنترنت. يهدف هذا البحث إلى تحديد وصف إدمان لعبة أونلاين لدى الطلاب. كانت المواد في هذا البحث 110 طالب وطالبة. يتم تحديد نوع أخذ العينات المستخدم في إدمان الألعاب عبر الإنترنت من خلال أخذ العينات العشوائية المتناسبة الطبقيّة. كانت أداة جمع البيانات عبارة عن مقياس لإدمان لعبة أونلاين يتكون من 14 عنصرًا جمعتها الباحثة. التحليل المستخدم هو تحليل إحصائي وصفي. أظهرت النتائج أن إدمان لعبة أونلاين بين الطلاب كان في الفئة المتوسطة، أي 3,36 % حتى 40 شخصًا. بناءً على الجنس، فإن مستوى إدمان لعبة أونلاين لدى الطلاب، أي الطلاب الذكور، أعلى من الطالبات. شوهدت نتائج التحليل من الفصل بناءً على الاختلاف الكبير في مستوى إدمان لعبة أونلاين الذي كان لدى طلاب الفصل الثامن في الفئة العليا مقارنة بطلاب الفصل السابع. بناءً على عمر الطلاب الذين تبلغ أعمارهم 14 عامًا، فإن مستوى إدمان لعبة أونلاين في فئة عالية جدًا.

الكلمات الرئيسية: إدمان، لعبة أونلاين، طلاب.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Internet adalah kepanjangan dari *Interconnection Networking*. Internet merupakan jaringan komputer yang menyambungkan keseluruhan dunia tanpa batas. Seiring dengan perkembangan zaman pengguna internet pada saat ini tidak hanya untuk pekerjaan, tetapi sudah ke arah pendidikan, hiburan, bisnis, dan permainan seperti *game online* (Hadi dalam Irawati, Angreni & Murni, 2013).

Internet banyak membantu pihak dari macam-macam kalangan dan kepentingan bagi masyarakat luas, pemerintah juga menggunakan internet agar memudahkan suatu pelayanan, menghemat biaya dan meningkatkan kualitas layanan publik, biasanya internet dimanfaatkan sebagai bisnis, hal ini internet dijadikan sebagai tumpuan masyarakat Indonesia kedepannya.

Hadi mengemukakan internet adalah singkatan dari *Interconnection Networking*. Internet adalah jaringan yang terhubung keseluruhan dunia tanpa batas. Seiring dengan perkembangan zaman pengguna internet pada saat ini tidak untuk pekerjaan saja, tetapi sudah ke arah pendidikan, hiburan, bisnis, dan permainan seperti *game online* (Irawati, 2013)

Penggunaan *game online* di Indonesia berkembang dipertengahan tahun 90-an, pada saat *game nexian* beredar. Pemain dalam *game online* dapat menciptakan karakter dengan sesuai keinginan, terkadang sifat pemain mencerminkan karakter yang diciptakannya. Kesempatan pemain bertemu *game* lainnya yaitu daya Tarik pada *game online* Jika *game offline* dimainkan oleh beberapa orang pemain, sedangkan dengan *game online* dimainkan oleh banyak pemain. Kebanyakan pelajar dan mahasiswa menghabiskan waktu diwarnet untuk bermain *game online* dan banyak remaja mengadakan pertandingan *game online* (Hadi dalam Irawati, Angreni & Murni, 2013).

Game online merupakan permainan yang paling banyak diakses oleh pemain, yang digunakan memakai jaringan (Adams & Rolling, 2010). Biasanya jaringan yang digunakan bermain yaitu internet. Remaja yang bermain *game online* berjumlah cukup besar yaitu sebanyak 56%. Pelajar remaja Amerika menyebutkan pernah bermain *game online*. Peminat *game online* disebabkan oleh semakin baiknya kualitas dan mutu *game*.

Kecanduan *game online* adalah salah satu kecanduan yang disebabkan teknologi internet yang sering lebih dikenal yaitu *Internet Addictive Disorder (IAD)*. Seperti disebutkan oleh Yee (2002) menyatakan bahwa internet sering dikunjungi dan sangat digemari bahkan mengakibatkan kecanduan yang memiliki intensitas sangat tinggi. Kecanduan *game online* adalah meningkatnya waktu bermain secara signifikan, ditambah dengan hilangnya

kontrol dan fokus perilaku yang berakibat ketergantungan yang menyebabkan reaksi emosional, mental dan psikologis (Hussain, 2012).

Perilaku adiksi *game online* merupakan perilaku yang bersifat kompulsif dan kronis, agar menyenangkan diri pemain dapat dimainkan oleh koneksi internet yang menyebabkan masalah di kehidupan. Masalah muncul dapat merusak diri sendiri, oleh karena itu pemain *game online* dapat memberhentikan aktivitas yang berkaitan dengan *game online* (Pratiwi, Andayani & Karyanti, 2011).

Seseorang yang mengalami kecanduan *game online* biasa menggunakan waktu 2-10 jam per hari (Kusuma Dewi, 2012) bahkan 39 jam dalam seminggu atau rata-rata 20-25 jam dalam seminggu (Chen & Chou, 2005) untuk memainkan *game online* pola asuh orang tua memanjakan dan memberikan apa yang diinginkan anak juga merupakan salah satu faktor pemicu kecanduan *game* (Tjhin Wiguna, 2013).

Fenomena *game online* dilihat dari terkenalnya warung internet (warnet) melengkapi fasilitas bermain *game online* dikomputer yang telah disediakan. Dengan hanya membayar Rp. 3000,- perjamnya. Fasilitas *game online* lebih banyak pelanggan dibandingkan fasilitas warnet lainnya. Jumlah pelanggan dengan menggunakan fasilitas *browser* tidak sebanyak orang datang untuk bermain *game online*.

Banyak pemain *game online* menghabiskan uang dan waktu yang dihitung banyak untuk bermain *game online*. Bahkan perilaku remaja yang bermain *game online* akan menyebabkan keprihatinan pada orang tua dan guru menganggap kebiasaan bermain *game online* menyebabkan pengaruh yang buruk terhadap perilaku sosial mereka (Chandra, 2006)

Penelitian terkait kecanduan *game online* sebelumnya pernah diteliti oleh Alamsyah (2013) bahwa tingkat kecanduan *game online* dari 61 subjek yang diteliti, 8 subjek memiliki kriteria sangat tinggi dengan persentase 13,11%, 15 subjek memiliki kriteria tinggi dengan persentase 24,59%, sementara itu 13 subjek memiliki kriteria sedang dengan persentase 21,31%, kemudian 12 subjek memiliki kategori rendah yaitu dengan persentase 19,67%, dan kategori sangat rendah yaitu sebanyak 21,31% yang berjumlah 13 subjek.

Berdasarkan berita yang dikutip dari Kompas. Com- sebanyak tiga seorang anak yang menjalani terapi di Rumah Sakit Jiwa Daerah (RSJD) Amino Gondohutomo, Kota Semarang. Dikarenakan kecanduan *game online* menderita gangguan jiwa, oleh karena itu harus menjalani terapi, rata-rata anak yang berusia Sembilan tahun, dua pasien benar murni kecanduan *game online*, satu pasien didiagnosis gangguan jiwa karena bermain *game online* secara terus-terusan, Sabtu (19/10/2019). Hesti menjelaskan ciri-ciri pasien mengalami gangguan jiwa yaitu tidak mau sekolah dikarenakan ingin bermain *game online* terus dan orang tuanya kewalahan terhadap anaknya (Riska Farasonalia, 2019).

Berdasarkan berita yang dikutip dari KOMPAS.COM bahwa remaja yang berusia 16 tahun mencuri ponsel dan uang di rumah tetangga karena sudah mengalami kecanduan *game online*. AS (16) hanya dapat tertunduk lesu meratapi perbuatannya, Jumat (9/8/2019). Remaja asal Desa Tambakasri, Kecamatan Tajinan, Kabupaten Malang, itu kedapatan mencuri dirumah tetangga, Minggu (4/8/2019). "saya mencuri ponsel dan uang sebanyak Rp. 50.000. uangnya saya gunakan buat jajan dan bermain *game online*. Karena saya telah kecanduan game online. Dan kemudian saya traktir teman-teman.” Kata AS, seperti dilansir dari Tribunnews.com, Jumat (Erwin Wicaksono, 2019).

Berdasarkan uraian dan berita diatas menjelaskan kecanduan *game online* dapat menyebabkan bahwa bermain *game online* akan berpengaruh buruk terhadap perilaku sosial mereka, maka peneliti ingin mengetahui lebih lanjut mengenai kecanduan *game online* pada siswa. Oleh karena iu, peneliti tertarik melakukan identifikasi awal Gambaran Kecanduan *Game Online* Pada Siswa.

B. Rumusan Masalah.

Berdasarkan hasil uraian latar belakang diatas, dirumuskan permasalahan apakah ada gambaran kecanduan *game online* pada siswa.

C. Tujuan Masalah

Tujuan penelitian ini adalah agar untuk mengetahui gambaran kecanduan *game online* pada siswa.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan berguna untuk mengembangkan keilmuan dalam bidang ilmu psikologi pendidikan dan psikologi perkembangan.

2. Manfaat praktis

Hasil penelitian ini diharapkan menjadi salah satu sumber psikoedukasi bagi instansi pendidikan pada gambaran kecanduan *game online* pada siswa.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Kecanduan *Game Online*

1. Pengertian Kecanduan *Game Online*

kecanduan merupakan kegiatan tidak sehat dilakukan secara terus-menerus dan tidak mudah berakhir seorang pemain tersebut (Yee, 2006). Kegiatan tidak sehat adalah dapat merugikan diri sendiri pada saat bermain *game online*. *Game online addiction* adalah kesenangan pada saat bermain yang memberikan rasa puas terhadap diri, sehingga mengulangi lagi kegiatan bermain *game online*.

Kecanduan *game online* adalah suatu bentuk kecanduan yang disebabkan teknologi internet dikenal dengan *Internet Addiction Disorder*, yang disebutkan oleh Yee (2002) menyatakan internet yang menyebabkan kecanduan yaitu *computer game addictive* (bermain *game* berlebihan). Dapat dilihat bahwa *game online* bagian dari internet sangat digemari bahkan bisa mengakibatkan kecanduan yang memiliki intensitas sangat tinggi (Sari, 2012)

Menurut Young (2009) kecanduan *game online* adalah adanya keterkaitan dengan *game*. Pemain *game online* akan berpikir tentang *game* ketika sedang *offline* dan kerap kali berfantasi mengenai bermain *game*

ketika mereka seharusnya berkonsentrasi pada hal lainnya. Seseorang yang kecanduan *game online* akan memfokuskan diri pada bermain *game* dan menelantarkan hal lain seperti tugas sekolah, pelajaran, dan lainnya. Bermain *game online* menjadi sebuah prioritas yang harus diutamakan.

Menurut Weinstein (2010) yang menyatakan kecanduan *game online* adalah sebagai pengguna berlebihan atau kompulsif terhadap *game online* yang mengganggu kehidupan sehari-hari. Seseorang yang kecanduan *game online* akan bermain *game online* dengan kompulsif, mengisolasi diri dari kontak sosial, dan memfokuskan diri pada pencapaian dalam *game online* dan mengabaikan hal-hal lainnya.

Perilaku adiksi *game online* merupakan perilaku yang bersifat kompulsif dan kronis agar memuaskan diri pemain yang dimainkan dengan menggunakan jaringan internet yang menimbulkan masalah didalam kehidupan sehari-hari. Masalah yang muncul dapat merugikan diri pemain, meskipun pemain menghentikan atau mengurangi aktifitas bermain *game* karena sedikit sulit untuk berhenti bermain *game online* (Pratiwi, Andayani & Karyanta, 2011).

Kecanduan *game online* merupakan keadaan interaksi antar psikis dan fisik yang dapat dibedakan tanggapan perilaku dan respon lainnya, yang menyertakan suatu keharusan mengambil obat secara terus-terusan, yang mengalami psikis agar menghindari dari ketidaknyamanan obat (Chaplin, 2006)

Kecanduan *game online* adalah meningkatnya waktu bermain secara signifikan, ditambah dengan hilangnya kontrol dan fokus perilaku yang berakibat ketergantungan pada *game online* yang menyebabkan reaksi emosional, mental dan psikologis yang meningkat dan waktunya hanya digunakan untuk bermain *game online* (Hussain, 2012)

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa kecanduan *game online* merupakan suatu permainan dihubungkan oleh jejaring internet, pemain juga mendapatkan kepuasan pada saat bermain *game online* tersebut. Kemudian hilangnya kontrol dan fokus perilaku yang berakibat ketergantungan yang menyebabkan reaksi emosional, mental dan psikologis.

2. Pengertian *Game Online*

Game online merupakan suatu permainan dihubungkan menggunakan jejaring internet. *Game online* dapat dilakukan melalui komputer, laptop, *handphone* dan *tablet* yang terhubung dengan koneksi internet. *Game online* juga tidak dibatasi pada bentuk, *game online* juga dapat digunakan melalui *facebook*, *twitter* dan bahkan juga dapat dilakukan pada *Friendster*. *Game online* juga bisa dimainkan secara khusus dengan *install driver* yang diberikan secara gratis oleh beberapa *publisher game* di Indonesia (Aji, 2012)

Game online adalah permainan diminati dengan banyak pemain yang dihubungkan oleh jaringan internet (Adams & Rollings, 2010). *Game online* adalah suatu aplikasi yang memiliki aturan permainan. Bermain game online pemain merasa puas dengan dirinya dan merasa sangat senang setelah bermain *game online*, akan membuat pemain semakin tertarik bermain *game online*.

Menurut Henry (dalam Irawati, 2013) *game online* merupakan *game* yang menggunakan komputer dan internet . kecanggihan teknologi dalam permainan, seorang pemain dapat bermain secara bersamaan dan bertemu dengan pemain yang ada diseluruh dunia jarak yang berjauhan sekalipun melalui media *chatting*.

Menurut Young (2015) mengemukakan bahwa *game online* adalah permainan yang menggunakan jaringan, dimana antara satu orang dengan yang lainnya agar mencapai tujuan dan mendapatkan nilai tertinggi dalam dunia permainan. Dan dikatakan bahwa *game online* merupakan permainan dimainkan dengan menggunakan komputer secara *online* biasanya dimainkan oleh banyak pemain dengan secara bersamaan.

Menurut Kurniawan (2017) *game online* merupakan mengurangi kebosanan atau melakukan sekedar merefreshing otak setelah melakukan kegiatan sehari-hari. Pada dasarnya permainan tersebut membuat pemain mengalami kecanduan, dampak yang dialami terhadap perilaku pemain.

Dampak bermain *game online* menjadi tidak memiliki prioritas dalam melakukan kegiatan sehari-hari.

Menurut Samuel (2010) *game online* merupakan permainan yang menggunakan jaringan internet, dimana interaksi antara satu orang dengan orang lainnya agar mencapai nilai tertinggi di dunia permainan. *Game online* menjadi permainan yang dimainkan melalui komputer secara online, *game online* dimainkan banyak orang secara bersamaan di dalam waktu yang sama.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa *game online* merupakan permainan diakses menggunakan internet. *Game online* dapat dilakukan melalui komputer, laptop, *handphone*, dan tablet asalkan terhubung dengan koneksi internet. *Game online* memiliki aturan dalam bermain dan dapat dilakukan banyak pemain.

3. Aspek-Aspek Kecanduan *Game Online*

Chen dan Chang (2008) menyebutkan ada empat jenis aspek kecanduan *game online*. Keempat aspek tersebut yaitu :

- a. *Compulsion* (kompulsif atau dorongan agar melakukan secara terus-menerus)

Merupakan suatu dorongan diri agar melakukan bermain *game online* secara terus-menerus yang mengakibatkan kecanduan *game online*.

b. *Withdrawal* (Penarikan Diri)

Merupakan upaya seseorang yang mengalami kecanduan *game online* merasa tidak mampu menarik diri dan menjauhkan permainan *game online*.

c. *Tolerance* (Toleransi)

Toleransi dalam hal ini diartikan sebagai sikap menerima keadaan diri kitayang melakukan suatu hal. Pemain *game online* menghabiskan waktu sangat banyak dan pemain tidak akan merasa puas dalam bermain *game online*.

d. *Interpersonal and health-related problems* (masalah hubungan interpersonal dan kesehatan)

merupakan interaksi dengan seseorang dan masalah kesehatan pemain. Pemain lebih fokus terhadap *game* dan tidak menghiraukan hubungan interpesonalnya terhadap orang lain. Begitu pula dengan kesehatan pemain menghiraukan kesehatannya seperti kurangnya jam istirahat yang cukup, pola makan tidak teratur, dan tidak menjaga kebersihan.

Berdasarkan uraian mengenai aspek-aspek kecanduan *game online* dapat disimpulkan bahwa aspek kecanduan *game online* terbagi menjadi empat yaitu: *compulsion* (kompulsif atau dorongan agar melakukan secara terus-menerus), *withdrawal* (penarikan diri), *tolerance* (toleransi), *interpersonal and health-related problems* (masalah hubungan interpersonal dan kesehatan).

4. Faktor yang Mempengaruhi *Game Online*

Menurut Yee (2002) mengemukakan dua faktor yang mempengaruhi individu bermain *game online* yaitu :

1. *Attraction Factor* (faktor atraksi)

Ada tiga faktor atraksi yang utama pada *game online* mendorong waktu dan ketertarikan terhadap *game online*. Hal ini merupakan *reward* yang terelaborasi didalam *game online*, jaringan relasi pemain makin bertambah. Yang dimainkan dilingkaran yang membuat pemain tenggelam didalamnya kemenarikan tiga faktor atraksi tidak sama pemain satu dengan pemain lain.

2. *Motivation Factor* (faktor motivasi)

Faktor motivasi merupakan masalah didalam kehidupan atau tekanan nyata menggunakan faktor atraksi yang digunakan sebagai jalan keluarnya, masalah dihadapi yaitu kurang mengontrol hidup dan merasa tidak berguna di kehidupan nyata.

Faktor ini mmenjadi perbedaan antara diri pemain yang mempengaruhi perbedaan kecanduan yang dialaminya (Yee, 2002)

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa terdapat beberapa faktor yang menyebabkan individu mengalami kecanduan *game online*, yaitu ada dua faktor yaitu: faktor atraksi dan faktor motivasi.

B. Dinamika Psikologis Kecanduan *Game Online*

Kecanduan *game online* terjadi akibat perilaku bermain *game online* yang dilakukan terus menerus dan berulang-ulang, sebagai kompensasi dari masalah dan tekanan yang ia alami di kehidupan nyata. Mengalami tekanan di dalam hidup, kurang mampu berkomunikasi secara aktif, memiliki harga diri yang rendah, membuat seorang melarikan diri dari kehidupan nyata dan memasuki kehidupan virtual yang menurutnya lebih menerima dan menghargainya. Perasaan diterima dan dihargai merupakan kebutuhan dasar yang dimiliki manusia sebagai cara untuk mendapatkan keuntungan psikologis berupa kebahagiaan dan keutuhan kehidupan batinnya (Alwisol, 2009). Oleh karena itu, saat seorang mendapatkannya saat bermain *game online*, akan sulit baginya untuk melepaskan diri dari aktivitas tersebut, hingga membentuk perilaku bermain dengan frekuensi yang sering, dan menjadi kecanduan.

Berbagai penelitian *neuroimaging* telah di telaah untuk menjelaskan dinamika terjadinya kecanduan *game online* oleh beberapa peneliti dibidang kesehatan mental, psikologi, psikofisiologi, *neurosciences*, dan juga psikiatri. Sebagian besar hasil penelitian biologis terkait kasus ini menyimpulkan bahwa kecanduan *game online* menunjukkan proses persarafan yang mirip dan peningkatan aktivitas area otak yang terasosiasi dengan kecanduan obat serta perilaku kecanduan lainnya, seperti judi patalogis (D. J. Kuss & Griffiths, 2012).

Seorang yang bermain *game online* melakukan proses motorik secara berulang dan menerima sensasi dari inderanya melalui *lobus oksipital*, *korteks prefrontal* dan *striatum ventral*. Ketika ia melakukan pengulangan gerakan dan penerimaan stimulus dari *game online* tersebut dan membiasakannya, terjadi perubahan aktivitas pada *striatum dorsal* yang mengaktifkan persarafan dopamin yang melepaskan hormon dopamin dimana diterjemahkan oleh otak sebagai kesenangan. Semakin perilaku ini dibiasakan, semakin menetap pula jalur dopaminergik yang terbentuk dan kesenangan tersebut dipertahankan oleh *gamer* dengan cara terus mengulangi perilaku bermainnya (Hirumi, 2013).

Gamer yang mengalami kecanduan berat, terjadi penurunan *gray matter* pada bagian kanan *frontal pole*, menambahkan fungsi konektifitas kebagian kiri *striatum ventral*, yang menghasilkan aktivitas pada *striatum ventral* yang lebih tinggi. Oleh karenanya, disimpulkan bahwa *gamer* yang

kecanduan mengalami penurunan kemampuan dalam mengatur tujuan jangka panjang dalam menghadapi gangguan, yang disebabkan sistem reflektif yang berkurang atau melemah. Sistem reflektif ini mengatur kontrol impuls dan pelaksanaannya yang muncul untuk terlibat dalam mengatur kebiasaan bermain. Pada *gamer* yang kecanduan, ditemukan bahwa aktivitas otak dibagian *korteks frontal* dan aktivitas striatal tidak terjadi, yang mengindikasikan ketidakmampuannya mengontrol impuls sehingga keinginannya cenderung sulit dikendalikan dan termanifestasi dengan munculnya perilaku bermain *game online* yang terus diulang (Sussman dkk, 2018).

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan dekriptif kuantitatif. Menurut Bungun (2005) tujuan dari penelitian kuantitatif yaitu desain deskriptif ini adalah agar menjelaskan, meringkas kondisi situasi dan variabel yang muncul dimasyarakat yang menjadi objek penelitian. Oleh karena itu penelitian bertujuan mendeskripsikan kecanduan *game online* pada siswa dengan metode kuantitatif.

B. Identifikasi Variabel Penelitian

Variabel dalam Bungin (2005) adalah sebuah fenomena, sehingga apapun yang ada di alam ini merupakan sebuah fenomena atau peristiwa baik dalam bentuk kualitas ataupun kuantitas. Berdasarkan judul penelitian ini yaitu tentang gambaran kecanduan *game online* pada siswa, maka variabel yang digunakan dalam penelitian ini hanya menggunakan satu variabel yaitu: Variabel Terikat (Y) : Kecanduan *game online*

C. Defenisi Operasional Variabel

Kecanduan *game online* merupakan sebagai pola perilaku bermain, baik permainan *online* maupun *offline* (*game* digital atau video *game*) Kecanduan *game online* adalah bentuk kecanduan disebabkan oleh teknologi internet. Bahwa internet yang menyebabkan kecanduan salah satunya yaitu *computer game addiction*. Untuk mengetahui kecanduan *game online* pada siswa yaitu melalui aspek-aspek yang dipaparkan oleh Chen dan Chang (2008) yaitu: a). *Compusion* b). *Withdrawal* c). *Tolerance* d). *Interpersonal and helath-related problems*.

D. Subjek Penelitian

1. Populasi Penelitian

Menurut Sugiono (2008) populasi merupakan generalitas terdiri dari obyek dan subyek memiliki kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti, untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Sedangkan menurut Bungin (2005) populasi adalah keseluruhan (*universum*) dari objek penelitian dapat berupa manusia, hewan, tumbuh-tumbuhan, udara, gejala, nilai, peristiwa, sikap hidup dan sebagainya, segunnga objek ini dapat menjadi data penelitian , populasi ini berjumlah 150 siswa. Kelas VII berjumlah 30 siswa, kelas VIII berjumlah 63 siswa dan kelas IX berjumlah 57 siswa.

2. Sampel Penelitian

Sampel merupakan bagian dari jumlah dimiliki dengan populasi tersebut. Apabila populasi besar, dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi, contohnya terbatasnya biaya, waktu dan tenaga, maka penelitian dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi itu (Sugiyono, 2013) mengungkapkan bahwa sampel merupakan jumlah katakteristik dimiliki oleh populasi. Dalam menentukan sampel penelitian keseluruhan memakai rumus slovin sebagai berikut :

$$n = N / (1 + N \cdot e^2)$$

n = sampel penelitian

n = populasi penelitian

e = taraf tingkat kesalahan

$$n = 150 / (1 + 150 \cdot 0,05)^2$$

$$n = 150 / (1 + 150 \cdot 0,0025)$$

$$n = 150 / 1,375$$

$$n = 109,0$$

$$n = 110$$

Berdasarkan rumus diatas, minimal sampel yang diambil sebanyak 110 orang.

3. Teknik Pengambilan Sampel

Penelitian ini menggunakan teknik pengambilan sampel *Stratified Proporsional random sampling*. *Stratified Proporsional random sampling* merupakan teknik pengambilan sampel yang memiliki srata atau tingkat sesuai dengan proporsi ukurannya (Siregar, 2013).

E. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data merupakan sebagian dari pengumpulan data yang menentukan berhasil atau tidaknya penelitian tersebut (Bungin, 2005). Peneliti memakai deskriptif kuantitatif bertujuan agar mengetahui identifikasi awal kecanduan *game online* pada siswa. Metode pengumpulan yang digunakan yaitu skala. Skala merupakan berupa pernyataan atau pertanyaan yang disusun dengan tidak mengungkapkan secara langsung apa yang ingin diketahui dari peryantan atau pertanyaan tersebut (Azwar, 2015). Skala dalam penelitian ini yaitu skala kecanduan *game online* mempunyai 4 pilihan jawaban yang terdiri dari pernyataan *unfavourable* yaitu SS (sangat setuju), S (setuju), TS (tidak setuju), STS (sangat tidak setuju)

1. Skala kecanduan *game online*

Skala kecanduan *game online* digunakan dalam mengukur kecanduan subjek adalah skala disusun peneliti berdasarkan teori yang dijelaskan oleh Chen dan Chang (2008), dengan aspek-aspek kecanduan *game online* sebagai berikut: *compulsion, withdrawal, tolerance, interpersonal and health-related problems.*



Tabel 3.1

<i>Blue print kecanduan game online sebelum try out</i>				
Aspek	Indikator	Aitem		jumlah Aitem
		Favorebel	unfavorebel	
<i>Compulsion (kompulsif)</i>	Dorongan agar melakukan <i>game online</i> secara terus Menerus.	1,8,20,25,36	5,10,12	8
<i>Withdrawal (penarikan diri)</i>	Tidak bisa lepas dari bermain <i>game online</i>	6,11,23	2,21,29,35,39	8
<i>Tolerance (toleransi)</i>	Toleransi terhadap bermain <i>game online</i>	18,31,33	3,15,22,34,40	8
<i>Interpersonal and Health-related problems (masalah hubungan interpersonal dan kesehatan)</i>	interaksi pada orang lain	4,9,13,16	7,19,26,28	8
	masalah yang berhubungan pada kesehatan	14,27,32,37	17,24,30,38	8
Jumlah		19	21	40

Berdasarkan hasil *try out* skala kecanduan *game online* diatas, dapat disimpulkan bahwa aitem yang gugur pada skala yaitu: aitem 1, aitem 2, aitem 5, aitem 7, aitem 8, aitem 9, aitem 10, aitem 12, aitem 14, aitem 15, aitem 17, aitem 19, aitem 21, aitem 22, aitem 24, aitem 26, aitem 27, aitem 29, aitem 34, aitem 35, aitem 35, aitem 36, aitem 37, aitem 38, aitem 39, aitem 40.

Tabel 3.2

Blue print skala kecanduan game online sesudah try out

Aspek	Indikator	Aitem		jumlah Aitem
		Favorebel	unfavorebel	
Compulsion (kompulsif)	Dorongan agar melakukan <i>game online</i> secara terus menerus.	20,25		2
Withdrawal (penarikan diri)	Tidak bisa lepas dari bermain <i>game online</i>	6,11,23		3
Tolerance (toleransi)	Toleransi terhadap bermain <i>game online</i>	18,31,33		3
Interpersonal and Health-related problems (masalah hubungan interpersonal dan kesehatan)	interaksi pada orang lain	4,13,16	28	4
	masalah yang berhubungan pada kesehatan	32	30	2
Jumlah		12	2	14

Berdasarkan hasil setelah *try out* diatas, dapat disimpulkan bahwa aitem yang valid dan reliabel terdapat sebanyak 14 aitem.

F. Validitas Dan Realibilitas

1. Validitas Skala

Azwar (2015) mengungkapkan bahwa validitas berasal dari kata *validity* artinya keakuratan atau ketepatan, yaitu seberapa jauh skala dalam menjalankan fungsinya. Pengukuran yang memiliki validitas tinggi apabila dapat memberikan data yang tepat/akurat dengan memberi penjelasan terhadap variabel yang hendak diukur dari pengukuran tersebut.

Validitas penelitian ini menggunakan validitas isi. Menurut (Azwar 2015) validitas isi merupakan validitas yang diperkirakan melalui pengujian terhadap isi tes dengan analisis rasional atau melalui *expert judgement*. Pada validitas ini, peneliti meminta *expert judgement* dari seorang psikologi pendidikan untuk menilai kesesuaian item dengan indikator dan aspek kecanduan *game online*.

2. Reliabilitas

Azwar(2015) mengungkapkan bahwa reliabilitas merupakan terjemahan dari kata *reliability*, suatu pengukuran yang mampu menghasilkan data yang mempunyai tingkat reliabilitas disebut dengan pengukuran yang reliabel. Hal yang terkandung dalam reliabilitas adalah sejauh mana hasil pengukuran itu dapat di percaya.

Uji pengukuran reliabilitas dilakukan untuk melihat sejauh mana alat ukur tersebut memiliki konsistensi setiap bila dilakukan pengukuran kembali pada subjek yang sama. Dalam penelitian ini, untuk menghitung reliabilitas memakai rumus koefisien *alpha*. (Azwar 2015) menyatakan Rentang reliabilitas yaitu Mulai dari 0 sampai 1.00, jika angka koefisien mendekati 1.00 maka reliabilitasnya tinggi dan jika reliabilitasnya yang mendekati 0, maka semakin rendahnya reliabilitasnya. Pengukuran reliabilitas alat ukur peneliti ini, diketahui dengan memakai konsistensi internet dengan *alpha Cronbach* dengan bantuan komputer paket seri program statistik *IBM SPSS 20.0 For Windows*.

G. Metode Analisis Data

Metode analisis data pada penelitian ini penulis menggunakan analisis data deskriptif. Bertujuan memberikan gambaran yang mengenai sekelompok subjek berdasarkan data variabel yang didapat dan diteliti, serta tidak dimaksudkan untuk pengujian hipotesis. Hasil analisis deskriptif dari data yang diperoleh merupakan gambaran kecanduan *game online* pada siswa sekolah yang disajikan yang berbentuk persentase dan grafik (Bungin 2005) perhitungan analisis menggunakan program komputer statistik *IBM SPSS 20.0 For Windows*.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Persiapan Penelitian

1. Persiapan Administrasi Penelitian

Sebelum peneliti melakukan penelitian lapangan, peneliti terlebih dahulu mempersiapkan data mengenai siswa SMPN 05 Kampar Kiri Hilir. Setelah mendapatkan data jumlah siswa di sekolah, peneliti mengurus prosedur administrasi penelitian dengan menggunakan aplikasi yang sudah dibuat oleh Fakultas yaitu dengan aplikasi SIAP, agar mendapatkan surat izin penelitian.

Setelah mendapatkan surat izin penelitian. Peneliti memberikan surat izin ke SMPN 05 Kampar Kiri Hilir pada tanggal 20 september 2020 untuk mendapatkan izin penelitian dari Kepala Sekolah SMPN 05 Kampar Kiri Hilir. Setelah mendapatkan izin dari kepala sekolah SMPN 05 Kampar Kiri Hilir, peneliti selanjutnya mengantarkan surat penelitian ke SMPN 05 Kampar Kiri Hilir pada tanggal 23 september 2020.

2. Persiapan Instrumen Penelitian

Setelah mendapat izin dari pihak sekolah, peneliti mulai menyebarkan skala ke siswa dengan secara *online* yaitu dengan *google from*. Sebelum skala diberikan kepada siswa secara *online*, peneliti menjelaskan dengan rinci kepada siswa bagaimana cara pengisian skala penelitian. Sebelum melakukan penelitian, peneliti melakukan pengambilan data *try out*, skala kecanduan *game online* di sekolah yang berbeda, yaitu di SMPN 01 Perhentian Raja pada tanggal 26 juli 2020 dan pada tanggal 2 agustus 2020. Rentang pengambilan data *try out* secara *online* dikarenakan pada saat itu, siswa libur sekolah dikarenakan adanya masa pandemi Covid19. Oleh sebab itu peneliti menunggu siswa mengisi skala secara *online* menggunakan *google from* agar siswa mengisi *tryout* kecanduan *game online* tersebut.

B. Pelaksanaan Penelitian

Penelitian di SMPN 05 Kampar Kiri Hilir dilakukan pada tanggal 29 September 2020. Rentang waktu dalam penelitian cukup lama dikarenakan menunggu konfirmasi dari pihak sekolah. Pengambilan data menggunakan Penyebaran skala yang dilakukan dengan membagikan secara *online* menggunakan *google from* kepada subjek. Sebelum pengisian skala oleh subjek, peneliti menjelaskan tata cara pengisian skala tersebut agar subjek penelitian tidak bingung dalam mengisinya.

C. Hasil Penelitian

1. Data Demografi Subjek Penelitian

Analisis data penelitian pertama dilakukan untuk mengetahui statistik deskriptif yaitu identifikasi awal gambaran kecanduan *game online* pada siswa. Analisis data juga memberikan gambaran subjek penelitian berdasarkan jenis kelamin, usia, dan kelas. Dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

a. Deskripsi Data Demografi

Tabel 4.1

Deskripsi Data Demografi

Detail Data Demografi	Frekuensi	Persentase
Jenis Kelamin		
Laki-laki	58	52,7%
Perempuan	52	47,3%
Jumlah	110	100%
Usia		
12 Tahun	16	14,6 %
13 Tahun	35	32,4%
14 Tahun	42	38%
15 Tahun	17	15%
Jumlah	110	100 %
Kelas		
VII	30	27%
VIII	45	41%
IX	35	32%
Jumlah	110	100%

Berdasarkan tabel demografi diatas di ketahui bahwa jumlah subjek terbanyak yaitu subjek yang berjenis kelamin laki-laki 52,7%, kemudian yang berusia 14 tahun 38% dan dengan kelas VIII 41%.

b. Gambaran Data Penelitian

Data yang diperoleh dari hasil penelitian disajikan dalam bentuk skor empirik dan skor hipotetik kemudian peneliti menguraikan berdasarkan skor maximum, minimum, mean dan standar deviasi. Berikut ini adalah uraian lengkap mengenai skor empirik dan skor hipotetik pada Tabel 4.2 sebagai berikut:

Tabel 4.2
Rentang Skor Penelitian

Variabel Penelitian	Skor X yang dipilih (empirik)				Skor yang dimungkinkan (hipoteti)			
	X Max	X Min	Mean	SD	X Max	X Min	Mean	SD
Kecanduan <i>Game Online</i>	53	27	40,88	6,345	56	14	63	53,6

Berdasarkan data tersebut diketahui mean empirik lebih rendah dari pada mean hipotetik dimana mean empirik adalah 40,88 sedangkan mean hipotetik adalah 63. Hal ini mengindikasikan bahwa *mean* kecanduan *game online* yang diperoleh dari sampel penelitian lebih rendah dari pada *mean* kecanduan *game online* yang diasumsikan dalam populasi. Peneliti selanjutnya membuat lima kategorisasi *mean* empirik dan standar deviasi empirik diuraikan pada tabel 4.3 sebagai berikut.

Tabel 4.3

Rumus Kategorisasi

Rumus	Kategori
$X \geq M + 1,5 \text{ SD}$	Sangat Tinggi
$M + 0,5 \text{ SD} \leq X < M + 1,5 \text{ SD}$	Tinggi
$M - 0,5 \text{ SD} \leq X < M + 0,5 \text{ SD}$	Sedang
$M - 1,5 \text{ SD} \leq X < M - 0,5 \text{ SD}$	Rendah
$X \leq M - 1,5 \text{ SD}$	Sangat Rendah

Keterangan : M = Mean empiric
SD = Standar deviasi

Tabel 4.4

Kategorisasi Skor Gambaran kecanduan *game online* pada siswa

Kategori	Skor
Sangat Tinggi	$x > 53$
Tinggi	$44 > x \leq 50$
Sedang	$38 \leq x \leq 44$
Rendah	$31 \leq x \leq 38$
Sangat Rendah	$X < 27$

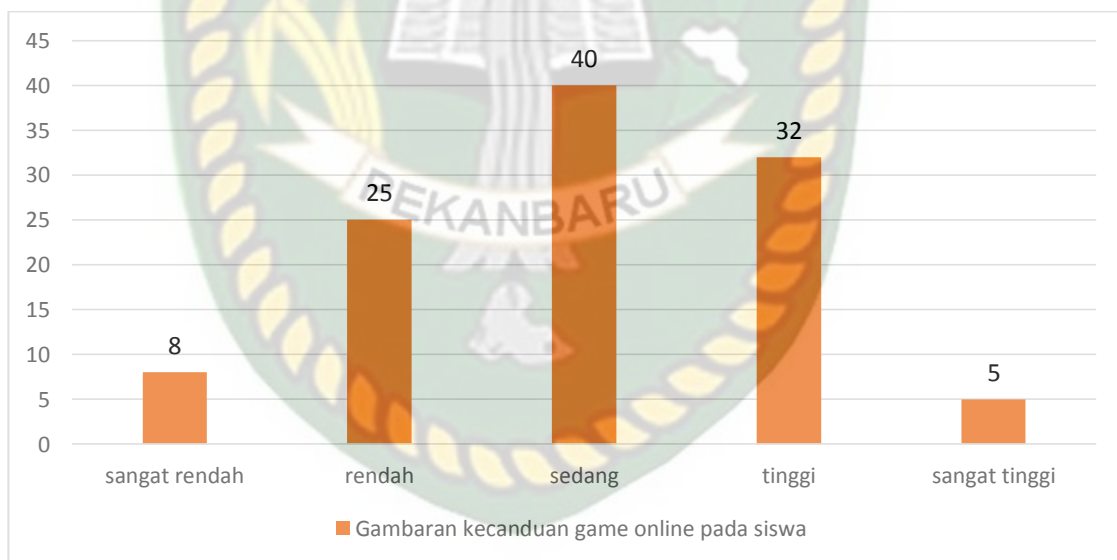
Berdasarkan hasil data dengan menggunakan rumus diatas, maka dapat dilihat bahwa frekuensi untuk skala kecanduan *game online* pada siswa terdapat lima frekuensi diantaranya ialah sangat tinggi, tinggi, sedang, rendah dan sangat rendah.

Tabel 4.5

Rentang Nilai Dan Kategorisasi Skor Gambaran kecanduan *game online* pada siswa

	Kategori Secara Keseuruhan	Total
Sangat Tinggi	5	4,5%
Tinggi	32	30%
Sedang	40	36,3%
Rendah	25	22c%
Sangat Rendah	8	7,2%
Jumlah	110	100%

c. Gambaran Kecanduan *Game Online* Secara Umum



Gambar 4.1

Gambaran kecanduan *game online* pada siswa

Berdasarkan histogram diatas dapat disimpulkan bahwa kebanyakan siswa kecanduan *game online* namun tidak tergolong tinggi ataupun rendah akan tetapi berada pada frekuensi sedang / rata-rata yaitu 36,3% sebanyak 40 orang.

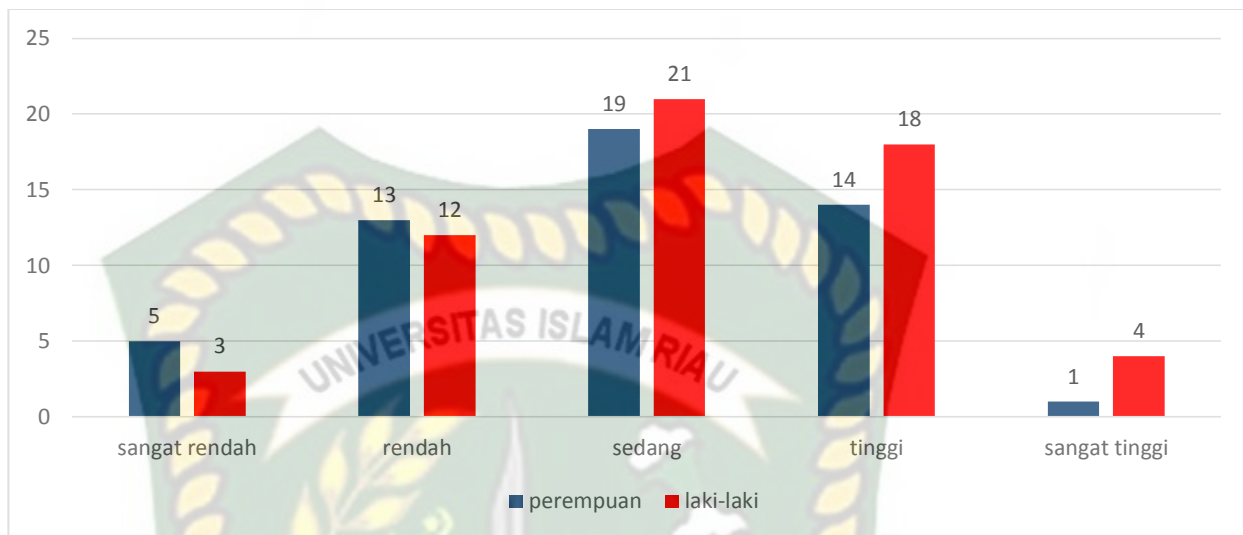
Tabel 4.6

Rentang Nilai dan Kategorisasi Skor Berdasarkan Jenis Kelamin Pada Siswa

	Kategori jenis kelamin		Total
	Perempuan	Laki-laki	
Sangat Tinggi	1 (2%)	4 (6,8%)	5 (4,6%)
Tinggi	14 (26,9%)	18 (31%)	32 (29%)
Sedang	19 (36,5%)	21 (36,2%)	40 (36,4%)
Rendah	13 (25%)	12 (20,7%)	26 (22,7%)
Sangat Rendah	5 (9,6%)	3 (5,3%)	8 (7,3%)
Jumlah	52 (100%)	58 (100%)	110(100%)

Berdasarkan hasil analisis tabel diatas disimpulkan siswa laki-laki dan perempuan telah kecanduan *game online* pada kategori sedang. Namun, jika dibandingkan bahwa pada siswa laki-laki cenderung lebih banyak yang kecanduan *game online* pada kategori tinggi – sangat tingi. Sebaliknya, pada siswa perempuan lebih banyak yang kecanduan *game online* pada kategori rendah – sangat rendah. berikut ini adalah histogram gambaran kecanduan *game online* berdasarkan jenis kelamin dapat dilihat pada gambar 4.1.

d. Gambaran kecanduan *game online* Berdasarkan Jenis Kelamin



Gambar 4.2

Gambaran Kecanduan *Game Online* Pada Siswa dilihat berdasarkan jenis Kelamin

Berdasarkan analisis *chi-square* diketahui bahwa ada perbedaan frekuensi kecanduan *game online* yang signifikan antara siswa laki-laki dan perempuan. Hal ini dapat dilihat dari nilai *asymptotic significance* yaitu 0,623 ($p > 0,05$). Hasil analisis *chi-square* secara lengkap dapat dilihat pada tabel 4.7 berikut ini.

Tabel 4.7

Chi- Square Tests Berdasarkan Jenis Kelamin

	Value	DF	Asymptotic Significance (2-sided)
Pearson Chi-Square	2.621 ^a	4	.623
Likelihood Ratio	2.747	4	.601
Linear-by-Linear Assosiation	2.037	1	.154
N of Valid Cases	110		

Tabel. 4.8

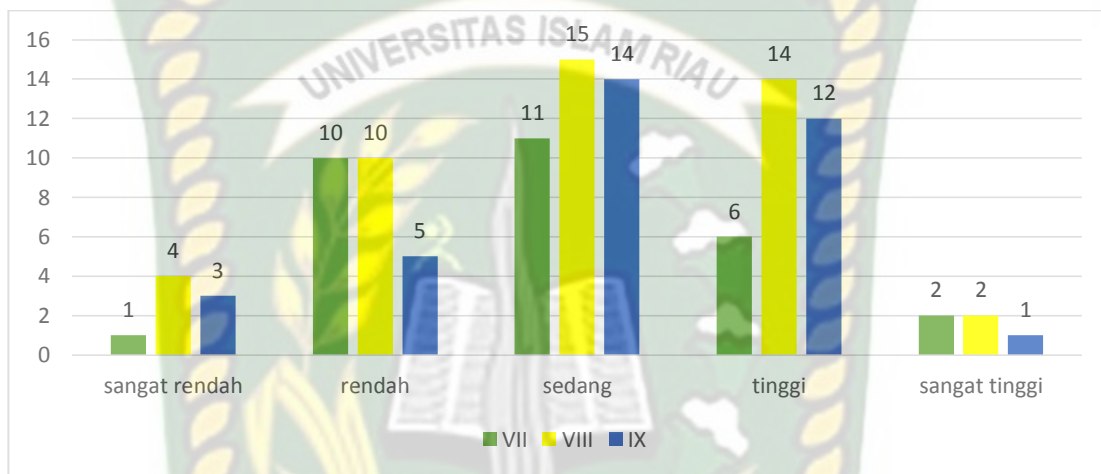
Rentang Nilai Dan Skor Kategorisasi Berdasarkan kelas

	Kategori Berdasarkan Kelas			Total
	VII	VIII	IX	
Sangat Tinggi	2 (6,6%)	2 (4,4%)	1(3%)	5 (4,5%)
Tinggi	6 (20%)	14 (31,1%)	12(34,2%)	32(29%)
Sedang	11 (37%)	15 (33,3%)	14(40%)	40(36,3%)
Rendah	10 (33%)	10 (22,2%)	5(14,2%)	25(22,7%)
Sangat Rendah	1 (3,4%)	4 (9%)	3(8,6%)	8(7,5%)
Jumlah	30 (100%)	45 (100%)	35(100%)	110 (100%)

Hasil analisis tabel diatas dapat disimpulkan bahwa siswa dengan berdasarkan jumlah kelas mayoritas telah memiliki kecanduan *game online* dalam kategori sedang. Namun dibandingkan antara kategori tinggi – sangat tinggi dan rendah – sangat rendah pada siswa kelas VII, VIII dan IX dapat ditemukan bahwa yang kecanduan *game online* cenderung lebih banyak dikelas VIII pada kategori tinggi-sangat tinggi

Begitupula sebaliknya, pada siswa kelas VII yang memiliki kecanduan *game online* pada kategori rendah-sangat rendah. Berikut ini adalah histogram gambaran kecanduan *game online* berdasarkan kelas dapat dilihat pada gambar 4.3

e. Gambaran Kecanduan *Game Online* berdasarkan kelas



Gambar 4.3

Gambaran Kecanduan *Game Online* pada siswa dilihat berdasarkan kelas

Berdasarkan analisis *chi-square* diketahui bahwa ada perbedaan frekuensi siswa dengan kelas VII, VIII, dan IX. Hal ini dapat dilihat dari nilai *asymptotic significance* yaitu 0,706 ($p > 0,05$). Hasil analisis *chi-square* secara lengkap dapat dilihat pada tabel 4.11 sebagai berikut.

Tabel 4.9

Chi-Square Tests Berdasarkan kelas

Chi-Square Tests			Asymptotic Significance (2-sided)
	Value	DF	
Pearson Chi-Square	5.469 ^a	8	.706
Likelihood Ratio	5.679	8	.683
Linear-by-Linear Association	.379	1	.538
N of Valid Cases	110		

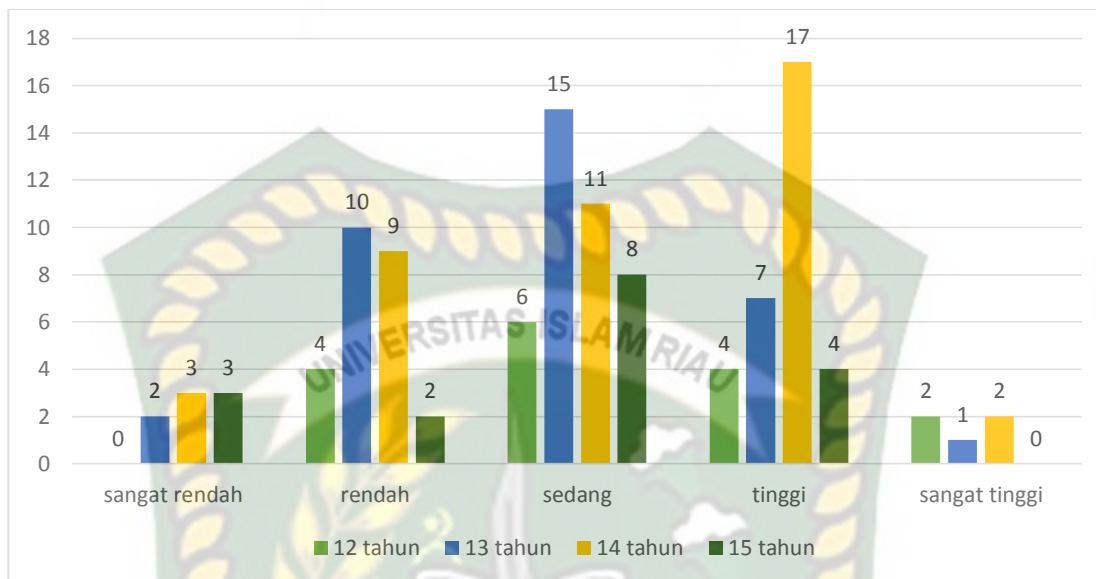
Tabel 4.10

Rentang Nilai dan Skor Kategorisasi Berdasarkan Usia

	Kategorisasi Usia				
	12 tahun	13 tahun	14 tahun	15 tahun	Total
Sangat Tinggi	2 (12,5%)	1 (5,5%)	2 (4,1%)	0 (0%)	5(4,5%)
Tinggi	4 (25%)	7 (20,5%)	17 (40%)	4 (23,5%)	32(29,1%)
Sedang	6(37,5%)	15(38,8%)	11 (30%)	8 (47%)	40(36,3%)
Rendah	4 (25%)	10 (24,5%)	9 (20,5%)	2 (11,8%)	25(22,8%)
Sangat Rendah	0 (0%)	2(10,7%)	3 (5,4%)	3 (17,7%)	8(7,3%)
Jumlah	16 (100%)	42 (100%)	35 (100%)	17 (100%)	110(100%)

Berdasarkan hasil analisis tabel diatas dapat disimpulkan bahwa siswa berusia 14 tahun memiliki kecanduan *game online* pada kategori tertinggi, sedangkan siswa yang berusia 12,13 dan 15 tahun memiliki kecanduan *game online* pada kategori sedang atau rata- rata . artinya siswa yang berusia 12, 13 dan 15 tahun sudah kecanduan *game online* akan tetapi tidak tinggi dan tidak pula rendah. Berikut ini histogram gambaran kecanduan *game online* berdasarkan usia siswa dapat dilihat pada gambar 4.1

f. Gambaran Kecanduan *Game Online* Berdasarkan Usia



Gambar 4.4

Gambaran Kecanduan *Game Online* pada siswa dilihat berdasarkan usia

Pada analisis *chi-square* dapat diketahui bahwa ada perbedaan frekuensi kecanduan *game online* pada siswa berusia 12, 13, 14 dan 15 tahun. Hal ini dapat dilihat dari nilai *asymptotic significance* yaitu 0,314 ($p > 0,05$). Hasil analisis *chi-square* secara lengkap dapat dilihat pada tabel 4.11 sebagai berikut.

Tabel 4.11

Chi-Square Tests Berdasarkan usia

Chi-Square Tests			
	Value	Df	Asymptotic Significance (2-sided)
Pearson Chi-Square	13.794 ^a	12	.314
Likelihood R	14.474	12	.271
Linera-by-Linera Assosiation	3.270	1	.071
N of Valid Cases	110		

D. Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian tentang gambaran kecanduan *game online* pada siswa bahwa kecanduan *game online* berada pada kategori sedang adalah 36,3% berjumlah 40 orang, artinya kebanyakan siswa telah memiliki kecanduan *game online*, namun tidak tinggi dan juga tidak rendah.

Penelitian ini menunjukkan karakteristik usia remaja terbanyak adalah berusia 14-16 tahun (45,9%). Di indonesia penduduk berusia 12-34 tahun (64%) mendominasipengguna internet untuk bermain *game online* (APJII, 2014). Hasil ini sejalan dengan penelitian PH, Indrayati, Pratiwi (2019) bahwa usia remaja pengguna gadget berusia 12-20 tahun. Hal ini juga sesuai dengan teori Jordan dan Andersen (2016) bahwa remaja lebih sering terhadap kecanduan game online dari pada remaja yang sudah dewasa. Karena remaja

berada pada ketidakstabilan, maka dari itu mudah terjerumus terhadap hal yang baru.

Pada penelitian ini karakteristik remaja berjenis kelamin laki-laki (74,8%), hal ini sesuai dengan penelitian Febriandari, dkk (dalam Utami, 2020) bahwa remaja laki-laki lebih memilih *game online* karena memiliki tingkat kesulitan yang bervariasi, permainan *game online* dimainkan secara bersama-sama walaupun ditempat yang berbeda, dibandingkan perempuan lebih memilih permainan yang lebih mudah dimainkan. Oleh sebab itu permainan *game online* lebih diminati oleh remaja laki-laki.

Berdasarkan penelitian ini menurut Sanditaria (2011) tempat bermain *game online* yang paling sering dilakukan di rumah memiliki persentase (56,8%). Hal ini sejalan dengan teori Syahrani (2015) pada era saat ini banyak keluarga yang memiliki fasilitas game yang dibutuhkan remaja *gamers*. Hal ini salah satu faktor yang menjadi pendukung remaja *gamers* yang memainkan perannya dalam menghibur diri untuk kesenangannya. Faktor ini terjadi berawal tersedia adanya fasilitas *game* di rumah sehingga menjadi ketergantungan. Ketika pemain kurang tidur dikarenakan bermain *game online* akan menimbulkan masalah kesehatan pada dirinya. *Game online* membuat anak mulai kehilangan batas waktu penting dalam kehidupannya, menghabiskan waktu dengan keluarga, dan perlahan menarik diri dari kehidupan normal anak. Anak mengabaikan hubungan sosial dengan

temannya dan kehidupannya tidak terkendali karena *game online* telah mengambil alih pikirannya (Young, 2007)

Berdasarkan penelitian ini juga didapat hasil sebanyak 38% responden tidak mengalami kecanduan *game online*. Bermain *game online* yang terkontrol akan menjadi pengaruh yang positif. Menurut Bryce (dalam Tridhonanto, 2011) telah membuktikan bahwa pemain *game online* memiliki konsentrasi yang tinggi, menjadikan kecepatan mengetik semakin meningkat, mengendurkan ketegangan saraf apabila *game* digunakan sebagai tempat pelarian akan kebosanan.

Berdasarkan penelitian ini remaja yang mengalami kecanduan *game online* memiliki persentase 56,8%. Pengguna internet aktif di tahun 2020 sekitar 73,7% dari total populasi Indonesia, diperkirakan pemain game online di Indonesia 10% dari total pengguna (APJIL, 2020).

Berbagai dampak yang muncul dari kecanduan *game online* sehingga diperlukan penatalaksanaan yang menyeluruh baik dari keluarga, lingkungan sekolah, pelayanan kesehatan dan pemerintah. Pemerintah dalam hal ini bekerja sama dengan internet provider perlu mengeluarkan kebijakan untuk pembatasan penggunaan *game online* pada anak dan remaja. Lingkungan sekolah harus memberikan atmosfer positif dengan menekankan proses pembelajaran baik intrakurikuler dan ekstrakurikuler untuk meningkatkan *soft skill*. Keluarga dalam hal ini orang tua perlu lebih meluangkan waktu untuk berinteraksi dan berkomunikasi dengan remaja dan menegakkan batasan

untuk penggunaan internet dirumah seperti hanya saat diruang keluarga tidak didalam kamar tidur.

Penelitian ini masih memiliki kelemahan yaitu dalam mengambil data hasil penelitian dimana peneliti membuat skala kecanduan *game online*. Peneliti harus menentukan setiap aitem menggunakan aspek kecanduan *game online* yaitu *compulsion*, *withdrawal*, *tolerance* dan masalah hubungan interpersonal dan kesehatan. Hasil data dalam kecanduan *game online* yang diteliti yaitu berdasarkan jenis kelamin tingkatan kecanduan *game online* ada perbedaan, berdasarkan kelas adanya perbedaan kecanduan *game online* yang signifikan, kemudian berdasarkan usia juga ada perbedaan tingkatan kecanduan *game online* yang signifikan.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil dari penelitian yang dilakukan maka dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Gambaran kecanduan *game online* pada siswa tergolong pada kategori sedang yaitu sebesar 36,3%. Artinya siswa telah kecanduan *game online* akan tetapi tidak tergolong tinggi ataupun rendah namun berada pada kategori sedang.
2. Berdasarkan jenis kelamin dapat dilihat pada nilai *asymptotic significance* yaitu sebesar 0,632 ($p > 0,005$). Artinya tingkatan kecanduan *game online* ada perbedaan secara signifikan jika di tinjau dari jenis kelamin.
3. Berdasarkan kelas dapat dilihat dari nilai *asymptotic significance* yakni sebesar 0,706 ($p > 0,005$). Artinya ada perbedaan kecanduan *game online* yang signifikan ditinjau berdasarkan kelas, dimana siswa kelas VIII cenderung menunjukkan kecanduan *game online* kategori tinggi, sedangkan siswa kelas VII cenderung memiliki kecanduan *game online* kategori rendah.
4. Berdasarkan usia dapat dilihat dari nilai *asymptotic significance* yaitu sebesar 0,314 ($p > 0,005$). Artinya ada perbedaan tingkatan kecanduan *game online* ditinjau dari usia.

B. Saran

Berdasarkan hasil temuan dari penelitian ini, ada beberapa hal yang perlu disarankan oleh peneliti.

1. Bagi pihak sekolah

Berdasarkan hasil penelitian menyatakan siswa yang mengalami kecanduan *game online* berada pada kategori tinggi. Artinya bagi pihak sekolah sebaiknya memberikan psikoedukasi mengenai kecanduan *game online* dan bagi guru BK agar memberikan konseling terhadap siswa yang mengalami kecanduan *game online*.

2. Bagi peneliti selanjutnya

Penelitian tentang kecanduan *game online* ini sudah pernah diteliti sebelumnya, maka disarankan bagi peneliti selanjutnya lebih memperbanyak dan memperluas aitem dan menggunakan metode yang bervariasi seperti kuantitatif dan kualitatif serta memperluas populasi. Variabel-variabel lain dikorelasikan dengan prestasi belajar, lingkungan sosial dan teman sebaya.

DAFTAR PUSTAKA

- Adams, E., & Rolling, A. (2010). *Fundamentals of game design*. (2ed). Barkeley, CA : New Riders
- Aji, C. Z. (2012). *Berburu Rupiah Lewat Game Online*. Jakarta : Bouna Books
- Alwisol. (2009). *Psikologi Kepribadian* (Edisi Revisi). UMM Press.
- American Psychiatric Association. (2013). *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorder, Fifth Edition*. London: American Psychiatric Publishing.
- APJIL. (2020). *Statistik Penggunaan Iternet di Indonesia*.
<http://Asosiasi%20Penyelenggara%20Jasa%20Internet%20Indonesia.htm>
- Azwar, S. (2015). *Realibilitas dan Validitas*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Bungin, B. (2005). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Chandra, A. (2006). Gambaran dan perilaku motivasi pemain *online games*.
- Chaplin, J.P. (2006). *Kamus Lengkap Psikologi*. (Terjemahan). Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Chen, C. Y. & Chang, S. L. (2008). *An Expioration of the Tendency to Oniin Game Addiction Due to User's Liking of Design Feature*. Asian Journal of Health and Information Science, Vol. 3. No. 1-4, 38-51.

- Chou, C., Condrón, L., & Belland, J. C., (2005). *A Review of the Research on Internet Addiction. Educational Psychology Review* . Vol. 17 No. 4.p;363.
- Erwin Wicaksono, (2019).
<http://amp.kompas.com/malang/read/2019/08/09/19232211/kecanduan-game-online-remaja-16-tahun-maling-di-rumah-tetangga>.
- Febriandari, D., Dkk. (2016). *Hubungan Kecanduan Bermain Game Online Terhadap Identitas Diri Remaja*. (4)1,50-56
- Hirumi, A. 2C. (2013). *Bermain Game di Sekolah: Video Game dan Permainan Komputer Simulasi untuk Anak SD dan SMP*. PT Indeks.
- Hussain. Z., Griffiths, M. D., & Baguley. T. (2012). *Online Gaming Addiction: Classification, prediction, and Associated Risk Factors. Addiction Research and Theory* 20(5),359-371
- Irawati, T., Ricca, A. M., & Adri, M. (2013). Hubungan antara kecanduan game online dengan kontrol diri. *Jurnal An-Nafs*, V 07, halaman 3-halaman 8.
- Jordan, C. J., & Andersen, S. L. (2016). *Sensitive periods of substance abuse: Early risk for the transition to dependence*. *Developmental Cognitive Neuroscience*, 25(10), 29-44.

- Kurniawan, D. E. (2017). Pengaruh intensitas bermain *game online* terhadap perilaku prokrastinasi akademik pada mahasiswa bimbingan dan konseling universitas pgri Yogyakarta. *Jurnal Konseling Gusjigang*, 3(1), 97-103
- Kuss, D. J., & Griffiths, M. D. (2012). *Internet and Gaming Addiction: A Systematic Literature Review Neuroigaming Studies*. *Brain Sciences*, 2(3), 347-374. <https://doi.org/10.3390/brainsci2030347>.
- Kusumadewi, Theodora N, (2012). *Hubungan antara Kecanduan Internet Game Online dan Keterampilan Sosial pada Remaja*. Skripsi, Jakarta Fakultas Psikologi Universitas Indonesia.
- Livana, P. H., Indrayati, N., & Pratiwi, O. D. (2019). Peningkatan Pengetahuan Remaja melalui Pendidikan Kesehatan tentang Dampak Penggunaan Gadget. *Jurnal Gawat Darurat*, 1(2), 77-84. <http://journal.stikeskendal.ac.id/index.php/JGD/article/view/668>
- Riska Farasonalia. (2019). <https://wow.tribunnews.com/2019/10/19/kecanduan-game-online-3-anak-di-semarang-alami-gangguan-jiwa>.
- Samuel. (2010). *Cerdas Dengan Game*. Yogyakarta: 10 Gramedia Pustaka
- Sanditaria (2011). *Jurnal adiksi bermain game online pada anak usia sekolah di warung internet penyedia game online*. Fakultas Ilmu Keperawatan Universitas Padjajaran. Jl. Raya Bandung-Sumedang Km. 21 Jatinangor.

- Siregar, S. (2013). *Statistik Parametrik Untuk Penelitian Kuantitatif*. Jakarta: Bumi Aksara
- Sugiyono, (2008). *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono, (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: CV. Alfabeta.
- Sussman, C. J., Harper, J. M., Sthal, J. L., & Weigle, P. (2018). *Internet and Video Game Addictions. Child and Adolescent Psychiatric Clinics of North America*, 27(2), 307-326. <https://doi.org/10.1016/j.chc.2017.11.015>
- Syahrani, R., (2015). Ketergantungan Online Game dan Penanganannya. *Jurnal Psikologi Pendidikan & Konseling* (1)1. 84-92
- Tjhin Wiguna, (2012). *Gila Game*, Majalah Tempo Edisi 3 Desember 2012, halaman 102.
- Tridhonanto, A dan Beranda Agency. (2011). *Optimalkan Potensi Anak dengan Game*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Utami, (2020). *Jurnal Keperawatan* Volume 12 No 1, Hal 17-22, Maret 2020.
- Weinstein, A.M. (2010). *Computer and video game addiction- a comparison between game users and non-game users. The American Journal of Drug and Alcohol Abuse*, 36, 268-276

Yee, N (2002). *Ariadne- Understanding MMORPG Addiction*. Diunduh tanggal 12 Oktober 2012, dari <http://www.nicyee.com/addiction/home.html>.

Jurnal Pendidikan Penabur, No. 07, 1-11

Yee, N. (2006). *The demographics, motivation and derived experiences of users of massively-multiuser online graphical environments*. *Journal Teleoperators and Virtual Environments*, 15(1), 309-329

Young, K. S. (2007). *Treatment outcomes with internet addicts*. *Clinical Director Center For Internet Addiction Recovery*. Published in *Cyberpsychology & Behavior*, 2007, 10(5), 671-679 (diakses Maret 2012)

Young, K. (2009). *Understanding online gaming addiction and treatment issues for adolescent*. *The American Journal of Family Therapy*, 37, 355-372.

Young, K. S. (2015). *Internet Addiction: A Handbook and Guide to Evaluation and Treatment*. New York: John Wiley & Sons Inc.