

**PERBANDINGAN TINGKAT KECANDUAN *GAME ONLINE*
MOBILE LEGENDS BANG BANG PADA SISWA KELAS XI
MIPA DAN XI IPS DI SMA NEGERI 11 BANJARMASIN**

SKRIPSI



AHMAD FIRDAUS

NIM 1910123210004

KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET,

DAN TEKNOLOGI

UNIVERSITAS LAMBUNG MANGKURAT

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

JURUSAN ILMU PENDIDIKAN

PROGRAM STUDI BIMBINGAN KONSELING

BANJARMASIN

2023

**PERBANDINGAN TINGKAT KECANDUAN GAME ONLINE
MOBILE LEGENDS BANG BANG PADA SISWA KELAS XI
MIPA DAN XI IPS DI SMA NEGERI 11 BANJARMASIN**

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi salah satu persyaratan
Dalam menyelesaikan Program Sarjana Pendidikan
pada Program Studi Bimbingan dan Konseling
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Lambung Mangkurat

Oleh

AHMAD FIRDAUS

1910123210004

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET,
DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS LAMBUNG MANGKURAT
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
JURUSAN ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI BIMBINGAN KONSELING
BANJARMASIN**

2023

LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING SKRIPSI

LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING SKRIPSI

PERBANDINGAN TINGKAT KECANDUAN *GAME ONLINE MOBILE LEGENDS BANG BANG* PADA SISWA KELAS XI MIPA DAN XI IPS DI SMA NEGERI II BANJARMASIN

AHMAD FIRDAUS
NIM 1910123210004

Disetujui untuk Dipertahankan di Depan Dewan Penguji

Pembimbing I,

Pembimbing II,



Dr. Ali Rachman, M.Pd.
NIP. 19760427 200801 1 011
Tanggal :



Dr. Sulistiyana, S.Pd., M.Pd.
NIP. 19850301 200801 2 008
Tanggal :

Mengetahui, Ketua Jurusan Ilmu
Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu
Pendidikan Universitas Lambung
Mangkurat



Dr. Ali Rachman, M.Pd.
NIP. 19760427 200801 1 011

LEMBAR PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN SKRIPSI

LEMBAR PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi oleh Ahmad Firdaus

Telah dipertahankan dihadapan Dewan Penguji

Pada tanggal : 23 Juni 2023

Dewan Penguji
Dr. Ali Rachman, M.Pd.
NIP. 19760427 200801 1 011

Ketua

Dr. Riranti Rachmayanie J., S.Psi., M.Pd
NIP. 19750214 200501 2 001

Sekretaris

Dr. Ali Rachman, M.Pd.
NIP. 19760427 200801 1 011

Penguji I

Dr. Sulistiyana, S.Pd., M.Pd.
NIP. 19850301 200801 2 008

Penguji II

Akhmad Sugianto, S.Pd., M.P
NIP. 19890504 201903 1 017

Penguji III

Mengetahui, Ketua Jurusan Ilmu
Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu
Pendidikan Universitas Lambung
Mangkurat



Dr. Ali Rachman, M.Pd
NIP. 19760427 200801 1 011

SURAT PERNYATAAN

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Ahmad Firdaus
NIM : 1910123210004
Tempat/ tanggal lahir : Banjarmasin 14 September 1999
Jurusan : Ilmu Pendidikan
Program Studi : Bimbingan dan Konseling
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas : Lambung Mangkurat Banjarmasin

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul :

PERBANDINGAN TINGKAT KECANDUAN *GAME ONLINE MOBILE LEGENDS BANG BANG* PADA SISWA KELAS XI MIPA DAN XI IPS DI SMA NEGERI 11 BANJARMASIN. beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya sendiri, dan saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku dalam masyarakat keilmuan.

Saya siap menanggung resiko/ sanksi yang dijatuhkan kepada saya apabila kemudian ditemukan adanya pelanggaran terhadap etika keilmuan dalam karya saya ini, atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya ini.

Banjarmasin, 03 November 2023




Ahmad Firdaus
NIM. 1910123210004

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

“ Lakukan apa yang kamu mampu, InsyaAllah akan Allah permudah yang kamu tidak mampu.

Persembahan :

Alhamdulillah Rabbil Alamin, segala puji dan syukur kepada Allah Subhanahu Wa Ta'ala, Tuhan yang Maha Esa. Dialah Allah Yang Maha Kuasa atas Segalanya, Atas Ridho dan Kuasa-Nya lah saya diberikan kemampuan dan kemudahan untuk menyelesaikan skripsi ini. Sholawat dan salam selalu tercurahkan kepada Nabi Besar Muhammad Shallallahu Alaihi Wasallam berkat beliau lah kita mampu mengenal syariat agama dan ilmu pengetahuan serta kebaikan.

Saya persembahkan karya sederhana ini sebagai tanda hormat dan ucapan terimakasih yang tak terhingga kepada oran yang saya cintai dan sayangi serta yang saya banggakan baik didunia maupun diakhirat adalah Abah, Mama, Habaib, Guru, Kaka-Kaka, Paman, Acil dan keluarga yang telah mendoakan, mendukung dan berkorban banyak untuk saya.

Begitu pula saya ucapkan terimakasih banyak kepada Bapak dan Ibu Dosen Bimbingan dan Konseling FKIP Universitas Lambung Mangkurat yang selama ini membimbing dan mengajarkan ilmu dan pengalaman yang sangat berarti hingga saya mampu menyelesaikan skripsi ini, khususnya Bapak Dr. Ali Rachman, M.Pd dan Ibu Dr. Sulistiyana, S.Pd, M.Pd. yang tak pernah leth membimbing dan memotivasi saya dalam pembuatan skripsi ini.

Tak lupa pula saya ucapkan terimakasih banyak kepada guru bk khususnya Bapa Agus Rahman, S.Pd, Siswa-siswi SMA NEGERI 11 Banjarmasin, teman, sahabat, dan orang-orang yang terdekat yang tidak bisa saya ucapkan satu persatu namun selalu saya ingat segala pertolongan dan kebaikan dari kalian semua.

Terima kasih karena telah banyak membantu baik tenaga, pikiran, semangat, pengalaman, serta dioa yang menjadikan kekuatan untuk tetap yakin hingga mencapai titik terbesar yang saya inginkan, yaitu mampu menyelesaikan pendidikan S1 saya.

Akhirnya hanya do'a dan usaha yang dapat mengiringi langkah selanjutnya. Semoga segala bantuan yang telah diberikan akan mendapat balasan yang sebaik-baiknya balasan dari Allah SWT dan Rasulnya. Aamiinn.

ABSTRAK

Ahmad Firdaus. 2023. Perbandingan Tingkat Kecanduan *Game Online Mobile Legends Bang Bang* Pada Siswa Kelas XI MIPA Dan XI IPS Di SMA Negeri 11 Banjarmasin. Pembimbing (I) Dr. Ali Rachman, M.Pd. (II) Dr. Sulistiyana, S.Pd, M.Pd.

Kata Kunci : Kecanduan *Game Online*

Sangat tingginya tingkat kecanduan *game online* pada siswa yang berdampak negatif karena dapat menghambat aktivitas sekolah maupun aktivitas kehidupan sehari-hari pada diri mereka. Tujuan penelitian ini untuk menganalisis Perbandingan Tingkat Kecanduan *Game Online Mobile Legends Bang Bang* Pada Siswa Kelas XI MIPA dan XI IPS di SMA Negeri 11 Banjarmasin.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian Komperatif/Perbandingan. Alat pengumpulan data menggunakan angket dengan pengukuran skala *Likert* dan teknik penarikan sampelnya menggunakan teknik Sampel Jenuh, sebanyak 121 orang, kelas XI MIPA 61 siswa dan XI IPS 60 siswa SMA Negeri 11 Banjarmasin. Teknik analisis data menggunakan statistik deskriptif, uji beda indepent *t-test* sampel bebas.

Hasil analisis data menggunakan uji beda independent *t-test* sampel bebas $0,736 > 0.05$ dinyatakan tidak ada perbedaan yang signifikan Perbandingan Tingkat Kecanduan *Game Online Mobile Legends Bang Bang* Pada Siswa Kelas XI MIPA dan XI IPS di SMA Negeri 11 Banjarmasin. Analisis data menggunakan uji beda independent *t-test* sampel bebas $0.000 < 0.005$ dinyatakan ada perbedaan yang signifikan Perbandingan Tingkat Kecanduan *Game Online Mobile Legends Bang Bang* Pada Siswa Laki-Laki Antara Perempuan Kelas XI MIPA dan XI IPS di SMA Negeri 11 Banjarmasin.

Kesimpulan bahwasanya penelitian ini dinyatakan tidak Perbandingan Tingkat Kecanduan *Game Online Mobile Legends Bang Bang* Pada Siswa Kelas XI MIPA dan XI IPS adapun dinyatakan ada perbedaan yang signifikan Perbandingan Tingkat Kecanduan *Game Online Mobile Legends Bang Bang* Pada Siswa Laki-Laki Antara Perempuan Kelas XI MIPA dan XI IPS.

ABSTRACT

Ahmad Firdaus. 2023. *Comparison of Addiction Levels to Online Game Mobile Legends Bang Bang in Students of Class XI MIPA and XI IPS at SMA Negeri 11 Banjarmasin*. Advisor (I) Dr. Ali Rachman, M.Pd. (II) Dr. Sulistiyana, S.Pd, M.Pd.

Keywords: Online Game Addiction

There is a very high level of online game addiction in students which has a negative impact because it can hinder school activities and daily life activities for them. The purpose of this study was to analyze the Comparison of Addiction Levels to Mobile Legends Bang Bang Online Game in Class XI MIPA and XI Social Sciences at SMA Negeri 11 Banjarmasin.

This research uses a quantitative approach with the type of comparative/comparative research. The data collection tool used a questionnaire with a Likert scale measurement and the sampling technique used the Saturated Sample technique, totaling 121 people, 61 students in class XI MIPA and XI IPS 60 students from SMA Negeri 11 Banjarmasin. Data analysis techniques using descriptive statistics, independent t-test different sample test.

The results of data analysis using the independent sample t-test of $0.736 > 0.05$ showed that there was no significant difference in the comparison of the level of addiction to the online game Mobile Legends Bang Bang among students in class XI MIPA and XI IPS at SMA Negeri 11 Banjarmasin. Data analysis using the independent sample t-test of $0.000 < 0.005$ revealed that there was a significant difference in the comparison of the level of addiction to the online game Mobile Legends Bang Bang among male students between female students in Classes XI MIPA and XI IPS at SMA Negeri 11 Banjarmasin.

The conclusion is that this research does not compare the level of addiction to the online game Mobile Legends Bang Bang among students in class XI MIPA and XI IPS Meanwhile, it was stated that there was a significant difference in the comparison of the level of addiction to the online game Mobile Legends Bang Bang among male students between women in Classes XI MIPA and XI IPS.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur dipanjatkan kepada Allah Subhanahu Wa Ta'ala yang telah melimpahkan Rahmat serta karunia-Nya, Sholawat serta salam semoga terlimpah curahkan kepada jungjunan dan panutan kita, pembawa cahaya terang benderang dari kegelapan zaman Jahiliah, kepada panutan kita Nabi Muhammad SAW, kepada keluarganya, para sahabatnya, dan seluruh umat yang selalu istiqomah menjalankan ajarannya. sehingga skripsi berjudul “Perbandingan Tingkat Kecanduan *Game Online Mobile Legends Bang Bang* Pada Siswa Kelas XI MIPA Dan XI IPS Di SMA Negeri 11 Banjarmasin.” berhasil diselesaikan.

Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam menyelesaikan program S1 (Strata-1) pada Program Studi Bimbingan Konseling Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lambung Mangkurat.

Disadari bahwa keberhasilan penyusunan skripsi ini tidak lepas dari peran serta dan berbagai pihak yang telah membantu baik secara moril maupun materil. Untuk itu disampaikan ucapan terimakasih khususnya kepada Bapak Dr. Ali Rachman, M. Pd sebagai pembimbing I dan Ibu Dr. Sulistiyana, S.Pd, M.Pd. sebagai pembimbing II yang telah banyak memberikan masukan, bimbingan, arahan, dan saran dalam penyusunan skripsi ini. Selain itu, ucapan terimakasih ditunjukkan kepada :

1. Prof. Dr. Ahmad Alim Bachri, S.E., M.Si selaku Rektor Universitas Lambung Mangkurat yang telah memberikan dukungan dalam pelaksanaan penelitian.

2. Bapak Dr. Chairil Faif Pasani, M.Si. Dekan FKIP Universitas Lambung Mangkurat Banjarmasin yang telah memberikan dukungan dan fasilitas dalam rangka kelancaran pelaksanaan penelitian.
3. Bapak Dr. H. Lukman Fadlun, SH., MH selaku Kepala Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Kota Banjarmasin yang telah memberikan dukungan dalam pelaksanaan penelitian.
4. Ibu Dr. Nina Permata Sari, S.Psi., M.Pd selaku Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan yang telah memberikan pengarahan sehingga penelitian ini dapat terlaksana.
5. Ibu Eklys Cheseda Makaria, M. Pd selaku Ketua Program Studi Bimbingan Konseling yang telah memberikan bimbingan dan fasilitas dalam pelaksanaan penelitian.
6. Bapak Dr. Ali Rachman, M. Pd selaku Dosen Pembimbing Akademik dan Dosen Pembimbing I yang telah mengarahkan dan membimbing saya selama proses perkuliahan dan proses penyusunan skripsi.
7. Ibu Dr. Sulistiyana, S.Pd, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing II yang telah memberikan banyak masukan dalam penyusunan skripsi ini.
8. Bapak/Ibu Dosen Pengajar di Program Studi Bimbingan Konseling yang telah memberikan bantuan dan motivasi dalam melaksanakan penelitian ini.
9. Ibu Sari Oktarina, M.Pd. selaku Kepala Sekolah SMA Negeri 11 Banjarmasin yang telah memperkenankan saya untuk melakukan penelitian di SMA Negeri 11 Banjarmasin.

10. Bapak Agus Rahman, S. Pd., dan seluruh guru bk maupun guru mata pelajaran di SMA Negeri 11 Banjarmasin yang telah memberikan waktu dan semangat untuk saya dalam melakukan penelitian di SMA Negeri 11 Banjarmasin.
11. Siswa-siswi kelas kelas XI di SMA Negeri 11 Banjarmasin dan seluruh siswa-siswi di SMA Negeri 11 Banjarmasin yang selalu memberikan semangat dalam saya menyelesaikan pendidikan saya.
12. Abah, Mama, Habaib, Guru dan Seluruh Keluarga, atas dukungan, doa, dan pengertian untuk segala sesuatu yang saya lakukan dan kerjakan.
13. Teman-teman seperjuangan di perkuliahan, kakak tingkat, adik tingkat, rekan sepelayanan, dan semua orang yang tidak bisa saya sebutkan satu per satu, yang telah memberikan waktunya untuk menjadi teman diskusi dan teman berkeluh kesah.

Peneliti menyadari sepenuhnya bahwa dalam skripsi ini masih terdapat banyak kekurangan dan kelemahan. Sehingga diharapkan saran dan kritik yang sifatnya membangun agar isi dari skripsi ini menjadi lebih baik. Semoga amal baik yang diberikan mendapat balasan yang berlipat ganda dari Allah SWT. dan bermanfaat bagi kita semua.

Banjarmasin,.....

Ahmad Firdaus

1910123210004

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING SKRIPSI	ii
LEMBAR PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN SKRIPSI.....	iii
SURAT PERNYATAAN	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	v
ABSTRAK	vi
ABSTRACT	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	viii
DAFTAR LAMPIRAN	ix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	9
C. Batasan Masalah.....	10
D. Tujuan Penelitian	10
E. Manfaat Penelitian	11
F. Asumsi Dasar Penelitian	12
BAB II KAJIAN TEORITIK.....	13
A. Kecanduan Game Online Dan Mobile Legends Bang Bang.....	13
1. Pengertian Kecanduan Game Online	13
2. Intesitas Bermain <i>Game Online</i>	15
3. Faktor-Faktor Penyebab Kecanduan <i>Game Online</i>	16
4. Indikator Kecanduan <i>Game Online</i>	17
5. Dampak Game Online	18
6. Pengertian Mobile Legends Bang Bang	23
B. Kerangka Berpikir.....	25
C. Hipotesis.....	26
D. Hasil Penelitian Yang Relevan	26
BAB III METODE PENELITIAN	29

A. Pendekatan Dan Jenis Penelitian.....	29
B. Variabel Penelitian	29
C. Jenis Dan Sumber Data	30
D. Populasi dan Sampel	32
E. Teknik Penarikan Sampel	33
F. Teknik Pengumpulan Data.....	34
G. Uji Persyaratan Analisis Data	38
1. Uji Normalitas	38
2. Uji Homogenitas.....	38
H. Teknik Analisis Data.....	38
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	42
A. Prosedur Penelitian.....	42
1. Gambaran Lokasi Penelitian.....	42
2. Persiapan Penelitian	43
3. Pelaksanaan Penelitian	45
B. Deskripsi Data.....	45
C. Hasil Pengujian Persyaratan Analisis Data	48
1. Uji Normalitas	48
2. Uji Homogenitas.....	49
D. Teknik Analisis Data.....	50
E. Hasil Pengujian Hipotesis	61
F. Pembahasan.....	64
BAB V PENUTUP.....	74
A. Kesimpulan	74
B. Saran.....	75
DAFTAR RUJUKAN	77
LAMPIRAN.....	80

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Populasi Penelitian.....	32
Tabel 3.2 Sampel Penelitian.....	33
Tabel 3.3 Kisi-Kisi instrument angket	36
Tabel 3.4 Kriteria penilaian.	40
Tabel 4.1 Hasil Uji Validitas Kecanduan <i>Game Online</i>	46
Tabel 4.2 Hasil Reliabilitas dengan Teknik Alpha Cronbach Angket	47
Tabel 4.3 Uji Normalitas.....	48
Tabel 4.4 Uji Homogenitas	50
Tabel 4.5 Minimum, Maximum, Sum, Mean, Standar Deviasi dan Varian	51
Tabel 4.6 Kelompok Skor Kecanduan <i>Game Online Mobile Legends</i> XI MIPA	53
Tabel 4.7 Kelompok Skor Kecanduan <i>Game Online Mobile Legends</i> XI IPS	55
Tabel 4.8 Kelompok Skor Kecanduan <i>Game Online Mobile Legends</i> Laki-Laki Kelas XI MIPA dan XI IPS.....	57
Tabel 4.9 Kelompok Skor Kecanduan <i>Game Online Mobile Legends</i> Perempuan Kelas XI MIPA Dan XI IPS.....	59
Tabel 4.10 Hasil Independent T-Test Sampel Bebas	61
Tabel 4.11 Hasil Independent T-Test Sampel Bebas	63

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4. 1 Rumus 5 Kategori.....	52
Gambar 4. 2 Diagram Lingkaran Kecanduan Game Online XI MIPA.....	54
Gambar 4. 3 Diagram Lingkaran Kecanduan Game Online XI IPS	56
Gambar 4. 4 Diagram Lingkaran Kecanduan Game Online Laki-Laki Kelas XI MIPA Dan XI IPS	58
Gambar 4. 5 Diagram Lingkaran Kecanduan Game Online Perempuan Kelas XI MIPA Dan XI IPS	60

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Keterangan Penelitian	80
Lampiran 2 Dokumentasi	82
Lampiran 3 Jurnal Revisi	83
Lampiran 4 Rumus 5 Kategori	85
Lampiran 5 Angket Kecanduan Game Online Valid	87
Lampiran 6 Riwayat Hidup	89