

**PERANAN KECENDERUNGAN KECANDUAN PERMAINAN DARING
TERHADAP KESEJAHTERAAN PSIKOLOGIS PADA REMAJA DI
INDONESIA**

Skripsi

**Diajukan Guna Memenuhi Sebagian Syarat
Untuk Memperoleh Sarjana Psikologi
Universitas Lambung Mangkurat**



Oleh

Sitti Masrurroh

1910914220001

**PROGRAM STUDI PSIKOLOGI
FAKULTAS KEDOKTERAN DAN ILMU KESEHATAN
UNIVERSITAS LAMBUNG MANGKURAT**

Mei, 2025

Skripsi

**PERANAN KECENDERUNGAN KECANDUAN PERMAINAN DARING
TERHADAP KESEJAHTERAAN PSIKOLOGIS PADA REMAJA DI INDONESIA**

dipersiapkan dan disusun oleh

Sitti Masruroh

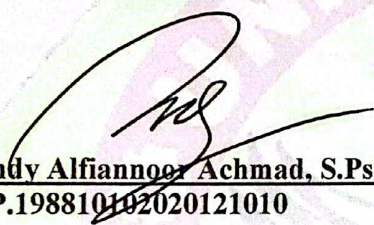
telah dipertahankan di depan dewan penguji


pada tanggal 2 Mei 2025

Susunan Dewan Penguji

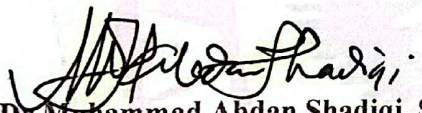
Pembimbing Utama

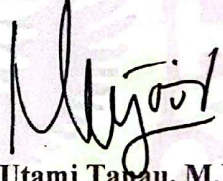
Anggota Dewan Penguji Lain


Rendy Alfiannoor Achmad, S.Psi., M.A
NIP.198810102020121010



Dr. Emma Yuniarrahmah, S.Psi., M.A
NIP.197706042005012002

Pembimbing Pendamping


Dr. Muhammad Abdan Shadiqi, S.Psi., M.Si
NIP. 199102232019031008


Meydisa Utami Tahau, M.Psi., Psikolog
NIPPPK. 199105202023212044

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
Untuk memperoleh gelar Sarjana Psikologi


Dr. Silvia Kritanti Tri Febriana, M.Psi., Psikolog
NIP.198302172008122001
Koordinator Program Studi Psikologi

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam Skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang sepengetahuan saya juga 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.

Banjarbaru, 06 Mei 2025



Sitti Masruroh
NIM. 1910914220001

ABSTRAK

PERANAN KECANDUAN PERMAINAN DARING TERHADAP KESEJAHTERAAN PSIKOLOGIS PADA REMAJA DI INDONESIA

Sitti Masruroh

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peranan antara kecenderungan kecanduan permainan daring dan kesejahteraan psikologis pada remaja. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif yaitu *non-probability sampling*. Teknik pengambilan sampel yang digunakan yaitu *purposive sampling* dengan kriteria remaja aktif bermain permainan daring berusia 16-20 tahun yang dikumpulkan dengan menyebarkan kuesioner melalui media sosial. Data terkumpul sebanyak 90 orang yang dianalisis dengan teknik regresi linear sederhana pada aplikasi *IBM SPSS VERSI 23 FOR Windows*. Hasil analisis menunjukkan bahwa semakin tinggi kecanduan permainan daring, maka semakin rendah kesejahteraan psikologis remaja. Kecenderungan kecanduan permainan daring berpengaruh negatif secara signifikan terhadap kesejahteraan psikologis, dengan kontribusi sebesar 11,1% dalam menjelaskan variabel tersebut ($\beta = -0,333$; $p < 0,05$; $R^2 = 0,111$).

Kata kunci : Remaja, kecanduan permainan daring, kesejahteraan psikologis

ABSTRACT

THE ROLE OF ONLINE GAME ADDICTION ON THE PSYCHOLOGICAL WELL-BEING OF ADOLESCENTS IN INDONESIA

Sitti Masrurroh

This study aims to determine the role of online game addiction on the psychological well-being of adolescents. This study used a quantitative method, namely non-probability sampling. The sampling technique used was purposive sampling with the criteria of active adolescents playing online games aged 16-20 years who were collected by distributing questionnaires through social media. Data collected from 90 people were analyzed using simple linear regression techniques on the IBM SPSS VERSION 23 FOR Windows application. The results showed that the higher the level of online gaming addiction, the lower the psychological well-being of adolescents. Online gaming addiction was found to have a significant negative effect on psychological well-being, contributing 11.1% in explaining the variance of the variable ($\beta = -0,333$; $p < 0,05$; $R^2 = 0,111$).

Keywords: adolescents, online game addiction, psychological well-being

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Peranan Kecenderungan Kecanduan Permainan Daring terhadap Kesejahteraan Psikologis pada Remaja di Indonesia”. Skripsi ini disusun untuk memenuhi sebagian syarat guna memperoleh derajat Sarjana Psikologi di Fakultas Kedokteran dan Ilmu Kesehatan Universitas Lambung Mangkurat Banjarbaru.

Selama penyusunan skripsi ini penulis mendapatkan banyak bantuan dan dukungan dari berbagai pihak sehingga penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Dekan FKIK ULM; Bapak Prof. Dr. dr. Syamsul Arifin, M.Pd., FISPH, FISCM, atas kesempatan dan fasilitas dalam pelaksanaan penelitian skripsi ini.
2. Koordinator Program Studi Psikologi FKIK ULM; Ibu Dr. Silvia Kristanti Tri Febriana, M.Psi., Psikolog
3. Dosen Pembimbing Akademik; Ibu Rika Vira Zwagery, M.Psi., Psikolog yang telah memberikan banyak pembelajaran dan dukungan untuk penulis selama perkuliahan.
4. Dosen Pembimbing Utama; Bpk. Rendy Alfiannoor Achmad, S.Psi., M.A. dan Dosen Pembimbing Pendamping; Bpk. Dr. M. Abdan Shadiqi, S.Psi., M.Si., yang telah memberikan banyak pembelajaran dan masukan untuk penulis dalam menyelesaikan penelitian skripsi ini

5. Seluruh civitas akademika di lingkungan Program Studi Psikologi FKIK ULM
6. Keluarga, khususnya kedua orang tua saya, kakak, dan adik saya yang senantiasa memberikan doa dan dukungan dari awal hingga saat ini
7. Untuk teman-teman saya dari Marlo Fam`s Julia, Micha, Vanny, Frits, Uli, dan Retha yang senantiasa memberikan dukungan dan semangat yang membantu penulis untuk menyelesaikan penelitian skripsi ini

Penulis menyadari bahwa penelitian ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh sebab itu, penulis sangat mengharapkan adanya saran yang membangun untuk perbaikan dan penyusunan penelitian di masa yang akan datang agar penelitian ini bermanfaat bagi pengembangan ilmu pengetahuan.

Banjarbaru, Mei 2025

Sitti Masruroh

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
PERNYATAAN	iii
ABSTRAK.....	iv
ABSTRACT.....	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	6
1.3 Tujuan Penelitian.....	6
1.4 Manfaat Penelitian.....	6
1.5 Signifikansi dan Keunikan Penelitian	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	11
2.1 Kecenderungan Kecanduan Permainan Daring.....	11
2.1.1 Pengertian Kecanduan Permainan Daring	11
2.1.2 Gejala Kecenderungan Kecanduan Permainan Daring.....	12

2.1.3 Faktor Penyebab Kecenderungan Kecanduan Permainan Daring	14
2.2 Kesejahteraan Psikologis.....	15
2.2.1 Pengertian Kesejahteraan Psikologis	15
2.2.2 Dimensi Kesejahteraan Psikologis	16
2.2.3 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Kesejahteraan Psikologis.....	18
2.3 Dinamika Hubungan antara Kecenderungan Kecanduan Permainan Daring terhadap Kesejahteraan Psikologis	19
2.4 Landasan Teori	21
2.5 Hipotesis	23
BAB III METODE PENELITIAN	24
3.1 Rancangan Penelitian	24
3.2 Identifikasi, Konseptualisasi, dan Operasionalisasi Variabel Penelitian.....	24
3.2.1 Identifikasi Variabel Penelitian	24
3.2.2 Definisi Konseptual dan Operasional Variabel	25
3.3 Subjek dan Tempat Penelitian	26
3.3.1 Remaja Indonesia yang Berusia 16-20 tahun	28
3.3.2 Aktif Bermain Game Online secara Mobile	29
3.4 Teknik Pengumpulan Data	30
3.4.1 Instrumen Penelitian	30
3.4.2 Seleksi Item, Validitas, dan Reliabilitas Alat Ukur	34
3.5.1 Uji Asumsi Dasar.....	42
3.5.2 Uji Hipotesis	43
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	45

4.1 Gambaran Subjek Penelitian	45
4.2 Pelaksanaan Penelitian	46
4.3 Hasil Penelitian.....	47
4.4 Pembahasan	53
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	61
5.1 Kesimpulan.....	61
5.2 Saran.....	62
5.2.1 Bagi Responden Penelitian	62
5.2.2 Bagi Peneliti Selanjutnya.....	62
DAFTAR PUSTAKA	63

DAFTAR TABEL

Halaman

Tabel 3.1 <i>Blueprint</i> Skala <i>Psychological Well-Being</i> (PWB) Versi Indonesia....	31
Tabel 3.2 <i>Blueprint</i> Aitem <i>Indonesian Online Game Addiction Questionnaire</i> ..	33
Tabel 3.3 Rincian Skala Penelitian Setelah Dilakukan Uji Coba.....	40
Tabel 4.1 Rumus Skor Hipotetik Penelitian	48
Tabel 4.2 Perbandingan Skor Hipotetik dan Skor Empirik Variabel Penelitian ..	48
Tabel 4.3 Rumus Kategorisasi Variabel Penelitian	49
Tabel 4.4 Kategorisasi Data Variabel Kesejahteraan Psikologis	49
Tabel 4.5 Kategorisasi Data Variabel Kecenderungan Kecanduan Permainan Daring.....	49
Tabel 4.6 Hasil Uji Normalitas.....	51
Tabel 4.7 Hasil Uji Linearitas	51
Tabel 4.8 Hasil Uji Heterokedastisitas	52
Tabel 4.9 Hasil Uji Analisis Regresi Linear Sederhana	53

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Dinamika Peranan Kecenderungan Kecanduan Permainan Daring terhadap Kesejahteraan Psikologis.....	22
Gambar 3.1 Rumus <i>Item-Total Correlation</i>	34
Gambar 3.2 Rumus Reliabilitas <i>Cronbach Alpha</i>	36
Gambar 3.3 Rumus Regresi Linear Sederhana.....	43
Gambar 3.4 Rumus <i>Least Square</i>	44

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
A. Instrumen Penelitian	67
A.1 Informasi Penelitian	67
A.2 Persetujuan (<i>Informed Consent</i>)	68
A.3 Data Diri.....	68
B. Skala Kesejahteraan Psikologis	70
C. Skala Kecanduan Permainan Daring	74
D. Uji Sample Size G*Power	76
E. Permohonan Izin Penggunaan Alat Ukur.....	77
E.1 Permohonan Izin Penggunaan Alat Ukur <i>Indonesian Online Game Addiction Questionnaire</i>	77
E.2 Permohonan Izin Penggunaan Alat Ukur Skala <i>Psychological Well-Being (PWB)</i>	77
F. Tampilan <i>Google Form</i> Alat Ukur.....	78
F.1 Bagian Awal	78
F.2 Pernyataan Persetujuan (<i>Informed Consent</i>)	78
F.3 Bagian Data Diri Partisipan.....	79
F.4 Kuesioner <i>Psychological Well-Being</i>	79
F.5 Kuesioner Kecanduan <i>Game Online</i>	80
F.6 Bagian Akhir	80
G. Surat Pernyataan Kesiapan Dosen Pembimbing.....	81
H. Lembar Bimbingan Skripsi.....	82

J. Hasil Uji Reliabilitas dan Seleksi Aitem	84
K. Data Penelitian.....	87
K.2 Aitem Kecanduan Permainan Daring	87
L. Hasil Deskriptif Penelitian	93
M. Hasil Analisis	104
N. Skrining Etik.....	106
O. Poster Penelitian	107
P. Sertifikat Uji Plagiasrisme.....	107