

**POTENSI KECANDUAN *GAME ONLINE* PADA SISWA
DI SMA NEGERI 12 BANJARMASIN**

SKRIPSI



**MEGAWATI
NIM 1810123120008**

**KEMENTERIAN PERGURUAN TINGGI, SAINS, DAN
TEKNOLOGI
UNIVERSITAS LAMBUNG MANGKURAT FAKULTAS
KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
JURUSAN ILMU PENDIDIKAN PROGRAM
STUDI BIMBINGAN DAN KONSELING
BANJARMASIN 2025**

**POTENSI KECANDUAN *GAME ONLINE* PADA
SISWA DI SMA NEGERI 12 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

MEGAWATI

NIM 1810123120008

**KEMENTERIAN PERGURUAN TINGGI, SAINS, DAN
TEKNOLOGI
UNIVERSITAS LAMBUNG MANGKURAT FAKULTAS
KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN JURUSAN ILMU
PENDIDIKAN PROGRAM STUDI BIMBINGAN DAN
KONSELING
BANJARMASIN 2025**

LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING SKRIPSI

**POTENSI KECANDUAN *GAME ONLINE*
PADA SISWA DI SMA NEGERI 12 BANJARMASIN**

**MEGAWATI
1810123120008**

Disetujui untuk Dipertahankan Di depan
Dewan Penguji

Pembimbing I



Muhammad Arsyad, M.Psi, Psikolog

NIP. 19871213 202321 1 013

Pembimbing II

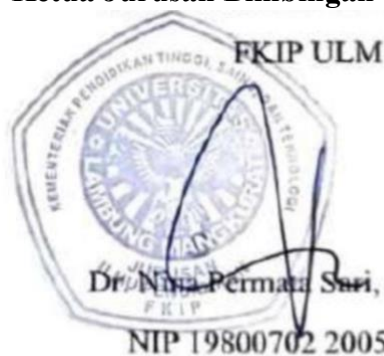


Dr. Ririanti Rachmayanie J, S.Psi, M.Pd

NIP. 19750214 200501 2 001

Mengetahui,

Ketua Jurusan Bimbingan dan Konseling



FKIP ULM
Dr. Nina Permata Sari, S.Psi, M.Pd
NIP 19800702 200501 2 004

LEMBAR PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN SKRIPSI

Skrripsi oleh Megawati

Telah dipertahankan dihadapan Dewan Penguji Pada Tanggal Pada tanggal: 5 Mei 2025

Dewan Penguji

Dr. Nina Permata Sari, S.Psi., M.Pd
NIP. 198007022005012004

Ketua

Eklys Cheseda Makaria, S. Pd., M. Pd
NIP. 199208062018032001

Sekretaris

Muhammad Arsyad, M. Psi, Psikolog
NIP. 198712132023211013

Penguji I

Dr. Ririanti Rachmayanie J, S.Psi, M.Pd
NIP. 197502142005012001

Penguji II

Mufida Istati, M. Pd.....
NIP. 198907212015032002

Penguji III

Mengetahui,

Ketua Jurusan Bimbingan dan Konseling



Dr. Nina Permata Sari, S.Psi, M.Pd
NIP 19800702 200501 2 004

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Megawati
Nim : 1810123120008
Tempat /tanggal lahir : Banjarmasin, 03 Februari 1998
Jurusan : Ilmu Pendidikan
Program Studi : Bimbingan dan Konseling
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas : Lambung Mangkurat

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul “**POTENSI KECANDUAN *GAME ONLINE* PADA SISWA DI SMA NEGERI 12 BANJARMASIN**” beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya sendiri, dan tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara-cara tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku dalam masyarakat keilmuan.

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

Banjarmasin, 4 Mei 2025

Hormat Saya,

Megawati

NIM. 1810123120008

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

“Seseorang yang menjalani kehidupan pastilah dihadapkan beberapa pilihan yang terkadang sulit untuk dipilih. Oleh karena itu sebaiknya pilihlah suatu pilihan yang memang benar-benar kamu inginkan dan jadilah diri sendiri.”

PERSEMBAHAN

Alhamdulillah Rabbil Alamin, segala puji dan syukur kepada Allah SWT. Atas Ridho dan Kuasa-Nya lah saya diberikan kemampuan dan kemudahan untuk menyelesaikan skripsi ini. Shalawat serta salam selalu kita tercurahkan kepada Nabi kita Besar Muhammad Shallallahu Alaihi Wasallam yang berkat beliau lah kita mampu mengenal dunia dengan ilmu pengetahuan dan kebaikan.

Persembahkan karya sederhana ini sebagai tanda hormat dan ucapan terimakasih yang tak terhingga kepada orang yang saya cintai dan sayangi serta saya banggakan baik didunia maupun diakhirat kelak adalah Ayah, Ibu, Kakak, Adik, Ahmad Syailillah dan keluarga yang telah mendoakan, mendukung, dan berkorban banyak hal untuk saya.

Begitu pula saya ucapkan terima kasih 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, karena khususnya dosen pembimbing I dan pembimbing II yang tak pernah letih membimbing dan memotivasi saya dalam pembuatan skripsi ini.

Tak lupa pula saya ucapkan terimakasih banyak kepada teman, sahabat, orang-orang terdekat saya, kakak dan adik tingkat BK, serta seluruh dangsanak BK Angkatan 2018 yang tidak bisa saya ucapkan satu persatu namun slalu saya ingat segala pertolongan dan kebaikan dari kalian

semua. Terimakasih karena telah banyak membantu baik tenaga, pikiran, semangat, pengalaman, serta doa yang menjadikan kekuatan untuk tetap maju 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 setimpal dari Allah SWT. Aamiin.

ABSTRAK

Megawati. 2021. *Potensi Kecanduan Game Online Pada Siswa di SMA Negeri 12 Banjarmasin. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lambung Mangkurat*. Pembimbing (I) Muhammad Arsyad, M.Psi., Psikolog. (II) Dr. Ririanti Rachmayanie J., S.Psi.,M.Pd.

Kata Kunci: Kecanduan Game Online, Siswa, SMA Negeri 12 Banjarmasin

Kecanduan game online adalah suatu keadaan seseorang terikat pada kebiasaan yang sangat kuat dan tidak bisa lepas untuk bermain game online dari waktu ke waktu akan terjadi peningkatan frekuensi, durasi, atau jumlah dalam melakukan hal tersebut. Kecanduan game online merupakan salah satu bentuk kecanduan yang disebabkan oleh teknologi internet atau yang di kenal dengan istilah internet *addictive disorder*. Maka penelitian ini bertujuan untuk menganalisis potensi kecanduan game online pada siswa SMA Negeri 12 Banjarmasin.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dan jenis penelitian survey, menggunakan Skala Likert yang terdiri 40 item pertanyaan, terdapat 29 item valid , dan 11 item tidak valid. Penelitian ini dilakukan pada siswa SMA Negeri 12 Banjarmasin dengan jumlah populasi 525 siswa. Teknik penarikan sampel yang digunakan sebanyak 227 siswa. Untuk mengetahui potensi kecandua game online pada siswa menggunakan statistik deskriptif. Dari hasil penelitian ini adalah bahwa potensi kecanduan game online pada siswa di SMA Negeri 12 Banjarmasin terdapat 173 orang atau 76% dalam kategori sedang.

Saran penelitian ini diharapkan dapat menjadi masukan-masukan bagi pengembangan penelitian serupa agar dapat memberi manfaat untuk penelitian-penelitian selanjutnya dan menjadi bahan acuan untuk tentang permasalahan yang berkaitan dengan game online yaitu potensi kecanduan game online terhadap perubahan siswa agar kiranya dapat dikembangkan dalam bentuk dan jenis penelitian yang berbeda.

ABSTRACT

Megawati. 2021. *The Impact of Online Game Addiction on Students at SMA Negeri 12 Banjarmasin*. Faculty of Teacher Training and Education, Lambung Mangkurat University. Supervisor (I) Muhammad Arsyad, M.Psi., Psychologist. (II) Dr. Ririanti Rachmayanie J., S.Psi, M.Pd.

Keywords: Online Game Addiction, Students, SMA Negeri 12 Banjarmasin

Online gaming addiction is a condition where a person is tied to a very strong and intractable habit of playing online games. This habit increases over time, with increasing frequency, duration, or amount of time. Online gaming addiction is a form of internet-related addiction, also known as internet addictive disorder. Therefore, this study aims to analyze the potential for online gaming addiction among students at SMA Negeri 12 Banjarmasin.

This study used a quantitative approach and survey research, using a Likert scale consisting of 40 questions. There are 29 valid items, and 11 invalid items. This study was conducted on 525 students at SMA Negeri 12 Banjarmasin. A sample of 227 students was drawn. Descriptive statistics were used to determine the potential for online gaming addiction in students. The results of this study indicate that 173 students, or 76%, have a moderate level of online gaming addiction.

It is hoped that the suggestions from this research can be used as input for the development of similar research so that it can provide benefits for further research and become reference material for problems related to online games, namely the potential for online game addiction to change students so that it can be developed in different forms and types of research.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur dipanjatkan kepada Allah Subhanahu Wa Ta'ala yang telah melimpahkan Rahmat dan karunia-Nya, sehingga skripsi berjudul "Potensi Kecanduan *Game Online* Pada Siswa di SMA Negeri 12 Banjarmasin" Behasil di selesikan.

Skripsi ini di susun sebagai memenuhi syarat dalam mendapatkan gelar sarjana atau S1 (Strata-1) pada program Syudi Bimbingan dan Konseling Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lambung Mangkurat Bannjaramasin.

Disadari bahwa keberhasilan penyusunan skripsi ini tidak lepas dari peran serta dan beragai pihak yang telah membuat baik secara moral maupun materi. Untuk itu disampaikan ucapan terimakasih khususnya kepada bapak Muhammad Arsyad, M.Psi, Psikolog sebagai pembimbing I dan ibu Dr. Ririanti Rachmayanie J., S.Psi., M.Pd sebagai pembimbing

II yang telah banyak memberikan masukan, Bimbingan, arahan, dan saran dalam penyusunan skripsi ini. selain itu, ucapan terimakasih ditujukan kepada :

1. Bapak Prof. Dr. Ahmad. S.E., M.Si., Selaku Rektor Universitas Lambung Mangkurat yang telah memberikan dukungan dalam pelaksanaan penelitian.
2. Bapak Prof. Dr. Sunarno Basuki, Drs., M.Kes. AIFO selaku Dekan FKIP ULM Banjarmasin yang telah memberikan dukungan dan fasilitas dalam rangka kelancaran pelaksanaan penelitian.
3. Ibu Dr. Nina Permata Sari, S.Psi., M.Pd., selaku Ketua Jurusan Ilmu

Pendidikan yang telah memberikan pengarahan sehingga penelitian ini dapat terlaksana.

4. Ibu Eklys Cheseda Makaria, M.Pd., selaku Koordinator Program Studi Bimbingan dan Konseling yang telah memberikan izin, bimbingan dan fasilitas dalam pelaksanaan penelitian.
5. Seluruh Bapak/Ibu Dosen di Program Studi Bimbingan dan Konseling yang telah memberikan bantuan dan motivasi dalam melaksanakan penelitian ini.
6. Bapak Drs. H Rusmin, M.AP selaku kepala sekolah SMA Negeri 12 Banjarmasin yang telah memberikan izin dalam pelaksanaan penelitian ini.
7. Bapak/Ibu Guru Sekolah SMA Negeri 12 Banjarmasin Tempat Penelitian yang telah memberikan informasi dan data dalam melaksanakan penelitian ini.
8. Seluruh Siswa dan siswi SMA Negeri 12 Banjarmasin yang telah mendukung terlaksananya kegiatan penelitian.
9. Terimakasih kepada ibu, kakak saya yang sudah berjuang tanpa pamrih serta telah mendoakan dan mendukung yang terbaik untuk perkuliahan saya.
10. Seluruh teman-teman seperjuangan BK 2018 yang telah menjadi tempat untuk berbagi suka maupun duka semasa perkuliahan.
11. Semua pihak yang telah memberikan bantuan baik, berupa moril maupun materil, terutama untuk keluarga dan sahabat sehingga penyusunan skripsi ini dapat terselesaikan.
12. Serta saya ingin mengucapkan terimakasih kepada diri saya sendiri yang telah bertahan hingga saat ini disaat penulis tidak percaya terhadap dirinya sendiri,

mampu mengendalikan diri dari berbagai tekanan diluar keadaan dan tak pernah memutuskan untuk menyerah walau sesulit apapun skripsi ini, penulis tetap ingat bahwa setiap langkah kecil yang telah diambil adalah bagian dari perjalanan, meskipun terasa sulit. Tetap menjadi manusia yang selalu mau berusaha dan tidak lelah mencoba sebab “Skripsi yang berhasil adalah skripsi yang selesai” sekali lagi terimakasih karena sudah tetap semangat walaupun banyak hal rintangan yang dihadapi dalam penyusunan skripsi ini.

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. Aamiin

Banjarmasin, 2025

Megawati
NIM. 1810123120008

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING SKRIPSI.....	iii
LEMBAR PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN SKRIPSI	iv
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	v
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	vi
PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK.....	viii
ABSTRACT	ix
KATA PENGANTAR.....	x
DAFTAR ISI.....	xiii
DAFTAR GAMBAR	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Fokus Penelitian.....	17
C. Tujuan Penelitian	17
D. Batasan Masalah.....	17
E. Manfaat Penelitian	17
F. Asumsi Dasar Penelitian	18
BAB II KAJIAN TEORITIK	20
A. Kecanduan Game Online.....	20
B. Hasil Penelitian yang relevan	39

BAB III METODE PENELITIAN.....	45
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian	45
B. Setting Penelitian	46
C. Jenis dan Sumber Data	47
D. Populasi Sampel.....	48
F. Teknik dan Prosedur Pengumpulan Data	51
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	62
A. Prosedur Penelitian	62
B. Paparan Data dan Hasil Penelitian	66
C. Hasil Penelitian Potensi Kecanduan Game Online.....	72
D. Pembahasan	74
BAB V PENUTUP	82
A. Kesimpulan	82
B. Saran.....	82
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Populasi Peneltian	49
Tabel 3.2 Sampel Penelitian	50
Tabel 3.3 Skala Likert	52
Tabel 3.4 Kisi-kisi Instrumen Potensi Kecanduan Game Online	58
Tabel 3.5 Krateria Potensi Kecanduan Game Online	61
Tabel 4.1 Hasil Uji Instrumen	67
Tabel 4.2 Hasil Analisis Reliabilitas Statistic.....	68
Tabel 4.3 Rata-rata Indikator Potensi Kecanduan Game Online.....	71
Tabel 4.4 Kategori Kecanduan Game Online.....	73
Tabel 4.5 Kategori Tingkat Potensi Kecanduan Game Online.....	74

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir	41
------------------------------------	----

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN 1 Data Tabulasi Angket

LAMPIRAN 2 Tabulasi Angket Kecanduan Bermain Game Online

LAMPIRAN 3 Validitas Angket Potensi Kecanduan Bermasin Game Online

LAMPIRAN 4 Dokumentasi Foto

