

**IDENTIFIKASI KECANDUAN *GAME ONLINE* PADA SISWA  
SMP NEGERI 23 BANJARMASIN**

**SKRIPSI**



**JESSICA AL RASYID**

**NIM 2010123120008**

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET  
DAN TEKNOLOGI**

**UNIVERSITAS LAMBUNG MANGKURAT  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
JURUSAN ILMU PENDIDIKAN  
PROGRAM STUDI BIMBINGAN DAN KONSELING  
BANJARMASIN**

**2024**

**IDENTIFIKASI KECANDUAN *GAME ONLINE* PADA SISWA SMP  
NEGERI 23 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**

**JESSICA AL RASYID**

**NIM 2010123120008**

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

**2024**

**LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING SKRIPSI**

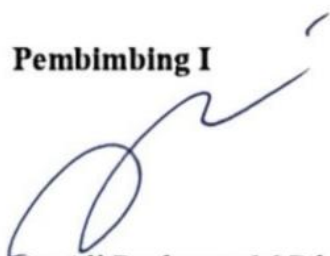
**IDENTIFIKASI KECANDUAN GAME OLINE PADA SISWA SMP  
NEGERI 23 BANJARMASIN**

**JESSICA AL RASYID**

**NIM 2010123120008**

**Disetujui untuk Dipertahankan di Depan Penguji**

**Pembimbing I**



**Dr. Ali Rachman, M.Pd**

**NIP. 19760427 200801 1 011**

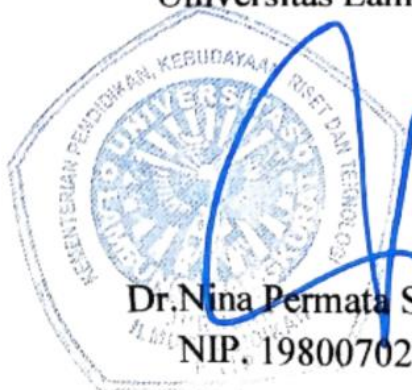
**Pembimbing II**



**Dr. Novitawati, S.Psi., M.Pd**

**NIP. 19761106 200604 2 002**

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



**Dr. Nina Permata Sari, S. Psi., M.Pd**

**NIP. 19800702 200501 2 004**

**LEMBAR PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN SKRIPSI**

Skripsi oleh Jessica Al Rasyid


Telah dipertahankan di hadapan Dewan Penguji

Pada tanggal 4 Juli 2024

Dewan Penguji

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

NIP. 19800702 200501 2 004

  
..... Ketua

Eklys Cheseda Makaria, M.Pd

NIP. 19750214 20050 1 2001

  
..... Sekretaris

Dr. Ali Rachman, M.Pd

NIP. 19760427 200801 1 011

  
..... Penguji I

Dr. Novitawati, S.Psi., M.Pd

NIP. 19761106 200604 002

  
..... Penguji II

Dr. Sulistiyana, S.Pd., M.Pd

NIP. 19850301 200801 2 008

  
..... Penguji III

Mengetahui,

**Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan FKIP ULM**



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

## SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

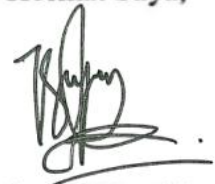
Nama : Jessica Al Rasyid  
NIM : 2010123120008  
Tempat/Tanggal Lahir : Batulicin, 19 Juli 2002  
Jurusan : Ilmu Pendidikan  
Program Studi : Bimbingan dan Konseling  
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas : Lambung Mangkurat Banjarmasin

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang berjudul **“Identifikasi Kecanduan *Game Online* Pada Siswa SMP Negeri 23 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 ditemukan adanya pelanggaran terhadap etika keilmuan dalam karya saya ini, atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya ini.

Banjarmasin, 15 April 2024

Hormat Saya,



Jessica Al Rasyid

NIM. 2010123120008

## MOTTO DAN PERSEMBAHAN

“Tenang, tenang yang tak kunjung datang. Menanti-nanti cahaya-mu, beri aku petunjuk-mu. Tenang, tenang, oh, datanglah tenang hari ini. Jauhkanku dari sedih itu. (Yura Yunita – “Tenang”)

## PERSEMBAHAN

Alhamdulillah, Segala Puji syukur kehadiran Allah Subhanahu Wa Ta’ala atas segala limpahan rahmat, taufiq dan hidayah-Nya, sehingga saya sebagai penulis dapat menyelesaikan skripsi ini berjalan dengan baik dan lancar. Oleh karena itu, saya persembahkan sebagai ucapan rasa syukur dan terima kasih saya kepada :

1. Orang tua tercinta yang selalu memberikan dukungan dan doa untuk anaknya agar selesai mengerjakan skripsi ini. Tentunya dengan doa dari orang tua tercinta dan memberikan segala bentuk cinta kasihnya kepada saya.
2. Bapak Dr. Ali Rachman, M.Pd selaku dosen pembimbing yang selalu memberikan arahan dan saran dalam mengerjakan skripsi.
3. Kepala sekolah dan Guru-Guru SMP Negeri 23 Banjarmasin yang selalu memberikan dukungan, arahan, dan membimbing kepada peneliti.
4. Sahabat yang selalu ada ketika saya ada masalah dan menjadi pendengar yang baik serta memberikan dukungan dan semangat sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini.
5. Teman-teman angkatan 2020 dikenal dengan angkatan covid dan telah berjalan bersama kurang lebih 3,5 tahun serta selalu memberikan dukungan sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.

## ABSTRAK

Jessica Al Rasyid. 2024. Identifikasi Kecanduan *Game Online* Pada Siswa SMP Negeri 23 Banjarmasin. Pembimbing (1) Dr. Ali Rachman, M.Pd; (2) Dr. Novitawati, S.Psi., M.Pd

Kata Kunci : *Game Online, Kecanduan, Sekolah Menengah Pertama*

Indonesia mengalami peningkatan pengguna *game online* semenjak pandemic covid-19. Kecanduan *game online* dapat memiliki dampak negatif yang signifikan pada kehidupan seseorang tentunya mempengaruhi aspek-aspek seperti kesehatan fisik dan mental, hubungan sosial, dan kinerja akademis atau pekerjaan. Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengidentifikasi kecanduan *game online* pada siswa di SMP Negeri 23 Banjarmasin.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis survei. Pengumpulan data yang digunakan yaitu angket kecanduan *game online*. Subjek penelitian adalah siswa SMP Negeri 23 Banjarmasin dengan jumlah sampel 206 siswa. Teknik penarikan sampel menggunakan *simple random sampling*. Analisis data dengan statistik deskriptif.

Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa siswa yang kecanduan *game online* tergolong pada kategori sedang sebesar 67% atau sebanyak 138 siswa dari jumlah sampel 206 siswa yang artinya siswa cukup mengetahui mengenai kecanduan *game online*. Aspek-aspek kecanduan *game online* dapat dibagi dalam beberapa kategori yaitu ketergantungan *game online* dalam kategori sedang sebesar 68% atau sebanyak 140 siswa dari jumlah sampel 206, bermain *game online* sebagai hiburan dalam kategori sedang sebesar 57% atau sebanyak 118 siswa dari jumlah sampel 206 siswa, tidak bisa lepas bermain *game online* dalam kategori sedang sebesar 58% atau sebanyak 120 siswa dari jumlah sampel 206 siswa, dan dampak bermain *game online* sebesar 59% atau sebanyak 112 siswa dari jumlah 206 siswa.

## **ABSTRACT**

Jessica Al Rasyid. 2024. "*Identification of Online Game Addction in Students at SMP Negeri 23 Banjarmasin*". Thesis Guide (1) Dr. Ali Rachman, M.Pd ; (2) Dr. Novitawati, S.Psi., M. Pd

*Keywords: Online Games, Addiction, Middle School*

Indonesia has experienced an increase in online game users since the Covid-19 pandemic. Online game addiction can have a significant negative impact on a person's life, affecting aspects such as physical and mental health, social relationships, and academic or work performance. This research was conducted with the aim of identifying online game addiction among students at SMP Negeri 23 Banjarmasin.

This research uses a quantitative approach with a survey type. The data collection used was an online game addiction questionnaire with a Likert scale. The research subjects were students of SMP Negeri 23 Banjarmasin with a sample size of 206 students. The sampling technique uses simple random sampling. Data analysis with descriptive statistics.

The results of this research show that students who are addicted to online games are classified as moderate for each aspect, The results of this research show that 67% of students who are addicted to online games are in the moderate category or 138 students out of a total sample of 206 students, which means that students know enough about online game addiction. Aspects of online game addiction can be divided into several categories, namely online game dependence in the moderate category of 68% or as many as 140 students from a total sample of 206, playing online games as entertainment in the medium category of 57% or as many as 118 students from a total sample of 206 students. , cannot escape playing online games in the medium category of 58% or as many as 120 students out of a total sample of 206 students, and the impact of playing online games is 59% or as many as 112 students out of a total of 206 students.

## KATA PENGANTAR

Segala puji dan Syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, karena atas berkat karunia-Nya sehingga skripsi yang berjudul “**Identifikasi Kecanduan *Game Online* Pada Siswa SMP Negeri 23 Banjarmasin**” dapat selesai dengan baik dan lancar.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan Program S1 (Strata-1) di Program Studi Bimbingan dan Konseling Jurusan Ilmu Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lambung Mangkurat Banjarmasin.

Keberhasilan skripsi tentu tidak luput dari peran berbagai pihak, untuk ini ucapan terima kasih khususnya kepada Bapak Dr. Ali Rachman, M.Pd selaku pembimbing yang telah memberikan masukan, arahan, bimbingan, dan dukungan dalam proses penyusunan skripsi. Selain itu, ucapan terima kasih juga 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 Dr. Sunarno Basuki, Drs., M.Kes AIFO selaku Dekan FKIP Universitas Lambung Mangkurat Banjarmasin yang telah memberikan dukungan dan fasilitas dalam rangka kelancaran pelaksanaan penelitian.
3. Bapak Dr. Ali Rachman, M.Pd selaku Dosen Pembimbing Akademik dan Dosen Pembimbing I yang telah mengarahkan dan membimbing saya selama proses perkuliahan dan penyusunan skripsi.
4. Ibu Dr. Nina Permata Sari, S.Psi., M.Pd selaku Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan FKIP ULM yang telah memberikan pengarahan sehingga penelitian ini dapat terlaksana.

5. Ibu Eklys Cheseda Makaria, S.Pd., M.Pd selaku Koordinator Program Studi Bimbingan dan Konseling FKIP ULM yang telah memberikan bimbingan dan fasilitas dalam pelaksanaan penelitian.
6. Bapak Alam Jaya, S.Pd., M.M. (Alm) selaku Kepala Sekolah SMP Negeri 23 Banjarmasin yang telah memberikan izin melakukan penelitian sehingga penelitian ini dapat terlaksana.
7. Bapak/Ibu Dosen Program Studi Bimbingan dan Konseling yang telah memberikan motivasi dalam melaksanakan penelitian ini dapat terlaksana.
8. Bapak/Ibu Guru SMP Negeri 23 Banjarmasin yang telah memberikan informasi dan data dalam melaksanakan penelitian ini.
9. Seluruh siswa/siswi SMP Negeri 23 Banjarmasin yang telah mendukung terlaksananya kegiatan penelitian ini.
10. Orang tua yang paling berjasa dan selalu memberikan cinta kasih sayangnya, do'a, dukungan, motivasi dan rezeki kepada saya untuk melanjutkan pendidikan kuliah. Terimakasih atas segala usaha yang telah diberikan untuk saya sebagai seorang anak untuk menjadi seseorang yang bisa dibanggakan.
11. Seluruh teman-teman Bimbingan dan Konseling angkatan 2020 yang selalu memberikan dukungan sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
12. Semua pihak yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu yang telah memberikan bantuan, baik secara langsung maupun tidak langsung kepada saya selama penyusunan skripsi.
13. Terimakasih untuk diriku sendiri karena telah mampu berjuang dan berusaha sampai sejauh ini. Mampu melewati semua ujian dan cobaan dari berbagai tekanan yang menyerang dalam diri saya. Sehingga saya tidak pernah menyerah dalam proses penyusunan skripsi.

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING SKRIPSI .....</b>	<b>ii</b>
<b>LEMBAR PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN SKRIPSI.....</b>	<b>iii</b>
<b>SURAT PERNYATAAN .....</b>	<b>iv</b>
<b>MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....</b>	<b>v</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>vi</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xv</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xv</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Fokus dan Sub Fokus Penelitian .....	8
C. Batasan Penelitian .....	9
D. Tujuan Penelitian.....	9
E. Manfaat Penelitian.....	9
<b>BAB II KAJIAN TEORITIK.....</b>	<b>13</b>
A. Deskripsi Konseptual Variabel Penelitian. ....	13
1. Game Online.....	13
2. Tipe-tipe Game Online .....	15
3. Jenis Game Online.....	16
4. Kecanduan Game Online.....	18

5. Aspek-aspek Kecanduan Game Online .....	20
6. Ciri-ciri Kecanduan Game online.....	21
7. Faktor-faktor yang Menyebabkan Kecanduan Game Online.....	23
8. Dampak Perilaku Kecanduan Game Online.....	24
B. Kerangka Berpikir .....	27
C. Hasil Penelitian yang Relevan .....	31
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>34</b>
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian.....	34
B. Setting Penelitian.....	35
1. Tempat Penelitian.....	35
2. Waktu Penelitian .....	36
3. Latar Penelitian.....	36
C. Jenis dan Sumber Data.....	36
D. Populasi dan Sampel.....	37
1. Populasi .....	37
2. Sampel.....	37
3. Teknik dan Prosedur Pengumpulan Data .....	39
4. Prosedur Pengumpulan Data .....	42
E. Teknik Analisis Data.....	43
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>49</b>
A. Prosedur Penelitian.....	49
1. Gambaran Lokasi Penelitian.....	49
2. Persiapan Penelitian .....	50
3. Pelaksanaan Penelitian .....	53
B. Paparan Data dan Hasil Penelitian.....	53

1. Uji Instrumen Data .....	53
C. Hasil Teknik Analisis Data .....	60
D. Pembahasan.....	77
<b>BAB V PENUTUP.....</b>	<b>85</b>
A. Kesimpulan .....	85
B. Saran.....	86
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>88</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>91</b>

## DAFTAR TABEL

<b>Tabel 3.1</b> Populasi Siswa SMP Negeri 23 Banjarmasin .....	37
<b>Tabel 3.2</b> Ketentuan Pemberian Skor Pada Angket dengan skala likert .....	40
<b>Tabel 3.3</b> Kisi-kisi Angket Kecanduan <i>Game Online</i> .....	41
<b>Tabel 3.4</b> Kelas Interval Tiga Kategori .....	47
<b>Tabel 4.1</b> Hasil Uji Validitas Kecanduan <i>Game Online</i> .....	54
<b>Tabel 4.2</b> Hasil Analisis Reliabilitas .....	55
<b>Tabel 4.3</b> Rata-rata Skor Indikator Kecanduan <i>Game Online</i> .....	57
<b>Tabel 4.4</b> Kelas Interval Kategori <i>Game Online</i> .....	62
<b>Tabel 4.5</b> Kelas Interval Kategori Ketergantungan <i>Game Online</i> .....	65
<b>Tabel 4.7</b> Kelas Interval Kategori Bermain <i>game online</i> sebagai hiburan.....	71
<b>Tabel 4.8</b> Kelas Interval Kategori Dampak bermain bermain <i>game online</i> .....	74

## DAFTAR GAMBAR

<b>Gambar 2. 1</b> Kerangka Berfikir .....	29
<b>Gambar 4. 1</b> Grafik Persentase Skala <i>Game Online</i> .....	63
<b>Gambar 4. 2</b> Grafik Persentase Skala Ketergantungan <i>Game Online</i> .....	66
<b>Gambar 4.3</b> Grafik Persentase Skala Bermain <i>Game Online</i> sebagai hiburan... ..	69
<b>Gambar 4. 5</b> Grafik Persentase Skala Dampak bermain <i>Game Online</i> .....	75

## **DAFTAR LAMPIRAN**

Lampiran 1 Kisi-kisi Angket Sebelum Uji Validitas .....	92
Lampiran 2 Angket Sebelum Uji Validitas .....	94
Lampiran 3 Kisi-kisi Angket Sesudah Uji Validitas .....	98
Lampiran 4 Angket Sesudah Uji Validitas .....	100
Lampiran 5 Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas .....	103
Lampiran 6 Surat Izin Penelitian .....	106
Lampiran 7 Dokumentasi Pengambilan Data .....	109
Lampiran 8 Jurnal Revisi .....	111
Lampiran 9 Riwayat Hidup .....	114