

**PENGARUH KECANDUAN *GAME ONLINE* TERHADAP
PRESTASI AKADEMIK PADA REMAJA
DIKOTA MAKASSAR**



DIAJUKAN OLEH :

**CHLAUDIA FRISILIA
4517091008**

SKRIPSI

**FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITAS BOSOWA MAKASSAR
2021**



**PENGARUH KECANDUAN *GAME ONLINE* TERHADAP
PRESTASI AKADEMIK PADA REMAJA
DIKOTA MAKASSAR**

SKRIPSI

**Diajukan Kepada Fakultas Psikologi Universitas Bosowa Makassar Sebagai
Persyaratan Memperoleh Gelar Sarjana Psikologi (S.Psi)**

Oleh :

**CHLAUDIA FRISILIA
4517091008**

**FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITAS BOSOWA MAKASSAR
2021**

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

**PENGARUH KECANDUAN *GAME ONLINE* TERHADAP
PRESTASI AKADEMIK PADA REMAJA
DI KOTA MAKASSAR**

Disusun dan diajukan oleh:

**CHLAUDIA FRISILIA
4517091008**

Telah Dipertahankan di Depan Panitia Ujian
Skripsi pada Agustus 2021

Menyetujui:

Pembimbing I

Titin Florentina P., M.Psi., Psikolog
NIDN: 0931107702

Pembimbing II

Sulasmi Sudirman, S.Pi., M.A
NIDN: 0911078501

Mengetahui:

**Dekan
Fakultas Psikologi**

Musawwis, S.Psi., M.Pd
NIDN: 0927128501

**Ketua Program Studi
Fakultas Psikologi**

Andi Muh. Aditya S., M.Psi., Psikolog
NIDN: 0910089302

HALAMAN PERSETUJUAN HASIL PENELITIAN

PENGARUH KECANDUAN *GAME ONLINE* TERHADAP PRESTASI AKADEMIK PADA REMAJA DI KOTA MAKASSAR

Disusun dan diajukan oleh:

CHLAUDIA FRISILIA
4517091008

Telah disetujui oleh pembimbing untuk dipertahankan dihadapan Tim Penguji
Ujian Hasil Penelitian pada Fakultas Psikologi Universitas Bosowa Makassar
pada Agustus 2021

Pembimbing I

Pembimbing II



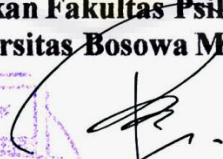
Titin Florentina P., M.Psi., Psikolog
NIDN: 0931107702



Sulasmi Sudirman, S.Pi., M.A
NIDN: 0911078501

Mengetahui,

Dekan Fakultas Psikologi
Universitas Bosowa Makassar


Musawwir, S.Psi., M.Pd
NIDN: 0927128501

HALAMAN PERSETUJUAN PENGUJI HASIL PENELITIAN

Telah disetujui untuk dipertahankan dihadapan tim Penguji Ujian Hasil Penelitian Pada Fakultas Psikologi Universitas Bosowa Makassar untuk dilaksanakan seminar ujian Hasil Penelitian sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan studi Program Strata Satu (S1) Psikologi terhadap atas nama:


Nama : Chludia Frisilia
NIM : 4517091008
Program Studi : Fakultas Psikologi
Judul : Pengaruh Kecanduan *Game Online* Terhadap Prestasi Akademik pada Remaja di Kota Makassar

Tim Penguji

Tanda Tangan

1. Titin Florentina P, M.Psi., Psikolog (.....)
2. Sulasmi Sudirman, S.Pi., M.A (.....)
3. Musawir, S.Psi., M.Pd (.....)
4. Arie Gunawan HZ, S.Psi., M.Si, Psikolog (.....)

Mengetahui,
Dekan Fakultas Psikologi Universitas Bosowa Makassar


Musawir, S.Psi., M.Pd
NIDN: 0927128501

PERNYATAAN ORISINALITAS SKRIPSI

Dengan ini, saya atas nama Chludia Frisilia menyatakan bahwa skripsi dengan judul “Pengaruh Kecanduan *Game Online* Terhadap Prestasi Akademik pada Remaja di Kota Makassar” beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya saya, bukan karya hasil plagiat atau manipulasi. Saya siap menerima resiko atau sanksi apabila ditemukan adanya perbuatan tercela yang melanggar kode etik keilmuan dalam karya saya, termasuk terdapatnya klaim dari pihak lain terhadap keaslian penelitian ini.

Makassar, Agustus 2021



Chludia Frisilia

PERSEMBAHAN

Segala Puji dan syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas berkat dan karunia-Nya sehingga penulis bisa menyelesaikan skripsi ini dengan baik.

Saya Persembahkan karya ini kepada :

Kedua orang tua saya yang saya sangat cintai

Kepada seluruh Dosen Fakultas Psikologi Universitas Bosowa yang telah membimbing dan memberikan ilmu yang sangat berharga selama proses perkuliahan, hal ini tidak akan pernah saya lupakan.

Kepada teman-teman Mahasiswa psikologi yang telah membantu dan menemani saya selama empat tahun terakhir



BOSOWA

MOTTO

“ Setiap tantangan merupakan kesempatan untuk mengenal siapa diri kita dan untuk apa diri kita “

&

“ Kita tahu sekarang, bahwa Allah turut bekerja dalam segala sesuatu untuk mendatangkan kebaikan bagi kita “

(Roma 8 :28)

“ Janganlah takut, sebab aku menyertai engkau, janganlah bimbang sebab aku akan menenguhkan bahkan akan menolong engkau “

(Yesaya 41 :10)

BOSOWA

“ Berusahalah untuk tidak menjadi manusia yang berhasil tapi berusahalah untuk menjadi manusia yang berguna “

(Albert Einstein)

ABSTRAK

PENGARUH KECANDUAN *GAME ONLINE* TERHADAP PRESTASI AKADEMIK PADA REMAJA DI KOTA MAKASSAR

Chludia Frisilia

4517091008

Fakultas Psikologi Universitas Bosowa

frisiliachludia@gmail.com

Penelitian ini bertujuan untuk melihat apakah terdapat pengaruh Kecanduan *game online* terhadap Prestasi akademik pada remaja di kota Makassar. Penelitian ini menggunakan 2 variabel: 1. Kecanduan *game online*, dimana Lemmens, Valkenburg dan Peter (2009) berpendapat bahwa kecanduan *game* merupakan perilaku seseorang yang berlebihan atau komplusif yang tidak terkendali dalam bermain *game online*. Seseorang yang mengalami kecanduan *game online* akan menyebabkan seseorang menjadi ketergantungan. 2. Prestasi akademik, dimana Winkel (2004) berpendapat bahwa Prestasi Akademik merupakan salah satu proses pembelajaran yang dilakukan oleh siswa untuk menunjukkan suatu pencapaian tingkat keberhasilan tentang suatu tujuan karena usaha yang dilakukan seseorang secara optimal. Prestasi akademik dapat dikatakan sempurna apabila dapat memenuhi aspek kognitif, afektif dan psikomotor. Penelitian ini dilakukan terhadap 400 responden remaja yang bermain *game online* di Kota Makassar. Skala yang digunakan dalam penelitian ini yaitu skala *game addiction scale* yang telah di adaptasi oleh Mahasiswa Universitas Bosowa atas nama Feren Arisandy berdasarkan dasar teori Lemmens, Valkenburg dan peter (2009) dan Prestasi akademik menggunakan nilai rata-rata raport siswa. Data dianalisis menggunakan teknik regresi sederhana dengan bantuan SPSS. Hasil analisis memberikan kesimpulan bahwa Terdapat pengaruh kecanduan *game online* terhadap prestasi Akademik pada remaja di kota Makassar sebesar 9,2 % dan 90,8% di pengaruhi oleh faktor lainnya yang tidak diteliti dalam penelitian ini.

Kata Kunci : Prestasi Akademik, Kecanduan *Game Online*, Remaja.

ABSTRACT

THE EFFECTS OF ONLINE GAME ADDICTION ON ACADEMIC ACHIEVEMENT IN ADOLESCENTS IN MAKASSAR CITY

Chludia Frisilia

4517091008

Faculty of Psychology Bosowa University

Frisiliachludia@gmail.com

The purpose of this research to see whether there is an effect of online game addiction on academic achievement in adolescent in Makassar city. This research used 2 variabls: 1. Online game addiction, according to Lemmens, Valkenburg and Peter (2009) opinion, game addiction is human behaviour excessive or compulsive human behaviour that is not controlled in playing online games. Someone who is addicted to onlie game will cause someone to become dependent. 2. Academic Achievement, according to Winkel (2004) opinion, Academic Achievement is one of the learning processes carried out by the students to show an achievement or level of success about a goal because of the efforts made optimally. Academic achievement can be perfect if it can include cognitive, affective, and psychomotor aspects. This research was conducted on 400 adolescent respondens who play online games in the city of Makassar. The scale used in this research is game online scale based on theory of Lemmens, Valkenburg and Peter (2009) and academic achievement used average value of report cards. Data were analyzed using simple regression technique using SPSS. 20. The result of the analysis concluded that there was an effect of online game addiction on academic achievement in adolescents in Makassar city of 9,2% and 90,8% influenced by other factors not examined in this research.

Key Words : Academic Achievement, Game Online Addiction, Adolescents.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa karena atas berkat dan rahmatnya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “ Pengaruh Kecanduan *Game Online* Terhadap Prestasi Akademik pada Remaja di Kota Makassar” sebagai syarat tugas akhir untuk menyelesaikan program studi sarjana yang telah dijalani.

Peneliti menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna, oleh karena itu peneliti mengharapkan saran dan kritik yang membangun. Oleh karena itu peneliti berharap agar skripsi ini bisa menambahkan wawasan dan pengetahuan baik peneliti sendiri maupun pembacanya.

Pada kesempatan ini, penulis hendak menyampaikan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan maupun pengetahuan selama pengerjaan penelitian skripsi ini. Ucapan terima kasih penulis tujukan kepada :

1. Tuhan Yang Maha Esa, yang telah memberikan kesehatan baik secara jasmani dan rohani.
2. Kepada kedua Orang Tua Bapak Daud Embong dan Ibu Rita Sonda, yang senantiasa memberikan doa, kasih sayang serta semangat yang tiada hentinya sehingga peneliti mampu menyelesaikan skripsi ini.
3. Kepada adik-adik dan keluarga yang selalu memberikan doa serta semangat dan motivasi sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi.
4. Kepada Ibu Minarmi, S. Psi., M.A selaku pembimbing Akademik peneliti yang selalu memberikan saran dan arahan kepada peneliti selama proses perkuliahan.

5. Kepada Ibu Titin Florentina P, M.Psi., Psikolog selaku pembimbing I yang selalu memberikan masukan serta arahan, motivasi serta semangat kepada peneliti Selama proses penyelesaian skripsi. Terima kasih atas segala waktu dan teguran yang membangun yang membuat peneliti terus semangat dan berjuang dalam proses penyelesaian skripsi.
6. Kepada Ibu Sulasmi Sudirman, S. Psi, M.A selaku pembimbing II, yang selalu memberikan masukan serta arahan, motivasi dan semangat pada peneliti. Terima kasih atas segala waktu yang diluangkan untuk membimbing.
7. Kepada Bapak Musawwir, S.Psi.,M.Pd dan Bapak Arie Gunawan HZ., M.Psi selaku penguji yang telah memberikan arahan dan masukan terkait penelitian ini.
8. Kepada para dosen-dosen Fakultas Psikologi Universitas Bosowa, yang selalu memberikan motivasi dan semangat dan ilmu selama proses perkuliahan.
9. Kepada para staf TU Fakultas Psikologi Universitas Psikologi Bosowa, yang telah membantu peneliti dalam mengurus administrasi.
10. Kepada teman-temanku Ummi, Ana, Alya, Iwan, Oda, Yoga , Grace, Nunu, Cia, Ani, Libra yang selalu membantu peneliti dalam hal apapun. Terima kasih atas segala Motivasi dan semangat yang di berikan kepada peneliti.
11. Kepada Asriyanto, Aditya Rahmat, Umami hayati yang selalu meluangkan waktunya untuk membantu peneliti dalam proses penyusunan skripsi.
12. Kepada seluruh teman-teman seperjuangan Psikologi 2017 kelas C yang selalu memberikan motivasi, semangat serta masukan selama proses pengerjaan skripsi.

13. Kepada seluruh responden, terima kasih telah bersedia meluangkan waktunya untuk mengisi skala penelitian ini.

Makassar, Agustus 2021

Chludia Frisilia

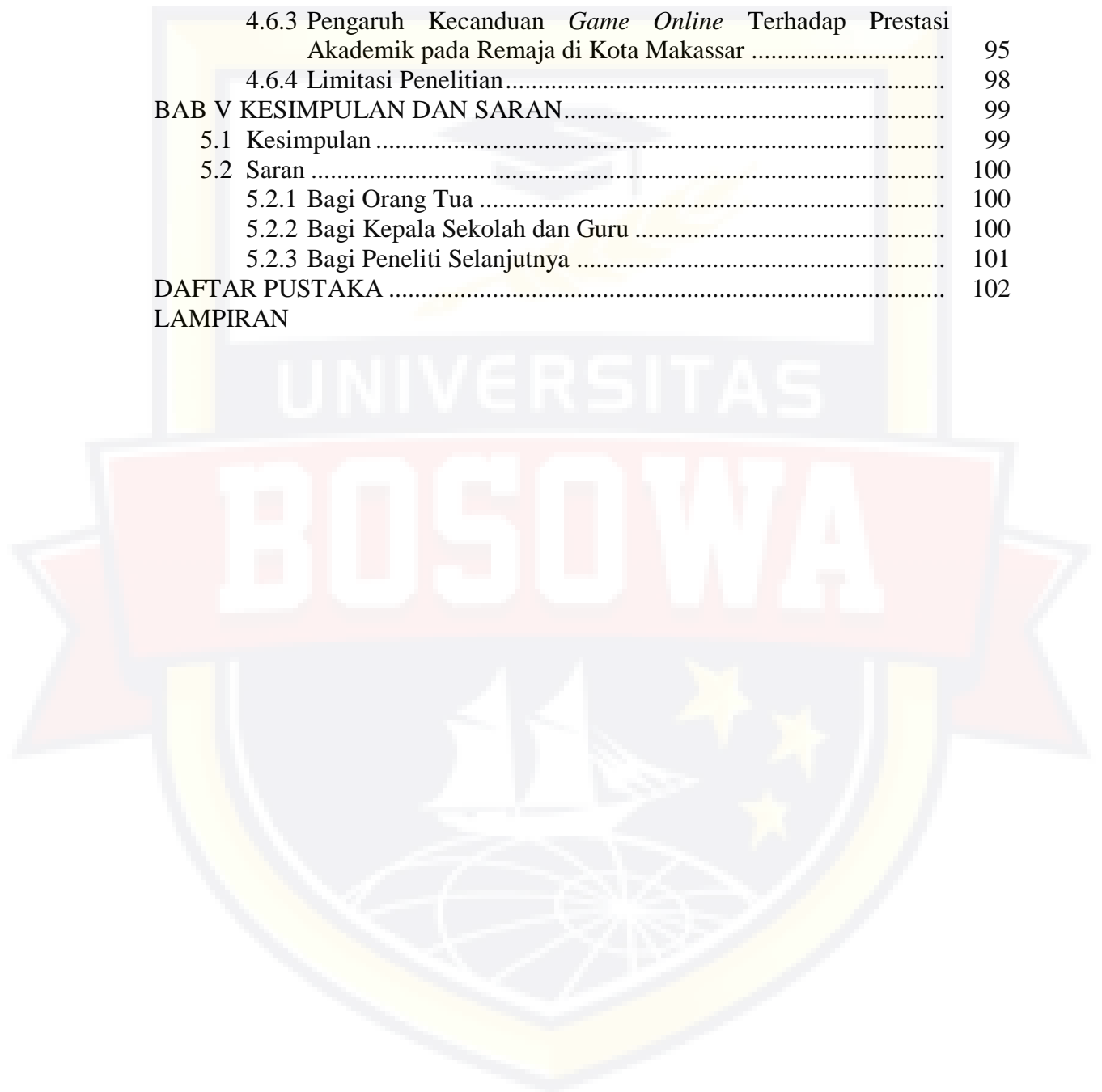


DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN HASIL PENELITIAN.....	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PENGUJI HASIL PENELITIAN	iv
SURAT PERNYATAAN.....	v
PERSEMBAHAN	vi
MOTTO.....	vii
ABSTRAK	viii
ABSTRACT.....	ix
KATA PENGANTAR	x
DAFTAR ISI.....	xiii
DAFTAR TABEL.....	xvi
DAFTAR GAMBAR	xvii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xviii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	9
1.3 Tujuan Penelitian	10
1.4 Manfaat Praktis Penelitian	10
1.4.1 Manfaat Teoritis	10
1.4.2 Manfaat Praktis.....	10
BAB II KAJIAN PUSTAKA	11
2.1 Prestasi Akademik	11
2.1.1 Defenisi Prestasi Akademik	11
2.1.2 Aspek -Aspek Prestasi Akademik	13
2.1.3 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Prestasi Akademik	14
2.2 Kecanduan <i>Game Online</i>	18
2.2.1 Defenisi Kecanduan <i>Game Online</i>	18
2.2.2 Aspek -Aspek Kecanduan <i>Game Online</i>	19
2.2.3 Dampak Perilaku Kecanduan <i>Game Online</i>	22
2.2.4 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Kecanduan <i>Game Online</i> ..	24
2.2.5 Dampak dari Kecanduan <i>Game Online</i>	26
2.2.6 Ciri -ciri Kecanduan <i>Game Online</i>	27
2.3 <i>Game Online</i>	27
2.3.1 Defenisi <i>Game Online</i>	27
2.3.2 Tipe-Tipe <i>Game Online</i>	28
2.4 Remaja	30
2.4.1 Defenisi Remaja	30
2.4.2 Ciri-Ciri Remaja	31
2.4.3 Tugas-Tugas Perkembangan Masa Remaja.....	34
2.5 Kerangka Berpikir.....	38
2.6 Bagan Kerangka Berpikir	39
2.7 Uji Hipotesis	40

BAB III METODE PENELITIAN.....	41
3.1 Jenis Penelitian.....	41
3.2 Variabel Penelitian.....	41
3.3 Defenisi Variabel	42
3.3.1 Defenisi Konseptual.....	42
3.3.2 Defenisi Operasional	43
3.4 Populasi, Sampel dan Teknik Pengambilan Sampel.....	43
3.4.1 Populasi	43
3.4.2 Sampel	44
3.4.3 Teknik Pengambilan Sampel.....	45
3.5 Teknik Pengumpulan Data.....	45
3.5.1 Prestasi Akademik	45
3.5.2 Skala Kecanduan <i>Game Online</i>	46
3.6 Uji Instrument	47
3.6.1 Uji Validitas	48
3.6.2 Validitas Isi.....	48
3.6.3 Uji Reliabilitas.....	52
3.7 Teknik Analisis Data	53
3.7.1 Analisis Deskriptif	53
3.7.2 Uji Asumsi.....	54
3.7.3 Uji Hipotesis	55
3.8 Jadwal Penelitian	55
3.8.1 Tahap Persiapan Penelitian.....	55
3.8.2 Pelaksanaan Penelitian	57
3.8.3 Tahap Pengelolaan Data dan Analsis Data.....	57
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	59
4.1 Deskriptif Demografi Responden	59
4.1.1 Deskriptif Responden Berdasarkan Jenis Kelamin.....	59
4.1.2 Deskriptif Responden Berdasarkan Usia.....	60
4.1.3 Deskriptif Responden Berdasarkan Tingkat Pendidikan	60
4.1.4 Deskriptif Responden Berdasarkan Kelas	61
4.1.5 Deskriptif Responden Berdasarkan Waktu Bermain Game Online (Jam/Hari).....	61
4.1.6 Deskriptif Responden Berdasarkan Jenis Game Online yang Dimainkan	62
4.2 Hasil Analisis Deskriptif Berdasarkan Tingkat Skor	63
4.2.1 Prestasi Akademik	63
4.2.2 Kecanduan <i>Game Online</i>	64
4.3 Hasil Analisis Deskriptif Variabel Berdasarkan Demografi.....	66
4.3.1 Deskriptif Variabel Prestasi Akademik	66
4.3.2 Deskriptif Variabel Kecanduan <i>Game Online</i>	75
4.4 Hasil Uji Asumsi	84
4.4.1 Uji Normalitas	85
4.4.2 Uji Linearitas	86
4.5 Uji Hipotesis	87
4.6 Pembahasan.....	88

4.6.1 Gambaran Umum Prestasi Akademik pada Remaja di Kota Makassar.....	88
4.6.2 Gambaran Umum Kecanduan <i>Game Onlin</i> pada Remaja di Kota Makassar	92
4.6.3 Pengaruh Kecanduan <i>Game Online</i> Terhadap Prestasi Akademik pada Remaja di Kota Makassar	95
4.6.4 Limitasi Penelitian.....	98
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	99
5.1 Kesimpulan	99
5.2 Saran	100
5.2.1 Bagi Orang Tua	100
5.2.2 Bagi Kepala Sekolah dan Guru	100
5.2.3 Bagi Peneliti Selanjutnya	101
DAFTAR PUSTAKA	102
LAMPIRAN	



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	Konversi Nilai Akhir	46
Tabel 3.2	<i>BluePrint</i> Kecanduan <i>Game Online</i>	47
Tabel 3.3	<i>BluePrint</i> Kecanduan <i>Game Online</i> Setelah Uji Coba.....	51
Tabel 3.4	Tingkat Reliabilitas Skala	52
Tabel 3.5	Nilai Pengolahan Reliabilitas	53
Tabel 3.6	Proses Pengolahan dan Analisis Data	58
Tabel 4.1	Hasil Analisis Data Prestasi Akademik.....	63
Tabel 4.2	Kategorisasi Prestasi Akademik	63
Tabel 4.3	Hasil Analisis Data Kecanduan <i>Game Online</i>	65
Tabel 4.4	Kategorisasi Kecanduan <i>Game Online</i>	65
Tabel 4.5	Hasil Uji Normalitas.....	86
Tabel 4.6	Hasil Uji Linearitas	86
Tabel 4.7	Hasil Uji Hipotesis	87
Tabel 4.8	Nilai Koefisien Regresi Kecanduan <i>Game online</i> Terhadap Prestasi Akademik	88

BOSOWA

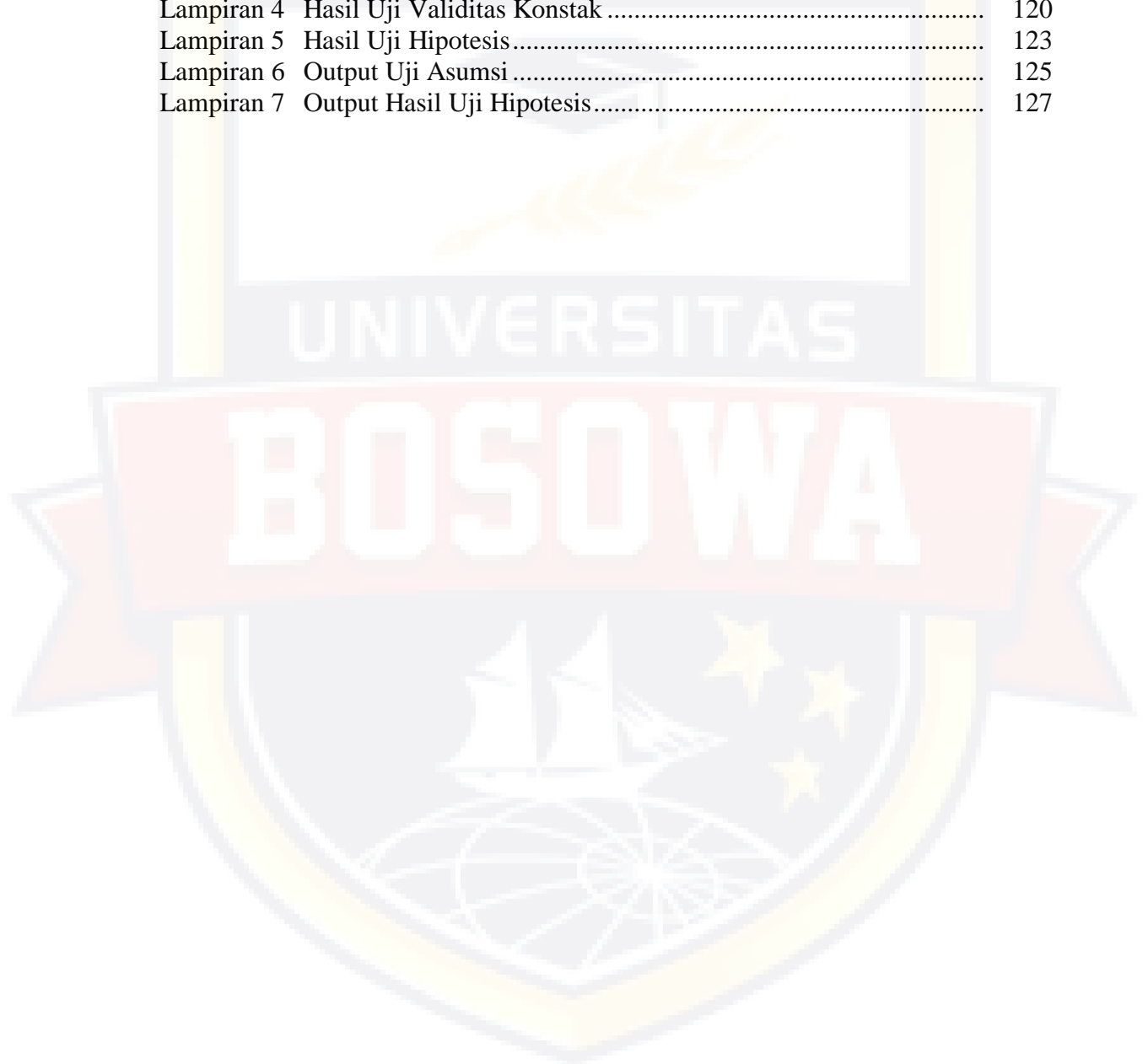


DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1	Deskriptif Responden Berdasarkan Jenis Kelamin	59
Gambar 4.2	Diagram Deskriptif Responden Berdasarkan Usia.....	60
Gambar 4.3	Diagram Deskriptif Responden Berdasarkan Tingkat Pendidikan	60
Gambar 4.4	Diagram Deskriptif Responden Berdasarkan Kelas	61
Gambar 4.5	Diagram Deskriptif Responden Berdasarkan Waktu Bermain <i>Game Online</i>	62
Gambar 4.6	Diagram Deskriptif Responden Berdasarkan Jenis <i>Game</i> yang Dimainkan.....	62
Gambar 4.7	Diagram Tingkat Prestasi Akademik	64
Gambar 4.8	Diagram Tingkat Kecanduan <i>Game Online</i>	65
Gambar 4.9	Diagram Prestasi Akademik Berdasarkan Usia.....	67
Gambar 4.10	Diagram Prestasi Akademik Berdasarkan Jenis Kelamin	68
Gambar 4.11	Diagram Prestasi Akademik Berdasarkan Asal Sekolah.....	69
Gambar 4.12	Diagram Prestasi Akademik Berdasarkan Tingkat Pendidikan	71
Gambar 4.13	Diagram Prestasi Akademik Berdasarkan Waktu Bermain <i>Game Online</i>	73
Gambar 4.14	Diagram Prestasi Akademik Berdasarkan Jenis <i>Game</i> yang Dimainkan	75
Gambar 4.15	Diagram Deskriptif Kecanduan <i>Game Online</i> Berdasarkan Usia.....	76
Gambar 4.16	Diagram Deskriptif Kecanduan <i>Game Online</i> Berdasarkan Jenis Kelamin	77
Gambar 4.17	Diagram Deskriptif Kecanduan <i>Game Online</i> Berdasarkan Asal Sekolah.....	78
Gambar 4.18	Diagram Deskriptif Kecanduan <i>Game Online</i> Berdasarkan Tingkat Pendidikan.....	81
Gambar 4.19	Diagram Deskriptif Berdasarkan Waktu Bermain <i>Game Online</i> / Hari	82

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Skala Penelitian.....	107
Lampiran 2	Data Demografi Responden.....	112
Lampiran 3	Hasil Uji Validitas Isi	117
Lampiran 4	Hasil Uji Validitas Konstak	120
Lampiran 5	Hasil Uji Hipotesis.....	123
Lampiran 6	Output Uji Asumsi	125
Lampiran 7	Output Hasil Uji Hipotesis.....	127



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Agar suatu negara atau mungkin seluruh dunia dapat berkembang, pendidikan harus menjadi prioritas. Pendidikan dapat diperoleh dengan berbagai macam cara baik secara formal maupun non-formal seperti sekolah. Setiap sekolah pasti memiliki tujuan untuk meningkatkan mutu dan kualitas dari pendidikan. Peningkatan mutu dan kualitas pendidikan ditunjukkan melalui beberapa indikator. Salah satu indikator yang dipakai yaitu tingkat pencapaian suatu prestasi akademik siswa yaitu apabila prestasi akademik siswa baik maka dapat disebutkan bahwa pencapaian pendidikan berhasil.

Hal ini sejalan dengan temuan penelitian Mediawati (2010) yang menunjukkan bahwa prestasi akademik dapat dimanfaatkan untuk menilai kualitas pendidikan masa kini sebagai salah satu penentu keberhasilan. Prestasi akademik siswa yang kuat berkontribusi pada keberhasilan proses pencapaian. Prestasi adalah hasil dari upaya siswa dalam kemampuan akademiknya, yang dapat dievaluasi oleh guru melalui ujian standar. (Chaplin, 2005).

Prestasi akademik merupakan salah satu metode pembelajaran yang dilakukan oleh beberapa siswa melalui beberapa cara sehingga dapat menghasilkan suatu perubahan baik itu dalam bidang pengetahuan, pemahaman, pengaplikasian, serta penilaian (Winkel, 2004). Prestasi akademik merupakan suatu pencapaian yang diperoleh siswa dalam berpikir,

merasa serta berbuat. Prestasi akademik dapat dikatakan sempurna apabila memenuhi sejumlah karakteristik, termasuk aspek kognitif, emosional dan psikomotor (Winkel, 2004).

Prestasi akademik yang baik dapat dicapai apabila siswa melakukan aktivitas belajar yang baik pula. Slameto (dalam Parnawi, 2019) dijelaskan bahwa belajar adalah salah satu proses usaha seseorang untuk membawa perubahan tingkah laku baru yang lengkap karena pengalaman sendiri dengan interaksi lingkungan. Belajar adalah salah satu proses perubahan manusia dan perubahan itu dapat dibuktikan dengan peningkatan kualitas dan kuantitas perilaku termasuk pengetahuan, sikap, kebiasaan dan keterampilan lainnya.

Belajar merupakan kegiatan proses dan merupakan salah satu aspek kunci dari setiap kegiatan pendidikan. Hal ini memungkinkan seseorang untuk mencapai atau tidak tujuan pendidikan berdasarkan proses belajar siswa di sekolah, rumah dan sosial (Syah, 2013). Siswa yang telah unggul dalam studi mereka dapat dikatakan telah berhasil dalam bidang akademik. (Syah, 2013).

Prestasi akademik yang diperoleh oleh siswa dari sekolah dinilai masih cukup rendah. Dilihat dari hasil penelitian yang dilakukan oleh Ansori, Endang dan Yusuf (2016) Disebutkan bahwa selama proses belajar mengajar, banyak siswa yang selalu berada di luar kelas. Akibatnya, beberapa siswa takut masuk kelas karena tidak menyelesaikan pekerjaan rumahnya. Beberapa siswa juga sering bolos kelas dengan alasan bosan dengan mata pelajaran tertentu, serta karena pengaruh teman sebaya dan pengaruh lingkungan sekitar.

Hal tersebut di atas terjadi sebagai akibat dari berbagai sebab, baik internal maupun eksternal, yang mengakibatkan siswa belajar tetapi tidak

menyelesaikan isi pembelajaran sehingga menyebabkan hasil penilaian kurang dari nilai ketuntasan yang direncanakan. Faktor internal dan eksternal dapat mempengaruhi keberhasilan akademik. Di antara aspek internal adalah bakat kognitif, emosional, dan psikomotorik, sedangkan pengaruh eksternal meliputi lingkungan keluarga, masyarakat, dan sekolah (Syah, 2014).

Penggunaan *online gaming* menjadi salah satu penyebab menurunnya keberhasilan akademik. *Game online* adalah salah satu situs web yang menyediakan banyak game yang dengannya banyak pengguna Internet dapat terhubung satu sama lain dari lokasi yang berbeda melalui jaringan komunikasi online pada saat yang bersamaan (Young, 2009). Melalui jaringan komunikasi *online* maka orang yang bermain *Game online* akan memperoleh kesempatan yang sama untuk bermain, berinteraksi serta berpetualang sehingga dapat membentuk komunitasnya sendiri didalam dunia maya.

Game online adalah salah satu jenis program komputer yang dapat digunakan oleh anak-anak maupun orang dewasa. Karena permainan ini dapat memberikan kepuasan pribadi, banyak orang suka bermain *game online* (Oetomo, 2002). Macam- macam *Game online* yang saat ini banyak populer di tengah masyarakat yaitu *Game PUBG mobile*, *Mobile Legends*, *Call of Duty*, *Free Fire*, *Clash of Clans*, *Among Us*, *Figther* dan lain-lain (Suara.com).

Berdasarkan hasil survei yang dilakukan oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) mencatat bahwa bentuk hiburan publik yang paling populer selama epidemi COVID-19 adalah bermain *game online*, dengan presentasi 16,5%. Menurut statistik, akan ada 50,8 juta pengguna *game online*

pada tahun 2020. Ini terkait erat dengan kebijakan *work from home* (WFH). Akibatnya, penggunaan dan unduhan aplikasi *game online* meroket, dengan proyeksi kenaikan 21,6% pada tahun 2025 (iNews.id).

Game online merupakan salah satu jenis permainan yang dapat meningkatkan kemampuan seseorang dalam mengambil keputusan secara cepat dan mencapai tujuan tertentu. (Alam, 2010). Akan tetapi *Game online* memiliki dampak negatif dimana banyak dari individu yang bermain *Game online* akan memunculkan perilaku kekerasan dikalangan masyarakat.

Selain dampak *negative* dari bermain *Game online* diatas, dampak lain yang ditimbulkan dari bermain *Game* yaitu menghambat anak dalam belajar, prestasi akademik menurun, dan motivasi belajar juga menurun (Munajjid, 2016). Hal ini diperkuat dengan temuan penelitian yang dilakukan oleh Pratiwi, Andayani, dan Karyanta (2012) yang menemukan bahwa anak-anak yang mengalami kecanduan *Game online* maka akan mengalami penurunan prestasi akademik yang buruk dan anak akan kurang tertarik dan kurang termotivasi dalam proses belajar sehingga dapat mengurangi jumlah waktu belajar yang harusnya dihabiskan siswa untuk belajar, apabila ini berlangsung terus menerus maka akan mengakibatkan rendahnya prestasi akademik.

Kecanduan *Game online* merupakan individu yang menggunakan komputer atau *smartphone* secara berlebihan dan dilakukan secara terus-menerus yang dapat mengakibatkan timbulnya permasalahan dalam aspek sosial, emosional dan individu tidak dapat mengendalikan diri (Lemmens, dkk. 2010). Individu yang mengalami kecanduan *game online* dibedakan dari jumlah mereka

bermain game secara berlebihan, yang memiliki pengaruh merugikan pada individu tersebut. (Weinstein, 2010)

Jika seseorang menghabiskan 39 jam perminggu bermain *game online*, maka dapat dikatakan bahwa individu tersebut kecanduan *game online* (Young, 1998). Salah satu penyuka *game online* lainnya adalah mereka memiliki banyak waktu menghabiskan 22,72 jam seminggu untuk bermain game, dan 10 jam menghabiskan waktu *game online* tanpa henti. (The Chung dan Schawausch, 2005)

Individu yang telah mengalami kecanduan *Game online* lebih kecil kemungkinannya untuk terlibat dalam aktivitas lain, seperti aktivitas belajar, mengerjakan tugas, dan sebagainya. Ini memiliki pengaruh negatif pada keberhasilan akademik. Hal ini didukung oleh penelitian (Sofi Masfiah dan Resti, 2019), yang menyatakan waktu belajar siswa terpotong karena kurangnya motivasi belajar yang disebabkan oleh bermain *game online*. Kebiasaan makan dan komunikasi mereka dengan keluarga juga terganggu karena *game online*.

Seseorang dapat dikatakan kecanduan *game online* apabila menunjukkan beberapa gejala yang mengarah ke masalah yang terbukti secara klinis (Lutfiwati, 2018). Ada beberapa komponen yang dapat digunakan sebagai dasar untuk menilai individu mengalami kecanduan *game online* yaitu *Salience, tolerance, withdrawal, mood modification, relapse, conflict* dan *problem* dengan adanya beberapa komponen atau aspek kriteria yang merupakan indikasi pemain kecanduan game. (Lemmens, 2009)

Menurut Lemmens (2009) ciri- ciri individu yang mengalami kecanduan terhadap *game online* yaitu individu akan terus menerus memikirkan *game online* yang telah dimainkannya setiap hari dalam setiap aktivitas yang dilakukan. Individu yang kecanduan *game online* hanya akan menghabiskan waktu bermain game, sampai batas yang tidak terkendali, dan akan terus memperpanjang waktu bermainnya. Akibatnya, remaja mungkin melupakan aktivitas sehari-hari mereka seperti belajar, mengerjakan tugas sekolah, atau pun waktu tidur.

Seseorang yang kecanduan *Game online* akan merasakan gelisah dan cemas ketika tidak sedang bermain *game online* atau dilarang bermain *Game online*, dan pada akhirnya seseorang yang kecanduan *game* akan mengakibatkan terjadinya konflik secara pribadi ataupun sosial baik dilingkungan keluarga maupun sekolah. sehingga mendapatkan prestasi akademik menurun dan dijauhi oleh teman-teman karena lebih menyukai menyendiri dan sebagainya (Lemmens, 2009). Sebagai akibat dari kecanduan seseorang terhadap *game online* yaitu semakin tinggi kecanduana *game online* maka prestasi akademisnya menurun. Hal sebaliknya, semakin rendah kecanduan game seseorang maka semakin tinggi akademisnya. (Lemmens, 2009).

Berdasarkan hasil wawancara kepada enam siswa SMA di Kota Makassar yang menunjukkan adanya kecenderungan siswa mengalami kecanduan terhadap *Game online* .Dari enam siswa yang telah diwawancarai, diketahui bahwa lima anak rata-rata menghabiskan waktu bermain *game* lebih dari empat jam sehari, bahkan selama proses belajar yang diadakan secara daring

bisa bermain *game* sampai lima jam lebih dalam sehari. Dari hasil wawancara juga terdapat satu anak yang mengatakan bahwa ia menghabiskan waktu bermain *game* tiga jam lebih dalam sehari, yang artinya dari keenam siswa yang telah diwawancarai cenderung mengalami kecanduan.

Berdasarkan hasil wawancara diketahui bahwa semua siswa yang telah diwawancarai biasanya bermain *game* menggunakan *smartphone* dan rata-rata *game* yang dimainkan adalah *game PUBG, Mobile Legends, Free Fire*. Dari hasil wawancara juga yang telah dilakukan, dari keenam siswa mengatakan bahwa ia lebih banyak menggunakan waktu untuk bermain *game* dari pada mengerjakan tugas-tugas sekolah dan tugas di rumah apalagi semenjak proses belajar daring dilakukan. Rata-rata dari siswa mengatakan bahwa mereka biasanya bermain *game* pada malam hari bahkan sampai begadang sehingga mengorbankan waktu belajar.

Ada lima siswa yang mengatakan bahwa ia selalu memikirkan *Game online* yang dimainkannya pada saat *offline*, sehingga akibatnya adalah terjadi konflik dengan orang tua dan guru di sekolah, dimarahi orang tua karena selalu bermain *game* dan lupa akan waktu belajar dan makan, lingkungan sosial yang kurang baik karena selalu menyendiri di kamar hanya untuk bermain *game*. Dari hasil wawancara keempat siswa mengatakan bahwa ia sudah bermain *game* selama dua tahun sejak ia masuk SMA dan dua siswa bermain *game* selama dua tahun lebih sejak ia masih SMP.

Dari keenam siswa juga mengatakan bahwa ia sangat menyukai bermain *game* sehingga mereka biasanya lupa mengerjakan tugas sekolah, tidak belajar karena terlalu *asyik* bermain *game* sehingga mereka mengatakan karena

malasnya dalam mengerjakan tugas, mereka biasanya tidak mengumpulkan tugas yang diberikan oleh gurunya. Dari hasil wawancara juga, tiga siswa mengatakan bahwa karena selalu bermain *game* apalagi saat proses belajar *daring* dilakukan nilainya menurun dari sebelumnya karena hampir setiap hari menghabiskan waktu hanya bermain *game*.

Sedangkan dua siswa mengatakan bahwa selama ia bermain *game* nilai prestasinya sangat menurun yang sebelumnya mereka selalu mendapat peringkat kelas namun karena selalu bermain *game* maka nilai mereka menurun dan satu siswa mengatakan bahwa selama ia bermain *game* nilai prestasi mereka menurun akibat dari bermain *game online*.

Fenomena lain yang banyak terjadi dikalangan remaja khususnya di Indonesia saat ini, banyak yang mengalami taraf kecanduan *game online* yang tinggi sehingga memberi dampak negative bagi siswa, dimana nilai-nilai akademik sangat menurun drastis pada siswa karena menggunakan waktu belajar untuk bermain, sebelum tidur mata mereka masih menatap layar ponsel, tidur tidak tepat waktu dan cenderung mengalami penurunan prestasi akademik (Tajuk lombok.com).

Berdasarkan fenomena diatas dapat dikatakan bahwa terdapat pengaruh *Game online* terhadap perkembangan prestasi akademik siswa. Hal ini diperkuat dengan penelitian yang dilakukan oleh Pande dan Marheni (2015), yang menemukan bahwa anak-anak yang kecanduan *game online* memiliki keberhasilan akademis yang lebih rendah, perilaku kekerasan, dan masalah sosial lainnya seperti penarikan diri dari berinteraksi di dunia nyata. Misalnya, siswa dapat meminimalkan jumlah waktu yang mereka habiskan untuk melakukan tugas lain dengan beralih memainkan *game online*.

Sejalan dengan itu berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Rahmad saputra (2016) yang membuktikan bahwa ada kolerasi kecanduan *Game COC* terhadap prestasi Akademik siswa. Terdapat hubungan antara kecanduan *Game onlineterhadap* prestasi akademik. Hasil Penelitian dilakukan oleh Isnani Lavina Shafura dan Teuku Tahlil (2017) yang membuktikan bahwa terdapat hubungan antara taraf kecanduan *game onlinedengan* prestasi akademik remaja.

Menurut uraian di atas, seseorang yang kecanduan *game online* mungkin berdampak negatif pada kesuksesan akademis siswa karena kecanduan *game* akan memunculkan sifat malas pada diri, seperti malas belajar, tidak mengerjakan tugas, lebih banyak mengorbankan waktu untuk bermain *game* dari pada waktu untuk belajar, sehingga berdampak pada prestasi akademik siswa. Prestasi akademik merupakan salah satu hal yang harus diperoleh siswa untuk mengetahui sejauh mana kemampuan anak dalam mencapai hasil belajar dan komponen prestasi belajar yaitu aspek kognitif, emosional, dan psikomotorik.

Berdasarkan latar belakang yang dipaparkan di atas maka peneliti tertarik untuk meneliti mengenai “Pengaruh Kecanduan *Game online* Terhadap Prestasi Akademik Siswa di Kota Makassar”.

1.2 Rumusan Masalah

Apakah terdapat “Pengaruh kecanduan *Game onlineterhadap* Prestasi Akademik siswa?”

1.3 Tujuan Penelitian

Untuk mengetahui apakah ada pengaruh kecanduan *Game online* terhadap prestasi akademik siswa?

1.4 Manfaat Praktis Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

Penelitian tentang pengaruh kecanduan *game online* terhadap prestasi akademik pada mahasiswa akan menunjukkan bagaimana gambaran tingkat kecanduan game, rata-rata nilai prestasi akademik yang telah dicapai mahasiswa, dan seberapa besar pengaruh *game online* terhadap prestasi akademik mahasiswa. Diharapkan dapat bermanfaat bagi pendidikan dan penelitian selanjutnya.

1.4.2 Manfaat Praktis

- a. Bagi siswa, penelitian ini diharapkan dapat menjadi masukan dan informasi bagi para siswa tentang pengaruh dan dampak negatif, kecanduan *Game online*.
- b. Bagi peneliti, diharapkan dapat menjadi sumber informasi dan wawasan bagi penulis, khususnya yang berkecimpung di dunia pendidikan.
- c. Bagi sekolah, jika penelitian ini berhasil, mungkin dapat memberikan pengetahuan yang lebih baik kepada staf pendidikan tentang efek kecanduan *game online* pada kinerja akademik siswa atau konsekuensi dari proses belajar mereka di sekolah.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Prestasi Akademik

2.1.1 Defenisi Prestasi Akademik

Prestasi akademik merupakan hasil dari usaha siswa dalam kemampuan akademiknya yang dapat dinilai oleh guru melalui tes yang dibakukan (Chaplin, 2005). Prestasi Akademik merupakan suatu perubahan dalam hal kemampuan individu yang diakibatkan oleh proses belajar yang dilakukan. Dalam proses belajar hasilnya dapat berupa pemecahan tulisan atau lisan dan dinilai dengan menggunakan tes yang terstandar (Sobur, 2003). Prestasi akademik merupakan suatu pencapaian yang diperoleh oleh siswa dalam berpikir, merasa serta berbuat. Prestasi akademik dapat dikatakan sempurna apabila memenuhi beberapa aspek yaitu aspek kognitif, afektif dan psikomotor (Winkel, 2004).

Prestasi Akademik merupakan suatu hasil yang telah diperoleh oleh individu dalam waktu tertentu pada mata pelajaran tertentu dalam bentuk angka dan dibuatkan dalam bentuk lapor. Prestasi akademik juga merupakan suatu tingkat keberhasilan individu pada suatu tujuan akibat dari usaha belajar yang dilakukan secara optimal (Hawadi, 2001). Prestasi akademik juga merupakan salah satu proses pembelajaran yang dilakukan oleh beberapa siswa melalui beberapa cara sehingga dapat menghasilkan suatu perubahan baik itu dalam

bidang pengetahuan, pemahaman, penerapan, serta evaluasi (Winkel, 2004)

Prestasi Akademik adalah suatu hasil yang didapatkan dan dimana hasil tersebut dapat berupa suatu kesan-kesan yang dapat mengakibatkan terjadinya suatu perubahan bagi individu sebagai hasil belajar. Sehingga prestasi akademik merupakan suatu perubahan dalam diri individu baik tingkah laku, ataupun kemampuannya yang bisa bertambah dalam kurun waktu akibat dari proses belajar yang telah dilakukan (Djamarah, 2002). Prestasi akademik adalah suatu hasil belajar evaluasi yang diperoleh dari proses belajar yang dinyatakan dalam bentuk angka yang dipakai untuk proses evaluasi seperti nilai pelajaran, nilai ujian dan sebagainya (Suryabrata, 2001).

Prestasi Akademik merupakan suatu hasil dari perubahan sikap yang meliputi ranah kognitif, ranah afektif dan ranah psikomotor yang digunakan sebagai ukuran dalam menentukan keberhasilan siswa (Sugiyono, 2007). Prestasi akademik dinyatakan sebagai pengetahuan yang telah dicapai atau keterampilan yang telah dikembangkan melalui mata pelajaran tertentu disekolah, dalam hal ini biasanya ditetapkan dengan adanya nilai (Suyabrata, 2010). Prestasi akademik merupakan suatu bukti peningkatan atau pencapaian yang telah didapatkan seorang siswa yang digunakan sebagai pernyataan ada tidaknya kemajuan atau keberhasilan yang diperoleh dalam program Pendidikan (Azwar, 2002).

Berdasarkan uraian dari beberapa pendapat mengenai Prestasi Akademik maka dapat disimpulkan bahwa prestasi akademik merupakan salah satu hasil yang telah dicapai oleh peserta didik agar dapat menilai sejauh mana tingkat kemampuan dalam pencapaian belajar yang memenuhi aspek kognitif, afektif dan psikomotor serta dapat dinyatakan dalam bentuk angka atau simbol-simbol tertentu.

2.1.2 Aspek -Aspek Prestasi Akademik

Winkel (2004), mengemukakan ada 3 aspek prestasi Akademik yaitu :

a. Aspek Kognitif

Aspek kognitif bertujuan untuk mengukur pengembangan penalaran siswa, pengukuran ini dapat dilakukan dengan setiap saat melalui tes tertulis ataupun test lisan atau perbuatan.

b. Aspek Afektif

Aspek afektif merupakan aspek yang berkaitan dengan nilai dan sikap. Pada penilaian aspek ini dapat dilihat dari sikap kedisiplinan, sikap hormat terhadap guru, kepatuhan dan lain-lainnya. Dalam aspek afektif ini sangat berkaitan erat dengan kecerdasan emosi (EQ) pada peserta didik.

c. Aspek Psikomotor

Aspek psikomotor adalah segala sesuatu yang berkaitan dengan kemampuan gerak fisik yang dapat mempengaruhi sikap mental seseorang. Pada aspek psikomotor ini menunjukkan kemampuan atau keterampilan (*skill*) peserta didik setelah menerima pengetahuan.

2.1.3 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Prestasi Akademik

Suryabrata (2001) mengemukakan bahwa ada dua faktor yang mempengaruhi prestasi akademik, yaitu :

a. Faktor Eksternal adalah faktor yang berasal dari luar yang meliputi:

1) Faktor Non Sosial

Faktor non sosial yang meliputi suatu keadaan udara, suhu udara, cuaca, waktu serta tempat dan perlengkapan-perengkapan yang digunakan untuk belajar. Faktor non sosial ini secara tidak langsung dapat mempengaruhi psikologis seseorang yang dapat mempengaruhi hasil prestasi yang didapatkan.

2) Faktor Sosial

Faktor sosial merupakan faktor manusia, baik manusia hadir maupun kehadirannya, atau dapat dikatakan tidak hadir.

b. Faktor Internal yang merupakan faktor yang berasal dari dalam diri seseorang yang meliputi :

1) Faktor Fisiologis

Faktor fisiologis antara lain adalah keadaan jasmani seseorang. Keadaan jasmani dapat melatarbelakangi proses belajar seseorang, dimana keadaan jasmani yang baik dan sehat akan memberikan dampak positif terhadap proses belajar seseorang sehingga kegiatan atau proses belajar akan memberikan hasil yang baik dan optimal.

2) Faktor Psikologis

Faktor Psikologis merupakan faktor yang berupa minat, bakat, intelegensi, kepribadian serta motivasi peserta didik.

Selain itu, Syah (2013) mengemukakan faktor-faktor yang dapat mempengaruhi belajar siswa yaitu :

a. Faktor Internal

Faktor internal merupakan faktor yang berasal dari dalam diri siswa itu sendiri yang meliputi dua aspek yaitu aspek Fisiologis dan aspek psikologis.

1) Aspek Fisiologis

Kondisi umum jasmani dan tegangan otot yang dapat menandai suatu tingkat kebugaran organ-organ tubuh dan sendi-sendi yang dapat mempengaruhi semangat dan intensitas siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Kondisi tubuh yang lemah, apalagi jika disertai rasa pusing, kepala berat dapat menyebabkan kualitas ranah kognitif menurun sehingga materi yang dipelajari pun kurang dan tidak berbekas.

2) Aspek Psikologis

Banyak faktor yang termasuk dalam aspek psikologis yang dapat mempengaruhi kuantitas dan kualitas prestasi akademik siswa yaitu tingkat kecerdasan atau inteligensi siswa, sikap siswa, bakat siswa, minat siswa dan motivasi.

a) Inteligensi Siswa

Inteligensi pada umumnya dapat diartikan sebagai kemampuan psiko-fisik untuk mereaksi rangsangan atau menyesuaikan diri dengan lingkungan dengan cara yang tepat.

Reber (dalam Syah, 2013). Jadi inteligensi sebenarnya bukan persoalan kualitas otak saja melainkan juga kualitas organ-organ tubuh lainnya. Tingkat kecerdasan siswa dapat menentukan tingkat keberhasilan dalam belajar. Karena semakin tinggi kemampuan inteligensi seorang siswa maka semakin besar peluangnya untuk meraih sukses, sebaliknya jika rendah kemampuan inteligensi seseorang maka semakin kecil peluang untuk meraih sukses.

b) Sikap Siswa

Sikap adalah gejala internal yang berdimensi afektif berupa kecenderungan anak untuk mereaksi atau merespons dengan cara yang relative tetap terhadap objek orang, barang dan sebagainya, baik secara positif maupun negative.

c) Bakat Siswa

Secara umum bakat merupakan suatu kemampuan potensial yang dimiliki seseorang untuk mencapai suatu keberhasilan pada masa yang akan datang. Dengan demikian, sebetulnya setiap orang pasti memiliki bakat dalam arti berpotensi untuk mencapai prestasi sampai tingkat tertentu sesuai dengan kapasitas masing-masing.

d) Minat Siswa

Secara sederhana, minat berarti kecenderungan yang tinggi atau keinginan yang besar terhadap sesuatu. Reber (dalam Syah, 2013) mengatakan bahwa minat tidak termasuk

istilah populer dalam psikologi karena ketergantungannya yang banyak pada faktor-faktor internal lainnya seperti pemusatan perhatian, keingintahuan, motivasi dan kebutuhan. Namun terlepas dari masalah populer atau tidak, minat dapat mempengaruhi kualitas pencapaian hasil belajar siswa dalam bidang tertentu.

e) Motivasi Siswa

Motivasi merupakan keadaan internal manusia yang dapat mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu. Motivasi juga merupakan pemasok daya untuk bertindak laku secara terarah.

b. Faktor Eksternal

Faktor eksternal terdiri dari dua yaitu lingkungan sosial dan nonsosial:

1) Lingkungan Sosial

Yang termasuk dalam lingkungan sosial yaitu masyarakat dan tetangga juga teman-teman sepermainan siswa. Kondisi lingkungan yang kumuh yang serba kekurangan dapat mempengaruhi aktivitas belajar siswa. Paling tidak, siswa akan menemukan kesulitan dalam belajar. Lingkungan sosial yang dapat mempengaruhi kegiatan belajar adalah orang tua dan keluarga sendiri, kebiasaan yang diterapkan oleh orang tua siswa dalam mengelola keluarga yang keliru seperti kelalaian orang tua

dalam memonitor kegiatan anak, dapat menyebabkan dampak buruk bagi anak.

2) Lingkungan Non Sosial

Faktor -faktor yang termasuk lingkungan non sosial adalah Gedung sekolah dan letaknya, keadaan cuaca dan waktu belajar yang dipakai oleh siswa. Faktor- faktor ini dapat dipandang untuk meningkatkan keberhasilan belajar siswa. Hasil belajar siswa tidak bergantung pada waktu secara mutlak, tetapi bergantung pada pilihan waktu yang cocok dengan kesiapan siswa (Dunn, dalam Syah 2013).

2.2 Kecanduan *Game Online*

2.2.1 Defenisi Kecanduan *Game Online*

Kecanduan *Game online* adalah perilaku seseorang yang menggambarkan sifat ketergantungan yang berlebihan atau komplusif yang tidak terkendali dalam bermain *Game online*. Seseorang yang mengalami kecanduan *Game online* akan menyebabkan seseorang tersebut menjadi ketergantungan (Lemmens, Valkenburg dan peter, 2009). Kecanduan *Game online* adalah suatu kondisi seseorang yang bergantung pada hal yang menetap dan komplusif pada perilaku atau sikap dalam bermain *game* yang dapat dilihat sejauh mana seseorang tersebut bermain *game* secara berlebihan yang memberikan dampak negatif bagi individu tersebut. Kecanduan juga merupakan suatu keadaan dimana individu terikat oleh kebiasaan yang sangat kuat dan

tidak mampu untuk melepaskan diri dari kebiasaan tersebut (Weinstein, 2010).

Kecanduan atau addiction dalam kamus psikologi diartikan sebagai suatu keadaan yang bergantung secara fisik pada suatu obat bius (Chapin, J.P, 2009). Kecanduan *Game online* merupakan sebuah bentuk kecanduan yang diakibatkan oleh teknologi internet atau yang lebih dikenal sebagai *internet addictive disorder*. Internet dapat mengakibatkan kecanduan, salah satunya adalah *computer game addiction* (Soetipto, 2007).

Kecanduan *Game online* merupakan individu yang bermain *game* secara terus-menerus yang mengakibatkan timbulnya suatu tanda-tanda atau gangguan kognitif, emosi dan perilaku termasuk didalamnya adalah kehilangan kontrol terhadap permainan, toleransi, dan menarik diri dari lingkungannya. (Griffiths, dkk. 2004). Kecanduan *Game online* juga merupakan perilaku individu yang ingin terus menerus bermain *Game online* dan menghabiskan banyak waktu serta dimungkinkan individu yang bersangkutan tidak mampu mengontrol dan mengendalikan dirinya (Yee, 2006).

2.2.2 Aspek-Aspek Kecanduan *Game Online*

Menurut Lemmens, Valkenburk dan Peter (2009) ada tujuh aspek yang dipakai dalam menjelaskan aspek-aspek kecanduan *game* yaitu:

a. *Salience* (Arti)

Salience merupakan suatu aspek yang menjelaskan mengenai aktivitas bermain *game* yang menjadikan kegiatan paling penting

dalam kehidupan individu yang mendominasi pikiran, perasaan, dan perilaku (penggunaan yang berlebihan). Individu yang bermain *game* akan selalu terpikir dengan *Game online* yang sedang dimainkan karena telah menjadi salah satu hal yang penting baginya, sehingga sebagian besar waktu luangnya akan digunakan untuk bermain *Game online*.

b. *Tolerance* (Toleransi)

Toleransi merupakan sikap penerimaan keadaan diri individu ketika melakukan suatu hal. Sikap toleransi ini berkenaan dengan pelebaran batas jumlah waktu yang digunakan atau dihabiskan untuk melakukan kegiatan, dalam hal ini seperti bermain *Game online*. Banyak dari individu yang bermain *game* tidak akan berhenti bermain *game* sampai mereka mendapatkan kepuasan.

c. *Mood Modification* (Modifikasi *Mood*)

Modifikasi *mood* adalah modifikasi suasana hati yang didalamnya terdapat penenang atau perasaan santai sebagai tempat untuk pelarian dari sebuah masalah dan stress, yang menjadi pengalaman individu akibat dari bermain *game*. Individu yang bermain *game* akan merasakan perubahan mood yang meningkat serta membalik pada saat ia sedang bermain *game*. Dalam hal ini juga individu yang bermain *game online* akan merasakan rasa bahagia yang berlebihan atau dengan kata lain euphoria.

d. *Relapse* (Pengulangan)

Pengulangan atau *Relapse* merupakan aspek yang berkaitan dengan kecenderungan seseorang untuk kembali pada pola awal atau kecenderungan dalam mengulang kembali kecanduan dalam bermain *Game online*. Seseorang yang bermain *game* secara berlebihan dapat dipulihkan secara cepat setelah periode pantang atau kontrol. Individu yang bermain *Game online* akan berusaha untuk mengurangi waktu bermainnya. Pada tahap kecanduan pemain akan selalu kembali ke pola awal dan gagal dalam usahanya untuk mengurangi waktu maupun intensitas bermainnya.

e. *Withdrawal* (Penarikan)

Penarikan merupakan suatu aspek yang berkaitan dengan adanya suatu kondisi emosi yang tidak menyenangkan akibat fisik dari bermain *game* yang secara tiba-tiba berkurang atau dihentikan. Oleh karena itu seseorang yang bermain *Game online* akan semakin kesulitan khususnya dalam menarik diri dari kebiasaan dalam bermain *Game online* yang berlebihan. Individu yang terus menerus bermain *game* akan merasakan emosi negatif, seperti mudah marah dan tersinggung akibat dari aktivitas bermain *game*.

f. *Conflict* (Konflik)

Konflik merupakan salah satu aspek yang mengacu pada konflik antar individu yang dihasilkan dari aktivitas bermain *game* yang berlebihan. Konflik dapat terjadi pada pemain dan orang-orang disekitarnya. Konflik dapat mencakup argumen dan pengabaian atau

juga kebohongan. Pada saat pemain dalam tahap kecanduan, mereka akan mengabaikan kehidupan sosialnya demi fokus pada aktivitas *gamingnya*. Hal itu dapat menimbulkan konflik dengan orang-orang sekitarnya. Seseorang yang aktif dalam bermain *game online* akan lebih banyak memakai waktu pada aktivitas bermain *game* dibandingkan untuk berkumpul dengan orang dekat serta tidak mempedulikan lingkungan sosialnya.

g. *Problem* (Masalah)

Masalah merupakan hal yang mengacu pada aktivitas dalam bermain *Game online*, antara lain masalah dengan lingkungan sosial, maupun yang timbul dalam diri individu, seperti konflik intrapsikis dan perasaan subjektif dari hilangnya sebuah kontrol. Masalah - masalah yang dapat dihadapi oleh pecandu *Game online* dapat bersifat fisik maupun sosial. Secara fisik, individu yang berlebihan dalam bermain *Game online* akan mengganggu tidur dan kebutuhan lainnya, sehingga akan mengganggu kerja tubuh yang membutuhkan istirahat dan pemenuhan kebutuhan yang cukup. Pecandu juga akan mengalami sebuah masalah dengan sosialnya seperti masalah pekerjaan atau pendidikannya.

2.2.3 Dampak Perilaku Kecanduan *Game Online*

Dampak kecanduan *game online* terdiri dari dua macam yaitu dampak positif dan dampak negatif (Syahrani, 2015).

a. Dampak Negatif dari perilaku kecanduan *game online* yaitu:

- 1) Seseorang akan melupakan tugas dan tanggung jawabnya sebagai seorang anak karena waktu dihabiskan hanya bermain *game online*. Seseorang yang mengalami kecanduan *game* akan menghabiskan waktunya lebih banyak untuk bermain *game*. Seseorang kecanduan *game* diakibatkan karena pada saat bermain mereka akan mendapatkan kepuasan dan kesenangan tersendiri ketika mereka bermain *game* sehingga lupa akan tugas dan tanggung jawab mereka, seperti tugas sekolah dan pekerjaan rumah.
- 2) Seseorang akan menjadi kurang bersosialisasi dengan teman-temannya dan mereka akan lebih aktif dengan teman dunia maya, dan mengakibatkan seseorang mengabaikan orang-orang yang ada disekitarnya.

b. Dampak Positif dari perilaku kecanduan *game online* yaitu:

- 1) Seseorang akan memperoleh pengetahuan mengenai teknologi dari internet yang lebih baik. Dengan individu bermain *game* akan menghabiskan banyak waktu berada didepan layar labtop atau *handphone*, sehingga dapat mengakibatkan seseorang terus menerus berusaha mencari informasi mengenai spesifikasi baru dan koneksi internet yang digunakan untuk bermaingame dengan nyaman dan memperoleh kualitas gambar yang baik dan dapat dinikmati pada saat individu tersebut bermain *game online*.

2) Seseorang dapat belajar berbahasa asing pada saat bermain *game online*. Hal ini dapat terjadi karena bahasa yang digunakan dalam *game online* adalah mayoritas berbahasa Inggris, sehingga semua pengaturan yang ada didalamnya menggunakan Bahasa Inggris. Sehingga *gamers* secara langsung dapat belajar dan melatih kemampuan Bahasa Inggrisnya. Dalam bermain *game* individu juga dapat berkomunikasi dengan siapa saja baik yang ada dalam negeri ataupun yang ada diluar negeri.

2.2.4 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Kecanduan *Game Online*

Faktor -faktor yang dapat mempengaruhi kecanduan *Game online* menurut (Young, 2009) yaitu:

a. Ciri Khas

Dalam hal ini biasanya dikaitkan dengan pikiran-pikiran berlebihan yang mencolok terhadap *game*. Memikirkan *game* bahkan pada saat *offline* akan berfantasi mengenai bermain *game* harus berkonsentrasi dengan berbagai hal seperti tugas dan pekerjaan lainnya.

b. Penggunaan yang Berlebihan

Orang yang bermain *Game online* yang menggunakan lebih banyak waktu biasanya dikaitkan dengan hilangnya suatu pengertian mengenai pengabaian terhadap waktu. Misalnya kebutuhan-kebutuhan sadar seperti waktu makan, waktu tidur bahkan waktu mandi.

c. Pengabaian Pekerjaan

Seseorang yang mengabaikan pekerjaannya akibat dari aktivitas *Game online*, produktivitas dan kinerja menurun karena menghabiskan banyak waktu dalam bermain *game*. Tugasnya dan pekerjaannya akan diabaikan karena lebih mementingkan *game*.

d. Antisipasi

Bermain *Game online* digunakan sebagai sarana untuk melarikan diri atau mengabaikan sementara masalah yang terjadi dalam kehidupan nyata pemain. Karena kebiasaan ini, pemain akan terbiasa melarikan diri dari permasalahan melalui *Game online* dan lama kelamaan akan menjadi kebiasaan dan mendominasi pikiran bahkan perilakunya.

e. Mengabaikan Akan Kehidupan Sosial

Pemain akan mengabaikan kehidupannya dan mengorbankan kegiatan sosialnya hanya untuk bermain *Game online*. Kegiatan dalam bermain *game* yang dilakukan secara terus-menerus akan mengurangi waktu sosialnya.

f. Ketidakmampuan dalam Mengontrol Diri

Ketidakmampuan dalam mengontrol diri akan menyebabkan banyaknya waktu yang digunakan untuk bermain *Game online* baik dalam intensitas maupun durasi. Penggunaan waktu yang tidak terkontrol akan berakibat buruk pada kesehatan.

Selain dari faktor-faktor penyebab kecanduan *Game online*, menurut (Widodo, 2005) yaitu:

a. Faktor Internal

- 1) Keinginan yang sangat kuat dari dalam diri remaja untuk memperoleh nilai yang tinggi dalam bermain *Game online*.
- 2) Rasa bosan yang dirasakan remaja pada saat berada dirumah atau di sekolah.
- 3) Ketidakmampuan dalam mengatur waktu aktivitas lainnya.
- 4) Kurangnya kontrol diri dalam diri.

b. Faktor Eksternal

- 1) Lingkungan yang kurang terkontrol, akibat dari melihat teman-teman yang lain bermain *game*.
- 2) Kurang memiliki hubungan yang baik, sehingga memilih alternatif untuk bermain *game*.
- 3) Harapan orang tua yang sangat tinggi pada anaknya untuk mengikuti segala kegiatan, seperti Kursus dan les.

2.2.5 Dampak dari Kecanduan *Game Online*

- a. Dapat menurunkan kesehatan.
- b. Menimbulkan sifat malas dan tindakan criminal.
- c. Dapat membuat seseorang yang bermain *game* lupa akan waktu belajar, lupa tugas dan tanggung jawab.
- d. Dapat membuat seseorang menjadi tidak produktif karena menggunakan waktunya untuk bermain *Game online*.
- e. Dapat meningkatkan sikap agresivitas seseorang akibat dari pengaruh aksi-aksi kekerasan yang terbiasa disaksikan.

- f. Dapat mengakibatkan anti sosial, karena keseringan dalam bermain *Game online*. (Margaretha, 2008).

2.2.6 Ciri -ciri Kecanduan *Game Online*

Menurut (Adam, 2012) mengemukakan beberapa ciri-ciri seseorang yang mengalami kecanduan *Game online* yaitu:

- a. Dalam sehari bermain *game* dengan waktu lebih dari tiga jam bahkan seharian penuh.
- b. Mengeluarkan banyak uang hanya untuk bermain *game* dan membeli *voucher- voucher game*.
- c. Bermain *Game online* lebih dari satu bulan.
- d. Marah jika dilarang atau dihalangi dalam bermain *game online*.
- e. Sangat antusias jika membahas terkait *game*.
- f. Mulai menganggap dirinya adalah karakter *game* tersebut.
- g. Mengatur waktunya sendiri khusus hanya untuk bermain *game online*.

2.3 *Game Online*

2.3.1 Defenisi *Game Online*

Game online adalah salah satu situs internet yang menyediakan berbagai jenis-jenis permainan yang dapat melibatkan beberapa pengguna internet dari berbagai tempat yang berbeda untuk saling terhubung diwaktu yang bersamaan melalui jaringan computer *online*. (Young, 2009). *Game online* juga merupakan salah satu aplikasi komputer yang berupa permainan untuk anak-anak bahkan sampai dewasa, dimana *game-game* tersebut dapat memberikan kepuasan

sendiri bagi individu sehingga banyak yang suka bermain *Game online*. (Oetomo, 2002).

Game online dapat dikatakan juga sebagai salah satu permainan yang dapat melatih kelincahan intelektual seseorang dalam mengambil keputusan aksi dalam permainan untuk mendapatkan target-target tertentu (Alam,2010). *Game online* juga merupakan sebuah permainan yang dapat diakses oleh banyak orang, dimana permainan tersebut dihubungkan oleh suatu jaringan internet. (Adam & Rollings, 2007). Sedangkan menurut Young (2010) *Game online* merupakan suatu permainan yang menggunakan internet, dimana seseorang bisa berinteraksi antara satu pemain dengan pemain yang lain untuk mencapai suatu tujuan untuk melaksanakan misi, dan meraih nilai tertinggi.

2.3.2 Tipe-Tipe *Game Online*

Ada beberapa tipe- tipe *game online* yang dikemukakan oleh (Chang dan Chan, 2008) yaitu :

a. *First Person Shooter (FPS)*

Dalam *game* ini seseorang yang mengambil pandangan bahwa pada saat bermain *game* ia seolah-olah yang berada dalam *game* tersebut, dan kebanyakan dalam *game* ini mengambil setting peperangan dengan senjata militer, di Indonesia *game* seperti ini biasanya disebut tembak-tembakan.

b. *Real- Time Strategy*

Real time strategy merupakan sebuah *game* yang permainannya menekankan pada kehebatan strategi oleh orang yang memainkan, biasanya dalam hal ini memainkan lebih dari 1 karakter.

c. *Cross -Platform Online*

Cross platfrom online merupakan sebuah *game* yang dapat dimainkan secara *online* dengan *hardware* yang berbeda, seperti *needfor speed undercover* yang dapat dimainkan secara *online*.

d. *Browser Games*

Merupakan suatu *game* yang dapat dimainkan pada *browser* seperti *firefox*, *operas* dan *IE*. Perkembangan teknologi grafis berbasis web flash dan jawa dapat menghasilkan permainan yang dikenal dengan “*Flash gamers*” atau “*Java gamers*” yang menjadi sangat populer. *Browser games* yang baru menggunakan teknologi *web* seperti *Ajax* yang memungkinkan adanya interaksi *multiplayer*.

e. *Massive Multiplayer Online Game*

Merupakan sebuah *game* dimana pemain dapat melakukan interaksi langsung sepertihalnya di dunia nyata. Dimana pemain yang dapat dimainkan oleh banyak orang yaitu <100 pemain, dimana setiap pemain dapat berinteraksi langsung seperti halnya di dunia nyata. *MMOG* muncul seiring dengan perkembangan akses internet *broadband* di negara maju, sehingga dapat memungkinkan ratusan bahkan ribuan pemain untun bermain bersama.

2.4 Remaja

2.4.1 Defenisi Remaja

Remaja merupakan suatu periode transisi antara masa anak-anak ke masa dewasa, atau masa usia belasan tahun atau seseorang yang menunjukkan tingkah laku tertentu seperti susah diatur, mudah terangsang perasaannya dan sebagainya (Sarwono, 2012). Remaja merupakan masa transisi dari masa anak-anak ke masa dewasa, baik secara psikologis dan fisik, dimana usia remaja dimulai dari usia 12-18 tahun (Santrock, 2012). Remaja, yang dalam Bahasa aslinya disebut sebagai *adolescence* yang memiliki arti “tumbuh untuk mencapai kematangan”. Bangsa primitif memandang masa puber dan remaja tidak jauh berbeda dengan periode rentang kehidupan (Ali dan Asrori 2011).

Pada masa remaja akan terjadi perubahan-perubahan baik itu perubahan fisik dan psikologi, perubahan fisik seperti gejala primer pada pertumbuhan remaja dan perubahan psikologi terjadi akibat dari perubahan fisik (Sarwono, 2002). Masa remaja biasanya memiliki energi yang besar, emosi berkobar-kobar sedangkan pengendalian diri belum terjadi dengan sempurna. Remaja biasanya mengalami perasaan tidak aman dan tenang, dan khawatir akan kesepian. Secara garis besar, pada masa remaja dapat dibagi dalam empat periode yaitu periode pra remaja, remaja awal, remaja tengah dan remaja akhir (Ali dan Asrori, 2011).

Remaja adalah masa transisi dari kanan-kanak ke dewasa, baik secara psikologis dan fisik, dimana pada usia remaja dimulai dari usia

12 -18 tahun (Santrock, 2012). Pada masa remaja akan terjadi beberapa perubahan-perubahan fisik dimana perubahan itu adalah gejala primer dalam pertumbuhan remaja, sedangkan perubahan psikologis muncul akibat dari perubahan fisik. Perubahan fisik yang terjadi pada masa remaja akan merisaukan dirinya, karena akan dianggap sebagai suatu keanehan yang terjadi pada dirinya (Sarwono, 2002).

2.4.2 Ciri-Ciri Remaja

Menurut Hurlock (1980) mengemukakan ciri-ciri masa remaja yaitu:

a. Masa Remaja sebagai Periode yang Penting

Semua periode rentang kehidupan sangatlah penting, namun kepentingannya masing-masing berbeda. Ada beberapa periode yang lebih penting dari pada beberapa periode lainnya yang akibatnya langsung terhadap sikap, perilaku dan ada yang berakibat jangka Panjang. Perkembangan fisik yang cepat dan penting disertai dengan cepatnya perkembangan mental yang cepat terutama pada awal remaja. Semua perkembangan akan menimbulkan penyesuaian mental, dan perlunya membentuk sikap, nilai dan minat baru.

b. Masa Remaja Sebagai Periode Peralihan

Pada periode peralihan bukan berarti terputus atau berubah dari apa yang telah terjadi sebelumnya, melainkan lebih-lebih sebuah peralihan dari satu tahap perkembangan ketahap berikutnya. Yang artinya apa yang telah terjadi sebelumnya akan meninggalkan bekas pada apa yang terjadi sekarang dan yang akan datang. Dalam periode peralihan ini, status individu tidaklah jelas dan terdapat keraguan

akan peran yang akan dilakukan, melainkan remaja yang berperilaku seperti anak-anak harus diajari agar bertindak sesuai dengan umurnya.

c. Masa Remaja Sebagai Periode Perubahan

Tingkat perubahan seseorang dalam sikap dan perubahan selama masa remaja sejajar dengan tingkat perubahan fisik. Selama awal masa remaja, ketika perubahan fisik terjadi dengan pesat, maka perubahan perilaku dan sikap juga akan berlangsung dengan pesat. Apabila perubahan fisik menurun maka perubahan sikap dan perilaku akan menurun juga.

d. Masa Remaja Sebagai Usia Bermasalah

Setiap periode memiliki masalahnya sendiri-sendiri, namun masalah remaja sering menjadi masalah yang sangat sulit untuk di atasi baik itu anak laki-laki maupun perempuan. Ada dua alasan untuk kesulitan itu yaitu pertama, sepanjang masa kanak-kanak, masalah anak-anak diselesaikan oleh orang tua dan guru-guru, sehingga banyak remaja yang tidak berpengalaman dalam mengatasi masalah. Kedua karena remaja merasa diri mandiri, sehingga mereka menolak untuk dibantu orang tua dan gurunya.

e. Masa Remaja Sebagai Masa Mencari Identitas

Sepanjang usia geng pada akhir masa kanak-kanak, penyesuaian diri dengan standar kelompok adalah jauh lebih penting bagi anak-anak yang lebih besar dari pada individualitas. Seperti dalam hal berpakaian, berbicara dan berperilaku anak yang lebih besar ingin

lebih cepat seperti teman-teman gengnya. Tiap penyimpangan dari standar kelompok dapat mengancam keanggotannya dalam kelompok. Pada awal masa remaja, penyesuaian diri dengan kelompok masih tetap penting bagi anak laki-laki dan perempuan, lambat laun mereka akan mendambakan identitas diri dan tidak puas lagi dengan menjadi sama dengan teman-temannya dalam segala hal.

f. Masa Remaja Sebagai Ambang Masa Dewasa

Pada masa remaja dengan semakin mendekatnya usia kematangan yang sah, para remaja akan menjadi gelisah untuk meninggalkan stereotip belasan tahun dan untuk memberikan kesan bahwa mereka sudah hampir dewasa, berpakaian dan bertindak seperti orang dewasa ternyata belum cukup, oleh karena itu remaja harus memulai memusatkan diri pada perilaku yang dihubungkan dengan status dewasa. Dalam hal ini remaja akan menganggap bahwa perilaku tersebut dapat memberikan citra yang mereka inginkan.

g. Masa Remaja Sebagai Masa yang Tidak Realistik

Masa remaja sebagai masa yang tidak realistik yaitu remaja yang cenderung memandang kehidupan sendiri dan orang lain sebagaimana yang ia inginkan dan bukan sebagaimana adanya, terlebih dalam hal cita-cita. Cita-cita yang tidak realistik, tidak hanya bagi dirinya sendiri tetapi juga bagi keluarga dan teman-temannya yang menyebabkan meningginya emosi yang merupakan ciri awal masa remaja.

2.4.3 Tugas-Tugas Perkembangan Masa Remaja

Tugas perkembangan masa remaja difokuskan pada upaya meninggalkan sikap dan perilaku kekanak-kanakan untuk berusaha mencapai kemampuan dalam bersikap dan berperilaku secara dewasa. Adapun tugas-tugas perkembangan masa remaja menurut (Hurlock, 1980)

a. Perubahan Fisik Selama Masa Remaja

Pertumbuhan fisik masih jauh sempurna pada masa puber berakhir dan juga belum sepenuhnya sempurna pada akhir masa remaja awal. Terdapat penurunan dalam laju pertumbuhan dan perkembangan internal lebih menonjol dari pada perkembangan eksternal.

1) Variasi dalam Perubahan Fisik

Seperti pada semua usia dalam perubahan fisik juga terdapat perbedaan individual. Perbedaan seks sangat jelas, meskipun anak laki-laki memulai pertumbuhan pesatnya lebih lambat dari pada anak perempuan, pertumbuhan laki-laki berlangsung lebih lama sehingga pada saat matang biasanya laki-laki lebih tinggi dari pada wanita.

2) Efek Perubahan Fisik

Dengan berkurangnya perubahan fisik, kecanggungan pada masa puber dan awal masa remaja pada umumnya menghilang karena remaja yang lebih besar sudah mempunyai waktu tertentu untuk mengawasi tubuhnya yang bertambah besar. Remaja juga

terdorong untuk menggunakan kekuatan yang baru untuk mengatasi kecanggungan yang timbul kemudian.

3) Keprihatinan akan Perubahan Fisik

Hanya sedikit remaja yang mengalami kateksis-tubuh atau merasa puas dengan tubuhnya. Ketidakpuasan lebih banyak dialami di beberapa bagian tubuh tertentu, kegagalan mengalami kateksis-tubuh menjadi salah satu penyebab timbulnya konsep diri yang kurang baik dan kurang harga diri selama masa remaja.

b. Keadaan Emosi Selama Masa Remaja

Secara tradisional masa remaja dianggap sebagai periode “badai dan tekanan”. Suatu masa di mana ketegangan emosi meningkat sebagai akibat dari perubahan fisik dan kelenjar. Pertumbuhan pada tahun-tahun awal masa puber terus berlangsung tetapi berjalan agak lambat pertumbuhan yang terjadi terutama bersifat melengkapi pola asuh yang sudah terberbentuk pada masa puber.

1) Pola Emosi pada Masa Remaja

Pola emosi pada masa remaja adalah sama dengan pola emosi masa kanak-kanak perbedaannya terletak pada rangsangan yang membangkitkan emosi dan derajat dan khususnya pada pengendalian Latihan individu terhadap ungkapan emosi mereka.

2) Kematangan Emosi

Anak laki-laki dan perempuan dikatakan sudah mencapai kematangan emosi bila pada akhir masa remaja tidak meledakkan emosinya dihadapan orang lain melainkan menunggu saat dan

tempat yang lebih cepat untuk mengungkapkan emosinya dengan cara-cara yang lebih dapat diterima.

3) Perubahan Sosial

Salah satu tugas perkembangan masa remaja yang tersulit adalah yang berhubungan dengan penyesuaian sosial. Remaja harus menyesuaikan diri dengan lawan jenis dalam hubungan yang sebelumnya belum pernah ada dan harus menyesuaikan dengan orang dewasa diluar lingkungan keluarga dan sekolah.

4) Kuatnya Pengaruh Kelompok Teman Sebaya

Karena remaja lebih banyak berada di luar rumah Bersama dengan teman-teman sebaya sebagai kelompok, maka dapatlah dimengerti bahwa pengaruh teman sebaya pada sikap, pembicaraan, minat, penampilan dan perilaku lebih besar dari pengaruh keluarga.

5) Perubahan dalam Perilaku Sosial

Dari semua perubahan yang terjadi dalam sikap dan perilaku sosial yang paling menonjol terjadi dalam bidang hubungan heteroseksual. Dalam waktu yang singkat remaja mengadakan perubahan radikal.

c. Beberapa Minat Remaja

Dalam kebudayaan Amerika saat ini tidak ada minat remaja bergantung pada seks, inteligensi, lingkungan dimana ia hidup, kesempatan untuk mengembangkan minat, minat teman sebaya, status dalam kelompok sosial, kemampuan bawaan, minat keluarga, dan banyak faktor lain.

1) Minat Sosial

Minat yang bersifat sosial bergantung pada kesempatan yang diperoleh remaja untuk mengembangkan minat tersebut dan pada kepopulerannya dalam kelompok.

2) Minat-minat Pribadi

Minat pada diri sendiri merupakan minat yang terkuat di kalangan kawula muda. Adapun sebabnya adalah bahwa mereka sadar bahwa dukungan sosial sangat besar dipengaruhi oleh penampilan diri dan mengetahui bahwa kelompok sosial menilai dirinya berdasarkan benda-benda yang dimiliki.

3) Minat pada Prestasi

Prestasi yang baik dapat memberikan kepuasan pribadi dan ketenaran. Inilah sebabnya mengapa prestasi, baik dalam olahraga, tugas-tugas sekolah maupun pelbagai kegiatan sosial menjadi minat yang kuat sepanjang masa remaja. Bila prestasi yang baik dapat memberikan kepuasan terhadap remaja maka prestasi itu mencakup bidang-bidang yang penting dalam kelompok teman sebaya dan dapat menimbulkan harga diri.

4) Minat Pendidikan

Pada umumnya remaja muda suka mengeluh tentang sekolah dan tentang larangan-larangan, pekerjaan rumah, kursus-kursus wajib. Mereka bersikap kritis terhadap guru-guru dan cara guru mengajar. Remaja muda yang ingin populer di antara teman-teman sebaya harus menghindari kesan bahwa ia pandai. Hal

tersebut berlaku bagi remaja perempuan karena hanya sedikit wibawa yang dihubungkan dengan prestasi akademik dibanding remaja laki-laki.

2.5 Kerangka Berpikir

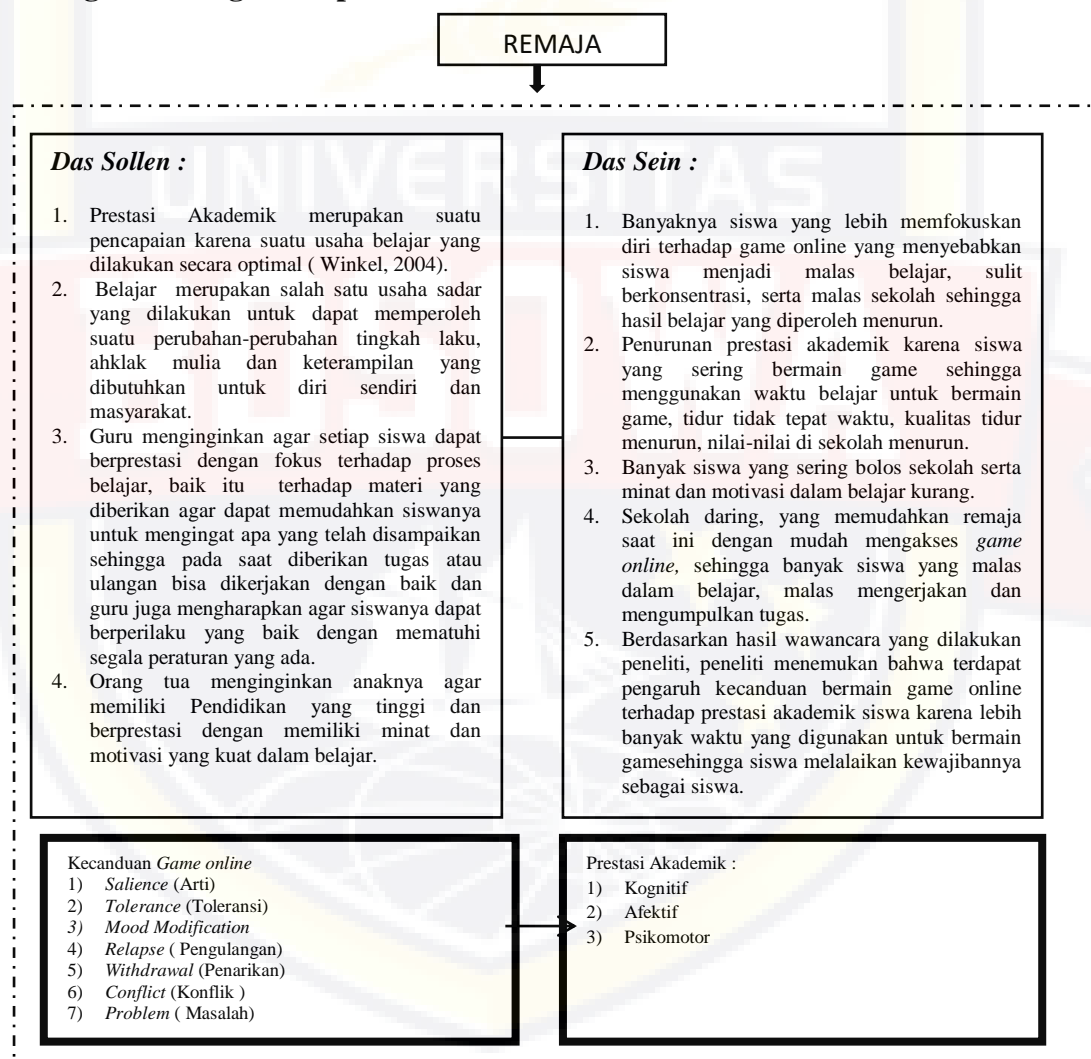
Berdasarkan Fenomena-fenomena yang peneliti peroleh dari berita online serta hasil wawancara dan observasi terhadap keenam siswa di kota Makassar dan wawancara terhadap guru dan orang tua peneliti menemukan bahwa kecanduan terhadap *game online* memiliki dampak terhadap penurunan prestasi akademik karena waktu seharusnya digunakan untuk belajar lebih banyak digunakan untuk bermain *game online* dan mengakibatkan banyak siswa yang memiliki minat dan motivasi yang kurang akibat dari perilaku kecanduan terhadap bermain *game online*.

Dimana hal yang dapat memengaruhi prestasi akademik siswa berdasarkan teori Winkel (2004) ialah suatu usaha pencapaian yang diperoleh dari usaha belajar yang dilakukan secara optimal. Namun pada kenyataannya suatu usaha belajar yang seharusnya dilakukan secara optimal menjadi tidak optimal lagi karena lebih banyak waktu yang digunakan untuk bermain *game* akibat dari adanya perilaku kecanduan terhadap *game online*.

Selain dari itu Guru menginginkan agar setiap siswa dapat berprestasi dengan fokus terhadap proses belajar baik itu fokus terhadap materi yang diberikan sehingga pada saat diberikan tugas siswa dapat mengerjakan dengan baik dan guru juga mengharapkan agar setiap siswa dapat berperilaku yang baik dengan mematuhi segala peraturan yang ada, namun pada kenyataannya remaja saat ini karena adanya pengaruh dari kecanduan terhadap *game online*

sehingga nilai-nilai prestasi akademik pada siswa sangat menurun karena banyak siswa yang sering bolos sekolah serta minat dan motivasi dalam belajar kurang, lebih menggunakan banyak waktu belajar untuk bermain *game online*, malas mengerjakan tugas, malas mengumpulkan tugas dan tidur tidak tepat waktu

2.6 Bagan Kerangka Berpikir



Keterangan :

- = Fenomena
- = Variabel Penelitian

- = Pengaruh
- = Bagian dari

2.7 Uji Hipotesis

Dalam penelitian ini terdapat hipotesis atau jawaban sementara dari rumusan masalah. Adapaun hipotesis dalam penelitian ini yaitu terdapat pengaruh kecanduan *game online* terhadap prestasi Akademik pada siswa di kota Makassar.



BAB III

METODE PENELITIAN

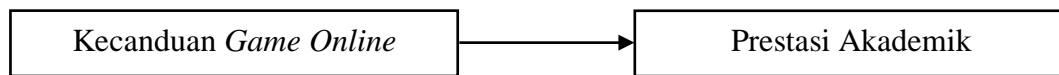
3.1 Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan Kuantitatif. Pendekatan kuantitatif merupakan metode yang digunakan untuk menganalisis data-data kuantitatif atau angka yang dikumpulkan dengan prosedur pengukuran dan diolah melalui metode analisis statistika (Azwar, 2017). Metode kuantitatif sebagai metode ilmiah karena telah memenuhi kaidah-kaidah ilmiah yaitu empiris, objektif, terukur, rasional, dan sistematis (Sugiyono, 2009).

3.2 Variabel Penelitian

Variabel adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga dapat diperoleh sebuah informasi mengenai hal tersebut kemudian dapat disimpulkan (Sugiyono, 2009). Variabel juga merupakan suatu atribut atau nilai yang dimiliki individu (Arikunto, 2010). Dalam penelitian terdapat dua variabel yaitu variabel independen dan variabel dependen. Variabel independen sering disebut sebagai variabel bebas yang merupakan variabel yang dapat mempengaruhi atau menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen. Sedangkan variabel dependen yang biasa disebut variabel terikat, merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat karena adanya variabel bebas (Sugiyono, 2009). Adapun variabel independen atau variabel bebas dalam penelitian ini adalah *kecanduan game onlinedan* variabel dependen atau variabel terikat adalah Prestasi akademik.

Desain Penelitian



3.3 Defenisi Variabel

3.3.1 Defenisi Konseptual

Defenisi konseptual merupakan pengertian dari suatu variabel berdasarkan teori yang ada dan maknanya masih abstrak namun masih bisa dipahami maksudnya secara logika (Azwar, 2017).

a. Prestasi Akademik

Prestasi akademik merupakan salah satu proses pembelajaran yang dilakukan oleh siswa untuk menunjukkan suatu pencapaian tingkat keberhasilan tentang suatu tujuan karena suatu usaha belajar yang telah dilakukan untuk seseorang secara optimal. Prestasi akademik dapat dikatakan sempurna apabila dapat memenuhi aspek kognitif, afektif dan psikomotor (Winkel, 2004).

b. Kecanduan *Game Online*

Kecanduan *game online* dalah perilaku seseorang yang menggambarkan sifat ketergantungan yang berlebihan atau komplusif yang tidak terkendali dalam bermain *game online*. Seseorang yang mengalami kecanduan *game online* akan menyebabkan seseorang tersebut menjadi ketergantungan (Lemmens, Valkenburg dan Peter, 2009). Seseorang yang bermain *game online* selama kurang lebih 6 bulan terakhir maka individu tersebut dapat kecanduan *game online*.

3.3.2 Defenisi Operasional

Defenisi operasional merupakan suatu defenisi dari variabel yang dibuat berdasarkan aspek atau karakteristik dari variabel tersebut (Azwar, 2017). Adapun defenisi operasional dari penelitian ini adalah:

a. Prestasi Akademik

Prestasi akademik merupakan tingkat keberhasilan siswa dalam proses belajar yang meliputi aspek kognitif, afektif dan psikomotor yang dapat dilihat melalui tes evaluasi belajar. Dalam penelitian ini nilai prestasi akademik siswa dilihat dari nilai raport atau nilai rata-rata dari guru yang dijadikan sebagai ukuran untuk melihat tingkat keberhasilan siswa dalam proses belajar.

b. Kecanduan *Game Online*

Kecanduan *game online* merupakan suatu perilaku seseorang yang menghabiskan waktu bermain *game online* selama 5 jam lebih per hari untuk bermain *game online* atau kurang lebih 39 jam per minggu yang dilihat berdasarkan aspek *salience*, *Tolerance*, *mood modification*, *replace*, *withdrawal*, *conflict* dan *problem*.

3.4 Populasi, Sampel dan Teknik Pengambilan Sampel

3.4.1 Populasi

Populasi merupakan wilayah generalisasi yang didalamnya terdiri dari objek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian dapat ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2017). Sedangkan populasi

menurut Azwar (2017) menjelaskan bahwa populasi merupakan jumlah subjek yang mempunyai beberapa ciri atau karakteristik tertentu yang sudah ditetapkan.

Adapun populasi dalam penelitian ini adalah remaja yang bermain *game online* yang berumur 12-18 tahun yang menempuh Pendidikan di tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP) dan Sekolah Menengah Atas (SMA) di kota Makassar. Peneliti masih belum mendapatkan data yang pastimengenai jumlah remaja yang bermain *game online* di kota Makassar.

3.4.2 Sampel

Sampel merupakan bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Bila populasi besar, dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi, misalnya karena keterbatasan dana, tenaga dan waktu, maka peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi itu (Sugiyono, 2013). Dalam penelitian ini peneliti tidak mengetahui jumlah data pasti dari populasi remaja yang bermain *game online* di kota Makassar, maka untuk menentukan jumlah sampel dalam penelitian ini menggunakan rumus penentu sampel yang diungkapkan oleh Abdullah & Susanto (2015). Adapun rumus penentu sampel menurut Abdullah dan Susanto yaitu $n \geq \frac{1}{\alpha^2}$, yang dimana nilai α yang digunakan yaitu 0.05. Dengan demikian jumlah sampel yang diambil dalam penelitian ini yaitu berjumlah 400 siswa.

3.4.3 Teknik Pengambilan Sampel

Dalam pengambilan sampel peneliti menggunakan teknik *incidental sampling*. *Incidental sampling* merupakan teknik penentu sampel berdasarkan kebetulan yaitu siapa yang secara kebetulan atau *incidental* bertemu dengan peneliti dapat digunakan sebagai sampel, bila dipandang orang yang kebetulan ditemui itu cocok sebagai sumber data (Sugiyono, 2017). Adapun Kriteria yang ditentukan peneliti untuk dijadikan sampel yaitu:

- a. Remaja yang bermain *game online*
- b. Usia 12- 18 Tahun
- c. Berstatus sebagai siswa SMP /SMA di kota Makassar

3.5 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan menyebarkan skala kepada seluruh remaja yang berada di kota Makassar. Skala adalah alat ukur yang terdiri dari beberapa pernyataan, sehingga memunculkan respon yang menggambarkan keadaan subjek yang sedang diteliti (Azwar, 2016). Dalam penelitian ini untuk variabel prestasi akademik menggunakan rentang nilai rata-rata raport pada siswa dan untuk variabel kecanduan *Game online* menggunakan skala.

3.5.1 Prestasi Akademik

Dalam pengumpulan data prestasi akademik siswa peneliti melihat nilai rata-rata raport hasil belajar peserta didik pada semester terakhir yang telah ditempuh oleh peserta didik, yang berpatokan pada nilai

jumlah komulatif semua nilai pelajaran yaitu nilai rata-rata yang diperoleh peserta didik dalam semester terkahir.

- a. Demografi : Usia, Jenis kelamin, tingkat Pendidikan.
- b. Prestasi Akademik (nilai rata-rata raport siswa yang digunakan sebagai acuan dalam mengukur Prestasi Akademik siswa).

Tabel 3.1 Konversi Nilai Akhir

Nilai rata-rata raport	Keterangan
< 6	Sangat rendah
6,1 - 7	Rendah
7,1 - 8	Sedang
8,1 - 9	Tinggi
>9	Sangat tinggi

3.5.2 Skala Kecanduan *Game Online*

Skala kecanduan *game online* pada penelitian ini adalah skala asli dari Lemmens, Valkenburg dan Peter (2009) yang telah diadaptasi oleh mahasiswa Psikologi Universitas Bosowa Makassar angkatan 2015 atas nama *Feren Asrisandy*. Skala kecanduan *game online* ini diminta oleh peneliti melalui *chatting WhatsApp* oleh pemilik skala tersebut.

Skala kecanduan *game online* yang mengacu pada aspek-aspek yang mendasari menurut Lemmens, Valkenburg dan Peter (2009) yaitu *Salience, tolerance, mood modification, relapse, Withdrawal, conflict* dan *problems*.

Subjek diminta menanggapi pernyataan dengan memilih satu dari pilihan yang tersedia yaitu sangat setuju (SS), Setuju (S), Netral (N), Tidak Setuju (TS), Sangat Tidak Setuju (STS). Pemberian skor untuk pilihan jawaban yang *favorable* (f) bergerak dari 5 (lima) untuk Sangat

setuju (SS) dan 1 (satu) untuk Sangat Tidak Setuju (STS) sebaliknya untuk pilihan jawaban *unfavorable* (uf) 5 (lima) untuk Sangat Tidak Setuju (STS) dan 1 (satu) untuk Sangat Setuju (SS).

Tabel 3.2 *BluePrint* Kecanduan *Game Online*

Dimensi / Aspek	Indikator	Item
<i>Saliense</i> / arti penting	Pikiran (keasyikan)	1
	Perasaan (perdamaian)	8
	Kebiasaan (Penggunaan berlebihan)	15
<i>Tolerance</i> / Toleransi	Waktu untuk bermain	2,9,16
<i>Mood modification</i> / modifikasi suasana hati	Perasaan senang	3
	Menggunakan <i>game</i> sebagai pelarian	10,17
<i>Relapse</i> / kambuh	Mengontrol diri	4, 11, 18
<i>Withdrawal</i> / Penarikan Diri	Merasa buruk	5
<i>Conflict</i> / konflik	Pemarah	12, 19
	Perbedaan pendapat dengan orang sekitar	6
	Mengabaikan orang sekitarnya	13
<i>Problems</i> / masalah	Berbohong	20
	Dampak bermain <i>game</i>	7, 14, 21

3.6 Uji Instrument

Instrument penelitian merupakan salah satu yang sangat penting dalam penelitian. Dalam instrument penelitian dapat dikatakan memadai apabila memiliki tingkat validitas dan realibilitas yang tinggi. Maka dari itu peneliti perlu melakukan uji validitas dan realibilitas untuk mengetahui sejauh mana instrument penelitian dapat mengukur apa saja yang hendak di ukur dan sejauhmana instrument penelitian memiliki konsistensi hasil ukur yang baik.

Dalam penelitian ini terdapat dua variabel yang digunakan sebagai alat ukur untuk pengumpulan data yaitu Prestasi Akademik dan Kecanduan *game online*. Variabel prestasi akademik diukur dengan menggunakan rentang nilai

rata-rata raport pada siswa. Sedangkan variabel kecanduan *gameonline* diukur dengan meminta skala sebagai alat pengumpulan data yang telah diadaptasi oleh Mahasiswa Universitas Bosowa angkatan 2015 atas nama Feren Asrisandy.

Dalam penelitian ini, peneliti melakukan uji validitas dan uji reliabilitas terhadap instrument yang digunakan dalam penelitian ini yaitu :

3.6.1 Uji Validitas

Uji validitas merupakan suatu pengujian pada skala yang bertujuan mengetahui apakah skala tersebut mampu mengukur apa yang peneliti butuhkan didalam penelitiannya dan mendapatkan hasil data yang akurat. Data yang akurat tersebut merupakan data yang dihasilkan dengan alat ukur menggunakan skala (Azwar, 2017).

3.6.2 Validitas Isi

Validitas isi merupakan sejauh mana alat ukur tersebut dapat dinyatakan layak untuk mengukur variabel yang hendak diukur. Isi dari alat ukur tersebut dapat dinyatakan layak apabila alat ukur tersebut dapat mencerminkan ciri atribut dari variabel yang akan hendak diukur. Validitas ini dibagi menjadi dua yaitu validitas logis dan tampak.

a. Validitas Logis

Validitas logis atau biasa disebut dengan *sampling validity* merujuk pada sejauh mana item suatu tes merupakan representasi dari ciri-ciri atribut yang hendak diukur. Dalam penelitian validitas

logis yang digunakan yaitu rasio *Lowshe* dengan menggunakan CVR (*Content Validity Ratio*). Penilaian CVR dilakukan oleh sekelompok orang yang disebut SME (*Subject Matter Experts*). SME dalam hal ini diminta untuk memberikan 3 kategori penilaian yaitu E (Esensial), G (Berguna tapi tidak Esensial) dan T (Tidak diperlukan).

Dalam penelitian ini, uji validitas logis dilakukan oleh Mahasiswa Universitas Bosowa Makassar angkatan 2015 atas nama Feren Asrisandy, yang dilakukan dengan meminta bantuan kepada tiga dosen Fakultas Psikologi Universitas Bosowa untuk menjadi SME atau *Subject Matter Expert* yaitu Minarni S.Psi.,M.A, Titin Florentina P., M. Psi., Psikolog dan Syahrul Alim S.Psi., M.A. SME kemudian diminta untuk memberikan penilaian mengenai redaksi kalimat dan melakukan revisi pada bunyi aitem agar mudah dipahami oleh orang awam.

Hasil dari validitas isi untuk skala adaptasi kecanduan *game online* menunjukkan bahwa terdapat beberapa bunyi aitem yang perlu diperbaiki atau revisi karena dianggap berguna tapi tidak esensial (G) dan Tidak esensial (T) kemudian peneliti melakukan perbaikan terhadap bunyi aitem tersebut berdasarkan saran yang telah diberikan oleh SME.

Penilaian CVR dimulai dari 1-100 sampai dengan + 1,00, dimana jika nilai CVR > 0, 00 maka dapat dikatakan item tersebut

valid, namun jika nilai CVR $< 0,00$, maka dapat dikategorikan sebagai item yang tidak valid sehingga item tersebut perlu diperbaiki sesuai saran dari SME. Semakin besar nilai CVR dari angka 0 maka item tersebut memiliki tingkat validitas yang tinggi (Azwar, 2017).

b. Validitas Tampang

Validitas tampang merupakan sejauh mana validitas tersebut dapat dinyatakan layak untuk disebar luaskan berdasarkan penampilan dari alat tes tersebut. Validitas tampang menyangkut pada format, tulisan, isi, ukuran tulisan dan lain-lain yang berhubungan dengan tampak (Azwar, 2017). Dalam penelitian ini uji validitas tampang dilakukan terhadap siswa SMP dan SMA sebanyak 5 orang untuk dapat melihat bahwa remaja tersebut memahami isi dan maksud dari skala.

Hasil dari uji validitas tampang yang telah dilakukan terhadap 5 siswa menunjukkan bahwa tampilan skala sudah baik, untuk kata pengantar sudah jelas, untuk identitas responden peneliti sudah jelas dan tulisan atau *font* yang digunakan dalam skala sudah baik, untuk petunjuk pengisian skala sudah jelas dan bunyi item yang digunakan mudah dimengerti dan dipahami.

c. Validitas Konstrak

Validitas konstruk merupakan validitas yang digunakan untuk mengetahui sejauhmana hasil tes dapat mengungkapkan konsep

teoritik yang hendak diukur. Untuk dapat menentukan validitas konstruk suatu instrument maka harus dilakukan proses penelaahan teoritis dari suatu konsep dari variabel yang hendak diukur (Anzwar, 2017). Validitas konstruk yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan teknik *Confirmatory Factor Analysis* (CFA). Item dapat dinyatakan valid apabila nilai faktor *loading* bernilai positif dan nilai *P-value* > 1,96.

Pada skala kecanduan *Game online*, peneliti melakukan uji validitas konstruk dengan jumlah data sebanyak 400 responden dan tujuh aspek dari variabel kecanduan *game online* yaitu *salience*, *tolerance*, *mood modification*, *relapse*, *withdrawal*, *conflict*, *problems*. Dengan total keseluruhan item yaitu 19 item. Berdasarkan hasil uji validitas yang dilakukan oleh peneliti dengan menggunakan uji *confirmatory Factor analysis* (CFA) maka diperoleh total item yang valid adalah 19 item dengan nilai faktor *loading* yang bernilai positif dan *P-value* > 1,96 dan tidak diperoleh item yang tidak valid.

Tabel 3.3 *BluePrint* Kecanduan *Game online* Setelah Uji Coba

Dimensi / Aspek	Indikator	Item
<i>Salience</i> / arti penting	Pikiran (keasyikan)	1
	Perasaan (perdamaian)	8
	Kebiasaan (Penggunaan berlebihan)	15
<i>Tolerance</i> / Toleransi	Waktu untuk bermain	2,9,16
<i>Mood modification</i> / modifikasi suasana hati	Perasaan senang	3
	Menggunakan <i>game</i> sebagai pelarian	17
<i>Relapse</i> / kambuh	Mengontrol diri	4, 11, 18
Withdrawal / Penarikan Diri	Merasa buruk	5
	Pemarah	12, 19

Dimensi / Aspek	Indikator	Item
<i>Conflict/ konflik</i>	Perbedaan pendapat dengan orang sekitar	6
	Mengabaikan orang sekitarnya	13
	Berbohong	20
<i>Problems / masalah</i>	Dampak bermain <i>game</i>	7, 14
Jumlah		19

3.6.3 Uji Reliabilitas

Reliabilitas merupakan indeks konsistensi suatu tes yang tidak mengandung kesalahan pengukuran ketika tes tersebut digunakan secara berulang. Suatu alat ukur dinyatakan reliabel jika alat ukur tersebut memberikan hasil yang relatif sama ketika mengukur aspek yang sama. Suatu tes memiliki reliabilitas yang tinggi ketika skor dapat berkolaborasi dengan skor murni (Azwar, 2017).

Uji reliabilitas yang dilakukan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan aplikasi SPSS. 20 dengan melihat nilai *Cronbach Alpha* dimana ketentuan nilai *Cronbach Alpha* > 0,6 maka dapat dikatakan reliabel. Suatu hasil penelitian dapat dikatakan reliabel ketika nilai koefisien berada pada rentang 0-100 dimana semakin tinggi koefisien reliabilitasnya maka akan mendekati angka 1, 00 sedangkan suatu tes dinyatakan rendah reliabilitasnya ketika nilai koefisiennya mendekati angka 0 (Azwar, 2017) adapun kategori reliabilitasnya adalah

Tabel 3.4 Tingkat Reliabilitas Skala

Nilai Cronbach Alpha	Kategori
0.00 – 0.20	Sangat Rendah
0.21 – 0.40	Agak Rendah
0.41 – 0.60	Cukup Tinggi
0.61 – 0.80	Tinggi
0.81 – 1.00	Sangat Tinggi

Berikut hasil yang diperoleh dari nilai pengolahan reliabilitas pada program SPSS dapat dilihat dari tabel berikut :

Tabel 3.5 Nilai Pengolahan Reliabilitas

Skala	Cronbach's alpha	N of items
Kecanduan <i>game online</i>	0.927	19

Nilai reliabilitas pada skala kecanduan *game online* yaitu sebesar 0.927 yang terdiri dari 19 item. Nilai menunjukkan bahwa skala kecanduan *game online* sangat reliabel dan masuk dalam kategori sangat tinggi karena mendapatkan nilai $0.927 > 0,6$.

3.7 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data merupakan proses dalam mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan dokumentasi dengan cara mengorganisasikan data kedalam kategori, menjabarkan ke dalam unit-unit, melakukan sintesa, menyusun ke dalam pola, memilih mana yang penting dan yang akan dipelajari dan membuat kesimpulan agar dapat dipahami (Sugiyono, 2013).

3.7.1 Analisis Deskriptif

Analisis deskriptif merupakan analisis yang dilakukan sebelum melakukan uji hipotesis agar peneliti mampu memahami gambaran dari variabel – variabel secara empirik. Analisis deskriptif bertujuan untuk memberikan gambaran data tentang variabel yang diperoleh dari pengambilan data (Azwar, 2017). Analisis deskriptif dalam penelitian ini dilakukan untuk melihat gambaran umum mengenai prestasi

akademik dan kecanduan *game online* pada remaja yang bermain *game online* di kota Makassar.

3.7.2 Uji Asumsi

Uji asumsi regresi sederhana digunakan untuk melihat apakah hubungan fungsional satu variabel independent dengan satu variabel dependen (Sugiyono, 2016). Dalam penelitian ini menggunakan analisis regresi sederhana untuk melihat bagaimana pengaruh variabel independent yaitu kecanduan *Game online* dan variabel dependen adalah prestasi akademik.

a. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk melihat apakah dalam variabel penelitian yang telah digunakan distribusi normal atau tidak normal. Uji normalitas dalam penelitian ini menggunakan uji *Kolmogorov - smimov* pada aplikasi SPSS 20, dimana norma tingkat signifikansi > 0.05 suatu data dikatakan berdistribusi norma apabila memiliki nilai $p > 0.05$ dan sebaliknya jika tingkat signifikansi < 0.05 maka data tersebut dapat dikatakan tidak berdistribusi normal.

b. Uji Linearitas

Uji linearitas merupakan uji asumsi yang menekankan apakah pada variabel independent memiliki hubungan yang linear dengan variabel dependen. Dalam hal ini apakah antara variabel independent dan variabel dependen membentuk garis yang linear atau tidak (Sugiyono, 2016). Uji linearitas dalam penelitian ini

menggunakan aplikasi SPSS. 20 dengan tingkat signifikansi pada kategori linearity. Dimana jika pada nilai yang signifikan linearity < 0.05 maka dapat disimpulkan terdapat hubungan antara linear pada kedua variabel.

3.7.3 Uji Hipotesis

Dalam penelitian ini untuk menguji hipotesis menggunakan regresi sederhana dengan menggunakan aplikasi SPSS. 20 dengan ketentuan nilai signifikansi < 0.05 . apabila nilai signifikansi yang didapat berada pada taraf < 0.05 maka dapat dikatakan terdapat pengaruh antara kecanduan *Game online* terhadap prestasi akademik sedangkan jika sebaliknya yang terjadi yaitu nilai signifikansi > 0.05 maka dapat dikatakan tidak terdapat pengaruh kecanduan *Game online* terhadap prestasi akademik.

3.8 Jadwal Penelitian

Dalam penelitian ini, beberapa langkah-langkah yang dilakukan untuk menunjang proses penelitian. Sehingga dalam penelitian ini terdapat beberapa langkah yang dilakukan sebelum proses pengambilan data sampai melakukan proses analisis data yaitu:

3.8.1 Tahap Persiapan Penelitian

Tahap persiapan penelitian ini dimulai pada saat peneliti telah selesai dalam melakukan ujian seminar proposal pada tanggal 05 Mei 2021 yang bertempat di fakultas Psikologi Universitas Bosowa. Setelah melakukan ujian peneliti menghadap kepada penguji dan melakukan

konfirmasi ulang mengenai masukan dan komentar pada seminar proposal kemudian peneliti melakukan revisi. Peneliti melakukan revisi kurang lebih dua minggu dan mengumpulkan kepada penguji dan pembimbing untuk hasil proposal yang telah di revisi.

Pada saat penguji telah memeriksa hasil revisis pada proposal dan memberikan ACC maka selanjutnya peneliti mempersiapkan alat ukur yang akan digunakan dalam pengambilan data. Dalam penelitian ini, peneliti memakai alat ukur siap pakai yang telah di modifikasi oleh salah seorang mahasiswa Universitas Bosowa Makassar atas nama Feren Arisandy. Dimana peneliti meminta item-item dari alat ukur tersebut.

Langkah selanjutnya yang dilakukan peneliti yaitu melakukan uji validitas tampak dengan memberikan skala kecanduan *game online* yang sudah berbentuk buku kepada lima orang responden yang akan di teliti untuk memberikan penilaian terhadap tampilan skala, *font*, dan bunyi item. Setelah peneliti melakukan uji validitas tampak, peneliti kemudian memperlihatkan skala kepada kedua pembimbing , ketika alat ukur telah di ACC oleh pembimbing maka peneliti melakukan pengambilan data berdasarkan beberapa karakteristik yang telah di tentukan oleh peneliti.

3.8.2 Pelaksanaan Penelitian

Pelaksanaan penelitian dilakukan setelah peneliti memperoleh persetujuan dari kedua pembimbing. Pengambilan data dilakukan pada

Tanggal 20 juli 2021. Dalam penelitian ini dilakukan dengan dua cara penyebaran skala prestasi akademik dan kecanduan *game online* yaitu dalam bentuk *google form* dan skala berbentuk buku. Skala dalam bentuk *google form* dibagikan melalui *chat WhatsApp* dan melalui *broadcast WhatsApp* yang memiliki keluarga atau adik yang sesuai dengan kriteri responden sedangkan skala dalam bentuk buku peneliti mendatangi langsung yang sesuai dengan kriteria yang telah di tentukan.

3.8.3 Tahap Pengolahan Data dan Analisis Data

Dalam proses pengolahan data yang dilakukan peneliti diawali dengan menginput data dan jawaban para responden berdasarkan *blueprint* dengan bantuan *Microsoft excel* 2007. Setelah peneliti memberikan skor kemudian melakukan proses analisis data menggunakan bantuan program Lisrel 8.70 untuk melakukan uji validitas konstruk dan program SPSS untuk melakukan uji analisis reliabilitas, normalitas, linearitas dan hipotesis.

Proses pengolahan data dan analisis data dilakukan mulai pada tanggal 10 Juli 2021 sampai dengan 15 Juli 2021, setelah itu peneliti melakukan analisis data pada tanggal 16 Juli 2021 sampai dengan 21 Juli 2021. Pada saat semua data telah dianalisis maka peneliti membuat pembahasan, kesimpulan dan laporan akhir penelitian.

Tabel 3.6 Proses Pengolahan dan Analisis Data

Kegiatan	April				Mei				Juni				Juli				Agustus			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Penyusunan proposal																				
Penyusunan Skala																				
Uji Instrumen																				
Pengambilan Data																				
Menginput Data																				
Penyusunan Laporan Penelitian																				

BAB IV

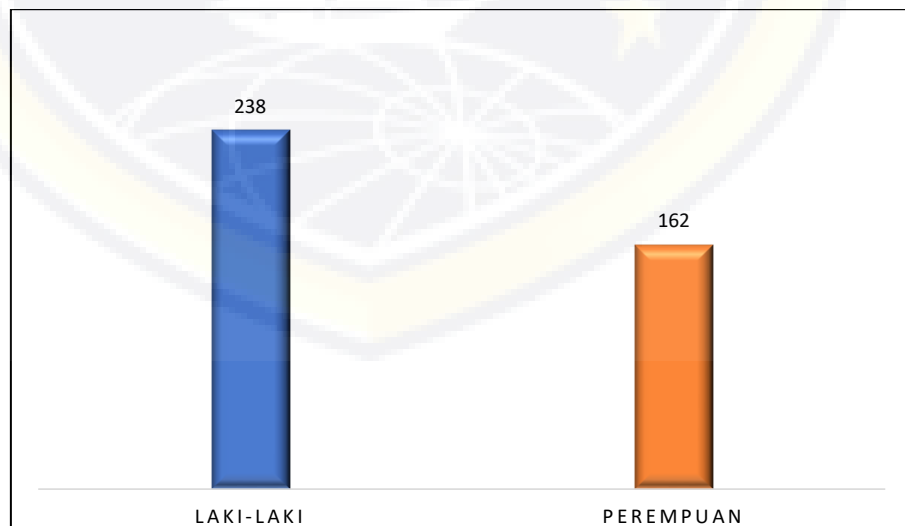
HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Deskriptif Demografi Responden

Dalam penelitian ini, responden yang digunakan adalah remaja yang bermain *game online* di kota Makassar dengan rentang usia 12 sampai 18 tahun. Dalam penelitian ini dipilih 400 remaja yang aktif bermain *game online* sebagai sampel. Berdasarkan data demografi, berikut ini gambaran umum responden penelitian berdasarkan data demografi responden.

4.1.1 Deskriptif Responden Berdasarkan Jenis Kelamin

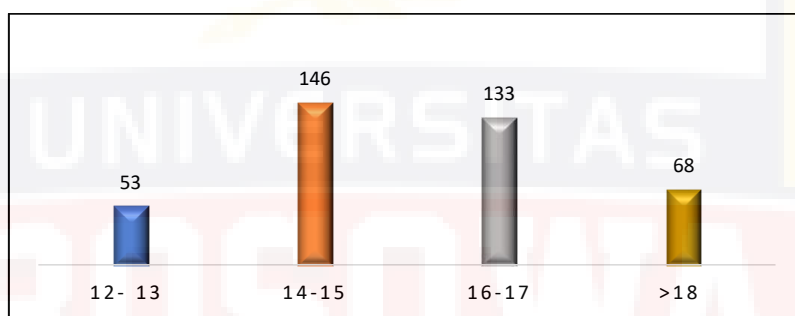
Berdasarkan hasil analisis data diagram terdapat 400 remaja yang bermain *game online* di Kota Makassar, menunjukkan bahwa terdapat responden laki-laki sebanyak 238 orang (59,1%) dan responden perempuan sebanyak 162 orang (40,2%). Jadi subjek yang berjenis kelamin laki-laki lebih banyak dibandingkan dengan subjek berjenis kelamin perempuan.



Gambar 4.1 Deskriptif Responden Berdasarkan Jenis Kelamin

4.1.2 Deskriptif Responden Berdasarkan Usia

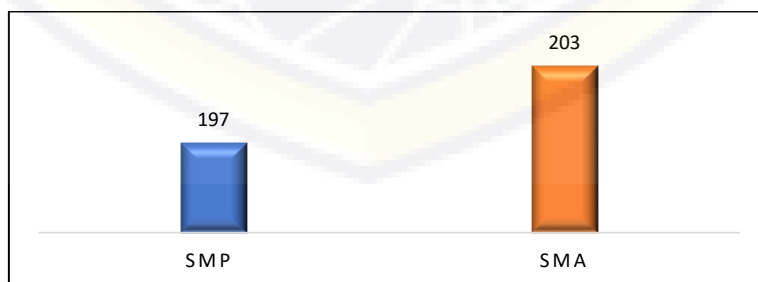
Responden dalam penelitian ini berkisar antara usia 12 sampai 18 tahun. Terdapat 53 orang (13,2%) berusia 12 hingga 13 tahun, 146 orang (36,2%) berusia 14 hingga 15 tahun, 133 orang (33,0%) berusia 16 hingga 17 tahun, dan 68 orang (16,9%) berusia 18 tahun ke atas. Berdasarkan data di atas, individu tersebut berusia 16-17 tahun lebih banyak.



Gambar 4.2 Diagram Deskriptif Responden Berdasarkan Usia

4.1.3 Deskriptif Responden Berdasarkan Tingkat Pendidikan

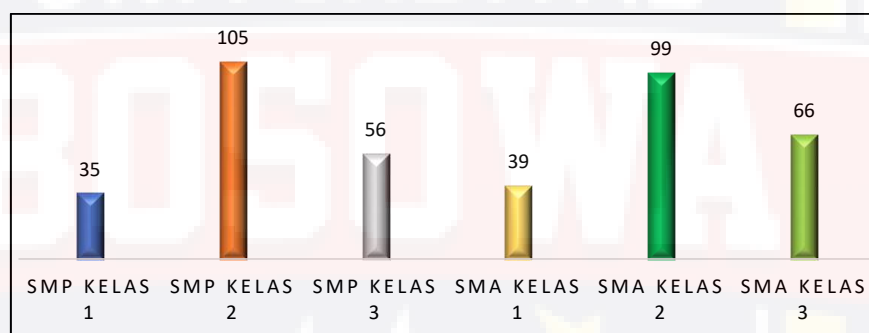
Dalam penelitian ini responden merupakan remaja yang masih menempuh pendidikan di Sekolah Menengah Pertama (SMP) dan Sekolah Menengah Atas (SMA). Sekolah Menengah Pertama memiliki responden sebanyak 197 orang (48,9%) dan Sekolah Menengah Atas memiliki responden sebanyak 203 orang (50,4%).



Gambar 4.3 Diagram Deskriptif Responden Berdasarkan Tingkat Pendidikan

4.1.4 Deskriptif Responden Berdasarkan Kelas

Dalam penelitian ini responden merupakan remaja yang menempuh kelas yang berbeda-beda. Responden yang berada pada tingkat pendidikan Sekolah Menengah Pertama (SMP) pada kelas VII sebanyak 35 orang (8,7%), kelas VIII sebanyak 105 orang (26,1%) dan kelas IX sebanyak 56 orang (13,9%) Sedangkan responden yang berada pada tingkat pendidikan Sekolah Menengah Atas (SMA) pada kelas X sebanyak 39 orang (9,7%), kelas XI sebanyak 99 orang (24,6%) dan kelas XII sebanyak 66 orang (16,4%).

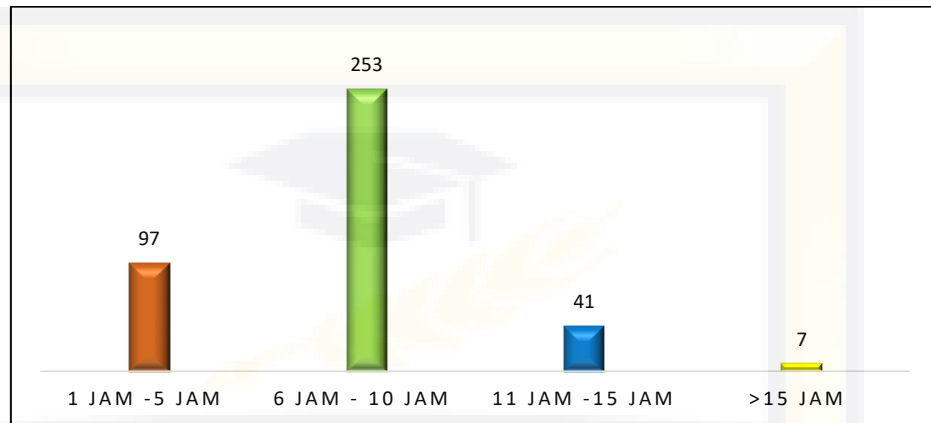


Gambar 4.4 Diagram Deskriptif Responden Berdasarkan Kelas

4.1.5 Deskriptif Responden Berdasarkan Waktu Bermain *Game Online* (Jam/Hari)

Dalam penelitian ini masing-masing responden memiliki waktu bermain *game online* yang berbeda-beda juga. Responden yang memiliki waktu bermain *game online* 1-5 jam setiap hari sebanyak 97 orang (24,1%), responden yang memiliki waktu bermain *game online* 6-10 jam setiap hari sebanyak 253 orang (62,8%), responden yang memiliki waktu bermain *game online* 11-15 jam setiap hari sebanyak 41

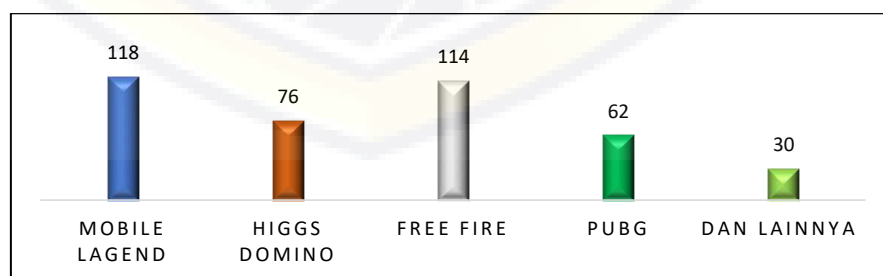
orang (10,2%) dan responden yang memiliki waktu bermain *game online* 15 jam keatas setiap hari sebanyak 7 orang (1,7%).



Gambar 4.5 Diagram Deskriptif Responden Berdasarkan Waktu Bermain *Game Online*

4.1.6 Deskriptif Responden Berdasarkan Jenis *Game Online* yang Dimainkan

Dalam penelitian ini mayoritas *game online* yang dimainkan responden adalah *Mobile Legend* yaitu sebanyak 118 orang (29,3%), terdapat responden yang memainkan *game online Free Fire* sebanyak 114 orang (28,3%), terdapat responden yang memainkan *game higgs domino* sebanyak 76 orang (18,9%), terdapat responden yang memainkan *game pubg* sebanyak 62 orang (15,4%) dan responden yang memainkan *game* lainnya sebanyak 30 orang (7,4%).



Gambar 4.6 Diagram Deskriptif Responden Berdasarkan Jenis *Game* yang Dimainkan

4.2 Hasil Analisis Deskriptif Berdasarkan Tingkat Skor

4.2.1 Prestasi Akademik

Pada tabel dibawah merupakan tabel rangkuman statistik pada tingkat skor prestasi akademik dengan menggunakan aplikasi *Microsoft Excel* dan Aplikasi IBM SPSS statistic 22 :

Tabel 4.1 Hasil Analisis Data Prestasi Akademik

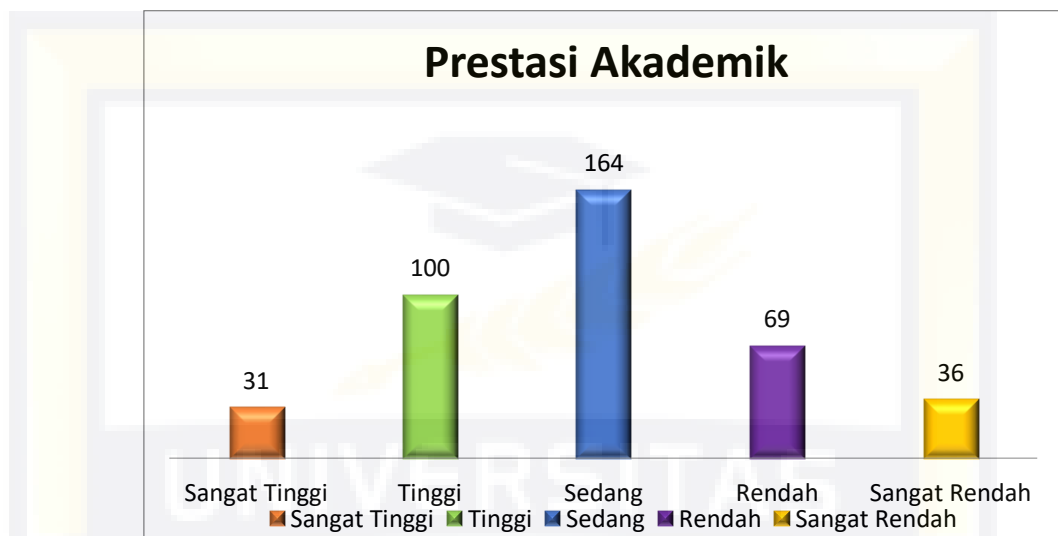
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Prestasi Akademik	400	70.0	95.0	81.273	5.3671

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa terdapat 400 responden dalam proses uji coba untuk skala prestasi akademik. Nilai minimum dari skor prestasi akademik adalah 70.0 dan nilai maksimumnya adalah 95,0. Dapat diketahui juga bahwa nilai mean dari skor prestasi akademik adalah 81,272 dan nilai standar *deviation* 5.3671.

Tabel 4.2 Kategorisasi Prestasi Akademik

Kategorisasi Penormaan	Rumus Kategorisasi	Hasil Kategorisasi
Sangat Tinggi	$x > (\bar{X} + 1.5 SD)$	$x > 89.32$
Tinggi	$(\bar{X} + 0.5SD) < x \leq (\bar{X} + 1.5D)$	$83.96 < x \leq 89.32$
Sedang	$(\bar{X} - 0.5SD < x \leq (\bar{X} + 0.5SD)$	$78.59 \leq x < 83.96$
Rendah	$(\bar{X} - 1.5 SD) < x \leq (\bar{X} - 0.5 SD)$	$73.22 \leq x < 78.59$
Sangat Rendah	$x < (\bar{X} - 1.5 SD)$	$x < 73.22$

Adapun distribusi kategorisasi untuk tingkat skor skala prestasi akademik adalah sebagai berikut :



Gambar 4.7 Diagram Tingkat Prestasi Akademik

Dari gambar di atas, 400 responden dapat diamati 31 orang (7,7%) berada pada tingkat skor yang sangat tinggi, 100 orang (24,8%) berada pada tingkat skor yang tinggi, 164 orang (40,7 %) berada pada tingkat skor yang sedang, 69 orang (17,1 %) memiliki skor rendah, dan 36 orang (8,9%) memiliki skor sangat rendah, menurut data terakhir.

4.2.2 Kecanduan *Game Online*

Pada tabel dibawah merupakan tabel rangkuman statistik pada tingkat skor prestasi akademik dengan menggunakan aplikasi *Microsoft Excel* menggunakan aplikasi *Microsoft Excel* dan Aplikasi IBM SPSS statistic 22 :

Tabel 4.3 Hasil Analisis Data Kecanduan *Game Online*

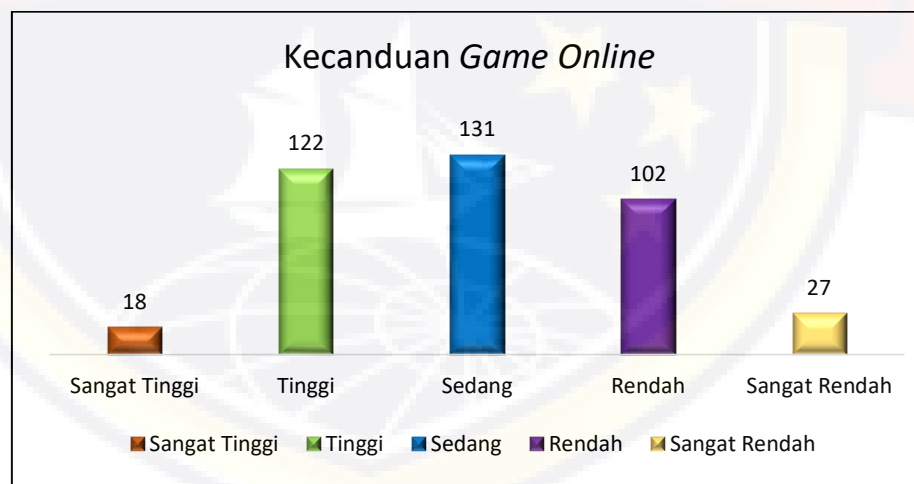
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Kecanduanduan <i>game online</i>	400	21.0	95.0	63.323	14.3689

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa terdapat 400 responden dalam proses uji coba skala kecanduan *game online*. Nilai *minimum* dari skor kecanduan *game online* adalah 21,0 dan nilai *maksimumnya* adalah 95,0. Dapat diketahui juga bahwa nilai *mean* dari skor kecanduan *game online* adalah 63,323 dan nilai *standar deviationnya* adalah 14,3689.

Tabel 4.4 Kategorisasi Kecanduan *Game Online*

Kategorisasi Penormaan	Rumus Kategorisasi	Hasil Kategorisasi
Sangat Tinggi	$x > (\bar{X} + 1.5 SD)$	$x > 84.88$
Tinggi	$(\bar{X} + 0.5SD) < x \leq (\bar{X} + 1.5D)$	$70.51 < x \leq 84.88$
Sedang	$(\bar{X} - 0.5SD < x \leq (\bar{X} + 0.5SD)$	$56.14 \leq x < 70.51$
Rendah	$(\bar{X} - 1.5 SD) < x \leq (\bar{X} - 0.5 SD)$	$41.77 \leq x < 56.14$
Sangat Rendah	$x < (\bar{X} - 1.5 SD)$	$x < 41.77$

Adapun distribusi kategorisasi tingkat skor skala kecanduan *game online* adalah sebagai berikut :



Gambar 4.8 Diagram Tingkat Kecanduan *Game Online*

Dari gambar di atas, 400 responden dapat diamati 18 orang (4,5%) berada pada tingkat skor yang sangat tinggi, 122 orang (30,3%) berada pada tingkat skor yang tinggi, 131 orang (32,5%) berada pada tingkat

skor yang sedang, 102 orang (25,3%) masuk pada kategori tingkat yang rendah dan sisanya yaitu 27 orang (6,7%) berada pada kategori tingkat skor yang sangat rendah.

4.3 Hasil Analisis Deskriptif Variabel Berdasarkan Demografi

4.3.1 Deskriptif Variabel Prestasi Akademik

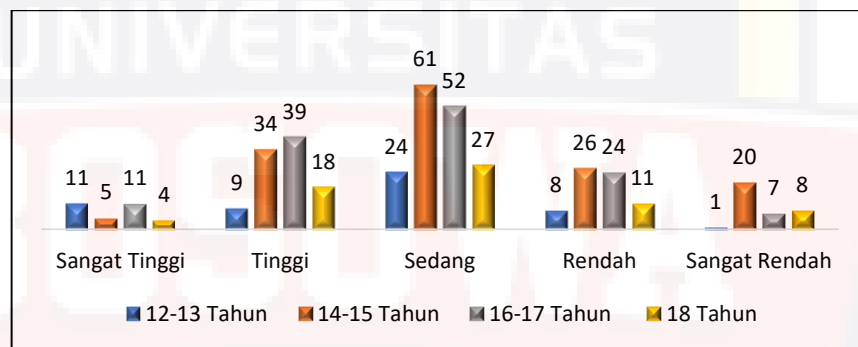
a. Deskriptif Prestasi Akademik Berdasarkan Usia

Berdasarkan hasil Kategorisasi pada variabel Prestasi akademik yang terdiri dari 400 remaja yang bermain *game online* di Kota Makassar berdasarkan usia diperoleh hasil yakni responden yang berusia 12-13 Tahun, terdapat 11 orang dengan tingkat prestasi akademik yang sangat tinggi, 9 orang dengan tingkat prestasi akademik yang tinggi, 24 orang dengan tingkat prestasi akademik yang sedang, 8 orang dengan tingkat prestasi akademik yang rendah dan 1 orang dengan tingkat prestasi akademik yang sangat rendah.

Terdapat 5 orang responden yang berusia 14-15 Tahun dengan tingkat prestasi akademik yang sangat tinggi, 34 orang dengan tingkat prestasi akademik yang tinggi, 61 orang dengan tingkat prestasi akademik yang sedang, 26 orang dengan tingkat prestasi akademik yang rendah dan 20 orang dengan tingkat prestasi akademik yang sangat rendah.

Terdapat 11 orang responden yang berusia 16-17 Tahun dengan tingkat prestasi akademik yang sangat tinggi, 39 orang dengan tingkat prestasi akademik yang tinggi, 52 orang dengan tingkat

prestasi akademik yang sedang, 24 orang dengan tingkat prestasi akademik yang rendah dan 7 orang dengan tingkat prestasi akademik yang sangat rendah. Sedangkan responden dengan usia 18 tahun terdapat 4 orang dengan tingkat prestasi akademik yang sangat tinggi, 18 orang dengan tingkat prestasi akademik yang tinggi, 27 orang dengan tingkat prestasi akademik yang sedang, 11 orang dengan tingkat prestasi akademik yang rendah dan 8 orang dengan tingkat prestasi akademik yang sangat rendah.

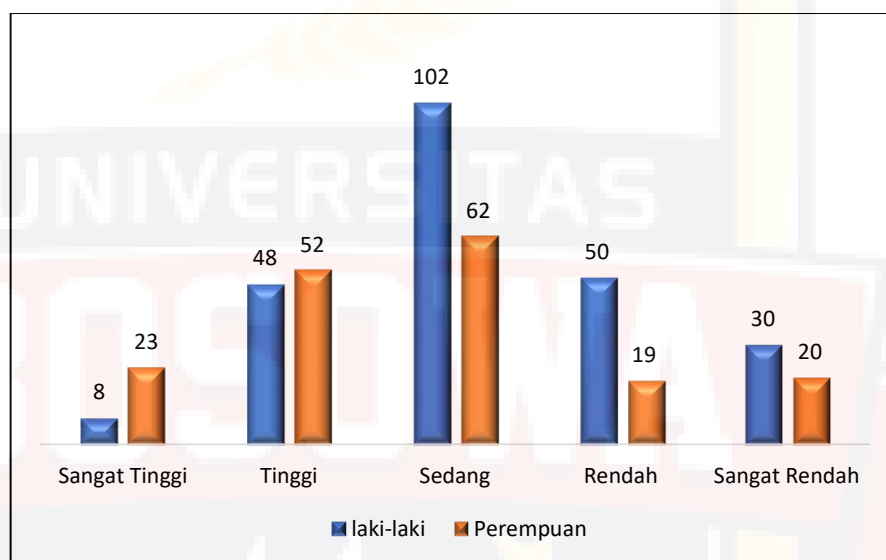


Gambar 4.9 Diagram Prestasi Akademik Berdasarkan Usia

b. Deskriptif Prestasi Akademik Berdasarkan Jenis Kelamin

Berdasarkan hasil Kategorisasi pada variabel Prestasi akademik yang terdiri dari 400 remaja yang bermain *game online* di Kota Makassar berdasarkan jenis kelamin diperoleh hasil yakni responden yang berjenis kelamin laki-laki terdapat 8 orang dengan tingkat prestasi akademik yang sangat tinggi, 48 orang dengan tingkat prestasi akademik yang tinggi, 102 orang dengan tingkat prestasi akademik yang sedang, 50 orang dengan tingkat prestasi akademik yang rendah dan 30 orang dengan tingkat prestasi akademik yang sangat rendah.

Pada responden dengan jenis kelamin perempuan terdapat 23 orang dengan tingkat prestasi akademik yang sangat tinggi, 52 orang dengan tingkat prestasi akademik yang tinggi, 62 orang dengan tingkat prestasi akademik yang sedang, 19 orang dengan tingkat prestasi akademik yang rendah dan 6 orang dengan tingkat prestasi akademik yang sangat rendah.



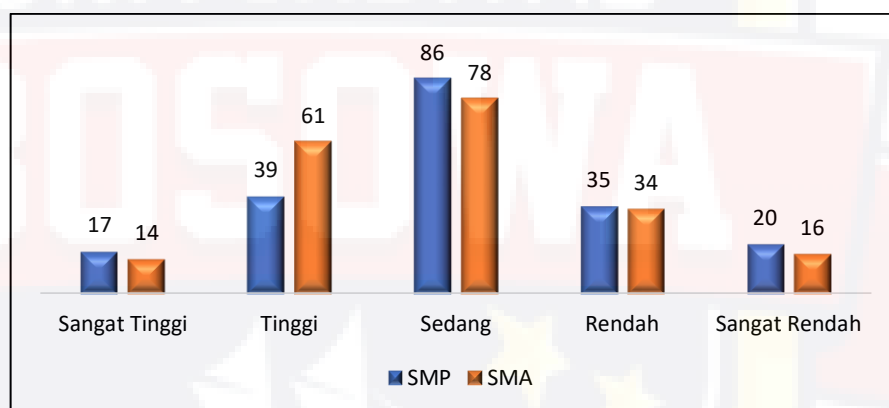
Gambar 4.10 Diagram Prestasi Akademik Berdasarkan Jenis Kelamin

c. Deskriptif Prestasi Akademik Berdasarkan Asal Sekolah

Berdasarkan hasil Kategorisasi pada variabel Prestasi akademik yang terdiri dari 400 remaja yang bermain *game online* di Kota Makassar berdasarkan Asal sekolah diperoleh hasil yakni responden dari tingkat Pendidikan Sekolah Menengah Pertama (SMP), terdapat 17 orang dengan tingkat prestasi akademik yang sangat tinggi, 39 orang dengan tingkat prestasi akademik yang tinggi, 86 orang dengan tingkat prestasi akademik yang sedang, 35 orang dengan

tingkat prestasi akademik yang rendah, dan 20 orang dengan tingkat prestasi akademik yang sangat rendah.

Adapun untuk responden dari tingkat Pendidikan Sekolah Menengah Atas (SMA), terdapat 14 orang dengan tingkat prestasi akademik yang sangat tinggi, 61 orang dengan tingkat prestasi akademik yang tinggi, 78 orang dengan tingkat prestasi akademik yang sedang, 34 orang dengan tingkat prestasi akademik yang rendah dan 16 orang dengan tingkat prestasi akademik yang sangat rendah.



Gambar 4.11 Diagram Prestasi Akademik Berdasarkan Asal Sekolah

d. Deskriptif Prestasi Akademik Berdasarkan Tingkat Pendidikan

Berdasarkan hasil Kategorisasi pada variabel Prestasi akademik yang terdiri dari 400 remaja yang bermain *game online* di Kota Makassar berdasarkan tingkat pendidikan diperoleh hasil yakni responden dari tingkat Pendidikan Sekolah Menengah (SMP) yang berada pada kelas VII terdapat 1 orang dengan tingkat prestasi akademik yang sangat tinggi, 9 orang dengan tingkat prestasi

akademik yang tinggi, 15 orang dengan tingkat prestasi akademik yang sedang, 7 orang dengan tinggi prestasi akademik yang rendah, 3 orang dengan tingkat prestasi akademik yang sangat rendah.

Pada kelas VIII terdapat 13 orang dengan tingkat prestasi akademik yang sangat tinggi, 23 orang dengan tingkat prestasi akademik yang tinggi, 42 orang dengan tingkat prestasi akademik yang sedang, 16 orang dengan tingkat prestasi yang rendah, dan 11 orang dengan tingkat prestasi akademik yang sangat rendah.

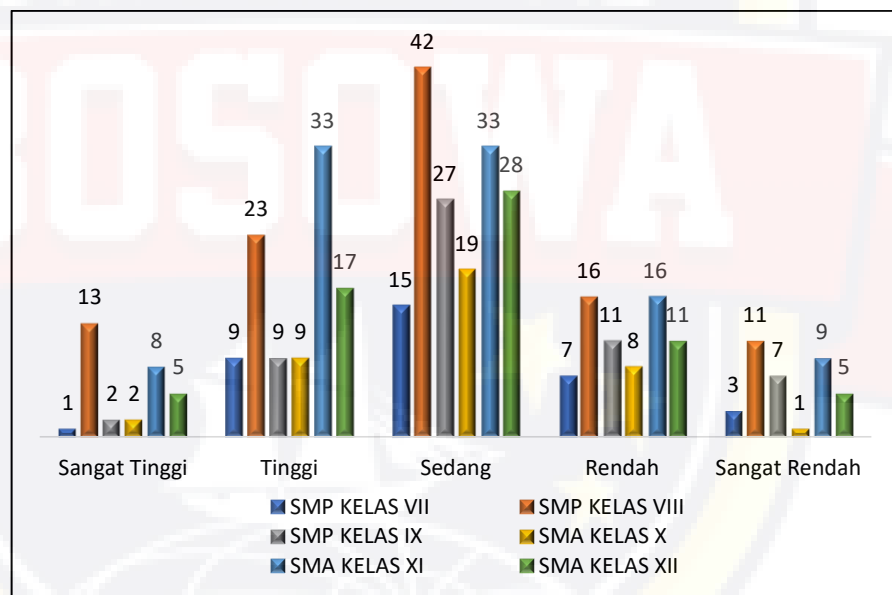
Responden pada kelas IX terdapat 2 orang dengan tingkat prestasi akademik yang sangat tinggi, 9 orang dengan tingkat prestasi akademik yang tinggi, 27 orang dengan tingkat prestasi akademik yang sedang, 11 orang dengan tingkat prestasi akademik yang rendah dan 7 orang dengan tingkat prestasi akademik yang sangat rendah.

Sedangkan responden pada tingkat Pendidikan Sekolah Menengah Atas (SMA) yang berada pada kelas X terdapat 2 orang dengan tingkat prestasi akademik yang sangat tinggi, 9 orang dengan tingkat prestasi akademik tinggi, 19 orang dengan tingkat prestasi akademik yang sedang, 8 orang dengan tingkat prestasi akademik yang rendah, dan 1 orang dengan tingkat prestasi akademik yang sangat rendah.

Responden pada kelas XI terdapat 8 orang dengan tingkat prestasi akademik yang sangat tinggi, 33 orang dengan tingkat prestasi akademik yang tinggi, 33 orang dengan tingkat prestasi

akademik yang sedang, 16 orang dengan tingkat prestasi akademik yang rendah dan 9 orang dengan tingkat prestasi akademik yang sangat rendah.

Responden pada kelas XII terdapat 5 orang dengan tingkat prestasi akademik yang sangat tinggi, 17 orang dengan tingkat prestasi akademik yang tinggi, 28 orang dengan tingkat prestasi akademik yang sedang, 11 orang dengan tingkat prestasi akademik yang rendah, 5 orang dengan tingkat prestasi akademik yang sangat rendah.



Gambar 4.12 Diagram Prestasi Akademik Berdasarkan Tingkat Pendidikan

e. Deskriptif Prestasi Akademik Berdasarkan Waktu Bermain *Game Online*

Berdasarkan hasil Kategorisasi pada variabel Prestasi akademik yang terdiri dari 400 remaja yang bermain *game online* di Kota

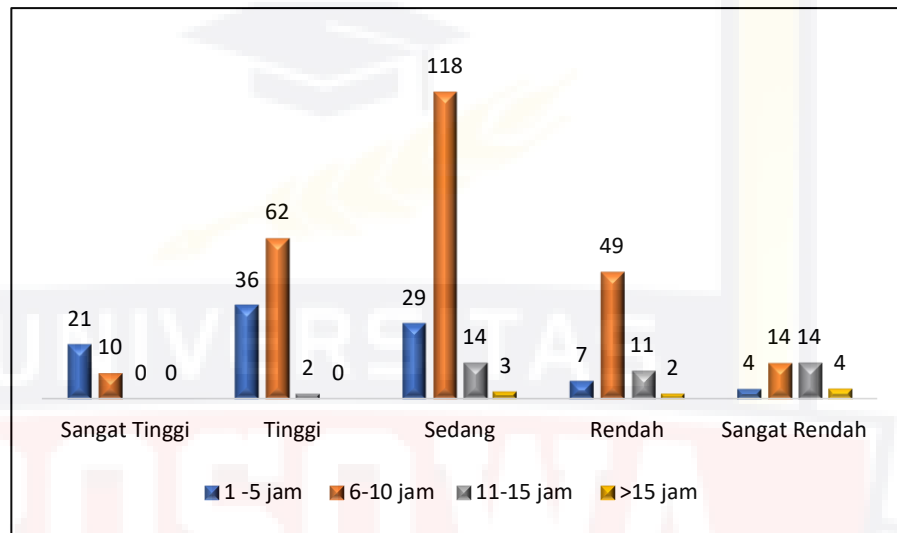
Makassar berdasarkan Waktu bermain *game online* diperoleh hasil yakni responden yang memiliki waktu bermain *game online* 1-5 jam/ hari terdapat 21 orang dengan tingkat prestasi akademik yang sangat tinggi, 36 orang dengan tingkat prestasi akademik yang tinggi, 29 orang dengan tingkat prestasi akademik yang sedang, 7 orang dengan tingkat prestasi akademik yang rendah dan 4 orang dengan tingkat prestasi akademik yang sangat rendah.

Responden berdasarkan waktu bermain *game online* 6-10 jam/ hari terdapat 10 orang dengan tingkat prestasi akademik yang sangat tinggi, 62 orang dengan tingkat prestasi akademik yang tinggi. 29 orang dengan tingkat prestasi akademik yang sedang, 7 orang dengan tingkat prestasi akademik yang rendah dan 4 orang dengan tingkat prestasi akademik yang sangat rendah.

Responden berdasarkan waktu bermain *game online* 11-15 jam/ hari, tidak ditemukannya responden yang terdapat pada kriteria prestasi akademik yang sangat tinggi, 2 orang dengan tingkat prestasi akademik yang tinggi, 14 orang dengan tingkat prestasi akademik yang sedang, 11 orang dengan tingkat prestasi akademik yang rendah dan 14 orang dengan tingkat prestasi akademik yang sangat rendah.

Responden berdasarkan waktu bermain *game online* 15 jam keatas/ hari, tidak ditemukannya responden yang terdapat pada kriteria prestasi akademik yang sangat tinggi dan juga tidak ditemukannya responden yang terdapat pada kriteria prestasi

akademik yang tinggi, terdapat 3 orang pada tingkat prestasi akademik yang sedang, 2 orang pada tingkat prestasi akademik yang rendah dan 4 orang pada tingkat prestasi akademik yang sangat rendah.



Gambar 4.13 Diagram Prestasi Akademik Berdasarkan Waktu Bermain *Game Online*

f. Deskriptif Prestasi Akademik Berdasarkan Jenis *Game* yang Dimainkan

Berdasarkan hasil Kategorisasi pada variabel Prestasi akademik yang terdiri dari 400 remaja yang bermain *game online* di Kota Makassar, mayoritas *game online* yang dimainkan responden adalah *Mobile Legend* yang terdiri dari 13 orang dengan tingkat prestasi akademik yang sangat tinggi, 38 orang dengan tingkat prestasi akademik yang tinggi, 40 orang dengan tingkat prestasi akademik yang sedang, 21 orang dengan tingkat prestasi akademik yang

rendah dan 6 orang dengan tingkat prestasi akademik yang sangat rendah.

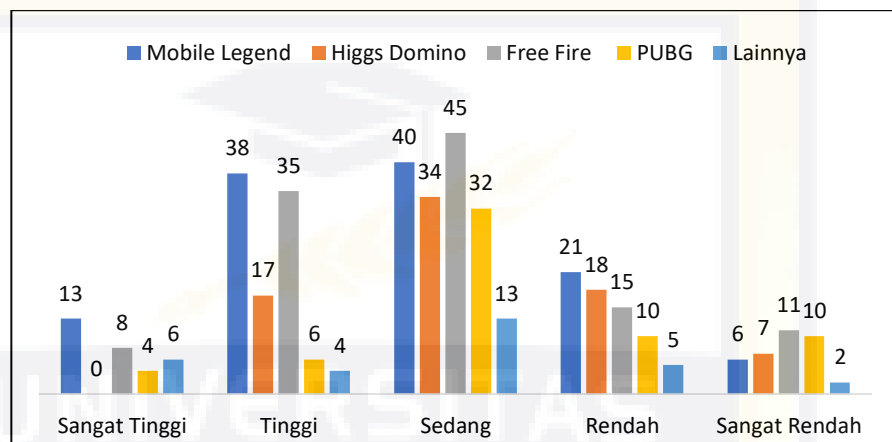
Responden yang bermain *game online Higgs Domino* tidak terdapat responden pada tingkat prestasi akademik yang sangat tinggi, 17 orang dengan tingkat prestasi akademik yang tinggi, 34 orang dengan tingkat prestasi akademik yang sedang, 18 orang dengan tingkat prestasi akademik yang rendah dan 7 orang dengan tingkat prestasi akademik yang sangat rendah.

Responden yang bermain *game online Free Fire*, terdapat 8 orang dengan tingkat prestasi akademik yang sangat tinggi, 35 orang dengan tingkat prestasi akademik yang tinggi, 45 orang dengan tingkat prestasi akademik yang sedang, 15 orang dengan tingkat prestasi akademik yang rendah dan 11 orang dengan prestasi akademik yang sangat rendah.

Responden yang bermain *game online PUBG*, terdapat 4 orang dengan tingkat prestasi akademik yang sangat tinggi, 6 orang dengan tingkat prestasi akademik yang tinggi, terdapat 32 orang dengan tingkat prestasi akademik yang sedang, 10 orang dengan tingkat prestasi akademik yang rendah, dan 10 orang dengan tingkat prestasi akademik yang sangat rendah.

Berdasarkan *game online* yang dimainkan yaitu *game* lainnya, terdapat 6 orang dengan tingkat prestasi akademik yang sangat tinggi, 4 orang dengan tingkat prestasi akademik yang tinggi, 13

orang dengan tingkat prestasi akademik yang sedang, 5 orang dengan tingkat prestasi akademik yang rendah dan 2 orang dengan tingkat prestasi akademik yang sangat rendah.



Gambar 4.14 Diagram Prestasi Akademik Berdasarkan Jenis *Game* yang Dimainkan

4.3.2 Deskriptif Variabel Kecanduan *Game Online*

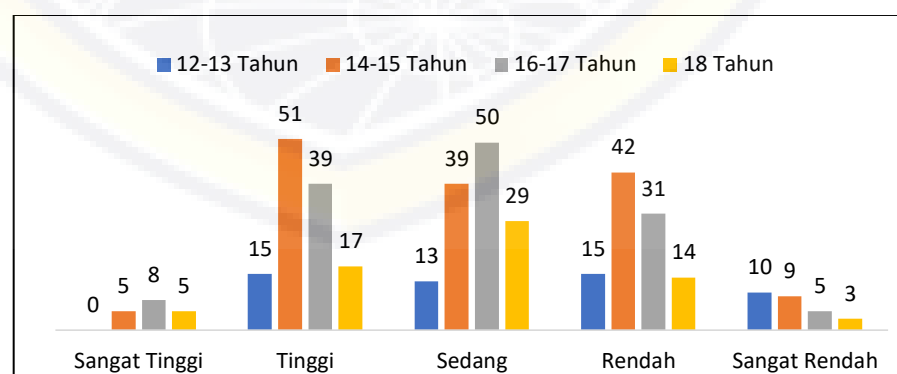
a. Deskriptif Kecanduan *Game Online* Berdasarkan Usia

Berdasarkan hasil Kategorisasi pada variabel Kecanduan *Game online* yang terdiri dari 400 remaja yang bermain *game online* di Kota Makassar berdasarkan usia diperoleh hasil yakni responden yang berusia 12-13 Tahun, tidak ditemukannya responden yang terdapat pada kriteria kecanduan *game online* yang sangat tinggi, 15 orang dengan taraf kecanduan *game online* yang tinggi, 13 orang dengan taraf kecanduan *game online* yang sedang, 15 orang dengan taraf kecanduan *game online* yang rendah dan 10 orang dengan tingkat kecanduan *game online* yang sangat rendah.

Terdapat 5 orang responden yang berusia 14-15 Tahun dengan taraf kecanduan *game online* yang sangat tinggi, 51 orang dengan taraf kecanduan *game online* yang tinggi, 39 orang dengan taraf kecanduan *game online* yang sedang, 42 orang dengan taraf kecanduan *game online* yang rendah dan 9 orang dengan taraf kecanduan *game online* yang sangat rendah.

Terdapat 8 orang responden yang berusia 16-17 Tahun dengan taraf kecanduan *game online* yang sangat tinggi, 39 orang dengan taraf kecanduan *game online* yang tinggi, 50 orang dengan taraf kecanduan *game online* yang sedang, 31 orang dengan taraf kecanduan *game online* yang rendah dan 5 orang dengan taraf kecanduan *game online* yang sangat rendah.

Sedangkan responden dengan usia 18 tahun terdapat 5 orang dengan taraf kecanduan *game online* yang sangat tinggi, 17 orang dengan taraf kecanduan *game online* yang tinggi, 29 orang dengan taraf kecanduan *game online* yang sedang, 14 orang dengan taraf kecanduan *game online* yang rendah dan 3 orang dengan taraf kecanduan *game online* yang sangat rendah.

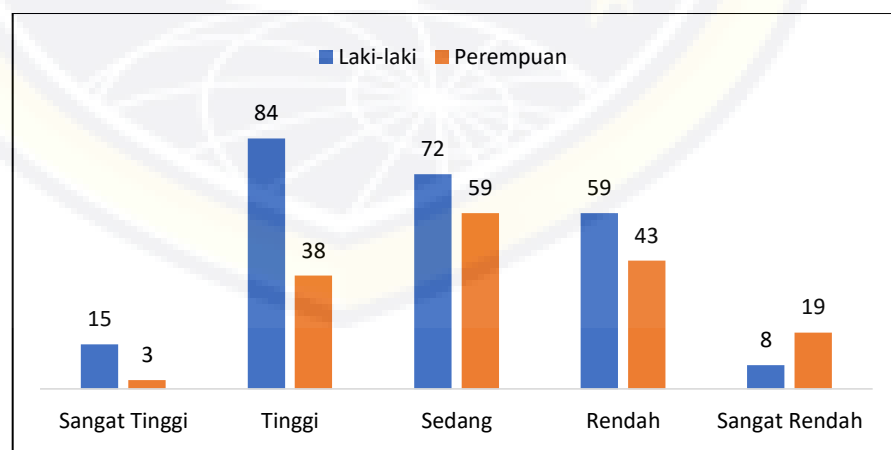


Gambar 4.15 Diagram Deskriptif Kecanduan *Game online* Berdasarkan Usia

b. Deskriptif Kecanduan *Game Online* Berdasarkan Jenis Kelamin

Berdasarkan hasil Kategorisasi pada variabel kecanduan *game* yang terdiri dari 400 remaja yang bermain *game online* di Kota Makassar berdasarkan jenis kelamin diperoleh hasil yakni responden yang berjenis kelamin laki-laki terdapat 15 orang dengan taraf kecanduan *game online* yang sangat tinggi, 84 orang dengan taraf kecanduan *game online* yang tinggi, 72 orang dengan taraf kecanduan *game online* yang sedang, 59 orang dengan taraf kecanduan *game online* yang rendah dan 8 orang dengan taraf kecanduan *game online* yang sangat rendah.

Pada responden dengan jenis kelamin perempuan terdapat 3 orang dengan taraf kecanduan *game online* yang sangat tinggi, 38 orang dengan taraf kecanduan *game online* yang tinggi, 59 orang dengan taraf kecanduan *game online* yang sedang, 43 orang dengan taraf kecanduan *game online* yang rendah dan 19 orang dengan taraf kecanduan *game online* yang sangat rendah.

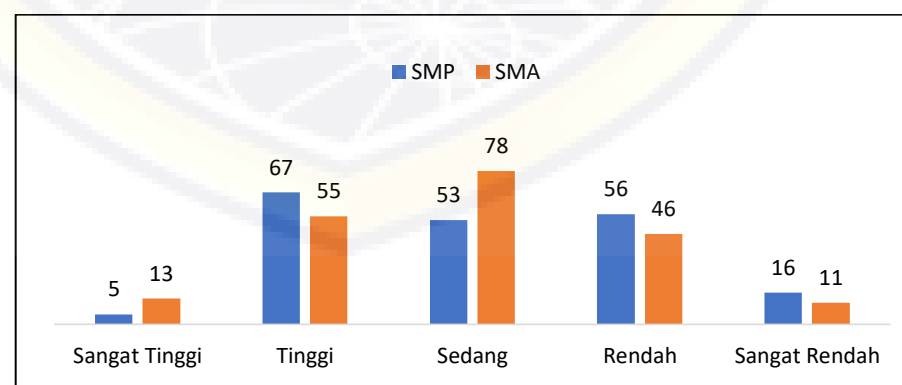


Gambar 4.16 Diagram Deskriptif Kecanduan *Game online* Berdasarkan Jenis Kelamin

c. Deskriptif Kecanduan *Game Online* Berdasarkan Asal Sekolah

Berdasarkan hasil Kategorisasi pada variabel Kecanduan *Game online* yang terdiri dari 400 remaja yang bermain *game online* di Kota Makassar berdasarkan Asal sekolah diperoleh hasil yakni responden dari tingkat Pendidikan Sekolah Menengah Pertama (SMP), terdapat 5 orang dengan taraf kecanduan *game online* yang sangat tinggi, 67 orang dengan taraf kecanduan *game online* yang tinggi, 53 orang dengan tingkat kecanduan *game online* yang sedang, 56 orang dengan taraf kecanduan *game online* yang rendah, dan 16 orang dengan taraf kecanduan *game online* yang sangat rendah.

Adapun untuk responden dari tingkat Pendidikan Sekolah Menengah Atas (SMA), terdapat 13 orang dengan taraf kecanduan *game online* yang sangat tinggi, 55 orang dengan taraf kecanduan *game online* yang tinggi, 78 orang dengan taraf kecanduan *game online* yang sedang, 46 orang dengan taraf kecanduan *game online* yang rendah dan 11 orang dengan taraf kecanduan *game online* yang sangat rendah.



Gambar 4.17 Diagram Deskriptif Kecanduan *Game Online* Berdasarkan Asal Sekolah

d. Deskriptif Kecanduan *Game Online* Berdasarkan Tingkat Pendidikan

Berdasarkan hasil Kategorisasi pada variabel kecanduan *game online* yang terdiri dari 400 remaja yang bermain *game online* di Kota Makassar berdasarkan tingkat pendidikan diperoleh hasil yakni responden dari tingkat Pendidikan Sekolah Menengah (SMP) yang berada pada kelas VII tidak terdapat responden pada tingkat prestasi akademik sangat tinggi, 12 orang dengan taraf kecanduan *game online* yang tinggi, 13 orang dengan taraf kecanduan *game online* yang sedang, 9 orang memiliki taraf kecanduan *game online* yang rendah, sedangkan 1 orang memiliki taraf kecanduan *game online* yang sangat rendah.

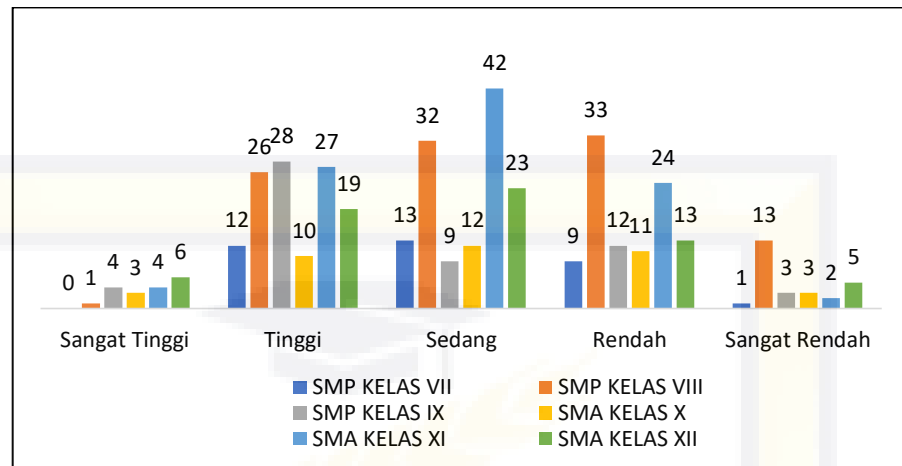
Pada kelas VIII terdapat 1 orang dengan taraf kecanduan *game online* yang sangat tinggi, 26 orang dengan taraf kecanduan *game online* yang tinggi, 32 orang dengan taraf kecanduan *game online* yang sedang, 33 orang dengan taraf kecanduan *game online* yang rendah, dan 13 orang dengan taraf kecanduan *game online* yang sangat rendah.

Responden pada kelas IX terdapat 4 orang dengan tingkat kecanduan *game online* yang sangat tinggi, 28 orang dengan taraf kecanduan *game online* yang tinggi, 9 orang dengan taraf kecanduan *game online* yang sedang, 12 orang dengan taraf kecanduan *game online* yang rendah dan 3 orang dengan taraf kecanduan *game online* yang sangat rendah.

Sedangkan responden pada tingkat Pendidikan Sekolah Menengah Atas (SMA) yang berada pada kelas X terdapat 3 orang dengan taraf kecanduan *game online* yang sangat tinggi, 10 orang dengan taraf kecanduan *game online* yang tinggi, 12 orang dengan taraf kecanduan *game online* yang sedang, 11 orang dengan taraf kecanduan *game online* yang rendah, dan 3 orang dengan taraf kecanduan *game online* yang sangat rendah.

Responden pada kelas XI terdapat 4 orang dengan taraf kecanduan *game online* yang sangat tinggi, 27 orang dengan taraf kecanduan *game online* yang tinggi, 42 orang dengan taraf kecanduan *game online* yang sedang, 24 orang dengan taraf kecanduan *game online* yang rendah dan 2 orang dengan taraf kecanduan *game online* yang sangat rendah.

Responden pada kelas XII terdapat 6 orang dengan taraf kecanduan *game online* yang sangat tinggi, 19 orang dengan taraf kecanduan *game online* yang tinggi, 23 orang dengan taraf kecanduan *game online* yang sedang, 13 orang dengan taraf kecanduan *game online* yang rendah, 5 orang dengan taraf kecanduan *game online* yang sangat rendah.



Gambar 4.18 Diagram Deskriptif Kecanduan *Game online* Berdasarkan Tingkat Pendidikan

e. Deskriptif Berdasarkan Waktu Bermain *Game online*/ Hari

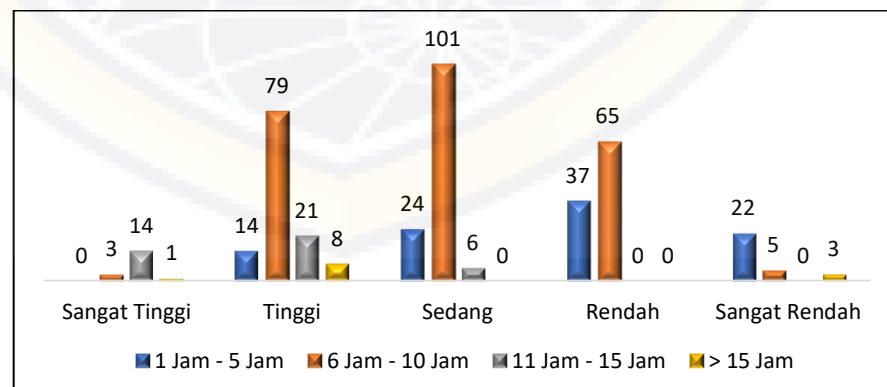
Berdasarkan hasil Kategorisasi pada variabel kecanduan *Game online* yang terdiri dari 400 remaja yang bermain *game online* di Kota Makassar berdasarkan Waktu bermain *game online* diperoleh hasil yakni responden yang memiliki waktu bermain *game online* 1-5 jam/hari tidak ditemukannya responden yang terdapat pada kriteria kecanduan *game online* yang sangat tinggi, 14 orang dengan taraf kecanduan *game online* yang tinggi, 24 orang dengan taraf kecanduan *game online* yang sedang, 37 orang dengan taraf kecanduan *game online* yang rendah dan 22 orang dengan taraf kecanduan *game online* yang sangat rendah.

Responden berdasarkan waktu bermain *game online* 6-10 jam/hari terdapat 3 orang dengan taraf kecanduan *game online* yang sangat tinggi, 79 orang dengan taraf kecanduan *game online* yang tinggi, 101 orang dengan taraf kecanduan *game online* yang sedang,

65 orang dengan taraf kecanduan *game online* yang rendah dan 5 orang dengan taraf kecanduan *game online* yang sangat rendah.

Responden berdasarkan waktu bermain *game online* 11-15 jam/hari, terdapat 14 orang dengan taraf kecanduan *game online* tinggi, 21 orang dengan taraf kecanduan *game online* yang tinggi, 6 orang dengan taraf kecanduan *game online* yang sedang, tidak ditemukannya responden yang terdapat pada kriteria kecanduan *game online* yang rendah dan tidak ditemukannya responden yang terdapat pada kriteria kecanduan *game online* yang sangat rendah.

Responden berdasarkan waktu bermain *game online* 15 jam keatas/hari, terdapat 1 orang yang berada pada taraf kecanduan *game online* yang sangat tinggi, 8 orang dengan taraf kecanduan *game online* yang tinggi, tidak ditemukannya responden yang terdapat pada kriteria kecanduan *game online* yang sedang, tidak ditemukannya responden yang terdapat pada kriteria kecanduan *game online* yang rendah dan tidak ditemukannya responden yang terdapat pada kriteria kecanduan *game online* yang sangat rendah.



Gambar 4.19 Diagram Deskriptif Berdasarkan Waktu Bermain *Game Online* / Hari

f. Deskriptif Kecanduan *Game online* Berdasarkan Jenis *Game online*

Berdasarkan hasil Kategorisasi pada variabel Kecanduan *game online* yang terdiri dari 400 remaja yang bermain *game online* di Kota Makassar, berdasarkan *game online* yang dimainkan yaitu *Mobile Legend* terdiri dari 1 orang dengan taraf kecanduan *game online* yang sangat tinggi, 35 orang dengan taraf kecanduan *game online* yang tinggi, 36 orang dengan taraf kecanduan *game online* yang sedang, 32 orang dengan taraf kecanduan *game online* yang rendah dan 14 orang dengan taraf kecanduan *game online* yang sangat rendah.

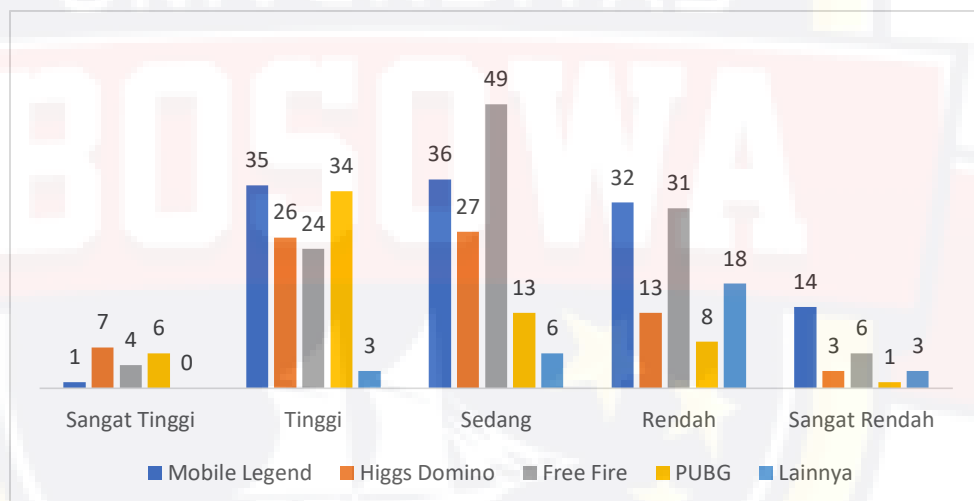
Responden yang bermain *game online Higgs Domino* terdapat 7 orang dengan taraf kecanduan *game online* yang sangat tinggi, 26 orang dengan taraf kecanduan *game online* yang tinggi, 27 orang dengan taraf kecanduan *game online* yang sedang, 13 orang dengan taraf kecanduan *game online* yang rendah dan 3 orang dengan taraf kecanduan *game online* yang sangat rendah.

Responden yang bermain *game online Free Fire*, terdapat 4 orang dengan taraf kecanduan *game online* yang sangat tinggi, 24 orang dengan taraf kecanduan *game online* yang tinggi, 49 orang dengan taraf kecanduan *game online* yang sedang, 31 orang dengan taraf kecanduan *game online* yang rendah dan 6 orang dengan taraf kecanduan *game online* yang sangat rendah.

Responden yang bermain *game online PUBG*, terdapat 6 orang dengan taraf kecanduan *game online* yang sangat tinggi, 34 orang dengan taraf kecanduan *game online* yang tinggi, terdapat 13 orang dengan taraf

kecanduan *game online* yang sedang, 8 orang dengan taraf kecanduan *game online* yang rendah, dan 1 orang dengan taraf kecanduan *game online* yang sangat rendah.

Berdasarkan *game online* yang dimainkan yaitu *game* lainnya, tidak terdapat responden dengan taraf kecanduan *game online* yang sangat tinggi, 3 rang dengan taraf kecanduan *game online* yang tinggi, 6 orang dengan taraf kecanduan *game online* yang sedang, 18 orang dengan taraf kecanduan *game online* yang rendah dan 3 orang dengan taraf kecanduan *game online* yang sangat rendah.



4.4 Hasil Uji Asumsi

Uji asumsi merupakan salah satu uji yang digunakan sebelum menerapkan uji hipotesis atau dengan kata lain suatu cara yang dilakukan untuk membuktikan apakah hipotesis dapat dilanjutkan atau tidak (Priyanto, 2008). Dalam penelitian ini peneliti menggunakan dua uji asumsi yaitu uji normalitas dan uji linearitas, sebagai berikut:

4.4.1 Uji Normalitas

Pengujian normalitas digunakan dalam penelitian ini untuk mengetahui apakah model dan variabel memiliki sirkulasi yang normal. Apabila suatu asumsi dilanggar maka uji statistik akan tidak valid. Dalam penelitian ini uji normalitas dilakukan dengan menggunakan aplikasi program SPSS versi 22, dimana apabila data memenuhi syarat $p > 0,05$ maka data akan dinyatakan normal, sedangkan apabila data memiliki nilai $p > 0,05$ maka data tersebut tidak memiliki perbedaan yang signifikan dengan data yang normal namun apabila data memiliki nilai $p < 0,05$ maka data tersebut dinyatakan mempunyai perbedaan yang signifikan dengan data normal.

Uji *one sample* Kolmogorov-Smirnov dengan tingkat signifikansi 0,05 digunakan dalam penelitian ini apabila data memiliki signifikansi $> 5\%$ atau 0.05 maka dapat dikatakan normal.

Berdasarkan analisis yang dilakukan oleh peneliti, menunjukkan bahwa skor pada variabel prestasi akademik dan kecanduan *game online* memiliki nilai Kolmogorov 0.44 dan memiliki nilai signifikan sebesar 0.064 ($0 > 0.05$), sehingga dapat disimpulkan bahwa uji normalitas menunjukkan bahwa sebaran data variabel dapat dikatakan semua variabel dalam penelitian ini berdistribusi normal. Dalam penelitian ini semua data berasal dari populasi berdistribusi normal.

Tabel 4.5 Hasil Uji Normalitas

Variabel	K-S *	Sig **	Keterangan
Prestasi Akademik dan Kecanduan <i>Game online</i>	0.44	0.064	Terdistribusi Normal

Keterangan : * K-S = Nilai Kolmogorov -Smirnov

**Sig = Nilai Signifikansi K-S, $P \Rightarrow 0,05$

4.4.2 Uji Linearitas

Dalam penelitian ini uji linearitas dilakukan untuk mengetahui apakah pada kedua variabel memiliki hubungan yang linear atau tidak. Uji linearitas dilakukan dengan menguji menggunakan program SPSS dengan menggunakan *test for Linearity* dengan taraf signifikan 0,05. Pada dua variabel dapat dinyatakan linear apabila signifikansi (*Linearity*) < 0,05.

Pada hasil analisis linearitas menunjukkan bahwa nilai signifikan *deviation from linearity* sebesar 1,178 sedangkan untuk nilai sig *deviation from linearity* sebesar 0,183 dengan melihat nilai signifikansi *deviation from linearity* maka dapat dikatakan bahwa terdapat korelasi yang signifikan antara variabel prestasi akademik dan kecanduan *game online*. Hasil analisis uji linearitas dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.6 Hasil Uji Linearitas

Variabel	Deviation from Linearity		
	F*	**Sig.F	Keterangan
Prestasi Akademik dan Kecanduan <i>Game online</i>	1,178	0,183	Linear

Keterangan : * F = Nilai Koefisien *deviation from linearity*
 **Nilai Signifikansi, $P = > 0,05$

4.5 Uji Hipotesis

Sebagai bagian dari penelitian ini, teknik analisis regresi sederhana digunakan untuk pengujian hipotesis untuk menguji dan menentukan apakah kontribusi variabel independen terhadap variabel dependen signifikan atau tidak. Uji hipotesis dalam penelitian ini yaitu : Terdapat pengaruh kecanduan *game online* terhadap Prestasi Akademik pada remaja di Kota Makassar.

Dalam uji hipotesis yang dilakukan oleh peneliti, mendapatkan hasil bahwa H_1 yang menyatakan bahwa terdapat pengaruh kecanduan *game online* terhadap prestasi akademik pada remaja di Kota Makassar diterima, hal ini dibuktikan dengan nilai signifikan $< 0,05$ maka dapat dikatakan terdapat kontribusi antara variabel independent terhadap variabel dependent. Berikut tabel hasil uji hipotesis dalam penelitian ini yaitu :

Tabel 4.7 Hasil Uji Hipotesis

Variabel	R Square*	F **	Sig ***	Keterangan
Prestasi Akademik dan kecanduan <i>Game online</i>	0,092	40,202	0,000	Signifikan

Keterangan = *R Square = Koefisien determinan

** F = Nilai uji koefisien regresi secara simultan

*** Sig = Nilai signifikan $p < 0,05$

Nilai R square dapat dilihat pada tabel di atas yaitu sebesar 0,092 Sedangkan untuk nilai kontribusi diperoleh nilai 40,202, dimana pada nilai F tersebut memiliki nilai signifikansi sebesar 0,000 yang nilainya lebih kecil dari kriteria taraf signifikansi 5% ($p < 0,05$). Oleh karena itu H_1 menyatakan bahwa terdapat pengaruh kecanduan *game online* terhadap prestasi akademik pada remaja di Kota Makassar diterima. Adapun tabel berikut menunjukkan nilai koefisien regresi kecanduan *game online* terhadap prestasi akademik.

Tabel 4.8 Nilai Koefisien Regresi Kecanduan *Game online* Terhadap Prestasi Akademik

Variabel	Constant	B	Sig
Kecanduan <i>game online</i> terhadap Prestasi Akademik	3.998	-303	0,000

Berdasarkan hasil tabel koefisien di atas diperoleh nilai koefisien konstanta sebesar 3.998 dan nilai koefisien regresi sebesar -303 dengan arah negatif. Akibatnya, semakin besar kecanduan *game online* seseorang, semakin buruk

prestasi akademiknya, dan sebaliknya. Adapun persamaan regresi yang terbentuk :

$$Y = a + bx$$

$$\text{Prestasi Akademik} = 3.998 - 303 (\text{Kecanduan } \textit{Game online})$$

4.6 Pembahasan

4.6.1 Gambaran Umum Prestasi Akademik pada Remaja di KotaMakassar

Berdasarkan hasil analisis data mengenai prestasi akademik pada remaja yang bermain *game online* di Kota Makassar dengan jumlah responden sebanyak 400 siswa didapatkan hasil bahwa variabel prestasi akademik menunjukkan bahwa terdapat 31 orang yang berada pada kategori sangat tinggi, 100orang berada pada kategori tinggi, 164 orangberada dalam kategori sedang, 69 orang berada dalam kategori rendah dan 36 orangberada dalam kategori yang sangat rendah.

Berdasarkan hasil tersebut dapat di nyatakan bahwa tingkat prestasi akademik yang dimiliki remaja yang bermain *game online* di kotaMakassar bervariasi atau berbeda-beda. Ada beberapa faktor yang dapat menyebabkan prestasi akademik pada remaja di Kota Makassar bervariasi yaitu adanya faktor internal dan faktor external.

Sebagai hasil dari aspek kecerdasan dan kemampuan, lebih mudah untuk berpikir kreatif dan cepat membuat penilaian ketika siswa dapat memahami dan memahami pelajaran. Ada komponen sikap di mana siswa memiliki kecenderungan untuk merespon baik dan buruk

terhadap tindakan orang lain. Unsur bakat mengacu pada potensi siswa untuk berhasil. Faktor minat yaitu kecenderungan siswa dalam memusatkan perhatiannya pada pelajaran yang dapat membuat siswa lebih giat dalam belajar sehingga mencapai prestasi yang diinginkan. Faktor Motivasi yaitu keadaan internal yang dapat mendorong siswa untuk melakukan sesuatu yang muncul dalam diri individu itu sendiri (Syah, 2008)

Keadaan lingkungan dapat berdampak pada kemampuan siswa untuk belajar dan mencapai tujuannya. Faktor lingkungan sosial dan faktor lingkungan non-sosial adalah dua kategori pengaruh eksternal. Di antara unsur-unsur lingkungan sosial adalah keluarga, pengajar, teman, dan masyarakat, yang kesemuanya berpotensi mempengaruhi semangat belajar seorang siswa (Syah, 2008).

Hal tersebut dapat menunjukkan bahwa sebagian besar remaja yang bermain *game online* di Kota Makassar mengalami prestasi akademik dengan kategori sedang dengan jumlah 164 responden, berdasarkan faktor-faktor yang dapat memengaruhi prestasi akademik dari aspek psikologis siswa cukup mampu memotivasi diri serta cukup mampu dalam memusatkan perhatian saat melaksanakan aktivitas belajar yang ketika siswa merasakan putus asa dan kesulitan dalam mempelajari suatu mata pelajaran. Hal tersebut sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Kautsar (2019) menunjukkan tingkat kebervariasian pada variabel prestasi akademik yang tergolong dalam beberapa

kategori yaitu tinggi, sedang dan rendah. Dengan hasil menunjukkan bahwa tingkat prestasi akademik siswa berada pada kategori sedang.

Hal ini mengindikasikan bahwa siswa cukup mampu dalam memusatkan perhatian untuk mencapai suatu kemampuan dalam proses belajar.

Adapun hasil analisis deskriptif dalam penelitian ini yaitu terdapat 100 orang remaja yang bermain *game online* di Kota Makassar yang memiliki prestasi akademik yang berada pada kategori tinggi, yang artinya siswa memiliki motivasi atau semangat belajar yang tinggi yang diwujudkan dalam tindakan-tindakan positif seperti berlatih keras dalam mengerjakan tugas - tugas untuk mengasah kemampuannya serta lebih giat dan tidak berputus asa dalam mencapai keinginannya dalam mempelajari suatu ilmu sehingga mendapatkan prestasi akademik yang tinggi. Hal tersebut sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Nursamiaji & Kurniawan (2015) menunjukkan kebervariasian pada variabel prestasi akademik yang tergolong dalam beberapa tingkatan yaitu kategori rendah, sedang, tinggi, dan sangat tinggi. Dengan hasil yang menunjukkan bahwa tingkat prestasi akademik siswa berada pada kategori tinggi. Hal ini mengindikasikan bahwa responden yang berada pada kategori tinggi karena di pengaruhi oleh faktor individu yaitu motivasi, minat dan bakat.

Hasil analisis deskripif dalam penelitian ini terdapat 36 orang remaja yang bermain *game online* di Kota Makasaar memiliki tingkat

prestasi akademik yang berada dalam kategori sangat rendah. Sehingga dapat diartikan siswa yang memiliki prestasi akademik sangat rendah karena siswa memiliki motivasi yang lemah dalam proses pembelajaran, sehingga siswa tidak akan sungguh-sungguh dalam belajar, acuh tak acuh, mudah putus asa, serta perhatiannya tidak berfokus pada proses belajar sehingga siswa mengalami kesulitan belajar dan mengakibatkan rendahnya prestasi akademik. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Larasati, Hakim dan Hartono (2019) yang menunjukkan kebervariasian pada variabel prestasi akademik yang tergolong dalam beberapa tingkat yaitu tinggi, sedang dan rendah. Dengan hasil yang menunjukkan bahwa tingkat prestasi akademik siswa berada pada kategori sangat rendah. Hal ini mengindikasikan bahwa responden yang berada pada kategori sangat rendah dipengaruhi oleh faktor internal yaitu kurangnya motivasi dan kurangnya konsentrasi dalam proses pembelajaran.

4.6.2 Gambaran Umum Kecanduan *Game Online* pada Remaja di Kota Makassar

Berdasarkan hasil analisis data mengenai Kecanduan *game online* pada remaja yang bermain *game* di Kota Makassar dengan jumlah responden sebanyak 400 siswa di dapatkan hasil bahwa variabel kecanduan *game online* menunjukkan bahwa terdapat 18 orang yang berada pada kategori sangat tinggi, 122 orang berada pada kategori tinggi, 131 orang berada dalam kategori sedang, 102 orang berada dalam kategori rendah dan 27 orang berada dalam kategori yang sangat rendah.

Berdasarkan hasil tersebut dapat dinyatakan bahwa taraf kecanduan *game online* yang dimiliki remaja yang bermain *game online* di Makassar bervariasi atau berbeda-beda, selain itu terdapat kenaikan pengguna *game online* dari tahun 2019.

Berdasarkan data yang diperoleh dari Dahwilani (2020) terjadi peningkatan sebesar 16,5%.. Dari hasil penelitian yang telah ditemukan oleh peneliti menunjukkan bahwa penggunaan *game online* pada remaja di kota Makassar kebanyakan remaja memainkan *game online mobile legend* dibandingkan dengan *game* lainnya.

Berdasarkan telaah peneliti terdapat beberapa faktor yang menyebabkan kecanduan *game* pada remaja di Kota Makassar bervariasi yaitu berasal dari orang terdekat, lingkungan dan berasal dari dalam diri individu itu sendiri. Young (2009) mengatakan bahwa faktor-faktor yang dapat mempengaruhi seseorang kecanduan *game* yaitu memikirkan *game* setiap saat, hilangnya suatu pengertian mengenai pengabaian terhadap waktu, menjadikan *game* sebagai sarana untuk melarikan diri atau mengabaikan masalah yang terjadi dalam kehidupan dan ketidakmampuan dalam mengontrol diri sehingga menyebabkan individu tersebut lebih banyak meluangkan waktu dalam bermain *game online*.

Selain itu, ada elemen internal dan eksternal yang juga memengaruhi kecanduan dalam bermain *game online*. Penyebab internal antara lain adalah keinginan yang kuat untuk mendapatkan nilai

yang baik dalam permainan, kebosanan yang dirasakan remaja di rumah atau di sekolah, kurangnya pengendalian diri sedangkan pengaruh eksternal kurang terkontrol dibandingkan teman sebaya lainnya. Bermain game, kurangnya koneksi yang kuat dan harapan orang tua yang tinggi untuk berpartisipasi dalam semua kegiatan untuk anak-anak mereka.

Hal tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar remaja yang bermain *game online* di Kota Makassar mengalami taraf kecanduan *game online* dengan kategori sedang dengan jumlah 131 responden, sehingga dapat disimpulkan remaja yang memiliki kecanduan terhadap *game online* di Kota Makassar mampu menarik diri dunia bermain *game* dan cukup memiliki kemampuan dalam mengontrol diri sehingga individu yang bermain *game* mampu membagi waktu dan melakukan aktivitas serta dapat membangun hubungan dengan orang lain.

Hal ini sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Masyita (2016) yang menunjukkan kebervariasian pada variabel kecanduan *game online* yang tergolong dalam beberapa kategori yaitu sedang dan tinggi. Dengan hasil bahwa tingkat kecanduan *game online* berada pada kategori tinggi, dimana hal ini mengindikasikan bahwa individu yang bermain *game* memiliki daya tahan yang cukup, dapat membatasi dan menghentikan dirinya sendiri untuk bermain, bahkan ketika pemain terus bermain, mereka masih dapat memperhitungkan waktu yang mereka habiskan dan bahaya yang dapat mereka alami sebagai akibat dari permainan yang berkelanjutan.

Adapun hasil analisis deskriptif dalam penelitian ini yaitu terdapat 122 orang remaja yang bermain *game online* di Kota Makassar yang memiliki taraf kecanduan *game online* yang berada pada kategori tinggi, dalam hal ini peneliti mengindikasikan bahwa adanya keengganan untuk meninggalkan dunia *game*, keengganan dalam mengontrol diri dan membagi waktu serta memiliki keinginan yang kuat dalam diri untuk memiliki nilai yang tinggi dalam bermain *game* dan rasa bosan yang dimiliki siswa.

Hal ini sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Janna, Mudjiran dan Nirwana (2015) yang menunjukkan kebervariasian pada variabel kecanduan *game online* bahwa terdapat 126 responden yang berada pada kategori tinggi. Dimana hal ini mengindikasikan bahwa individu yang berada pada kategori tinggi karena individu tersebut mengalami kecanduan sehingga menghabiskan banyak waktu untuk bermain *game*, tidak melakukan kegiatan serta aktivitas yang lain karena *game online* lebih penting dari pada hal yang lain, sehingga timbul rasa senang saat mengalami kemenangan dalam bermain *game*.

Hasil analisis deskriptif dalam penelitian ini terdapat 27 orang remaja yang bermain *game online* di Kota Makassar yang berada dalam kategori sangat rendah. Sehingga dapat diartikan bahwa faktor yang menyebabkan kecanduan *game online* di Kota Makassar berada pada kategori sangat rendah karena individu tersebut memiliki kemampuan yang tinggi dalam mengontrol diri untuk tidak bermain *game online* secara berlebihan atau secara terus-menerus.

Hal ini sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Mubarak Husni (2021), yang menunjukkan kebervarian pada variabel kecanduan *game online* bahwa terdapat 17 responden yang berada pada kategori rendah, dalam ini mengindikasikan bahwa faktor yang menyebabkan seseorang memiliki tingkat kecanduan *game* yang rendah karena mampu mengatur waktu dalam aktivitas bermain *game* dan juga mampu meminimalisir permasalahan yang ada mengenai sekolah, pekerjaan dan lingkungan akibat dari kecanduan *game online*.

4.6.3 Pengaruh Kecanduan *Game Online* Terhadap Prestasi Akademik pada Remaja di Kota Makassar

Berdasarkan hasil telaah peneliti terdapat lebih banyak variasi *game* yang telah ditemukan dalam penelitian ini dibandingkan dengan penelitian-penelitian sebelumnya, seperti hasil penelitian yang dilakukan oleh Jenad & Adeng (2015) yang hanya memaparkan *game online* namun tidak menjabarkan variasi dari *game online* tersebut sedangkan peneliti menjabarkan variasi-variasi *game online* yang dimainkan oleh responden. Kemudian hasil analisis data yang telah dilakukan peneliti menunjukkan bahwa terdapat pengaruh kecanduan *game online* terhadap prestasi akademik pada remaja di Kota Makassar dan diperoleh hasil yang signifikan. Hal tersebut dibuktikan berdasarkan hasil uji hipotesis yang menunjukkan bahwa H_1 pada penelitian ini diterima dan H_0 di tolak, yang berarti bahwa terdapat pengaruh kecanduan *game online* terhadap prestasi akademik pada remaja di Kota Makassar.

Hasil analisis juga menunjukkan bahwa kecanduan *game online* mempengaruhi prestasi akademik sebesar 9,2 % dan 90,8% sisanya di pengaruhi oleh faktor lainnya yang tidak diteliti dalam penelitian ini. Berdasarkan hasil analisis juga diperoleh kecanduan *game online* memberi pengaruh negatif terhadap Prestasi akademik pada remaja di Kota Makassar, yang berarti bahwa semakin tinggi kecanduan *game online*, maka semakin rendah prestasi akademik siswa dan sebaliknya. Semakin rendah tingkat kecanduan *game online* pada remaja semakin besar keberhasilan akademis mereka.

Hasil yang didapatkan dalam penelitian ini didukung oleh penelitian sebelumnya yang memperoleh hasil yang serupa misalnya penelitian yang dilakukan oleh Jenad & Adeng, (2015) yang memperoleh hasil bahwa kecanduan *game online* memiliki pengaruh negatif terhadap prestasi akademik siswa yang berarti semakin tinggi kecanduan *game online* maka semakin rendah prestasi akademik pada siswa; Faudy dkk. (2021) yang memperoleh hasil bahwa kecanduan *game online* memiliki pengaruh negatif terhadap prestasi siswa.; Rahyuni, Yunus & Hamid, (2021) yang memperoleh hasil bahwa variabel kecanduan *game online* dan prestasi akademik saling berhubungan secara negatif. Maka dari itu, dapat di tarik kesimpulan semakin tinggi kecanduan *game online* maka semakin rendah prestasi akademik.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti, yang memperoleh hasil signifikan hal tersebut mungkin dipengaruhi oleh

beberapa faktor, dimana faktor-faktor tersebut yaitu kurangnya motivasi serta minat dalam belajar, rasa bosan, kurangnya perhatian dalam tugas dan tanggung jawab, serta metode pembelajaran yang kurang menarik yang membuat siswa tidak menyukai pembelajaran sehingga mengakibatkan meningkatnya intensitas memainkan *game online* serta kurangnya perhatian khusus dari Guru dan orang tua.

Faktor pertama yang mungkin memengaruhi kecanduan *game online* terhadap Prestasi akademik yaitu metode pembelajaran yang kurang menarik sehingga mereka merasa bosan dan mencoba untuk melakukan tindakan seperti bermain *game online* yang mengakibatkan siswa tidak dapat mengendalikan diri dan akan terus-menerus meningkatkan intensitas bermain game Hal ini sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Ni Puri & Marheni (2015) yang mengatakan bahwa seseorang bisa mengalami prestasi akademik menurun karena siswa merasa jenuh dan kurang tertarik pada pembelajaran di sekolah sehingga anak lebih memilih untuk menghabiskan banyak waktu untuk bermain game dari pada belajar dan mengerjakan pekerjaan rumah.

Faktor kedua yang mungkin memengaruhi kecanduan *game online* terhadap prestasi akademik yaitu karena kurangnya motivasi dan minat belajar siswa dimana mereka mencoba untuk melakukan eksplorasi seperti bermain game namun mereka tidak mampu untuk mengimbangi aktivitas lainnya dan mengendalikan diri. Hal ini didukung dengan hasil penelitian yang di lakukan oleh Suryadi & Dianto (2018) yang

mengatakan bahwa salah faktor yang mempengaruhi penurunan prestasi akademik pada siswa karena kurangnya perhatian dan minat belajar pada siswa sehingga lebih mementingkan *game* dan sering menghabiskan waktunya untuk bermain *game online*.

4.6.4 Limitasi Penelitian

Selama proses penelitian ini yang telah dilakukan oleh peneliti, menunjukkan bahwa penelitian ini tidak lepas dari keterbatasan. Adapun keterbatasan dalam penelitian ini yaitu dalam penelitian data demografi tidak tersebar secara merata, selain itu masih ada variabel-variabel lain yang dapat memengaruhi Prestasi Akademik yang tidak diteliti dalam penelitian ini.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan Hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti mengenai pengaruh Kecanduan *Game online* terhadap Prestasi Akademik pada remaja di Kota Makassar, dapat ditarik kesimpulan bahwa :

1. Menurut temuan analisis data yang dilakukan oleh peneliti, tingkat keberhasilan akademik di kalangan remaja yang bermain *game online* di Kota Makassar dengan jumlah sampel 400 orang tergolong tinggi. Kategori sangat tinggi sebanyak 31 individu, kategori tinggi 100 individu, kategori sedang 164 individu, kategori rendah 69 individu, dan kategori sangat rendah 36 individu.
2. Temuan peneliti menunjukkan bahwa taraf kecanduan *game online* pada remaja yang bermain *game online* di Kota Makassar dengan jumlah sampel sebanyak 400 orang. Kategori sangat tinggi sebanyak 18 individu, kategori tinggi 122 individu, kategori sedang 131 individu, kategori rendah 102 individu, dan kategori sangat rendah 27 individu.
3. Berdasarkan hasil analisis uji hipotesis variabel kecanduan *game online* terhadap Prestasi Akademik menunjukkan nilai bahwa hasil signifikansi sebesar 0,000 nilai tersebut lebih kecil dari 0,05 pada taraf signifikansi 5 %. Dengan demikian terdapat pengaruh kecanduan *game online* terhadap Prestasi Akademik pada remaja di Kota Makassar.

4. Hasil penelitian ini juga menunjukkan bahwa nilai R square sebesar 0,092. Nilai tersebut dapat diartikan bahwa terdapat sumbagan yang diberikan kecanduann *game online* terhadap Prestasi Akademik pada remaja di Kota Makassar sebesar 9,2 %. Dengan demikian, masih terdapat faktor lain yang dapat mempengaruhi Prestasi Akademik pada remaja di Kota Makassar yang bermain *game online* yang tidak termasuk dalam variabel penelitian ini.
5. Kecanduan *game online* memiliki hubungan yang negatif terhadap Prestasi Akademik pada remaja yang bermain *game online* di Kota Makassar, seperti yang ditunjukkan oleh nilai koefisien regresi -315, semakin banyak kecanduan *game online* seseorang, semakin buruk keberhasilan akademisnya. Semakin rendah tingkat kecanduan seseorang terhadap permainannya, semakin besar kesuksesan akademisnya.

5.2 Saran

5.2.1 Bagi Orang Tua

Ketika anak-anak menghabiskan waktu mereka untuk belajar daripada bermain game yang kurang bermanfaat dan dapat mempengaruhi keberhasilan akademis mereka, orang tua harus lebih memperhatikan mereka.

5.2.2 Bagi Kepala Sekolah dan Guru

Kepala sekolah dan guru diharapkan membuat regulasi terhadap anak-anak yang doyan bermain game di jam sekolah, yang belakangan populer di kalangan siswa.

5.2.3 Bagi Peneliti Selanjutnya

Bagi peneliti selanjutnya diharapkan untuk mengkaji lebih luas mengenai variabel kecanduan *game onlinedan* Prestasi Akademik.



DAFTAR PUSTAKA

- Adam,. E and Rollings., A (2012). *Game Design and Development*. USA.New Reader Publishing.
- Alex Sobur (2003). *Psikologi Umum*. Bandung: Pustaka Setia.
- Ali, Mohammad dan Asrorin (2011). *Psikologi Remaja*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Ansori, I.,Endang, B., & Yusuf, A. (2016). *Analisis Faktor-faktor Penyebab Rendahnya Prestasi Akademik pada Siswa Kelas VIII SEKOLAH Menengah Pertama*. Program Studi Bimbingan dan Konseling FKIP Untan Pontianak. Vol. 5(10).
- Aqila, S. (2012). *Presentasi Maha Dahsyat*. Yogyakarta: Mitra Pelajar.
- A.R Hawadai(2001). *Psikologi Perkembangan Anak : Mengenai Sifat, Bakat dan Kemampuan Anak* . Jakarta : Grasindo.
- Arikunto, s. (2010) *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Azwar, S., 2002. *Tes Prestasi: Fungsi Pengembangan Pengukuran Prestasi Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- . (2016) *Dasar-dasar Psikometri Edisi II*. Yogyakarta : Pustaka pelajar.
- . 2017. “ *Reliabilitas dan validitas* “. Yogyakarta : Pustaka pelajar.
- .(2017). *Metode Penelitian Psikologi Edisi II*. Yogyakarta : Pustaka Belajar.
- Budi Sutedjo Dharma Oetomo. 2002. *E-Education. Konsep, Teknologi dan Aplikasi Internet Pendidikan*. Yogyakarta: Penerbit ANDI
- Chaplin J.P. 2005. *Kamus Lengkap Psikologi*. Jakarta : PT . Raja Grafindo persada.
- C. Y. Chen, and S. L. Chang, *An Exploration Of Tendency To Online Game Addiction Due To User's Liking Of Design Features (2008)*,
- Djamarah, S.B. dan Zain, A. (2005). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Faudy Iham,M. dkk. 2021. Pengaruh *Compulsive Gaming Terhadap Learning Outcome Siswa SMPN 1 Porong*. *Jurnal Integrasi dan Harmoni Inovatif Sosial*. 1(1), 361-367

- Griffiths, Mark d., Davies, Mark N. O., & Chappell, Darren. (2004). *Online Computer Gaming: A Comparison Of Adolescent and Adult Gamers. Journal of Adolescence*, 27(1).
- Hurlock,. Elisabeth, B.(1980). *Psikologi Perkembangan*. Jakarta : Penerbit Erlangga.
- Jenab dan Hudaya, A. 2015. Pengaruh Adiktif Game Online Terhadap Prestasi Akademik siswa kelas X SMAN 1 Cileungsi. *Journal of education*. Vol. 2.
- J.P Chaplin. 2005.*Kamus Lengkap Psikologi*, Jakarta : Raja Grafindo.
- Kautsar. 2019. *Pengaruh Game Online Terhadap Prestasi Akademik Peserta Didik di MAN 3 Aceh Besar*. Skripsi. Program Sarjana. Universitas Islam Negeri AR- RANIRY Banda Aceh.
- Larasati, S. , Hakim, L. dan Hartono, R. (2019) *Pengaruh Trauma Terhadap Prestasi Akademik Siswa SMP Pasca Gempa di Kecamatan Alas Barat*. Jurnal PSIMAWA. Vol (2).
- Lemmens, J.S., Valkenburg, P.M. & Peter, J. (2009). *Development and Validation of a Game Addiction Scale for Adolescents. Media Psychology*. Vol.12.
- Lutfiwati, S. (2018). *Memahami Kecanduan Game online Melalui Pendekatan Neurobiologi. Anfusina: Journal of Psychology*. Vol.1(1),
- Masyita, R. A. 2016. *Pengaruh Kontrol Diri Terhadap Kecanduan Game Online pada Pemain Dota 2 Malang*. Skripsi. Program sarjana. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
- Mediawati, E. (2010). *Pengaruh Motivasi Belajar Mahasiswa dan Kompetensi Dosen Terhadap Prestasi Akademik*. Jurnal Pendidikan Ekonomi Dinamika Pendidikan. Vol.5 (2).
- Mubarok, H. F (2021) *Hubungan Kecanduan Game Online Terhadap Pembelian Implusif Perangkat Game pada Mahasiswa*. Acta Psychologia. Vol (3).
- MFahrul Alam, *Pengertian Game online dan Sejarahnya 2010*. Diakses pada tanggal 2 Maret 2018, <http://my.opera.co,/mfahrul/blog/show.dml/10712381>.
- Mudjiran, J. N dan Nirwana, H. (2015) *Hubungan Kecanduan Game dengan Motivasi Belajar Siswa dan Implikasinya Terhadap Bimbingan dan Konselin*. Jurnal konselor. Vol (4).
- Munajjid-AL, Syekh Muhammad. 2016. *Bahaya Game*. Jakarta
- Nursamiaji, A. dan Kurniawan, K. (2015) *Hubungan Motivasi Belajar Dengan Prestasi Akademik Mahasiswa Bimbingan dan Konseling 2013 Unnes*. Journal of Guidance and counseling. Vol 4(3).

- Oetomo, Budi Sutedjo Dharma. 2002. *Perencanaan dan Pengembangan Sistem Informasi, Edisi I*. ANDI Yogyakarta.
- Pande, N.P.A.M. dan Marheni, A. (2015). *Hubungan Kecanduan Game online dengan Prestasi Akademik Siswa SMP Negeri 1 Kuta*. Jurnal Psikologi Udayana. Vol. 2(2)
- Parnawi. Afi, *Psikologi Belajar*, Yogyakarta : Deepublish. 2019.
- Pirantika, A. dan Purwanti, R.S. (2017). *Adiksi Bermain Game online pada Siswa Sekolah Dasar*. Jurnal PGSD Indonesia. Vol.3(3)
- Pratiwi, P.C., Andayani, T.R. dan Karyanta, N.A. (2012). *Perilaku Adiksi Gameonline Ditinjau dari Efikasi Diri Akademik dan Keterampilan Sosial pada Remaja di Surakarta*. Jurnal Ilmiah Psikologi Candrajiwa. Vol.1(2).
- Rahyuni.,Yunus, M.,& Hamid, S., 2021. Pengaruh Game online terhadap motivasi belajar dan Prestasi belajar siswa SD Kecamatan Pammana Kabupaten Wajo. BJE. 1(2) 66-70.
- Santrock, J, W. 2012. *Perkembangan Masa Hidup Edisi ketigabelas Jilid 1*. Jakarta: Erlangga
- Sarwono, S, W. 2002 *.Psikologi Remaja*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- (2012) *. Psikologi Remaja*. Jakarta : Rajawali Pers
- Schawausch, M., and Chung, C. (2005). *Massively multiplayer online role-playing games: the people, the addiction and the playing experience*. Minnesota: Institute of Psychiatry.
- S Margaretha. (2008). *Dampak Buruk Kecanduan Bermain Game online*. Jakarta: Bahana
- Shafura, I.L. dan Tahlil, T. (2017). *Kecanduan Game online Hubungannya dengan Prestasi Akademik Remaja di Banda Aceh*. Fakultas Keperawatan Universitas Syiah Kuala Banda Aceh.
- Soetjipto. (2007). *Berbagai Macam Adiksi dan Penatalaksanaannya*. Anima: Indonesian Psychological Journal. Vol.23(1)
- Sofia Masfiah dan Resti (2019). *Gambaran Motivasi Belajar Siswa yang Kecanduan Game Online* . Jurnal IKIPSiliwangi. Vol. 2.
- Sugiyono (2007). *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung : Alfabeta
- Suryabrata. Sumadi (2001). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta : Raja Grasindo Persada.
- (2010). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada

S.W. Winkel, *Psikologi Pengajaran, Cet. I, Edisi ke-2*. Jakarta : Grasindo, 2004.

Syah. Muhibbin, *Psikologi Belajar*, Jakarta : Rajawali pers, 2013.

Syahrani. R.2015. *Ketergantungan Online Game dan Penanganannya*. Jurnal Psikologi Pendidikan dan Konseling. 1(1): 1-9 ISSN 2443-2202.

-----, 2014. *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*. Bandung: PT. Remaja Rosda Karya.

Sugiyono. (2009). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung : Cv. Alfabeta.

-----, (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung : Cv. Alfabeta.

-----, (2017). *Statistika untuk penelitian*. Bandung: Alfabeta.

Suryani & Dianto. M. 2018. Hubungan Kecanduan *Game Online* dengan hasil belajar. *Jurnal Wahana Konseling*. Vol 1.

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*. Vol.36

Yee, N. 2006. "Motivations For Play In Online Games". *Cyberpsychology and Behavior*. Vol 9.

Young, K. S. (1998). *Caught in the net: How To Recognize The Signs of Internet Addiction and A Winning Strategy For Recovery*. New York: John Willey

-----, (2009). *Understanding Online Gaming Addiction and Treatment Issues For Adolescents*, *The American Journal of Family Therapy*. Vol. 37.

<https://www.suara.com/tekno/2020/12/30/151500/daftar-game-online-yang-paling-banyak-dimainkan-di-2020?page=all>

<https://www.inews.id/techno/internet/survei-165-persen-masyarakat-habiskan-waktu-main-game-online-selama-pandemi-covid-19>



LAMPIRAN – LAMPIRAN



LAMPIRAN 1

SKALA PENELITIAN

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.
Selamat Pagi/Siang/Sore/Malam

Perkenalkan saya Chludia Frisilia, mahasiswi Fakultas Psikologi Universitas Bosowa. Saat ini, saya sedang melakukan pengambilan data dalam rangka penyelesaian tugas akhir (Skripsi).

Adapun kriteria responden yang dibutuhkan dalam penelitian ini yaitu:

1. Remaja yang bermain Game Online
2. Usia 12-18 Tahun
3. Berstatus sebagai siswa/ siswi di kota Makassar

Oleh karena itu jika adik -adik memenuhi kriteria tersebut, saya meminta kesediaan adik dengan mengisi dan menyebarkan link google form yang tertera dibawah ini.

<https://forms.gle/3Lg1NeZtAriDYLaK9>

Seluruh data yang adik-adik berikan akan dijamin kerahasiaanya dan hanya digunakan untuk keperluan penelitian.

Atas partisipas... [Baca selengkapnya](#)

11.21 ✓✓



Section 1 of 5

SKALA PENELITIAN PSIKOLOGI

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.
Selamat Pagi/Siang/Sore/Malam

Perkenalkan saya Chludia Frisilia mahasiswa Fakultas Psikologi Universitas Bosowa angkatan 2017. Saat ini saya sedang melakukan pengambilan data guna memenuhi tugas akhir (skripsi). Maka dari itu, saya meminta kesediaan adik-adik untuk berkenan mengisi skala berikut sesuai dengan kondisi adik-adik yang sebenarnya, karena hasil penelitian ini akan bergantung pada jawaban yang adik-adik berikan.

Semua data yang adik-adik berikan dijamin kerahasiaannya dan hanya digunakan untuk kepentingan penelitian. Dengan mengisi skala ini, adik-adik dianggap telah bersedia untuk berpartisipasi dalam penelitian ini.

Atas kesediaan dan partisipasi adik-adik, saya ucapkan terima kasih.

Wa'alaikumsalam Warahmatullahi Wabarakatuh.

Hormat saya,
Peneliti

Chludia Frisilia
NIM.4517091008

Section 2 of 5

Identitas Responden

Description (optional)

Nama Lengkap *

Short answer text

Usia (Tahun) *

Short answer text

Jenis Kelamin *

Perempuan

Laki-laki

Asal Sekolah *

Short answer text

Section 3 of 5

SKALA 1

Pada skala di bawah ini, terdapat beberapa pernyataan, adik-adik diminta untuk memilih salah satu dari pilihan jawaban yang sesuai dengan keadaan yang adik rasakan. Dalam skala ini tidak ada jawaban yang benar ataupun salah untuk setiap pernyataan. seluruh jawaban adalah benar selama itu menggambarkan diri adik-adik.

Pilihan jawabannya adalah :

SS = SANGAT SETUJU
S = SETUJU
N = NETRAL
TS = TIDAK SETUJU
STS = SANGAT TIDAK SETUJU

Saya memikirkan bermain game sepanjang hari *

Sangat Setuju

Setuju

Netral

Tidak Setuju

Sangat Tidak Setuju

Section 4 of 5

SKALA II

Berikut cara mengerjakan skala II :

1. Adik-adik diminta untuk melihat nilai rata-rata semester terakhir pada raport
2. tuliskanlah jawaban adik-adik pada Pertanyaan pertama.
2. Kemudian, pilihlah salah satu jawaban yang sesuai dalam kategori nilai rata-rata adik-adik.

Nilai rata-rata raport (misalnya: 7,4) *

Short answer text
.....

...

Apabila adik- adik telah menuliskan jawaban pada pernyataan diatas, pilihlah salah satu jawaban * yang masuk dalam kategori nilai rata-rata raport. (misalnya : nilai rata-rata 7,4. maka adik memilih option C)

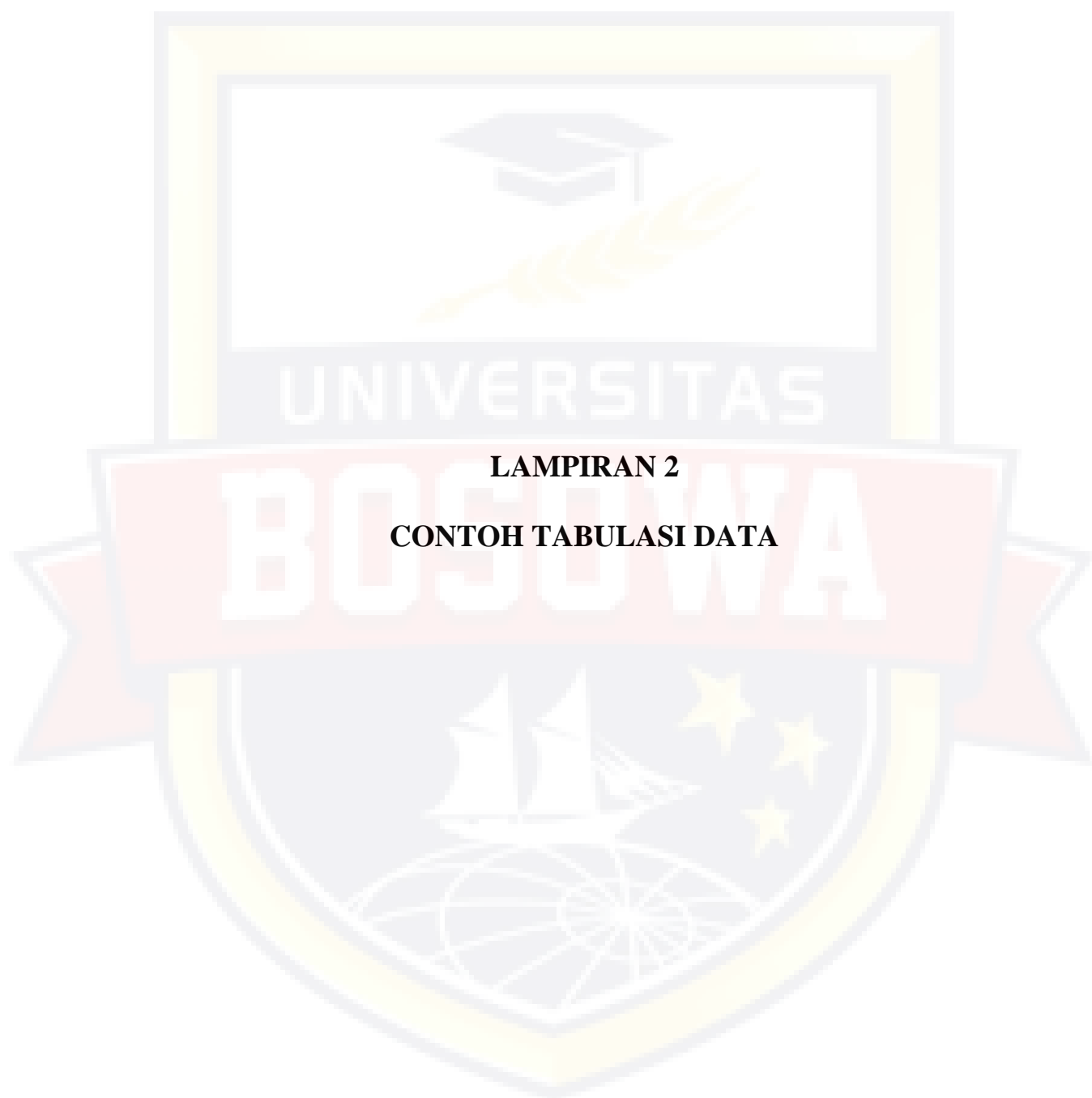
A. < 6

B. 6.1 - 7

C. 7.1 - 8

D. 8.1 - 9

E. > 9



LAMPIRAN 2

CONTOH TABULASI DATA

A. Data Demografi Responden

Usia (Tahun)	Jenis Kelamin	Asal Sekolah	Tingkat Pendidikan	Berapa jam bermain Game online perhari (contoh : 5 jam/hari)
13	Perempuan	SMP NEGERI 25 MAKASSAR	SMP KELAS VIII	5 jam
14	Laki-laki	SMP NEGERI 25 MAKASSAR	SMP KELAS VIII	7 jam
18	Laki-laki	SMAN 9 MAKASSAR	SMA KELAS XII	5 jam
15	Laki-laki	SMP 22 MAKASSAR	SMP KELAS IX	4 jam
14	Perempuan	SMA 1 MAKASSAR	SMA KELAS X	5 jam
15	Perempuan	SMP ALMUTTAQUEIN MAKASSAR	SMP KELAS IX	5 jam
16	Laki-laki	SMP8 NEGERI MAKASSAR	SMA KELAS X	8 jam
17	Laki-laki	SMA KATOLIK CENDRAWASIH	SMA KELAS XII	7 jam
14	Perempuan	SMP ALMUTTAQUEIN MAKASSAR	SMP KELAS VII	4 jam
17	Laki-laki	SMAN 12 MAKASSAR	SMA KELAS X	5 jam
18	Laki-laki	SMA KRISTEN ELIM MAKASSAR	SMA KELAS XII	3 jam
18	Perempuan	SMA ELIM MAKASSAR	SMA KELAS XII	6 jam
16	Laki-laki	SMA KRISTEN ELIM MAKASSAR	SMA KELAS XI	7 jam
18	Laki-laki	SMA ELIM MAKASSAR	SMA KELAS XII	6 jam
18	Laki-laki	SMA KRISTEN ELIM MAKASSAR	SMA KELAS XII	4 jam
15	Perempuan	SMP Dunia Harapan	SMP KELAS IX	6 jam
15	Laki-laki	SMP Dunia harapan	SMP KELAS IX	10 jam
14	Laki-laki	SMPN 19 MAKASSAR	SMP KELAS IX	4 jam
16	Laki-laki	SMA Kristen YHS	SMA KELAS XI	5 jam
14	Laki-laki	Smp Kristen elim Makassar	SMA KELAS X	8 jam
13	Perempuan	SMP Kristen Elim Makassar	SMP KELAS VIII	5 jam
15	Laki-laki	SMP 19 Makassar	SMP KELAS VIII	9 jam
13	Perempuan	SMP Kristen Elim Makassar	SMP KELAS VIII	7 jam
17	Perempuan	SMAN 17 Makassar	SMA KELAS XII	4 jam
14	Laki-laki	SMAN 18 MAKASSAR	SMA KELAS X	3 jam
18	Perempuan	Smkn 6 makassar	SMA KELAS XII	4 jam
17	Laki-laki	SMAN 5 MAKASSAR	SMA KELAS XII	5 jam



B. Data Kecanduan *game online*

aitem 1	aitem 2	aitem 3	aitem 4	aitem 5	aitem 6	aitem 7	aitem 8	aitem 9	aitem 10	aitem 11	aitem 12	aitem 13	aitem 14	aitem 15	aitem 16	aitem 17	aitem 18	aitem 19
4	5	3	4	3	5	5	5	3	3	3	3	5	4	4	3	3	3	3
5	3	4	1	5	2	4	4	3	3	4	2	2	3	2	2	4	4	4
2	3	5	3	3	2	3	4	3	3	3	3	3	4	4	4	4	3	3
3	2	3	2	2	1	3	2	2	2	3	3	1	2	2	2	2	2	2
2	2	4	3	1	2	2	2	2	3	1	2	1	1	3	4	2	1	2
3	4	4	3	3	2	2	4	4	4	2	4	1	3	2	2	3	3	3
4	3	2	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
2	5	4	5	3	3	5	4	2	2	1	4	3	1	2	3	5	3	4
3	3	4	3	4	2	4	4	4	4	2	2	1	3	4	3	4	2	1
4	4	5	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	2	3
3	2	5	3	3	3	3	3	3	3	3	4	2	3	3	3	3	3	3
5	4	5	3	4	3	4	5	4	3	3	5	4	4	3	3	3	4	3
2	3	4	2	3	4	4	3	1	4	1	1	1	1	2	1	3	1	2
3	2	3	2	3	3	2	1	3	2	2	1	1	2	3	1	1	3	2
2	4	2	2	2	3	5	2	4	2	1	5	2	2	4	1	2	2	2
2	1	5	2	2	2	2	5	4	4	2	3	4	2	2	2	2	1	5
5	2	2	2	5	2	4	4	3	2	4	5	2	4	5	5	2	5	2
4	4	5	3	4	4	2	5	2	3	2	4	3	5	2	1	2	3	2
2	3	4	3	4	3	1	3	3	3	3	3	1	3	2	2	3	3	1
3	3	5	2	2	1	3	5	4	3	1	1	1	4	2	1	2	1	4
2	2	4	2	2	2	2	2	2	2	3	2	1	3	2	1	4	2	2
2	2	4	4	2	2	4	2	2	2	2	2	2	2	4	2	2	2	2
3	2	4	2	3	2	1	2	2	3	2	1	1	2	2	3	3	1	1
2	2	5	2	3	1	3	2	3	3	1	4	2	2	3	4	2	1	1
2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	1	2	1	1	1	2	2	1	1

2	3	4	2	2	4	3	3	2	2	2	3	1	2	3	2	2	2	2
2	2	1	2	1	4	2	4	2	2	1	4	1	2	1	1	2	1	2
4	4	5	4	5	3	4	5	5	3	3	5	3	4	4	5	4	4	1
2	3	4	2	2	1	1	2	2	3	2	4	1	3	2	4	3	2	2
4	2	5	2	2	4	2	2	3	2	2	2	2	2	4	3	2	2	5
4	3	5	2	2	2	3	5	3	2	1	4	1	3	2	1	2	1	1
2	4	5	2	4	2	2	4	4	2	1	3	1	1	4	4	2	2	2
3	2	4	2	3	4	4	4	2	2	3	2	1	3	2	2	4	2	2
3	4	4	3	3	4	3	3	3	3	2	3	1	2	3	2	3	2	3
2	4	5	2	2	4	2	2	2	2	2	2	2	4	2	2	4	2	4
1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1
3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	1	3	3	1	3	3	1
3	4	5	4	4	4	4	3	3	4	4	3	2	3	3	2	4	4	4
3	3	5	3	3	3	2	2	3	3	3	1	1	2	3	1	2	2	3
2	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	4	3	3	3	3
3	4	3	2	2	3	2	2	2	2	3	2	1	2	1	1	2	2	2
3	2	4	3	3	1	4	4	2	3	2	2	3	3	3	3	3	2	2
2	3	3	3	2	2	2	3	3	3	2	2	2	3	2	2	3	2	2
3	2	2	4	2	2	4	3	2	4	2	2	2	3	2	2	4	2	2
1	2	3	2	1	2	2	1	1	2	1	3	2	1	2	2	1	1	1
3	3	2	2	2	2	1	3	2	1	2	3	1	3	2	2	2	2	2
2	5	3	5	3	2	4	5	4	5	1	5	1	3	2	3	5	3	2
2	2	3	2	1	1	1	1	1	2	1	2	1	1	1	1	1	1	1
2	2	4	3	2	2	2	3	3	2	1	2	2	2	2	2	3	2	2
3	4	5	2	3	2	2	4	4	2	2	2	2	3	5	4	4	2	2
3	4	5	2	3	2	2	4	4	2	2	2	2	3	5	4	4	2	2
2	4	3	2	2	2	4	4	4	2	1	3	1	3	2	1	4	2	2
2	1	1	3	2	3	1	3	3	4	2	2	1	1	2	3	2	1	2
2	1	1	3	2	3	1	3	3	4	2	2	1	1	2	3	2	1	2

2	2	3	2	2	1	2	2	3	2	2	2	1	2	2	3	2	2	2	
1	2	2	2	2	1	2	1	1	2	2	5	1	1	2	1	1	1	1	
2	1	3	2	1	1	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	3	2	1	
2	2	3	2	2	1	2	2	3	2	2	2	1	2	2	3	2	2	2	
3	2	5	3	2	2	1	3	3	3	2	3	1	3	3	4	2	3	1	
2	2	4	2	3	2	1	2	2	3	1	2	2	3	2	2	2	2	2	
3	3	4	2	2	3	4	2	3	2	1	3	2	3	1	2	2	1	2	
5	5	3	3	4	5	5	5	4	3	3	5	3	4	3	5	3	3	1	
4	2	3	2	3	2	3	3	2	2	2	2	3	4	4	5	2	2	2	
5	5	5	5	5	4	3	5	4	4	3	5	1	4	5	4	5	5	5	
1	3	4	2	2	3	2	2	2	2	2	4	2	2	3	4	2	2	1	
3	3	5	4	4	3	5	5	4	3	4	5	3	5	3	5	3	4	3	
3	4	5	3	2	2	4	4	3	2	1	3	1	4	4	2	3	1	1	
5	5	5	5	4	4	4	5	4	4	3	4	3	4	3	4	3	4	4	
5	5	5	5	5	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	
3	4	3	3	3	2	2	4	3	4	2	4	3	4	4	3	4	3	3	
5	5	4	4	5	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	
4	4	4	4	3	3	3	4	3	3	3	4	4	4	4	4	4	3	3	
5	5	4	4	4	4	5	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	
4	4	4	4	4	4	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	
5	5	4	5	4	3	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	
3	4	5	3	2	5	4	4	3	4	2	2	4	2	4	2	4	4	2	
5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	
5	5	4	4	4	4	5	5	4	4	4	4	4	5	4	2	4	4	4	
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	4	4	2	
5	5	2	5	4	2	4	4	4	4	4	4	4	5	5	2	4	4	2	
4	5	4	4	4	5	5	3	5	4	3	4	5	4	4	4	5	4	2	
5	4	2	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	2	4	4	4	
4	4	5	4	4	5	5	5	5	5	4	3	4	5	4	5	3	5	4	2



LAMPIRAN 3

HASIL UJI VALIDITAS ISI

Hasil Validitas Tampang

1. Review Umum

Reviewer	Hasil Review		
	Layout/tata letak	Jenis & Ukuran Huruf	Bentuk Skala
Frits M	Baik	Sudah baik	Baik
Richard	Sudah baik	Sudah baik	Baik
Verla P	Baik	Baik	Baik
Gabriella Cheril	Baik	Baik	Baik
Michael	Baik	Baik	Baik

2. Review Khusus :Pengantar Skala

Aspek Review	Hasil Review	
	Konten	Bahasa
Frits M	Jelas	Mudah dipahami
Richard	Sangat Jelas	Mudah dipahami
Verla P	Sudah jelas	Mudah dipahami
Gabriella Cheril	Jelas	Mudah dimengerti
Michael	Jelas	Mudah dipahami

3. Review Khusus: Identitas Responden

Aspek Review	Hasil Review	
	Konten	Bahasa
Frits M	Jelas	Dipahami
Richard	Jelas	Mudah Dipahami
Verla P	Jelas	Mudah Dipahami
Gabriella Cheril	Sudah jelas	Mudah dipahami
Michael	Sudah jelas	Mudah Dipahami

4. Review Khusus: Petunjuk Pengerjaan

Aspek Review	Hasil Review	
	Konten	Bahasa
Frits M	Jelas	Mudah dimengerti
Richard	Jelas	Mudah dimengerti
Verla P	Jelas	Mudah dipahami
Gabriella Cheril	Sangat Jelas	Mudah dipahami
Michael	Sudah Jelas	Mudah dipahami

5. Review Khusus: Kesimpulan Item Pernyataan

a. Kecanduan *Game Online*

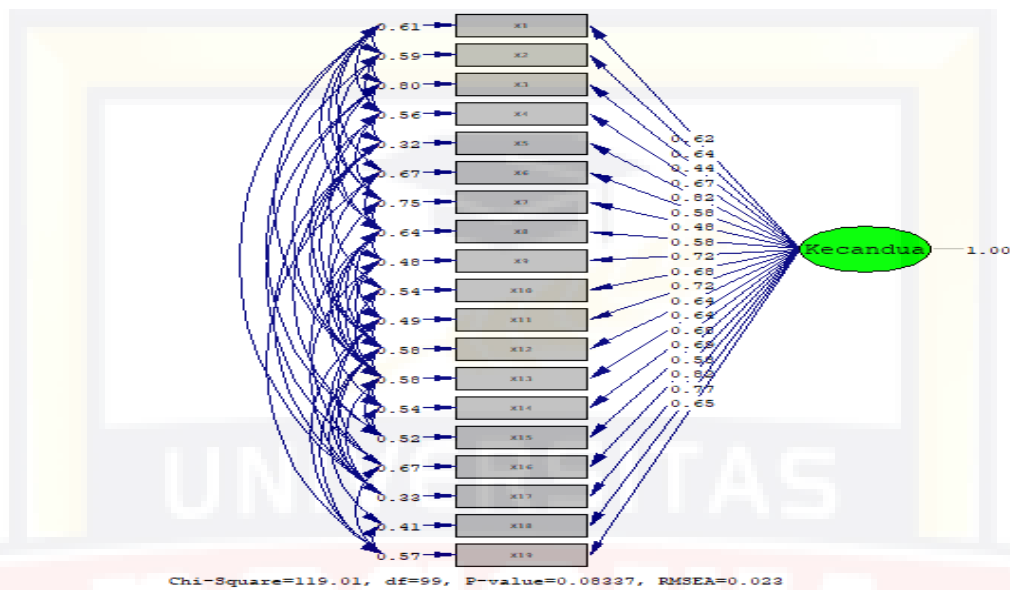
Item Pernyataan	No Item	Bahasa	Konten
	Item 1	Mudah dipahami	Dapat dimengerti
	Item 2	Mudah dipahami	Dapat dimengerti
	Item 3	Mudah dipahami	Dapat dimengerti
	Item 4	Mudah dipahami	Dapat dimengerti
	Item 5	Mudah dipahami	Dapat dimengerti
	Item 6	Mudah dipahami	Dapat dimengerti
	Item 7	Mudah dipahami	Dapat dimengerti
	Item 8	Mudah dipahami	Dapat dimengerti
	Item 9	Mudah dipahami	Dapat dimengerti
	Item 10	Mudah dipahami	Dapat dimengerti
	Item 11	Mudah dipahami	Dapat dimengerti
	Item 12	Mudah dipahami	Dapat dimengerti
	Item 13	Mudah dipahami	Dapat dimengerti
	Item 14	Mudah dipahami	Dapat dimengerti
	Item 15	Mudah dipahami	Dapat dimengerti
	Item 16	Mudah dipahami	Dapat dimengerti
	Item 17	Mudah dipahami	Dapat dimengerti
	Item 18	Mudah dipahami	Dapat dimengerti
	Item 19	Mudah dipahami	Dapat dimengerti



LAMPIRAN 4

HASIL UJI VALIDITAS KONSTAK

Uji Validitas Konstrak

Kecanduan *Game online*

Item	Factor Loading	Nilai Error	t-value	Keterangan
1	0.62	0.05	13.49	Valid
2	0.64	0.04	14.36	Valid
3	0.44	0.05	9.16	Valid
4	0.67	0.05	14.65	Valid
5	0.82	0.04	19.57	Valid
6	0.58	0.05	12.41	Valid
7	0.48	0.05	10.27	Valid
8	0.58	0.05	12.58	Valid
9	0.72	0.04	16.15	Valid
10	0,68	0.04	15.37	Valid
11	0.72	0.04	15.96	Valid

12	0.64	0.05	13.26	Valid
13	0.64	0.05	13.60	Valid
14	0.68	0.04	15.33	Valid
15	0.69	0.04	15.55	Valid
16	0.58	0.05	12.54	Valid
17	0.82	0.04	19.24	Valid
18	0.77	0.04	17.96	Valid
19	0.65	0.05	14.49	Valid

UNIVERSITAS

BOSOWA





LAMPIRAN 5
HASIL UJI RELIABILITAS

Uji Reliabilitas

A. .Kecanduan *game online*

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.926	19

UNIVERSITAS

BOSOWA





LAMPIRAN 6
OUTPUT UJI ASUMSI

1. Uji Normalitas

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Unstandardized Residual	.044	400	.064	.990	400	.011

2. Uji LINEARITAS

ANOVA Table

			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Prestasi Akademik * kecanduan game online	Between Groups	(Combined)	3439.725	64	53.746	2.236	.000
		Linearity	1655.502	1	1655.502	68.863	.000
		Deviation from Linearity	1784.223	63	28.321	1.178	.183
Within Groups			8053.573	335	24.041		
Total			11493.297	399			

Terjalin hubungan yang linear karena signifikansi lebih dari 0.515



LAMPIRAN 7
OUTPUT HASIL UJI HIPOTESIS

Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.303 ^a	.092	.089	.9974

a. Predictors: (Constant), kecanduan game

ANOVA^a

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	39.990	1	39.990	40.202	.000 ^b
	Residual	395.907	398	.995		
	Total	435.898	399			

a. Dependent Variable: Prestasi akademik

b. Predictors: (Constant), kecanduan game

Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	3.998	.157		25.427	.000
	kecanduan game	-.315	.050	-.303	-6.340	.000

a. Dependent Variable: Prestasi akademik