

**PENGARUH INTENSITAS BERMAIN *GAME ONLINE* DAN
GENRE *GAME ONLINE* TERHADAP KEMAMPUAN *PROBLEM*
*SOLVING***



Oleh:

Danta Arkana

1801618100

SKRIPSI

**Ditulis untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan dalam Mendapatkan
Gelar Sarjana Psikologi**

**PROGRAM STUDI PSIKOLOGI
FAKULTAS PENDIDIKAN PSIKOLOGI UNIVERSITAS NEGERI
JAKARTA
2022**

**LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING
DAN PENGESAHAN PANITIA SIDANG SKRIPSI**

“Pengaruh Intensitas Bermain *Game Online* dan Genre *Game Online* terhadap Kemampuan
Problem Solving”

Nama Mahasiswa : Danta Arkana
 Nomor Registrasi : 1801618100
 Jurusan/Program Studi : Psikologi
 Tanggal Ujian : 8 Agustus 2022

Pembimbing I

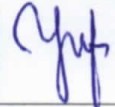
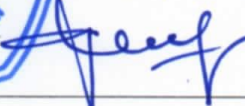
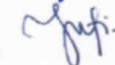


Pembimbing II




Dr. Lussy Dwiutami Wahyuni, M.Pd.
 NIP 197909252002122001

Santi Yudhistira, S.Psi., M.Psi.
 NIP 198708182019032012

Panitia Ujian Sidang Skripsi

Nama	Tanda Tangan	Tanggal
Prof. Dr. Yufiarti, M.Si (Penanggungjawab)*		8 sept 2022
Dr. Gumgum Gumelar, M.Si (Wakil Penanggungjawab)**		7 sept 2022
Prof. Dr. Yufiarti, M.Si (Ketua Penguji)***		31 Agustus 2022
Dr. Gumgum Gumelar, M.Si (Anggota)****		31 Agustus 2022
Vinna Ramadhany Sy, M.Psi (Anggota)****		31 Agustus 2022

Catatan:

*Dekan FPPsi

**Wakil Dekan I

***Ketua Penguji

****Dosen Penguji selain pembimbing

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini, mahasiswa Fakultas Pendidikan Psikologi Universitas Negeri Jakarta:

Nama : Danta Arkana

NIM : 1801618100

Program Studi : Psikologi

Menyatakan bahwa skripsi yang dibuat dengan judul “Pengaruh Intensitas Bermain *Game Online* dan Genre *Game Online* terhadap Kemampuan *Problem Solving*” adalah:

1. Dibuat dan diselesaikan oleh saya sendiri, berdasarkan data yang diperoleh dari hasil penelitian pada bulan Februari sampai dengan bulan Agustus 2022.
2. Bukan merupakan duplikasi skripsi/karya inovasi yang pernah dibuat orang lain atau jiplakan karya tulis orang lain dan bukan terjemahan karya tulis orang lain.

Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan saya bersedia menanggung segala akibat yang ditimbulkan jika pernyataan saya ini tidak benar.

Jakarta, 10 September 2022

Yang Membuat Pernyataan



(Danta Arkana)

HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI SKRIPSI UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai civitas akademik Program Studi Psikologi, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Danta Arkana
NIM : 1801618100
Program Studi : Psikologi
Fakultas : Pendidikan Psikologi
Jenis karya : Skripsi

demikian demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Program Studi Psikologi Fakultas Pendidikan Psikologi Universitas Negeri Jakarta **Hak Bebas Royalti Noneksklusif (*Non-exclusive Royalty-Free Right*)** atas karya ilmiah saya yang berjudul :

“Pengaruh Intensitas Bermain *Game Online* dan Genre *Game Online* terhadap Kemampuan *Problem Solving*”

beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini Program Studi Psikologi Fakultas Pendidikan Psikologi Universitas Negeri Jakarta berhak menyimpan, mengalihmedia/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat, dan memublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Jakarta

Pada tanggal : 10 September 2022

Yang menyatakan



(Danta Arkana)



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
UPT PERPUSTAKAAN

Jalan Rawamangun Muka Jakarta 13220
Telepon/Faksimili: 021-4894221
Laman: lib.unj.ac.id

**LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai sivitas akademika Universitas Negeri Jakarta, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Danta Arkana
NIM : 1801618100
Fakultas/Prodi : Psikologi
Alamat email : dantaarkana7@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah:

Skripsi Tesis Disertasi Lain-lain (.....)

yang berjudul :

Pengaruh Intensitas Bermain *Game Online* dan Genre *Game Online* terhadap Kemampuan *Problem Solving*

Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta berhak menyimpan, mengalihmediakan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di internet atau media lain secara *fulltext* untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Jakarta, 10 September 2022
Penulis



(Danta Arkana)

LEMBAR MOTTO DAN PERSEMBAHAN

“Keep Growing”

Skripsi ini saya persembahkan kepada kedua orang tua saya yang telah mendukung, meyakini, menenangkan, membantu, mendoakan dan memberikan segalanya dalam proses penyusunan skripsi ini. Untuk keluarga besar saya yang telah memberikan dukungan dalam berbagai bentuk agar skripsi ini terselesaikan.



Danta Arkana

Pengaruh Intensitas Bermain *Game Online* dan Genre *Game Online* terhadap
Kemampuan *Problem Solving*

Skripsi, Jakarta: Program Studi Psikologi, Fakultas Pendidikan Psikologi, Universitas
Negeri Jakarta, 2022

ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh intensitas bermain *game online* dan genre *game online* terhadap kemampuan pemecahan masalah remaja.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif. Subjek penelitian ini berjumlah 158 responden dengan menggunakan teknik *purposive sampling*, pada populasi yaitu remaja berdomisili Jakarta yang bermain *game online* dengan genre *RPG*, menembak, balapan, dan strategi mulai dari awal pandemi. Data variabel penelitian didapatkan melalui kuesioner. Uji hipotesis pada penelitian ini menggunakan analisis regresi berganda dengan variabel *dummy*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai signifikansi intensitas bermain *game online* dan genre *game online* terhadap kemampuan pemecahan masalah dibawah nilai alpha yaitu $0,037 < 0,05$.

Kesimpulan penelitian ini adalah intensitas bermain *game online* dan genre *game online* memiliki pengaruh terhadap kemampuan pemecahan masalah pada remaja. Kemudian implikasi penelitian ini terhadap remaja yang bermain *game online* yaitu *game online* dapat dijadikan wadah untuk mengembangkan kemampuan pemecahan masalah dengan intensitas bermain *game online* yang rendah. Kemudian genre *game online* balapan dapat dijadikan sebagai sarana untuk melatih kemampuan pemecahan masalah, karena genre balapan memiliki pengaruh yang paling besar terhadap kemampuan pemecahan masalah dibandingkan genre lain yaitu *RPG*, menembak dan strategi.

Kata Kunci: Intensitas bermain *game online*, Genre *game online*, Pemecahan masalah, Remaja.

Danta Arkana

*The Effect of Intensity of Playing Online Games and Online Games Genre on
Problem Solving Ability*

*Thesis, Jakarta: Psychology Major, Faculty of Psychological Education, State
University of Jakarta, 2022*

ABSTRACT

Purpose of this study was to determine the effect of the intensity of playing online games and online games genres on adolescent problem solving abilities.

Methods of this study is quantitative research. The subjects of this study amounted to 158 respondents using a purposive sampling technique, in the population of teenagers who live in Jakarta who play online games with RPG, shooting, racing, and strategy genres starting from the beginning of the pandemic. The research variable data was obtained through a questionnaire. Hypothesis testing in this study using multiple regression analysis with dummy variables.

Results showed that the significance value of the intensity of playing online games and online games genres on problem-solving abilities was below the alpha value, which was $0.037 < 0.05$. **The conclusion** of this study is that the intensity of playing online games and online game genres have an influence on problem solving abilities in adolescents. Then the **implications** of this research for adolescents who play online games, namely online games can be used as a way to develop problem solving skills with low intensity of playing online games. Then the online racing game genre can be used as a way to practice problem solving skills, because the racing genre has the greatest influence on problem solving abilities compared to other genres, namely RPG, shooting and strategy.

Keyword: Intensity of playing online games, Online games genres, Problem solving, Adolescent

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur saya panjatkan kepada Allah SWT atas berkat dan rahmatnya, sehingga saya dapat menyelesaikan rangkaian proses penyusunan skripsi ini sebagai salah satu syarat mendapatkan gelar sarjana psikologi.

Saya mengetahui bahwa dalam penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari dukungan pihak lain baik secara materi maupun spiritual. Oleh karena itu saya dengan hormat ingin mengucapkan terimakasih kepada:

1. Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmatnya dan karunianya dalam proses menjalani kehidupan ini.
2. Ibu Prof. Dr. Yufiarti, M.Si. selaku Dekan Fakultas Pendidikan Psikologi Universitas Negeri Jakarta.
3. Bapak Dr. Gumgum Gumelar Fajar Rakhman, M.Si selaku Wakil Dekan I Fakultas Pendidikan Psikologi Universitas Negeri Jakarta
4. Ibu Ratna Dyah Suryaratri, Ph.D selaku Wakil II Fakultas Pendidikan Psikologi Universitas Negeri Jakarta
5. Ibu Mira Ariyani, Ph.D selaku Wakil Dekan III Fakultas Pendidikan Psikologi Universitas Negeri Jakarta.
6. Ibu Dr. Phil. Zarina Akbar, S.Psi., M.Psi selaku Kepala Program Studi Psikologi Fakultas Pendidikan Psikologi Universitas Negeri Jakarta.
7. Ibu Dr. Lussy Dwiutami Wahyuni, M.Pd. selaku dosen pembimbing pertama, yang telah membimbing saya dengan baik dan sabar.
8. Ibu Santi Yudhistira, S.Psi., M.Psi selaku dosen pembimbing kedua, yang telah senantiasa membimbing dan mengarahkan saya selama proses penyusunan skripsi.
9. Ibu Rahmadianty Gaza Dinda, S.Psi., M.Sc. selaku pembimbing akademik, yang telah memberikan saran dan nasihat selama menempuh pendidikan pada Program Studi Psikologi Fakultas Pendidikan Psikologi Universitas Negeri Jakarta.

10. Dosen Program Studi Psikologi Universitas Negeri Jakarta yang telah mengajarkan dan memberikan ilmu pengetahuan selama proses perkuliahan.
11. Seluruh staf administrasi dan karyawan Program Studi Psikologi Universitas Negeri Jakarta yang telah membantu dalam proses administrasi dan lain-lain selama perkuliahan.
12. Remaja di Jakarta yang telah berpartisipasi dalam penelitian ini sebagai responden.
13. Kedua orang tua saya, Bapak Rusyad Noor dan Ibu Yulistiana yang telah mendukung, meyakini, menenangkan, membantu, mendoakan dan memberikan segalanya dalam proses penyusunan skripsi ini.
14. Keluarga besar saya yang memberikan dukungan emosional kepada saya dalam proses penyusunan skripsi.
15. Kakak dan adik saya, Harsha Pramayura dan Edria Kayana yang telah memberikan dukungan dan masukan dalam proses penyusunan skripsi.
16. Nenek saya, Ibu Neneng Tursinah yang mendoakan kelancaran hidup saya.
17. Salman, Rifky, Nico dan Akbar sebagai teman dekat saya di kampus yang selalu membantu saya selama menjalani perkuliahan.
18. Ghazy, Andhika, Donis, Jad, Fauzan, Rafi, dan Wibi sebagai teman bermain yang menemani saya di waktu luang
19. Karyawan Kopi Tuku Bintaro yang menyajikan kopi terenak disaat saya membutuhkan energi untuk mengerjakan skripsi.
20. Reky dan Sekar sebagai kakak tingkat yang membantu saya dalam penyusunan alat ukur penelitian skripsi.

Jakarta, Juli 2022

Danta Arkana

DAFTAR ISI

LEMBAR MOTTO DAN PERSEMBAHAN	i
ABSTRAK	ii
<i>ABSTRACT</i>	iii
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
BAB I	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah	8
1.3 Pembatasan Masalah	9
1.4 Rumusan Masalah	9
1.5 Tujuan Penelitian	9
1.6 Manfaat Penelitian	9
1.6.1 Manfaat Teoritis	9
1.6.2 Manfaat Praktis	10
BAB II	11
2.1 Problem Solving	11
2.1.1 Definisi Problem Solving	11
2.1.2 Aspek-Aspek dalam <i>Problem Solving</i>	13
2.1.3 Tahapan Problem Solving	14
2.1.4 Alat Ukur Problem Solving	14
2.2 Intensitas Bermain <i>Game Online</i>	15
2.2.1 Definisi Intensitas Bermain <i>Game Online</i>	15
2.2.2 Aspek Intensitas Bermain <i>Game Online</i>	17
2.2.3 Alat Ukur Intensitas Bermain <i>Game Online</i>	18
2.3 Genre <i>Game Online</i>	19
2.3.1 Definisi Genre <i>Game Online</i>	19

2.3.2 Genre Game Online	20
2.4 Kategori Usia Remaja.....	21
2.5 Hubungan Variabel Terikat (<i>Dependent Variable</i>) dengan Variabel Bebas (<i>Independent Variable</i>).....	21
2.6 Kerangka Konseptual	23
2.7 Hipotesis.....	24
2.8 Hasil Penelitian yang Relevan.....	25
BAB III	27
3.1 Tipe Penelitian.....	27
3.2 Identifikasi dan Operasionalisasi Variabel Penelitian.....	27
3.2.1 Definisi Konseptual	27
3.2.2 Definisi Operasional	28
3.3 Populasi dan Sampel	29
3.3.1 Populasi.....	29
3.3.2 Sampel	29
3.3.3 Teknik Pengambilan Sampel	29
3.4 Teknik Pengumpulan Data	29
3.4.1 Instrumen Problem Solving	29
3.4.2 Pengukuran Genre <i>Game Online</i>	31
3.4.3 Instrumen Intensitas Bermain <i>Game Online</i>	32
3.5 Analisis Data	34
3.5.1 Uji Normalitas.....	34
3.5.2 Uji Linearitas	34
3.5.3 Uji Homogenitas	34
3.5.4 Uji Korelasi.....	35
3.5.5 Uji Analisis Regresi	35
3.6 Hipotesis Statistik.....	35
BAB IV	36
4.1 Gambaran Responden.....	36
4.1.1 Gambaran Responden Berdasarkan Usia.....	36
4.1.2 Gambaran Responden Berdasarkan Jenis Kelamin	37

4.1.3 Gambaran Responden Berdasarkan Genre <i>Game Online</i>	38
4.1.4 Gambaran Responden Berdasarkan Domisili.....	38
4.1.5 Gambaran Responden Berdasarkan Perangkat.....	39
4.1.6 Gambaran Responden Berdasarkan Jenis Internet.....	40
4.1.7 Gambaran Waktu yang Digunakan untuk Bermain <i>Game Online</i>	40
4.1.8 Gambaran Responden Berdasarkan Durasi Tidur	41
4.1.9 Gambaran Responden Berdasarkan Pendidikan Saat Ini.....	42
4.2 Prosedur Penelitian.....	43
4.2.1 Persiapan Penelitian.....	43
4.2.2 Pelaksanaan Penelitian.....	44
4.3 Hasil Analisis Data Penelitian.....	44
4.3.1 Data Deskriptif Variabel.....	44
4.3.2 Kategorisasi Skor Variabel.....	46
4.3.3 Uji Normalitas.....	49
4.3.4 Uji Linearitas	50
4.3.5 Uji Homogenitas.....	51
4.3.6 Uji Korelasi.....	52
4.3.7 Uji Hipotesis	52
4.4 Pembahasan.....	58
4.5 Keterbatasan Penelitian.....	60
BAB V	61
5.1 Kesimpulan.....	61
5.2 Implikasi.....	61
5.3 Saran.....	62
5.3.1 Bagi Remaja.....	62
5.3.2 Bagi Peneliti Selanjutnya.....	62

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 <i>Blueprint instrument problem solving</i>	30
Tabel 3.2 <i>Blueprint instrument problem solving</i> setelah uji coba.....	31
Tabel 3.3 <i>Blueprint instrumen intensitas bermain game online</i>	32
Tabel 3.4 <i>Blueprint instrumen intensitas bermain game online</i> setelah uji coba.....	33
Tabel 4.1 Data responden berdasarkan usia.....	36
Tabel 4.2 Data responden berdasarkan jenis kelamin.....	37
Tabel 4.3 Data responden berdasarkan genre <i>game online</i>	38
Tabel 4.4 Data responden berdasarkan persebaran domisili.....	39
Tabel 4.5 Data responden berdasarkan perangkat yang digunakan.....	39
Tabel 4.6 Persebaran responden berdasarkan jenis internet.....	40
Tabel 4.7 Waktu bermain <i>game online</i> responden.....	41
Tabel 4.8 Data durasi tidur responden.....	41
Tabel 4.9 Pendidikan responden saat ini.....	42
Tabel 4.10 Distribusi data deskriptif intensitas bermain <i>game online</i>	44
Tabel 4.11 Distribusi data deskriptif <i>problem solving</i>	45
Tabel 4.12 Kategorisasi skor intensitas bermain <i>game online</i>	47
Tabel 4.13 Kategorisasi skor intensitas bermain <i>game online</i> berdasarkan genre <i>game</i>	47
Tabel 4.14 Kategorisasi skor pemecahan masalah.....	49
Tabel 4.15 Kategori skor pemecahan masalah berdasarkan genre <i>game online</i>	49
Tabel 4.16 Hasil Uji Normalitas.....	50
Tabel 4.17 Hasil Uji Linearitas.....	51
Tabel 4.18 Hasil Uji Homogenitas.....	51
Tabel 4.19 Hasil uji korelasi.....	52
Tabel 4.20 Hasil uji regresi simultan.....	53
Tabel 4.21 Hasil uji regresi parsial.....	53
Tabel 4.22 Data sumbangan prediktor.....	54
Tabel 4.23 Hasil uji regresi berdasarkan nilai B.....	56
Tabel 4.24 Hasil persamaan regresi.....	57

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka konseptual.....24



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. 1 Expert Judgement	71
Lampiran 1.2 Alat Ukur Penelitian	88
Lampiran 1.3 Reliabilitas Alat Ukur	96
Lampiran 1.4 Hasil Olah Data SPSS	98
Lampiran 1.5 Data Mentah	101
Lampiran 1.6 <i>Informed Consent</i>	104

