

**Gambaran Dampak Kecanduan *Game Online* pada Mahasiswa Akhir  
Bimbingan Konseling Universitas Negeri Jakarta  
Natasha Madarina**

**Abstrak**

Bermain *game online* secara terus menerus akan menimbulkan kecanduan yang dapat mengganggu mahasiswa tingkat akhir menyelesaikan studinya. Aktivitas ini juga merupakan pilihan dalam menghindari masalah pada kelompok dewasa awal. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kecanduan serta dampaknya pada mahasiswa akhir Program Studi S1 Bimbingan konseling Universitas Negeri Jakarta disaat pandemi Covid-19. Metode penelitian yang digunakan adalah survey. Untuk menentukan sampel, yaitu mereka yang terindikasi kecanduan *game online*, peneliti menggunakan alat ukur GAIA (*Game Addiction Inventory for Adult*) oleh Ulric Wong & David Carson Hodgins dengan jumlah 31 item. Dengan teknik *accidental sampling*, diketahui dari 104 responden, 76 responden terindikasi mengalami kecanduan *game online*. 7 mahasiswa berada pada tingkat kecanduan menengah-rendah dan 69 mahasiswa berada pada tingkat kecanduan menengah-tinggi. Selanjutnya untuk melihat dampak pada kelompok sampel, peneliti menggunakan instrumen dampak kecanduan *game online* yang dikembangkan oleh peneliti berdasarkan teori King & Delfabbro (2018) tentang 5 aspek dampak kecanduan *game online*. Dampak negatif yang muncul akibat kecanduan *game online* adalah dampak kesehatan seperti tidur dan makan tidak teratur akibat *game*, dampak psikologis mudah marah dan emosi saat bermain *game*, dampak akademik sulitnya berkonsentrasi saat belajar mengajar, dampak sosial terjadinya konflik dengan keluarga, teman atau kerabat dan dampak keuangan sulitnya menabung akibat keperluan *game*. Pada kelompok yang

mengalami kecanduan game online pada tingkat menengah rendah diketahui rata-rata dampak yang dialami dari 34 item instrument dampak kecanduan *game online* adalah sebesar (17%), sementara pada kelompok yang mengalami kecanduan game online pada tingkat kecanduan menengah tinggi diketahui rata-rata dampak yang dialami dari 34 item instrument dampak kecanduan *game online* sebesar (46%). Penelitian ini menunjukkan urgensinya disiapkan bantuan baik berupa individu ataupun kelompok untuk mengatasi kecanduan game online.

Kata kunci: Tingkat kecanduan *game online*, dampak kecanduan *game online*, mahasiswa akhir

# **An Overview of the Impact of Online Game Addiction on Counseling Guidance Final College Students of State University of Jakarta**

**Natasha Madarina**

## **Abstract**

*Playing online games continuously will cause addiction that can interfere with final year college students to completing their studies. This activity is also an option in avoiding problems in the early adult group. This study aims to determine the level of addiction and its impact on final college students of the Counseling Guidance Study Program at the State University of Jakarta during Covid-19. The research method used is a survey. To determine the sample who are indicated to be addicted to online games, the researchers used the GAIA (Game Addiction Inventory for Adult) measuring instrument by Ulric Wong & David Carson Hodgins with a total of 31 items. With the accidental sampling technique, out of 104 respondents, 76 respondents are indicated to be addicted to online games. 7 students were in the medium-low addiction level and 69 students were at the medium-high addiction level. Furthermore, to see the impact on the sample group, the researcher used an instrument on the impact of online game addiction which was developed by the researcher based on the theory of King & Delfabbro (2018) about 5 aspects of the impact of online game addiction. The negative impacts that arise due to online game addiction are health effects such as sleeping and eating irregularly due to games, the psychological impact of irritability and emotions when playing games, the academic impact of difficulty concentrating while teaching and learning, the social impact of conflicts with family, friends or relatives and the impact of financial difficulty saving due to gaming needs. In the group that experienced online game addiction at a low medium level, it was found that the average impact experienced from 34 instrument items on the impact*

*of online game addiction was (17%), while in the group experiencing online game addiction at a medium high level of addiction, it was known that the average the impact experienced from 34 instrument items on the impact of online game addiction (46%). This study shows the urgency of providing assistance in the form of individuals or groups to overcome online game addiction*

*Keywords: Level of online game addiction, impact of online game addiction, final student*

## KATA PENGANTAR

Puji syukur atas kehadiran Allah SWT karena berkat rahmat-Nya dan karunia-Nya peneliti dapat menyelesaikan penelitian berjudul *Gambaran Dampak Kecanduan Game Online* pada Mahasiswa Akhir Bimbingan Konseling Universitas Negeri Jakarta. Peneliti menyadari bahwa penelitian ini tidak akan selesai tanpa adanya bantuan serta dukungan dari berbagai pihak selama proses penyusunan hingga akhir. Oleh karena itu, peneliti ingin mengucapkan terima kasih kepada;

1. Dr. Happy Karlina Marjo, M.Pd selaku Ketua Program Studi BK UNJ yang telah memberikan kesempatan dalam melaksanakan penelitian
2. Hilma Fitriyani, M.Pd selaku dosen pembimbing yang telah mendukung serta membimbing peneliti selama penyusunan skripsi
3. Kedua orang tua yang telah memberikan semangat dan doa serta dukungan
4. Seluruh teman-teman Program Bimbingan dan Konseling yang telah memberikan dukungan serta semangat

Penelitian ini tentu memiliki kekurangan sehingga peneliti terbuka untuk menerima masukan serta saran untuk melengkapi penelitian yang dilakukan. Semoga penelitian ini dapat memberikan manfaat kepada berbagai pihak

Jakarta, 14 Agustus 2022

Peneliti

Natasha Madarina

## **LEMBAR PERSEMBAHAN**

“Doa dan usaha adalah cara terbaik untuk meraih kesuksesan”

Skripsi ini peneliti persembahkan kepada orang tua

Bapak Riza Rusdi dan Ibu Hetty Nurmillah

Terima kasih atas dukungan yang telah diberikan baik materi maupun moral yang diberikan dalam masa studi pada proses penyusunan skripsi.

## DAFTAR PUSTAKA

HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING DAN PENGESAHAN PANITA UJIAN / SIDANG SKRIPSI .....	i
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI .....	ii
Abstrak .....	iii
<i>Abstract</i> .....	v
KATA PENGANTAR .....	vii
LEMBAR PERSEMBAHAN .....	viii
DAFTAR PUSTAKA .....	ix
DAFTAR LAMPIRAN .....	xi
BAB I .....	1
PENDAHULUAN .....	1
A. Latar Belakang .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	12
C. Pembatasan Masalah .....	13
D. Rumusan Masalah .....	13
E. Tujuan Penelitian .....	13
F. Manfaat Penelitian .....	13
BAB II .....	15
KAJIAN TEORITIK DAN KERANGKA BERPIKIR .....	15
A. Game online .....	15
1. Pengertian <i>game online</i> .....	15
2. Macam-macam <i>game online</i> .....	15
B. Kecanduan <i>game online</i> .....	16
1. Pengertian kecanduan <i>game-online</i> .....	16
2. Aspek-Aspek yang mendasari kecanduan <i>game online</i> .....	17
3. Faktor-Faktor yang mempengaruhi kecanduan <i>game online</i> .....	17
4. Dampak-dampak kecanduan <i>game online</i> .....	18
C. Dewasa Awal .....	21
1. Pengertian dewasa awal .....	21
2. Ciri-ciri masa dewasa awal .....	22
3. Tugas perkembangan dewasa awal .....	23

D. Hasil penelitian yang relevan .....	23
E. Kerangka Berpikir.....	25
F. Bagan Kerangka Berpikir.....	30
<b>BAB III .....</b>	<b>31</b>
<b>METODE PENELITIAN .....</b>	<b>31</b>
A. Tujuan Penelitian.....	31
B. Tempat dan Waktu Penelitian.....	31
1. Tempat Penelitian.....	31
2. Waktu Penelitian .....	31
C. Metode Penelitian .....	31
D. Populasi dan Sampel.....	31
1. Populasi .....	31
2. Sampel .....	32
E. Teknik Pengumpulan Data.....	32
F. Langkah-langkah Adaptasi Instrumen.....	32
G. Langkah-langkah Pengembangan Instrumen.....	33
H. Kisi-kisi Instrumen .....	34
I. Pengujian Prasyarat Instrumen.....	35
1. Uji Validitas .....	35
2. Uji Reliabilitas.....	35
J. Teknis Analisis Data .....	36
<b>BAB IV .....</b>	<b>37</b>
<b>HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>37</b>
A. Deskripsi Data Hasil Penelitian.....	37
B. Pembahasan Hasil Penelitian .....	41
C. Keterbatasan penelitian .....	43
<b>BAB V .....</b>	<b>45</b>
<b>KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>45</b>
A. Kesimpulan .....	45
B. Saran .....	46
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>48</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>50</b>
<b>RIWAYAT HIDUP .....</b>	<b>62</b>



## DAFTAR LAMPIRAN

Tabel 1 Hasil Uji Validitas Instrumen.....	47
Tabel 2 Hasil Uji Realibilitas Instrumen .....	49
Tabel 3 Instrumen Penelitian.....	50
Tabel 4 Hasil Uji Lapangan.....	59
Tabel 5 Hasil <i>Turnitin</i> .....	61

