

**GAMBARAN ADIKSI GAME ONLINE PADA PESERTA DIDIK
KELAS X (SEPULUH) DI SMA NEGERI JAKARTA TIMUR**



Oleh :
Isnaini Nurul Khaerani
1106620075

SKRIPSI

Ditulis untuk Memenuhi Sebagai Persyaratan dalam Mendapatkan Gelar Sarjana
Pendidikan

**PROGRAM STUDI BIMBINGAN DAN KONSELING
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
2025**

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

Judul : Gambaran Adiksi Game Online Pada Peserta Didik Kelas X
(Sepuluh) di SMA Negeri Jakarta Timur

Nama Mahasiswa : Isnaini Nurul Khaerani

Nomor Registrasi : 1106620075

Program Studi : Bimbingan dan Konseling

Tanggal Ujian : 30 Januari 2025

Dosen Pembimbing I



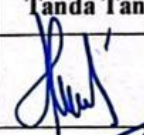
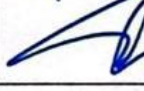
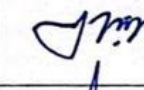

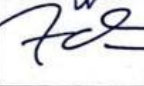
Dewi Justitia, M.Pd. Kons
NIP. 197203252001122003

Dosen Pembimbing II



Dr. Wirda Hanim, M.Psi
NIP. 196203101986022001

Panitia Ujian Sidang Skripsi

Nama	Tanda Tangan	Tanggal
Dr. Aip Badrujaman, M.Pd (Penanggung Jawab)*		12/02/2025
Karta Sasmita, S.Pd, M.Si., Ph.D (Wakil Penanggung Jawab)**		12/02/2025
Dr. Herdi, M.Pd (Ketua Penguji)***		10/02/2025
Dr. Susi Fitri, M.Si., Kons (Anggota Penguji I)****		10/02/2025
Hilma Fitriyani, M.Pd (Anggota Penguji II)****		10/02/2025

Catatan:

*Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan

**Wakil Dekan I/Wakil Penanggungjawab

***Ketua Penguji/Koordinator Program Studi

**** Dosen penguji selain Pembimbing dan Koordinator Program Studi

GAMBARAN ADIKSI GAME ONLINE PADA PESERTA DIDIK KELAS X (SEPULUH) SMA NEGERI JAKARTA TIMUR

Isnaini Nurul Khaerani

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui gambaran adiksi *game online* pada peserta didik kelas X (Sepuluh) di SMA Negeri 44 Jakarta. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode survei. Sampel dalam penelitian ini adalah 103 peserta didik kelas X yang memainkan *game online* mobile legend dengan pengambilan sampel menggunakan *sampling purposive*. Pengambilan data menggunakan kuesioner dengan instrument yang digunakan yaitu *game addiction scale* (GAS) yang dikembangkan oleh Lemmens *et al.*, (2009) dengan skala pengukuran model skala likert. Hasil penelitian adiksi *game online* di SMAN 44 Jakarta berada pada kategori sedang dengan persentase 85,44% dan tidak ditemukan siswa yang mengalami adiksi tinggi. Pada aspek *salience* (memikirkan game setiap hari) dan *relapse* (kecenderungan bermain game berulang kali) dua aspek tersebut merupakan aspek tertinggi yang dipilih oleh responden. Oleh karena itu Guru Bimbingan dan Konseling dapat memberikan layanan kepada peserta didik untuk mengantisipasi adiksi *game online* yang lebih tinggi dengan memberikan layanan klasikal, bimbingan kelompok dan konseling individu.

Kata Kunci : Adiksi Game Online, Kelas X (Sepuluh)

UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA

Intelligentia - Dignitas

**DESCRIPTION OF ONLINE GAME ADDICTION IN CLASS X (TEN)
STUDENTS OF EAST JAKARTA PUBLIC HIGH SCHOOL**

Isnaini Nurul Khaerani

ABSTRACT

This study aims to determine the description of online game addiction in class X (Ten) students at SMA Negeri 44 Jakarta. This study uses a quantitative approach with a survey method. The sample in this study were 103 grade X students who played the online game mobile legend with sampling using purposive sampling. Data collection using a questionnaire with the instrument used is the game addiction scale (GAS) developed by Lemmens et al., (2009) with a Likert scale measurement scale. The results of online game addiction research at SMAN 44 Jakarta are in the moderate category with a percentage of 85.44% and no students were found to experience high addiction. In the aspects of salience (thinking about games every day) and relapse (the tendency to play games repeatedly) these two aspects are the highest aspects chosen by respondents. Therefore, Guidance and Counseling Teachers can provide services to students to anticipate higher online game addiction by providing classical services, group guidance and individual counseling.

Keywords: *Online Game Addiction, Class X (Ten)*

UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA

Intelligentia - Dignitas

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini, mahasiswa Program Studi Bimbingan dan Konseling Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta :

Nama : Isnaini Nurul Khaerani
No. Registrasi : 1106620075
Program Studi : Bimbingan dan Konseling

Menyatakan bahawa skripsi yang saya buat dengan judul "Gambaran Adiksi Game Online pada Peserta Didik Kelas X (Sepuluh) di SMA Negeri Jakarta Timur" adalah :

1. Dibuat dan diselesaikan oleh saya sendiri berdasarkan data yang diperoleh dari hasil penelitian pada bulan Januari 2025
2. Bukan merupakan duplikasi skripsi yang pernah dibuat oleh 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 timbul jika pernyataan saya ini tidak benar.

Jakarta, 14 Januari 2025

Yang membuat pernyataan



Isnaini Nurul Khaerani



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET DAN TEKNOLOGI
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 : Isnaini Nurul Khaerani
NIM : 1106620075
Fakultas/Prodi : Fakultas Ilmu Pendidikan / Bimbingan dan Konseling
Alamat email : nurulkhaerani03@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 :

Gambaran Adiksi Game Online Pada Peserta didik kelas
X (Sepuluh) di SMA Negeri Jakarta Timur "

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, 21 Februari 2025

Penulis

(Isnaini Nurul Khaerani)

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

“Allah tidak membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya”

(QS. Al-Baqarah : 26)

“Optimis adalah keyakinan yang menunjukkan kepada pencapaian. Tidak ada yang bisa dicapai tanpa harapan dan percaya diri” – Helen Keller

Puji syukur kepada Allah SWT atas limbahan nikmat, hidayah, rahmat serta kesehatan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi, dalam penyusunan skripsi, penulis banyak mendapatkan dukungan, doa dan bimbingan dari banyak pihak yang selama ini membantu dalam menyelesaikan skripsi ini. Penulis mengucapkan terimakasih kepada :

1. Kedua orang tua tercinta, ibu dan abah. Terimakasih yang tak terhingga atas semua perjuangan, doa, motivasi dan penyemangat bagi penulis, terimakasih sudah menjadi orang tua yang selalu menemani setiap langkah dan proses dalam hidup penulis. Ibu, abah adalah salah satu alasan untuk tetap bertahan sampai saat ini.
2. Kakak tersayang, Awalia Dina Fajriati. Terimakasih sudah menjadi kaka yang luar biasa baiknya, terimakasih sudah menjadi kaka sekaligus teman untuk penulis, terimakasih atas doa, motivasi dan pendengar terbaik. Untuk adik, Tri Dewi Vidiyanti terimakasih atas doa dan dukungannya selama ini. Penulis sangat bersyukur mempunyai kakak dan adik yang selalu mendukung satu sama lain.
3. Sahabat penulis, Azka Giaz Rahman, Heri Susan Pebrianti dan Failasufa Arum Nabila, Anisa Maidivia Fayza dan Nabila Putri Yuviardi. Terimakasih sudah menemani dari awal perkuliahan sampai saat ini, terimakasih atas bantuan dan dukungan selama ini, terimakasih sudah menjadi pendengar terbaik dan selalu ada untuk penulis.
4. Terimakasih kepada Siti Nur Aisyah, Trieska Ayu Wiwanda, Angelisa Thesia Putri Hardin, Qonita Amalia dan Dhiyah Aulia Rachmi Terimakasih atas semua bantuan dan dukungan yang diberikan untuk penulis.

5. Terimakasih kepada teman-teman Bimbingan dan Konseling 2020. Terkhusus kelas C yang selalu menemani selama masa perkuliahan.
6. Terimakasih kepada Guru Bimbingan dan Konseling SMA Negeri 44 Jakarta telah mengizinkan penulis untuk melakukan penelitian serta selalu memberikan semangat kepada penulis.



Intelligentia - Dignitas

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT karena berkat rahmat dan karunia-Nya saya dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini yang berjudul “Pengaruh Bimbingan kelompok dengan Teknik Diskusi Terhadap Peningkatan Pemahaman Bahaya Adiksi Game Online pada Siswa di SMA Negeri Jakarta Timur” skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan.

Peneliti menyadari sepenuhnya, terselesaikannya skripsi ini bukan semata-mata hasil kerja keras peneliti sendiri. Dukungan dari berbagai pihak khususnya dari para pembimbingan yang telah mendorong peneliti untuk menyelesaikan skripsi ini. Untuk itu, peneliti menyampaikan ucapan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah membantu dalam penyelesaian skripsi ini.

Pertama, kepada Dewi Justitia, M.Pd., Kons. selaku pembimbing I dan Dr. Wirda Hanim selaku pembimbing II. Keduanya telah meluangkan waktu untuk memeriksa dan memberi masukan serta arahan dalam menyusun skripsi ini.

Kedua, Kepada Dr. Aip Badrujaman M.Pd. dan Karta Sasmita, S.Pd, M.Si., Ph.D selaku Dekan dan Wakil Dekan I Fakultas Ilmu pendidikan Universitas Negeri Jakarta, yang telah mengizinkan peneliti untuk melaksanakan penelitian.

Ketiga, kepada Dr. Karsih M.Pd. selaku Koordinator program Studi Bimbingan dan Konseling, Dr. Herdi, M.Pd selaku ketua penguji, Dr. Susi Fitri, M.Si., Kons selaku dosen penguji I, dan Hilma Fitriyani, M.Pd. selaku dosen penguji II, serta seluruh dosen Program Studi Bimbingan dan Konseling yang telah membimbing dan memberikan ilmu yang bermanfaat kepada peneliti.

Keempat, kepada Kepala Sekolah, Guru-Guru khususnya Guru BK dan Staff SMA Negeri 44 Jakarta yang telah memberikan izin dan membantu pelaksanaan penelitian di Sekolah.

Intelligentia - Dignitas

Jakarta, 14 Januari 2025

Peneliti,

Isnaini Nurul Khaerani

DAFTAR ISI

ABSTRAK	ii
ABSTRACT	iii
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI ..Error! Bookmark not defined.	
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	5
C. Pembatasan Masalah.....	6
D. Perumusan Masalah.....	6
E. Kegunaan Penelitian	6
BAB II	7
KAJIAN TEORITIK, KERANGKA BERFIKIR, DAN HIPOTESIS	
PENELITIAN	7
A. Adiksi Game Online	7
B. Hasil Penelitian yang Relevan	14
C. Kerangka Berpikir.....	16
BAB III	17
METODOLOGI PENELITIAN	17
A. Tujuan Penelitian.....	17
B. Tempat dan Waktu Penelitian	17
C. Metode Penelitian	17
D. Populasi dan Teknik Pengambilan Sampel	18
E. Teknik Pengumpulan Data	19
F. Teknik Analisis Data.....	23
BAB IV	25
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	25
A. Deskripsi Data.....	25
B. Pembahasan Hasil	30
C. Keterbatasan Penelitian	34
BAB V	35
PENUTUP	35
A. Kesimpulan	35
B. Implikasi.....	35

C. Saran	36
DAFTAR PUSTAKA	38
DAFTAR LAMPIRAN	43
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	51



Intelligentia - Dignitas

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Rincian Penelitian.....	17
Tabel 3. 2 Skala Likert	20
Tabel 3. 3 Intrumen Game Online.....	20
Tabel 3. 4 Hasil Uji Validitas	22
Tabel 3. 5 Hasil Uji Reabilitas.....	23
Tabel 4.1 Sebaran data sampel penelitian.....	25
Tabel 4. 2 Data adiksi <i>game online</i>	26
Tabel 4. 3 Hasil kategorisasi adiksi <i>game online</i>	26
Tabel 4. 4 Data berdasarkan jenis kelamin	27
Tabel 4. 5 Data adiksi <i>game online</i> berdasarkan usia	28
Tabel 4. 6 Data adiksi <i>game online</i> setiap aspek.....	29



Intelligentia - Dignitas

DAFTAR GAMBAR

Gambaran 4. 1 adiksi <i>game online</i>	26
Gambaran 4. 2 Adiksi <i>game online</i> berdasarkan jenis kelamin	27
Gambaran 4. 3 Adiksi <i>game online</i> berdasarkan usia.....	28
Gambaran 4. 4 Rata-rata setiap aspek.....	30



Intelligentia - Dignitas

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. 1 Instrumen Game Online	43
Lampiran 1. 2 Output SPSS Uji Validitas	45
Lampiran 1. 3 Output SPSS Uji Reabilitas.....	47
Lampiran 1. 4 Output <i>game online</i>	48
Lampiran 1. 5 Output Aspek adiksi <i>game online</i>	49
Lampiran 1. 6 Dokumentasi	50



Intelligentia - Dignitas