

**KECANDUAN *GAME ONLINE* DITINJAU  
DARI PERBEDAAN JENIS KELAMIN PADA SISWA**

**SKRIPSI**

Untuk memenuhi sebagian persyaratan  
memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Strata Satu (S1)



Oleh

**SHERYN SALSABILA AS-SYIFA**

**18006136**

**DEPARTEMEN BIMBINGAN DAN KONSELING**

**FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN**

**UNIVERSITAS NEGERI PADANG**

**2022**

PERSETUJUAN SKRIPSI

KECANDUAN *GAME ONLINE* DITINJAU DARI PERBEDAAN JENIS  
KELAMIN PADA SISWA

Nama : Sheryn Salsabila As-Syifa  
NIM/BP : 18006136/2018  
Departemen : Bimbingan dan Konseling  
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 17 November 2022

Disetujui Oleh

Ketua Departemen



Prof. Dr. Firman, M.S. Kons.  
NIP. 19610225 198602 1 001

Pembimbing Akademik



Dr. Dina Sukma, S. Psi., S. Pd., M. Pd.  
NIP. 19810916 200912 2 002




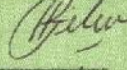
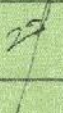
PENGESAHAN TIM PENGUJI

Dinyatakan lulus setelah diperabankan di depan Tim Penguji Departemen  
Bimbingan dan Konseling, Fakultas Ilmu Pendidikan,  
Universitas Negeri Padang

Judul : Kecanduan *Game Online* Ditinjau dari Perbedaan  
Jenis Kelamin pada Siswa  
Nama : Sheryn Salsabila As-Syifa  
NIM/BP : 18006136/2018  
Departemen : Bimbingan dan Konseling  
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 17 November 2022

Tim Penguji,

Nama	Tanda Tangan
1. Ketua : Dr. Dina Sukma, S. Psi., S. Pd., M. Pd.	1. 
2. Anggota : Dr. Rezki Hariko, M. Pd., Kons.	2. 
3. Anggota : Dr. Zadrian Ardi, M. Pd., Kons.	3. 

## SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : **Sheryn Salsabila As-Syifa**

NIM/BP : 18006136/2018

Departemen : Bimbingan dan Konseling

Fakultas : Ilmu Pendidikan

Judul : *Kecanduan Game Online Ditinjau dari Perbedaan Jenis Kelamin pada Siswa*

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang saya buat ini merupakan hasil karya sendiri dan benar keasliannya. Apabila ternyata di kemudian hari penulisan skripsi ini merupakan hasil plagiat atau penjiplakan, maka saya bersedia bertanggung jawab, sekaligus bersedia menerima sanksi berdasarkan aturan yang berlaku.

Demikian, pernyataan ini saya buat dalam keadaan sadar dan tidak ada paksaan.

Padang, 17 November 2022

Saya yang menyatakan,



**Sheryn Salsabila As-Syifa**  
NIM. 18006136



## ABSTRAK

**Sheryn Salsabila As-Syifa. 2022. “Kecanduan *Game Online* Ditinjau dari Jenis Kelamin Pada Siswa di SMAN 8 Padang”. Skripsi. Departemen Bimbingan dan Konseling. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Padang.**

Kecanduan *game online* merupakan tingkah laku yang bergantung atau keadaan yang terikat sangat kuat secara fisik maupun psikologis dalam kebiasaan melakukan suatu hal yang tidak bisa lepas dari waktu ke waktu dan adanya rasa kegelisahan apabila hal tersebut tidak bisa terpenuhi. Aspek-aspek kecanduan *game online* yaitu *compulsion*, *withdrawal*, *tolerance* dan *interpersonal and health-related problems*. Faktor yang mempengaruhi kecanduan *game online* salah satunya yaitu jenis kelamin/*gender*.

Jenis penelitian ini menggunakan metode deskriptif komparatif. Teknik pengampilan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik *purposive sampling*. Setelah melakukan penarikan sampel siswa laki-laki berjumlah 125 dan siswa perempuan berjumlah 65 dengan keseluruhan 190 siswa. Instrumen yang digunakan adalah skala *Likert* mengenai kecanduan *game online*. Uji hipotesis dalam penelitian ini menggunakan uji z dengan melakukan uji prasyarat terlebih dahulu menggunakan uji normalitas dan uji homogenitas.

Hasil penelitian menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara kecanduan *game online* pada siswa laki-laki dan siswa perempuan di SMAN 8 Padang. Tingkat kecanduan *game online* pada siswa laki-laki berada pada kategori tinggi (36%), tingginya tingkat kecanduan *game online* pada siswa laki-laki, sedangkan tingkat kecanduan *game online* siswa perempuan berada pada kategori sedang (30,7%), artinya beberapa siswa perempuan mengalami kecanduan *game online*. Terdapatnya perbedaan yang signifikan antara siswa laki-laki dan siswa perempuan yang mengalami kecanduan *game online*. kecanduan *game online* yang dialami pada siswa laki-laki dengan rata-rata 120,58 sedangkan siswa perempuan dengan rata-rata 110,51, artinya kecanduan *game online* siswa laki-laki lebih tinggi dari pada siswa perempuan.

Diharapkan guru BK dapat memberikan bantuan pelayanan untuk mengurangi kecanduan *game online* dengan memberikan layanan informasi, layanan konseling individu dan layanan bimbingan kelompok. Siswa yang mengalami kecanduan *game online* dapat mengendalikan dirinya sehingga mengurangi aktivitas bermain *game online*, dapat melakukan hal-hal positif yang dapat memanfaatkan waktu. Peneliti lainnya dapat memperluas pengetahuan sekaligus memperdalam dan memberikan temuan yang terbaru terkait kecanduan *game online*.

**Kata kunci:** *game online*, siswa

## KATA PENGANTAR

Puji syukur “Alhamdulillah rabbilalamin” atas rahmat yang telah dilimpahkan oleh Allah SWT. Sehingga dengan bimbingan dan tuntunannya, penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi. Shalawat beriringan salam juga penulis sampaikan kepada Nabi besar Muhammad SAW yang telah memberikan petunjuk kepada umat manusia dan mengubah pola pikir manusia dari kehidupan yang jahiliyah menuju kehidupan yang penuh ilmu pengetahuan seperti yang kita rasakan sekarang ini. Skripsi ini berjudul “Kecanduan *Game Online* Ditinjau dari Perbedaan Jenis Kelamin Siswa di SMAN 8 Padang”.

Penulisan skripsi ini disusun dengan sebaik-baiknya berdasarkan petunjuk dan mengacu kepada saran dan bimbingan dosen pembimbing guna memperoleh hasil sebaik mungkin. Untuk itu penulis berharap apa yang terdapat pada skripsi ini dapat bermanfaat dan sebagai catatan amal ibadah yang di ridhoi-Nya, sebagai wujud ikhtiar mencari ilmu. Dalam penyelesaian skripsi ini banyak mendapatkan bimbingan, arahan dan bantuan dari berbagai pihak, sebagai ungkapan terima kasih dengan rasa hormat penulis sampaikan kepada

1. Ibu Dr. Dina Sukma, S.Psi., S.Pd., M.Pd., selaku Dosen Pembimbing yang telah sabar dan tulus dalam memberikan masukan, saran, arahan dan memberi dukungan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Bapak Prof. Dr. Firman, M.S., Kons, selaku Kepala Departemen BK FIP UNP dan Bapak Dr. Afdal, M.Pd., Kons, selaku Sekretaris Departemen BK FIP UNP.

3. Bapak Dr. Rezki Hariko, M.Pd., Kons., dan Bapak Dr. Zadrian Ardi., M.Pd, Kons, selaku penguji sekaligus penimbang instrumen penelitian (*expert judgment*) yang telah memberikan masukan bagi peneliti sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini.
4. Bapak dan Ibu Dosen Program Studi Bimbingan dan Konseling, khususnya Dosen Jurusan Bimbingan dan Konseling yang telah memberikan berbagai ilmu pengetahuan dalam penyelesaian skripsi ini.
5. Bapak Ramadi, selaku staf tata usaha jurusan Bimbingan dan Konseling yang telah memberikan pelayanan dan kelancaran administrasi penelitian.
6. Teristimewa untuk kedua orangtua tercinta, Bapak Iryasman, M.Pd dan Ibu Meria Novianti S.Pd beserta seluruh anggota keluarga tercinta, yang senantiasa memberikan perhatian, motivasi, semangat, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Terimakasih untuk selalu percaya setiap langkah yang penulis pilih dan memberikan yang terbaik. Semoga lelah Mama dan Papa dapat berbuah manis suatu hari nanti.
7. Teman-teman terbaik mulai dari awal kuliah yang bertahan sampai saat ini, terimakasih telah memberikan dukungan dan menyemangati penulis untuk selalu maju sekalipun ketika penulis jatuh. Terimakasih selalu jadi pendengar dan pendukung terbaik.
8. Sahabat-sahabat yang selalu ada saat senang dan sedih, terimakasih sudah mau dilibatkan dalam proses menyelesaikan skripsi ini dan tidak pernah bosan dalam memberikan dukungan, perhatian dan memberikan yang terbaik atas kelancaran skripsi ini.

9. Randhi Dwi Putra, S.E terimakasih karena selalu menguatkan disetiap jatuh bangunnya penulis dan bersedia mendengarkan keluh kesah jalannya skripsi ini. Terimakasih atas segala hal yang telah dilakukan guna meningkatkan semangat dalam menyelesaikan skripsi ini.

Padang, November 2022

Sheryn Salsabila As-Syifa



## DAFTAR ISI

<b>LEMBAR PERSETUJUAN .....</b>	<b>ii</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN .....</b>	<b>iii</b>
<b>LEMBAR PERNYATAAN .....</b>	<b>iv</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>v</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xiii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah .....	7
C. Batasan Masalah.....	8
D. Rumusan Masalah .....	8
E. Tujuan Penelitian.....	8
F. Manfaat Penelitian .....	8
<b>BAB II KAJIAN TEORI .....</b>	<b>10</b>
A. Kecanduan <i>Game Online</i> .....	10
1. Pengertian Kecanduan <i>Game Onilne</i> .....	10
2. Aspek-Aspek Kecanduan <i>Game Online</i> .....	12
3. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Kecanduan <i>Game Online</i> ...	15
4. Ciri-ciri Kecanduan <i>Game Online</i> .....	16
5. Dampak Positif dan Negatif Kecanduan <i>Game Online</i> .....	17
B. Implikasi Layanan Bimbingan dan Konseling .....	18
C. Penelitian Relevan .....	20
D. Kerangka Konseptual .....	23
E. Hipotesis .....	23
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN .....</b>	<b>24</b>

A. Jenis Penelitian .....	24
B. Populasi dan Sampel.....	24
1. Populasi .....	24
2. Sampel.....	25
C. Definisi Operasional .....	27
D. Jenis dan Sumber Data .....	27
1. Jenis Data .....	27
2. Sumber Data.....	27
E. Instrumen Penelitian dan Pengembangan.....	28
F. Teknik Pengumpulan Data .....	29
G. Teknik Analisis Data .....	30
1. Analisis Deskriptif .....	30
2. Uji Hipotesis .....	32
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>34</b>
A. Deskriptif Hasil Penelitian .....	34
1. Analisis Deskriptif Kecanduan <i>Game Online</i> Pada Siswa Laki-laki.....	36
2. Analisis Deskriptif Kecanduan <i>Game Online</i> Pada Siswa Perempuan.....	37
3. Uji Hipotesis.....	37
B. Pembahasan Hasil Penelitian .....	40
C. Perbedaan Kecanduan <i>Game Online</i> Ditinjau dari Jenis Kelamin Siswa .....	44
D. Implikasi terhadap Layanan Bimbingan dan konseling .....	46
<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>50</b>
A. Kesimpulan.....	50
B. Saran.....	50
<b>KEPUSTAKAAN .....</b>	<b>52</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 1. Populasi Penelitian.....	25
Tabel 2. Sampel Penelitian .....	26
Tabel 3. Alternatif Pilihan Jawaban.....	29
Tabel 4. Kriteria Pengolahan Data Hasil Penelitian Kecanduan <i>Game Online</i> ....	31
Tabel 5. Distribusi Frekuensi Kecanduan <i>Game Online</i> Siswa Laki- Laki .....	34
Tabel 6. Deskripsi Kecanduan <i>Game Online</i> Siswa Laki-laki dari Keseluruhan Aspek (n=125) .....	35
Tabel 7. Distribusi Frekuensi Kecanduan <i>Game Online</i> Siswa Perempuan .....	36
Tabel 8. Deskripsi Kecanduan <i>Game Online</i> Siswa Perempuan dari Keseluruhan Aspek (n=65) .....	37
Tabel 9. Hasil Uji Normalitas .....	38
Tabel 10. Hasil Uji Homogenitas.....	39
Tabel 11. Hasil Rata-rata Kecanduan <i>Game Online</i> Ditinjau dari Perbedaan Jenis Kelamin Siswa.....	39
Tabel 12. Hasil Analisis Uji Perbedaan Kecanduan <i>Game Online</i> Ditinjau dari Jenis Kelamin Siswa.....	40

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Kerangka Konseptual .....	23
-------------------------------------	----



## DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1. Rekapitulasi Hasil *Judge* Instrumen Penelitian Kecanduan *Game Online*
- Lampiran 2. Tabulasi Pengolahan Data dan hasil Uji Coba Validitas Instrumen Penelitian
- Lampiran 3. Instrumen Penelitian
- Lampiran 4. Tabulasi Pengolahan Data Kecanduan *Game Online*
- Lampiran 5. Data Hasil Uji Normalitas dan Homogenitas
- Lampiran 6. Data Hasil Uji Hipotesis *Independent Samples Test*
- Lampiran 7. Surat Izin Penelitian dari Jurusan Bimbingan dan Konseling
- Lampiran 8. Surat Keterangan Izin Penelitian dari Dinas Pendidikan
- Lampiran 9. Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian di SMA N 8 Padang

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang**

Setiap manusia pastinya membutuhkan pendidikan, karena pendidikan sangat penting bagi perkembangan kehidupan manusia. Menurut Elihami & Syahid (2018) pendidikan merupakan usaha masyarakat dalam mempersiapkan generasi muda untuk keberlangsungan hidup yang lebih baik dimasa yang akan datang. UU No. 20 tahun 2003 menjelaskan pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana dalam mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik dapat secara aktif mengembangkan potensi dirinya yang bertujuan untuk memiliki keterampilan, pengendalian diri, akhlak mulia, keagamaan dan kecerdasan.

Arwildayanto (2018) menjelaskan bahwa pendidikan pada hakikatnya memiliki tujuan untuk menjadikan peserta didik sebagai individu yang cerdas, individu yang baik dan bijak. Pendidikan sebagai lembaga yang berperan dalam meningkatkan mutu sumber daya manusia secara aktif untuk mengembangkan potensi diri. Pendidikan juga membentuk watak dan pemikiran seseorang, agar menjadi manusia yang bertaqwa kepada tuhan yang maha esa dan bertanggung jawab.

Pada pendidikan, adanya tingkat atau jenjang pendidikan sebagai tahapan pendidikan yang sudah di tetapkan berdasarkan tingkat perkembangan peserta didik yang hendak di capai (Eliyanto, 2013). Salah satu dari jenjang pendidikan yaitu Sekolah Menengah Atas (SMA).

Pendidikan SMA merupakan tingkatan terakhir pendidikan menengah yang harus ditempuh siswa sebelum memasuki jenjang pendidikan tinggi, pendidikan SMA mengutamakan penyiapan siswa untuk melanjutkan pendidikan yang lebih tinggi dengan pengkhususan (Depdiknas, 2004).

Pada umumnya siswa yang menduduki tingkat SMA adalah siswa yang berusia antara 15-18 tahun. Ali (2016) menjelaskan bahwa masa ini dapat digolongkan sebagai masa remaja, suatu usia dimana individu merasa bahwa dirinya tidak berada di bawah tingkat orang yang lebih tua darinya, masa ini menghadapi beberapa tugas dan tahap perkembangan yang harus dilalui. Masa remaja merupakan masa transisi dari masa kanak-kanak menuju dewasa (Santrock, 2012). Sering juga disebut masa remaja sebagai masa pencarian jati diri yang sesungguhnya dan ingin di akui keberadaannya. Menurut Mappiare (Ali, 2004) masa remaja perempuan berlangsung pada usia 12-21 tahun, sedangkan laki-laki berlangsung pada usia 13-22 tahun.

Remaja sebagai individu yang sedang melalui proses perkembangan dan akan mengalami banyak perubahan baik secara fisik, intelektual dan emosional yang akan menimbulkan konflik pada diri remaja dengan yang bersangkutan dan juga lingkungan (Hurlock, 2011). Remaja sangat memerlukan bimbingan karena masih sangat rendahnya pengetahuan serta wawasan tentang dirinya dan lingkungan. Pada masa remaja adalah masa yang paling mudah dipengaruhi oleh lingkungan sekitar, remaja memiliki kecenderungan untuk mengikuti perkembangan *trend*, salah satunya yaitu

perkembangan teknologi *internet*. Ahmadi & Hermawan (2013) menjelaskan *internet* merupakan jaringan komputer yang dapat menghubungkan seseorang ke seluruh dunia, saat ini *internet* telah menjadi salah satu aspek dengan beragam aplikasi. Dampak dari perkembangan teknologi *internet* saat ini tidak dapat diabaikan lagi, karena sudah hampir seluruh kehidupan manusia dialihkan dengan berbagai aktivitas *online* (Rahmawati, 2021).

Perkembangan teknologi *internet* saat ini sangat pesat, salah satu fitur yang cukup berkembang dalam teknologi yaitu permainan *game online*. *Game online* merupakan suatu bentuk permainan yang dapat digunakan melalui jaringan *internet*, seperti *handphone*, *computer*, *laptop* dan lain sebagainya (Firdaus, 2018). *Game online* yang didukung oleh perkembangan teknologi *internet* semakin luas bahkan menjangkau daerah-daerah terpencil. Seiring dengan perkembangan dan kemajuan teknologi, *game online* yang marak terjadi pada masa-masa sekarang ini, dengan berbagai aturan main dalam permainan *game online*, seperti bekerja sama dan saling membantu menghancurkan lawan adalah salah satu daya tarik dalam permainan *game online*.

Menurut Adams (2013) permainan *game online* akan berdampak positif dan negatif tergantung penggunaan pemain, *game online* akan berdampak positif jika dimanfaatkan untuk hiburan bagi pemain, bahkan pemain dapat menghasilkan uang tambahan dari *game online* dengan cara menjual *hero*, *diamond*, *character* pada pemain lainnya. Sementara itu,



Adams (Eryzal, 2019) mengungkapkan bahwa *game online* akan berdampak negatif jika banyak siswa yang menyalahgunakan *game online* dengan menghabiskan uang untuk membeli *hero, diamond, karakter* dengan tujuan meningkatkan level pada *game* tersebut. *Game online* memberikan kepuasan dan penghormatan dari orang lain yang mungkin tidak didapatkan oleh pemain di dunia nyata. Misalnya, pemain terbiasa mendapatkan *reward* cepat saat bermain *game online*, hal ini lah yang membuat pemain jadi tertarik dan sulit untuk menunda keinginannya bermain terus-menerus.

Grusser (Rahmawati, 2021) mengemukakan bahwa permainan yang berlebihan berpotensi menimbulkan kecanduan. Menurut Davis (Soetjipto, 2005) kecanduan merupakan tingkah laku yang bergantung atau keadaan yang terikat sangat kuat secara fisik maupun psikologis dalam kebiasaan melakukan suatu hal yang tidak bisa lepas dari waktu ke waktu, dan ada rasa kegelisahan apabila hal tersebut tidak bisa terpenuhi. Weinstein (Rahmawati, 2021) melaporkan bahwa waktu bermain *game* mencapai tingkat yang berlebihan menghasilkan kepekaan yang kurang terhadap penghargaan di dunia nyata. Menurut Young (Widyanto & Griffiths, 2006) Individu dikatakan mengalami kecanduan apabila bermain *game online* kurang lebih 5-6 jam perhari dan sekitar 38,5% jam dalam seminggu. Dengan demikian, kecanduan bermain *game online* dapat didefinisikan sebagai kecendrungan bermain *game* yang berdampak negatif dilihat dari jam bermain mereka.

Adapun aspek-aspek kecanduan *game online* menurut Chen, C. Y. & Chang, S. L (2008) aspek-aspek kecanduan *game online* terdapat 4 bagian sebagai berikut: (1) *Compulsion* (kompulsif/dorongan untuk melakukan terus-menerus), (2) *Withdrawal* (penarikan diri), (3) *Tolerance* (toleransi), (4) *Interpersonal and health-related problems* (masalah hubungan interpersonal dan kesehatan). Maraknya permainan *game online* pada zaman *modern* ini, Dewandari (2013) menyatakan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi kecanduan *game online* salah satunya adalah jenis kelamin/*gender*. Pengguna *game online* sendiri bukan hanya mayoritas laki-laki, tetapi banyak ditemukan dilapangan pengguna *game online* juga dari kalangan perempuan.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan Robert (2020), dengan hasil dari responden mengalami kecanduan *game online* tidak terkontrol pada remaja. Penelitian Kusumawati (2017), kecanduan *game online* pada remaja dikota Bukittinggi berada pada kategori sedang. Achab (2011), hasil penelitian di Perancis menemukan tingkat kecanduan *game online* yang tinggi dan merugikan dalam aspek kehidupan yang penting, termasuk suasana hati dan gangguan tidur.

Nelvira (2022) Hasil penelitian kecanduan *game online* siswa secara umum berada pada kategori tinggi dengan persentase 33,03% berarti secara umum siswa cenderung kecanduan *game online*. Putu (2015), hasil penelitian kecanduan *game online* tergolong pada kategori sangat tinggi. Dapat disimpulkan dari penelitian diatas, *game online* adalah permainan

yang disukai semua kalangan terutama pada remaja, individu yang sudah kecanduan terhadap *game online* akan sulit mengontrol dirinya saat bermain *game online*.

Fenomena yang ditemukan di lapangan oleh penulis pada tanggal 7 sampai 11 Januari 2022 dari hasil obeservasi yang penulis lakukan. Pada saat observasi, banyak siswa yang masih menyempatkan bermain *game online* saat belajar, siswa cenderung memprioritaskan bermain *game online* dari pada berkumpul dengan teman-temannya, siswa tidak memperdulikan lingkungan disekitarnya karena fokus dengan *gadgetnya* bermain *game online*, sering melontarkan kata-kata kasar saat fokus bermain *game online*, bahkan siswa berani membantah guru ketika disuruh berhenti untuk bermain *game online* saat belajar.

Berdasarkan wawancara yang dilakukan pada tanggal 13 Januari 2022 dengan beberapa guru BK di SMAN 8 Padang. Peneliti mengajukan beberapa pertanyaan, diantaranya terkait dengan; sejauh mana dorongan siswa untuk selalu bermain *game online*, sejauh mana siswa berusaha untuk menghilangkan rasa kecanduan *game online*, berapa lama siswa membutuhkan waktu untuk bermain *game online*, bagaimana interaksi sosial siswa dengan lingkungannya.

Berdasarkan wawancara yang dilakukan oleh peneliti mendapatkan hasil bahwa *game online* memang salah satu permasalahan yang terjadi pada siswa yang berdampak negatif, siswa menghabiskan waktu belajar dengan bermain *game online*, sering terlambat datang ke sekolah karena waktu tidur

yang sangat kurang, bahkan tidak memperdulikan kesehatan dirinya, tidak memanfaatkan waktu istirahat disekolah dengan baik karena focus dengan gadgetnya bermain *game online*, mereka rela mengeluarkan banyak uang hanya untuk membeli fitur-fitur menarik yang ada pada *game online*, bahkan ada beberapa siswa yang sering bolos pada jam pelajaran dan mencari tempat untuk bermain *game online*.

Berdasarkan hasil dari fenomena, observasi, wawancara, peneliti tertarik meneliti tentang **Kecanduan *Game online* Ditinjau dari Perbedaan Jenis Kelamin pada Siswa.**

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan pada latar belakang diatas, terdapat faktor-faktor yang diidentifikasi dapat mempengaruhi kecanduan *game online*. Lumban (2012) menyebutkan bahwa yang menjadi faktor yang mempengaruhi kecanduan *game online* adalah jenis kelamin/*gender*, kondisi psikologis dan jenis *game*. Salah satu faktor yang terkait pada penelitian ini adalah jenis kelamin/*gender*. Jenis kelamin/*gender* menjadi perbedaan dari sebuah aspek, pengguna *game online* sendiri bukan hanya mayoritas laki-laki, tetapi pengguna *game online* juga dari kalangan perempuan. Daya tarik yang disediakan *game online* membuat banyak kalangan menjadi tertarik untuk bermain *game online*, bahkan menjadikan seseorang kecanduan.



### **C. Batasan Masalah**

Berdasarkan dari latar belakang masalah dan identifikasi masalah, maka dalam penelitian ini akan membatasi masalah yaitu kecanduan *game online* ditinjau dari perbedaan jenis kelamin siswa.

### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan batasan masalah yang telah di paparkan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “*Apakah terdapat perbedaan mengenai kecanduan game online ditinjau dari jenis kelamin siswa?*”

### **E. Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengungkapkan dan mendeskripsikan tentang:

1. Mendeskripsikan gambaran kecanduan *game online* siswa laki-laki di SMAN 8 Padang.
2. Mendeskripsikan gambaran kecanduan *game online* siswa perempuan di SMAN 8 Padang.
3. Mendeskripsikan perbedaan kecanduan *game online* ditinjau dari jenis kelamin siswa.

### **F. Manfaat Penelitian**

Secara rinci penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat sebagai bahan masukan bagi berbagai pihak, diantaranya yaitu:

1. Manfaat teoritis

Secara teoritis penelitian ini, diharapkan dapat memperkaya ilmu pengetahuan pada umumnya yang terkait, khususnya dalam bidang

pribadi serta menambah keilmuan di bidang bimbingan konseling dan dapat bermanfaat sebagai bahan masukan dari berbagai pihak. Serta dapat dijadikan referensi untuk penelitian lebih lanjut yang berkenaan dengan masalah dalam penelitian ini.

## 2. Manfaat praktis

### a. Bagi Guru dan Kepala Sekolah

Kepala sekolah dapat melihat dan memperhatikan siswa bagaimana perbandingan kecanduan *game online* antara jenis kelamin laki-laki dan perempuan.

### b. Bagi Guru BK/Konselor

Pemberian layanan bimbingan dan konseling di sekolah agar menggunakan informasi penelitian untuk dapat lebih meningkatkan pemberian layanan bimbingan dan konseling kepada siswa terutama pada bidang pribadi.

### c. Bagi Siswa

Siswa dapat mengantisipasi dan meminimalisir dampak buruk yang akan terjadi ketika sudah kecanduan *game online* dan siswa dapat meningkatkan konsentrasi agar lebih fokus dalam proses belajar mengajar berlangsung.

### d. Bagi Peneliti

Sebagai pengetahuan tambahan dan sebagai bahan acuan untuk peneliti selanjutnya, untuk meningkatkan keterampilan dan menambah wawasan.