

**GAMBARAN *SELF EFFICACY* AKADEMIK PESERTA  
DIDIK DENGAN KECANDUAN *GAME ONLINE*  
*MOBILE LEGEND* DAN IMPLIKASI LAYANAN BK**

**Skripsi**

*Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan  
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan*



Oleh

**FERI FERNANDI**  
17006136/2017

**DEPARTEMEN BIMBINGAN DAN KONSELING  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS NEGERI PADANG  
2022**

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

GAMBARAN *SELF EFFICACY* AKADEMIK PESERTA DIDIK  
DENGAN KECANDUAN *GAME ONLINE MOBILE LEGEND* DAN  
IMPLIKASI LAYANAN BK

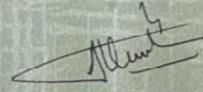
Nama : Feri Fernandi  
NIM/BP : 17006136/2017  
Departemen/Prodi : Bimbingan dan Konseling  
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 21 Oktober 2022

Disetujui Oleh

Kepala Departemen/Prodi

Pembimbing



Prof. Dr. Firman, M.S., Kons.

Dra. Zikra, M.Pd., Kons

NIP. 19610225 198602 1 001

NIP. 19591130 198503 2 003

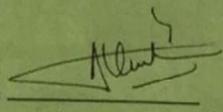
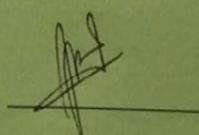
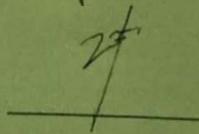
PENGESAHAN TIM PENGUJI

Dinyatakan Lulus Setelah Dipertahankan di Depan Tim Penguji Skripsi  
Departemen Bimbingan dan Konseling Fakultas Ilmu Pendidikan  
Universitas Negeri Padang

Judul : Gambaran *Self Efficacy* Akademik Peserta Didik dengan  
Kecanduan *Game Online Mobile Legend* dan Implikasi  
Layanan BK  
Nama : Feri Fernandi  
NIM/ BP : 17006136/ 2017  
Departemen : Bimbingan dan Konseling  
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 21 Oktober 2022

Tim Penguji,

	Nama	Tanda Tangan
1. Ketua	: Dra. Zikra, M.Pd., Kons.	1. 
2. Anggota	: Dr. Nurfarhanah, M.Pd., Kons.	2. 
3. Anggota	: Dr. Zadrian Ardi, S.Pd, M.Pd., Kons.	3. 

## SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Feri Fernandi  
NIM/BP : 17006036/2017  
Departemen/Prodi : Bimbingan dan Konseling  
Fakultas : Ilmu Pendidikan  
Judul : *Gambaran Self Efficacy Akademik Peserta Didik dengan Kecanduan Game Online Mobile Legend dan Implikasi Layanan BK*

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, 21 Oktober 2022  
Saya yang menyatakan,



Fernandi  
NIM. 17006136

## ABSTRAK

**Feri Fernandi. 2022. Gambaran *Self Efficacy* Akademik Peserta Didik dengan Kecanduan *Game Online Mobile Legend* dan Implikasi Layanan Bimbingan Konseling. Skripsi. Departemen Bimbingan dan Konseling. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Padang.**

*Self Efficacy* merupakan keyakinan individu untuk melakukan suatu kegiatan. Penelitian ini dilatar belakangi oleh fenomena dimana adanya peserta didik di SMAN 9 Padang yang menghindari tugas-tugas sulit yang diberikan oleh guru, ada peserta didik yang merasa gagal sebelum mencoba mengerjakan tugas dan ada juga peserta didik yang ragu-ragu atas kemampuan yang dimilikinya serta lebih memilih untuk bermain *game online mobile legend*. Penelitian ini membahas tentang gambaran *Self Efficacy* akademik peserta didik dengan kecanduan bermain *game online* dilihat dari aspek *Level*, *Strenght*, dan *Generality*.

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian deskriptif dengan metode kuantitatif, sampel dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas XI di SMAN 9 Padang yang dipilih menggunakan teknik *purposive sampling*. Instrumen penelitian yang digunakan adalah angket *Self Efficacy* untuk mengukur aspek *Level*, *strength*, dan *Generality* dengan menggunakan skala *likert*.

Berdasarkan hasil penelitian dapat diketahui bahwa *Self Efficacy* akademik peserta didik dilihat dari aspek *Level* berada pada kategori sedang dengan persentase (33.87%), pada aspek *Strenght* berada pada kategori sedang dengan persentase (35.48%) dan aspek *Generality* berada pada kategori sedang dengan persentase (37.10%). Berdasarkan hal tersebut guru BK dapat memberikan layanan informasi, layanan bimbingan konseling individual dan layanan bimbingan kelompok untuk membekali siswa mengenai *Self Efficacy* akademik pada peserta didik yang kecanduan bermain *game online* agar peserta didik menghadapi kehidupan dengan baik dan efektif.

**Kata kunci: *Self Efficacy*, Kecanduan, *Game Online***

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur peneliti ucapkan kepada Allah SWT karena berkat rahmat dan karunia-Nya peneliti dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “**Gambaran *Self Efficacy* Akademik Peserta Didik yang Kecanduan Bermain *Game Online Mobile Legend* dan Implikasi Layanan Bimbingan Konseling**”. Shalawat dan salam untuk Nabi Muhammad SAW yang telah membawa umatnya kearah yang lebih baik.

Pada penyusunan skripsi ini kesabaran, ketekunan, bimbingan yang diperoleh dari dosen pembimbing akhirnya peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini peneliti ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Firman, M.S., Kons. selaku Kepala Departemen Bimbingan dan Konseling Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.
2. Bapak Dr. Afdal, M.Pd., Kons selaku Sekretaris Departemen Bimbingan dan Konseling.
3. Ibu Dra. Zikra, M.Pd., Kons. Selaku dosen pembimbing yang telah meluangkan waktunya dalam membimbing, memberikan arah, dan motivasi, sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
4. Ibu Dr. Nurfarhanah, M.Pd., Kons dan Bapak Dr. Zadrian Ardi, S.Pd, M.Pd., Kons. Selaku dosen kontributor dan penguji yang telah meluangkan waktu untuk memberikan masukan, dan mengarahkan skripsi ini dapat terselesaikan.
5. Bapak dan Ibu dosen Departemen Bimbingan dan Konseling Fakultas Ilmu Pendidikan yang telah memberikan ilmu pengetahuan dan wawasan kepada

peneliti sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.

6. Bapak Ramadi, selaku staf administrasi jurusan Bimbingan dan Konseling
7. Kepala sekolah SMAN 9 Padang ibu Yuni Era, S.Pd., M.Si beserta Bapak dan Ibu guru SMAN 9 Padang yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melaksanakan penelitian.
8. Ibu Rini Oktavia, S.Pd., selaku Kordinator BK SMA Negeri 9 Padang yang telah membantu dalam pelaksanaan penelitian.
9. Seluruh siswa SMAN 9 Padang yang telah berkerjasama dan membantu peneliti untuk memperoleh data dan keterangan yang dibutuhkan dalam penelitian.
10. Terimakasih kepada kedua orangtua, terkhusus untuk Almh ibunda yang mengajarkan saya menjadi guru adalah pekerjaan yang mulia sehingga memotivasi saya untuk mencapai cita-cita tersebut.
11. Keluarga saya, Maklin dan Nteja. Yang selalu memberi support, semangat positif, masukan positif untuk membangun masa depan yang lebih baik, dan dukungan doa sehingga skripsi ini selesai.
12. Sahabat-sahabat saya, mahasiswa Bimbingan dan konseling Angkatan 2017. Terkhusus Febriela, Denia, Yan Guspriadi, Ratih yang senantiasa meluangkan waktu, kritikan, masukan dan motivasinya dalam menyelesaikan skripsi ini.
13. Terimakasih kepada pihak lain yang belum saya sebutkan satu persatu. Terimakasih telah menyayangi dan mengenal penulis, semoga sehat selalu dan selalu dalam lindungan Allah S.W.T. Amiin.

Peneliti menyadari bahwa penulisan skripsi ini masih ada terdapat kekurangan. Untuk itu, peneliti sangat mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari penguji guna menyempurnakan segala kekurangan dalam skripsi ini. Mudah-mudahan skripsi ini dapat terealisasikan dengan baik dan lancar.

Padang, Oktober 2022  
Peneliti,

Feri Fernandi  
NIM. 17006136

## DAFTAR ISI

<b>ABSTRAK .....</b>	<b>i</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>vii</b>
<b>GAMBAR .....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN.....</b>	<b>ix</b>
<b>BAB 1 PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah .....	6
C. Batasan Masalah.....	7
D. Rumusan Masalah .....	7
E. Tujuan Penelitian.....	8
F. Manfaat Penelitian.....	8
<b>BAB II PEMBAHASAN .....</b>	<b>11</b>
A. Peserta Didik	
1. Pengertian Peserta Didik .....	11
2. Ciri-ciri Peserta Didik.....	12
B. Remaja.....	13
1. Tahap remaja .....	14
2. Tugas Perkembangan Remaja .....	15
C. Kecanduan Bermain Game.....	16
1. Kriteria Kecanduan Game Online .....	21
2. Mobile Legends .....	23
D. <i>Self Efficacy</i> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
1. Pengertian <i>Self Efficacy</i> .....	25
2. Sumber-sumber <i>Self Efficacy</i> .....	27
3. Aspek-aspek <i>Self Efficacy</i> .....	29
4. Proses <i>Self Efficacy</i> .....	31
5. <i>Self Efficacy</i> Akademik .....	34

E. Penelitian yang Relevan .....	36
F. Kerangka Berpikir .....	38
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....</b>	<b>38</b>
A. Jenis Penelitian .....	39
B. Subjek Penelitian.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
C. Defenisi Operasional .....	41
D. Instrumen dan Pengembangannya.....	41
E. Sumber Data .....	45
F. Teknik Pengumpulan Data .....	45
G. Teknik Analisis Data .....	45
H. Uji Coba Instrumen .....	47
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN.....</b>	<b>49</b>
A. Deskripsi Data Hasil Penelitian.....	49
1. <i>Self Efficacy</i> Akademik Dilihat dari Aspek <i>Level</i> .....	50
2. <i>Self Efficacy</i> Akademik Dilihat dari Aspek <i>Strenght</i> .....	51
3. <i>Self Efficacy</i> Akademik Dilihat dari Aspek <i>Generality</i> .....	52
B. Pembahasan Hasil Penelitian.....	52
1. <i>Self Efficacy</i> Akademik dilihat dari Aspek <i>Level</i> .....	53
2. <i>Self Efficacy</i> Akademik dilihat dari Aspek <i>Strenght</i> .....	54
3. <i>Self Efficacy</i> Akademik dilihat dari Aspek <i>Generality</i> .....	55
C. Implikasi Layanan Bimbingan dan Konseling .....	56
<b>BAB V PENUTUP.....</b>	<b>59</b>
A. Kesimpulan .....	59
B. Saran.....	60
<b>KEPUSTAKAAN .....</b>	<b>61</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 1. Subjek Penelitian.....	40
Tabel 2. Skor Jawaban Penelitian .....	42
Tabel 3. Kisi-kisi Instrumen Penelitian.....	43
Tabel 4. Rumus Interval.....	46
Tabel 5. Pengkategorian Interval .....	46
Tabel 6. Kategori Skor Keseluruhan <i>Self Efficacy</i> Akademik .....	47
Tabel 7. Distribusi dan Persentase <i>Sef Efficacy</i> Akademik Peserta Didik.....	49
Tabel 8. Distribusi <i>Self Efficacy</i> Akademik dari Aspek <i>Level</i> .....	50
Tabel 9. Distribusi <i>Self Efficacy</i> Akademik dari Aspek <i>Strenght</i> .....	51
Tabel 10. Distribusi <i>Self Efficacy</i> Akademik dari Aspek <i>Generality</i> .....	52

## **GAMBAR**

Gambar 1. Kerangka Berpikir.....	38
----------------------------------	----

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Angket <i>Self Efficacy</i> .....	70
Lampiran 2. Rekapitulasi Hasil Judge Angket.....	76
Lampiran 3. Hasil Uji Validitas .....	85
Lampiran 4. Tabulasi Data <i>Self Efficacy</i> .....	91
Lampiran 5. Surat Izin Penelitian.....	98
Lampiran 6. Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian .....	100

## **BAB 1 PENDAHULUAN**

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

*Self Efficacy* adalah keyakinan diri akan suatu keadaan mengenai kemampuan diri sendiri untuk melaksanakan tugas dan tantangan, atau tindakan, dimana hal ini diperlukan untuk mencapai pencapaian tertentu (Ghufron, 2012), hal ini berhubungan dengan kemampuan diri sendiri untuk melakukan tindakan yang diharapkan, juga dapat diartikan sebagai penilaian diri apakah dapat mengambil tindakan yang baik atau buruk, tepat atau salah, bisa atau tidak bisa mengerjakan sesuai dengan yang dipersyaratkan (Alwisol, 2007).

*Self Efficacy* dipengaruhi oleh perubahan yang terstruktur dan bertahap pada proses berfikir yang kompleks, juga lingkungan dan interaksi sosial, bahasa dan keahlian fisik yang didapatkan dari pengalaman (Gist, 1987). *Self Efficacy* memiliki peran utama dalam pengelolaan pencapaian kerja yang telah ditentukan oleh individu melalui motivasi-motivasi dan pengalaman yang didapatkan oleh individu. Dalam hal ini *Self Efficacy* juga mempengaruhi bagaimana usaha yang dilakukan oleh seseorang dalam melaksanakan tugasnya dalam jangka waktu yang ditentukan atau target yang telah ditetapkan oleh individu atau proses tersebut (Bandura, 1989).

*Individu* yang memiliki *Self Efficacy* yang kuat akan mampu untuk menggunakan usaha terbaiknya dalam mengatasi masalah dan hambatan yang dihadapinya. Sedangkan individu dengan *Self Efficacy* yang lemah akan cenderung untuk meminimalkan usaha yang dilakukannya dan lari dari

hambatan yang ada. *Self Efficacy* merupakan suatu kepercayaan individu untuk mampu berproses dan mengusahakan yang terbaik dalam hal prestasi dalam situasi tertentu, perspektif keberhasilan ini memiliki tiga dimensi, yaitu keyakinan pada kekuatan, tingkat kesulitan yang mampu dilewati oleh individu, dan generalisasi dari harapan yang telah dilakukan (Gibson & L., 2000).

Individu yang mengerjakan sesuatu dengan terlibat langsung dalam, mengerjakan tugas tertentu, walaupun menghadapi kesulitan biasanya memiliki *Self Efficacy* yang tinggi. Individu ini tidak memandang suatu tugas sebagai suatu ancaman yang harus dihindari tapi suatu tantangan yang harus ditaklukan (Johanda, Yeni, dan Zadrian, 2019). Sebaliknya, individu yang ragu akan kemampuannya mereka cenderung memiliki *Self Efficacy* yang rendah, perilaku yang ditunjukkannya adalah menjauhi tugas-tugas yang ada dihadapan mereka, ketika bertemu dengan tugas yang sulit untuk diselesaikan mereka akan berfikir akan kekurangan yang dimilikinya.

*Self Efficacy* terbagi dalam tiga dimensi, pertama efikasi diri secara Motivasi, efikasi pengaturan/manajemen diri, dan efikasi diri secara akademik. *Self Efficacy* akademik adalah keyakinan individu terhadap kemampuannya untuk menyelesaikan suatu kewajiban sebagai individu yang masuk dalam unsur akademik, manajemen waktu yang tergabung kepada unsur akademik, seperti belajar, membuat tugas, dan mencapai ekspektasi dalam proses akademik yang sedang dijalani oleh peserta didik (Baron & Bryne, 2003). Tujuan belajar akan tercapai dengan hasil yang maksimal jika peserta didik

dapat mengikuti proses belajar dengan baik. Dalam mencapai tujuan belajar diperlukan dukungan dari berbagai pihak seperti guru, siswa, ataupun orang tua serta lingkungan sekitar (Hardianto, Erlamsyah dan Nurfarhanah, 2014).

*Self Efficacy* akademik harusnya dimiliki oleh peserta didik dalam proses menyelesaikan pembelajaran, idealnya tingkatan *Self Efficacy* akademik harus tinggi agar tercapainya tujuan dari proses pendidikan itu sendiri (Lampert, 2007). Namun tentunya keadaan ideal akan berbeda dengan realita yang terjadi dilapangan, yakni banyak hal yang menjadi permasalahan untuk mencapai kondisi ideal, tidak semua peserta didik memiliki *Self Efficacy* akademik yang ideal, dan hal-hal lain akan menyebabkan terganggunya *Self Efficacy* akademik.

Nauvalia (2021) menjelaskan berbagai macam dimensi yang mempengaruhi *Self Efficacy* akademik, secara internal diantaranya adalah motivasi, kepercayaan diri, dan aktivitas belajar yang tinggi. Secara eksternal berupa dukungan dari guru semakin tinggi dukungan yang diberikan oleh guru (Prihastyanti & Sawitri, 2018). Dukungan kerabat terdekat juga memberikan kontribusi untuk *Self Efficacy* akademik peserta didik (Budescu & Silverman, 2016). Hal lain yang mempengaruhi *Self Efficacy* akademik adalah penggunaan *smartphone* yang terhubung dengan jaringan, permasalahan yang ditemukan dilapangan adalah penggunaan *smartphone* dapat memberikan manfaat berupa tambahan informasi yang tak terbatas, namun juga memberikan efek negatif bagi penggunaan *smartphone* yang berlebihan akan menimbulkan kerugian secara psikologis, ketergantungan dan keresahan, dan hal berhubungan dengan

*self efficacy* akademik peserta didik (Agesti, dkk., 2019).

Seiring perkembangan teknologi yang semakin canggih dapat memudahkan segalanya. *Smartphone* sebagai alat komunikasi, juga bisa digunakan untuk mengakses *game online*. Didukung oleh pendapat Salomon (Alam, dkk., 2014) yang menyatakan bahwa pengguna internet yang mudah diakses melalui *smartphone* dapat menjadi pemicu kecenderungan remaja untuk menghabiskan waktu bermain *game online*. Salah satu *game online* yang digemari dan banyak dimainkan saat ini adalah *Mobile Legend*. *Mobile Legend* adalah *game* yang dikembangkan dan dirilis oleh Moonton developer. *Game Mobile Legends* masuk ke Indonesia pada tahun 2016 (Hutagaol, 2018). *Game online Mobile Legends* saat ini menjadi *Top Free Game* di *Google Play Store*, tidak heran jika jumlah pemainnya ada sangat banyak di Indonesia saat ini, berdasarkan pernyataan *Operational Manager* Moonton Indonesia, Dimaz Wiratama S. Jumlah pengguna aktif bulanan *Mobile Legends* saat ini memiliki total 170 juta pengguna aktif perbulan di seluruh dunia dan Indonesia merupakan kontributor terbesar (Librianty, 2018). *Mobile legend* merupakan *game online* yang penggunanya banyak dan *game* ini cocok diberbagai macam perangkat, sehingga bisa dimainkan dengan mudah dan bisa diakses siapa saja, kemudahan meliputi mudah digunakan, mudah dipahami, simpel diterapkan dan dioperasikan dengan cara yang sederhana (Hartono, 2007). Disamping itu *game online mobile legend* dapat meningkatkan pemikiran strategis, kerja sama tim, komunikasi, keterampilan kerja sama dan membangun kepercayaan diri (Trisnani, 2018). Serta banyaknya penyelenggaraan kompetisi *mobile legend* di

Indonesia membuat semakin bertambahnya orang untuk memainkannya.

Selanjutnya, adapun dampak buruk dari kecanduan *game online* khususnya *Mobile Legends* adalah pengguna akan lupa waktu, kurang tidur, bisa memicu pertengkaran, dan kesenangan dalam dunianya sendiri (Saksono, 2018). Griffiths, dkk (2004) menyatakan bahwa kecanduan *game* layaknya kecanduan lainnya yang terbentuk dari perilaku kompulsif, kurangnya ketertarikan akan aktivitas lain, dikaitkan dengan simtom fisik dan mental dari adiksi ketika perilaku bermain *game* dihentikan. Kondisi realita yang peneliti temukan di lapangan adalah banyaknya remaja yang memainkan *game mobile legend*, dalam *mobile legend* ada beberapa tipe permainan, yaitu *classical*, *brawl*, *ranked*, dan lainnya.

Penelitian ini di dasari oleh penelitian (Pratiwi, dkk., 2010) yang meneliti mengenai Perilaku Adiksi *Game-online* ditinjau dari Efikasi Diri Akademik dan Keterampilan Sosial pada Remaja. Hasil dari penelitian ini adalah pertama, efikasi diri akademik dan keterampilan sosial secara bersama-sama mempunyai hubungan yang negatif dan signifikan dengan perilaku adiksi *game-online*. Kedua, terdapat hubungan negatif dan signifikan antara efikasi diri akademik dengan perilaku adiksi *game online*. Ketiga, terdapat hubungan negatif dan signifikan antara keterampilan sosial dengan perilaku adiksi *game online*.

Penelitian dari Saputra (2019) yang meneliti tentang Kemampuan Kontrol Diri Remaja Pecandu *Game Mobile Legends* dimana hasil dari penelitian ini adalah bimbingan dan konseling layanan yang digunakan di dalam menangani remaja kecanduan bermain *game mobile legends* adalah

dengan dilakukannya layanan konseling individu yang dilakukan oleh guru BK/Konselor, namun tidak tertutup kemungkinan bisa dilaksanakan layanan lainnya. Jeong & Kim (2011) dalam penelitiannya berpendapat bahwa hubungan social dan efikasi diri dikaitkan dengan kecanduan internet atau *game*.

Berdasarkan wawancara yang peneliti lakukan dengan 2 orang guru BK di SMAN 9 Kota Padang pada tanggal 9 Mei 2022, ditemukan permasalahan berupa terdapat peserta didik yang menggunakan *smartphone* untuk bermain *game* dalam proses pembelajaran, pada saat jam pembelajaran ada peserta didik yang bolos untuk bermain *game online mobile legend* secara bersama-sama. Selanjutnya, berdasarkan wawancara dengan 12 orang peserta didik terungkap 7 diantaranya sering bermain *game online mobile legend*. Dari hasil wawancara tersebut ditemukan adanya peserta didik yang menghindari tugas-tugas sulit yang diberikan oleh guru, ada peserta didik yang merasa gagal sebelum mencoba mengerjakan tugas dan ada juga peserta didik yang ragu-ragu atas kemampuan yang dimilikinya.

Berdasarkan paparan di atas, maka adanya kebutuhan kuantitatif yang harus didapatkan sehingga nantinya akan berguna untuk pelaksanaan layanan bimbingan dan konseling yang tepat, dengan penjelasan tersebut peneliti mengangkat sebuah judul penelitian berupa “Gambaran *Self Efficacy* Akademik Peserta Didik Yang Kecanduan Dengan *Game online Mobile Legend* dan Implikasi Layanan Bimbingan Konseling”.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan di atas maka dapat diidentifikasi berbagai masalah, sebagai berikut:

1. Adanya peserta didik yang menghindari mengerjakan tugas-tugas yang sulit
2. Adanya peserta didik yang merasa gagal sebelum mencoba mengerjakan tugas-tugas
3. Adanya peserta didik yang ragu-ragu atas kemampuan yang dimilikinya
4. Adanya perilaku kecanduan *game online mobile legend* yang mengganggu proses akademik peserta didik.
5. Adanya beberapa siswa yang bermain *game online* pada saat proses belajar mengajar sedang berlangsung
6. Adanya layanan bimbingan dan konseling yang harus diberikan kepada peserta didik yang memiliki permasalahan kecanduan *game online mobile legend*

### **C. Batasan Masalah**

Penelitian ini dibatasi agar lebih fokus dan sesuai dengan maksud yang ingin diteliti. Maka batasan masalah dalam penelitian ini adalah gambaran *Self Efficacy* akademik peserta didik yang kecanduan *game online Mobile Legend* di SMAN 9 Kota Padang.

### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah, dan batasan masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana *Self Efficacy* akademik peserta didik yang kecanduan *game online mobile legend* pada aspek *Level* (tingkat kesulitan)?

2. Bagaimana *Self Efficacy* akademik peserta didik yang kecanduan *game online mobile legend* pada *strength* (kekuatan keyakinan)?
3. Bagaimana *Self Efficacy* akademik peserta didik yang kecanduan *game online mobile legend* pada *Generality* (generalitas)?

### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan yang ingin dicapai oleh peneliti adalah sebagai berikut:

1. *Self Efficacy* akademik peserta didik yang kecanduan *game online* pada aspek *Level* atau dimensi tingkat kesulitan
2. *Self Efficacy* akademik peserta didik yang kecanduan *game online* pada aspek *strength* atau kekuatan keyakinan.
3. *Self Efficacy* akademik peserta didik yang kecanduan *game online* pada aspek *Generality* atau generalitas.

### **F. Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat secara teoritis dan praktis, diantaranya:

1. Manfaat Penelitian Teoritis
  - a. Secara teoritis penelitian ini untuk memperkaya wawasan peneliti mengenai *Self Efficacy* akademik peserta didik yang kecanduan *game online mobile legend*.
  - b. Dapat menjadi dasar bahan kajian untuk penelitian lebih lanjut dan lebih mendalam tentang permasalahan yang terkait.

## 2. Manfaat Penelitian Praktis

Penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi Guru BK, dan Penulis selanjutnya sebagai pedoman dari pelaksanaan layanan BK. Adapun manfaat praktis penelitian yaitu sebagai berikut:

### a. Bagi guru BK

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi dan masukan untuk merancang program layanan bimbingan dan konseling yang sesuai bagi remaja yang kecanduan bermain game mobile legend.

### b. Bagi Penulis

Penelitian ini dapat menambah pengalaman untuk mempersiapkan diri terjun ke dunia pendidikan dan sebagai salah satu syarat dalam meraih gelar Sarjana Pendidikan pada departemen Bimbingan dan Konseling.

### c. Bagi OrangTua

Penelitian ini diharapkan agar adanya kontrol orangtua akan proses pembelajarannya anak-anaknya dirumah, agar tanggung jawabnya tidak lupa karna bermain game. Dengan adanya data yang bersifat kuantitatif maupun kualitatif dari penelitian yang dilakukan bisa menjadi pedoman untuk melakukan layanan yang tepat nantinya dan sesuai dengan harapan, sehingga bisa mengubah KES-T menjadi KES.

### d. Bagi peneliti selanjutnya

Penelitian ini bisa menjadi patokan awal untuk penelitian lanjutan yang akan dilakukan setelah diselesaikannya penelitian ini, dengan

adanya fenomena yang terjadi di lapangan, dan data yang telah dikumpulkan dari penelitian ini maka bisa digunakan untuk penelitian selanjutnya.