

**GAMBARAN *INTERNET GAMING DISORDER* (IGD)
PADA SISWA**

SKRIPSI

**untuk memenuhi sebagian persyaratan
memperoleh gelar Sarjana Pendidikan**



**Oleh,
ANNISAI SLAMI KHAIRATI
NIM. 19006155**

**DEPARTEMEN BIMBINGAN DAN KONSELING
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2023**

PERSETUJUAN SKRIPSI

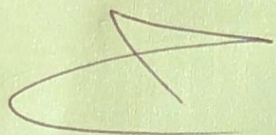
**GAMBARAN *INTERNET GAMING DISORDER* (IGD)
PADA SISWA**

Nama : Annisaislami Khairati
NIM/BP : 19006155/2019
Departemen/Prodi : Bimbingan dan Konseling
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 09 Juni 2023

Disetujui oleh:

Ketua Departemen



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

Pembimbing Akademik



Prof. Ifdil, Ph.D., Kons.
NIP. 19811211 200912 1 002

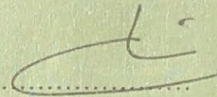
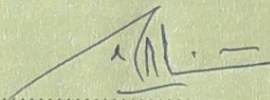

PENGESAHAN PENGUJI

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

Judul : Gambaran *Internet Gaming Disorder* (IGD) pada Siswa
Nama : Annisaislami Khairati
NIM/BP : 19006155/2019
Departemen/Prodi : Bimbingan dan Konseling
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 09 Juni 2023

Tim Penguji,

	Nama	Tanda Tangan
1. Ketua	: Prof. Ifdil, Ph.D., Kons.	1. 
2. Anggota 1	: Drs. Afrizal Sano, M.Pd., Kons.	2. 
3. Anggota 2	: Dr. Rezki Hariko, M.Pd., Kons.	3. 

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Annisaislami Khairati

NIM/BP : 19006155/2019

Departemen/Prodi : Bimbingan dan Konseling

Fakultas : Ilmu Pendidikan

Judul : *Gambaran Internet Gaming Disorder (IGD) 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, 09 Juni 2023

Saya yang menyatakan,



Annisaislami Khairati

NIM. 19006155

ABSTRAK

Annisaislami Khairati, 2023. Gambaran *Internet Gaming Disorder* pada Siswa. Skripsi. Departemen Bimbingan dan Konseling. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Padang.

Penelitian ini dilatar belakangi oleh fenomena yang terjadi di seluruh dunia, dimana perkembangan teknologi yang begitu pesat mengakibatkan perubahan pada bentuk permainan remaja. *Internet gaming disorder* seringkali dapat dialami oleh remaja karena remaja lebih suka untuk mencoba melakukan hal-hal yang baru untuk memperoleh kesenangan secara pribadi. Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan bagaimana gambaran *internet gaming disorder* pada siswa ditinjau dari aspek *saliency*, *tolerance*, *mood modification*, *withdrawal*, *relapse*, dan *conflict*.

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif dengan metode deskriptif. Sampel pada penelitian ini adalah 286 orang siswa MAN 2 Padang yang dipilih dengan menggunakan teknik *simple random sampling*. Data yang diperoleh dengan cara memberikan instrumen penelitian yang berupa kuesioner kepada siswa.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa kecenderungan *internet gaming disorder* pada siswa MAN 2 Padang pada umumnya berada pada kategori rendah, yang berarti banyak dari siswa MAN 2 Padang yang tidak terindikasi *internet gaming disorder*. Sedangkan *internet gaming disorder* siswa yang ditinjau dari aspek *saliency* pada umumnya berada pada kategori sedang, aspek *tolerance* pada umumnya berada pada kategori sedang, aspek *mood modification* pada umumnya berada pada kategori rendah, aspek *withdrawal* pada umumnya berada pada kategori rendah, aspek *relapse* pada umumnya berada pada kategori sedang, dan aspek *conflict* pada umumnya berada pada kategori rendah. Berdasarkan hasil penelitian ini, guru BK atau konselor dapat memberikan bantuan berupa layanan bimbingan kelompok, dan konseling kelompok, ataupun upaya lain seperti melakukan seminar/*workshop* kepada orangtua siswa terkait dengan *game online* dan masalah yang ditimbulkan agar orangtua bisa lebih memperhatikan anaknya di rumah.

Kata Kunci: *Internet Gaming Disorder*, Siswa

KATA PENGANTAR



Puji Syukur peneliti ucapkan atas kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat, nikmat, dan karunia-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “**Gambaran *Internet Gaming Disorder* pada Siswa**”.

Skripsi ini bertujuan untuk memenuhi syarat untuk dapat memperoleh gelar sarjana jenjang Strata Satu (S1) di Program Studi Bimbingan dan Konseling Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang. Selama penyusunan skripsi ini, peneliti mendapatkan banyak masukan dan bimbingan dari semua pihak, dan peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Ifdil, S.HI., S.Pd., M.Pd., Ph.D., Kons. selaku dosen pembimbing yang selalu berusaha meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran untuk dapat membimbing penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
2. Bapak Drs. Afrizal Sano, M.Pd., Kons dan Bapak Dr. Rezki Hariko, M.Pd., Kons selaku dosen penguji dan tim penimbang instrumen penelitian (*judgment*) yang telah meluangkan waktu, memberikan arahan, masukan serta saran dalam menyelesaikan skripsi ini.
3. Ibu Azmatul Khairiah Sari, S.Pd., M.Pd selaku penimbang instrumen (*judgement*) yang telah meluangkan waktu untuk memberikan saran, masukan dan ide kepada peneliti sehingga skripsi ini terselesaikan.

4. Bapak Prof. Firman, MS., Kons. selaku Ketua Departemen Bimbingan dan Konseling FIP UNP dan Bapak Dr. Afdal, M.Pd., Kons. selaku Sekretaris Departemen Bimbingan dan Konseling FIP UNP.
5. Bapak/Ibu Dosen Departemen Bimbingan dan Konseling yang telah memberikan sumbangan ilmu pengetahuan yang sangat bermanfaat kepada peneliti selama perkuliahan.
6. Bapak Ramadi selaku staf administrasi Departemen Bimbingan dan Konseling FIP UNP yang telah membantu peneliti dalam proses administrasi selama perkuliahan.
7. Ibu Peragulowati, M.Pd., Kons selaku Koordinator BK MAN 2 Padang yang telah bersedia bekerjasama dan membantu peneliti dalam melaksanakan penelitian.
8. Siswa MAN 2 Padang yang telah bersedia bekerjasama dan meluangkan waktunya untuk mengerjakan instrumen penelitian sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik.
9. Teristimewa untuk kedua orangtua tercinta (Papa AKP (Purn) Syaiful Majid dan Mama Usyati, S.Pd) yang selalu memanjatkan do'a, memberikan nasehat, dan bimbingan dalam setiap proses perjalanan hidup peneliti.
10. Seluruh anggota keluarga yang selalu menjadi *emotional and financial support* bagi peneliti, sehingga peneliti mampu menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
11. Sahabat karib peneliti; Sherly, Intan, Cymon, Afi, Meme, dan Restu yang selalu memberikan dukungan, bantuan, serta motivasi kepada peneliti.

12. Kepada Christin dan Cindy yang selalu menjadi teman seperjuangan di masa-masa perkuliahan dan selalu memberikan motivasi penuh kepada peneliti.
13. Kepada sahabat peneliti, Sheila yang selalu memberikan dukungan, motivasi dan bantuan kepada peneliti dalam proses penyelesaian skripsi dan lainnya.
14. Pihak-pihak yang tidak dapat peneliti tuliskan satu per satu yang telah membantu peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.

Semoga segala kebaikan dan pertolongan yang telah diberikan mendapatkan balasan dari Allah SWT. Aamiin. Peneliti menyadari bahwa adanya kekurangan dalam skripsi ini. Oleh karena itu, peneliti berharap adanya kritikan dan saran yang membangun demi kesempurnaan peneliti selanjutnya. Peneliti berharap skripsi ini nantinya dapat memberikan manfaat bagi kita semua.

Padang, 7 Juni 2023

Annisaislami Khairati

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR TABEL	viii
GAMBAR	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Batasan Masalah	6
D. Rumusan Masalah	6
E. Tujuan Penelitian	7
F. Manfaat Penelitian.....	7
BAB II LANDASAN TEORI	10
A. Kajian Pustaka	10
1. <i>Internet Gaming Disorder</i>	10
a. Pengertian <i>Internet Gaming Disorder</i>	10
b. Jenis-jenis <i>Game Online</i>	11
c. Faktor-faktor Penyebab <i>Internet Gaming Disorder</i>	13
d. Aspek-aspek <i>Internet Gaming Disorder</i>	15
e. Karakteristik <i>Internet Gaming Disorder</i>	18
2. Peran Guru Bimbingan dan Konseling untuk Meminimalisir Terjadinya <i>Internet Gaming Disorder</i>	21
B. Penelitian Relevan	23
C. Kerangka Konseptual	25
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	26
A. Jenis Penelitian	26
B. Populasi dan Sampel.....	26
1. Populasi	26

2.	Sampel	28
C.	Jenis Data dan Sumber Data	29
1.	Jenis Data	29
2.	Sumber Data	29
D.	Definisi Operasioanal	29
E.	Instrumen dan Pengembangannya	30
1.	Jenis Instrumen Penelitian	30
2.	Pengumpulan Data	34
F.	Teknik Analisis Data	35
BAB IV	HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	37
A.	Deskripsi Hasil Penelitian	37
1.	<i>Internet Gaming Disorder</i> Siswa Ditinjau dari Aspek <i>Salience</i>	38
2.	<i>Internet Gaming Disorder</i> Siswa Ditinjau dari Aspek <i>Tolerance</i>	38
3.	<i>Internet Gaming Disorder</i> Siswa Ditinjau dari Aspek <i>Mood Modification</i>	39
4.	<i>Internet Gaming Disorder</i> Siswa Ditinjau dari Aspek <i>Withdrawal</i>	40
5.	<i>Internet Gaming Disorder</i> Siswa Ditinjau dari Aspek <i>Relapse</i>	40
6.	<i>Internet Gaming Disorder</i> Siswa Ditinjau dari Aspek <i>Conflict</i>	41
B.	Pembahasan Hasil Penelitian.....	42
1.	<i>Internet Gaming Disorder</i> Siswa Ditinjau dari Aspek <i>Salience</i>	43
2.	<i>Internet Gaming Disorder</i> Siswa Ditinjau dari Aspek <i>Tolerance</i>	43
3.	<i>Internet Gaming Disorder</i> Siswa Ditinjau dari Aspek <i>Mood Modification</i>	44
4.	<i>Internet Gaming Disorder</i> Siswa Ditinjau dari Aspek	

<i>Withdrawal</i>	45
5. <i>Internet Gaming Disorder</i> Siswa Ditinjau dari Aspek	
<i>Relapse</i>	45
6. <i>Internet Gaming Disorder</i> Siswa Ditinjau dari Aspek	
<i>Conflict</i>	46
C. Implikasi terhadap Layanan Bimbingan dan Konseling	46
1. Layanan Bimbingan Kelompok.....	47
2. Layanan Konseling Kelompok.....	47
BAB V PENUTUP.....	49
1. Kesimpulan.....	49
2. Saran.....	49
DAFTAR RUJUKAN	51
LAMPIRAN.....	56

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Populasi Penelitian.....	27
Tabel 2. Alternatif Jawaban Angket Penelitian <i>Internet Gaming Disorder</i>	30
Tabel 3. Kisi-kisi Instrumen <i>Internet Gaming Disorder</i>	31
Tabel 4. Kisi-kisi <i>Instrumen Internet Gaming Disorder</i> Siswa Setelah Uji Valid	33
Tabel 5. Reliabilitas Uji <i>Internet Gaming Disorder</i> Siswa.....	34
Tabel 6. Distribusi dan Persentase <i>Internet Gaming Disorder</i> (N=286)	37
Tabel 7. Distribusi Frekuensi dan Persentase <i>Internet Gaming Disorder</i> pada Siswa Berdasarkan Aspek <i>Salience</i>	38
Tabel 8. Distribusi Frekuensi dan Persentase <i>Internet Gaming Disorder</i> pada Siswa Berdasarkan Aspek <i>Tolerance</i>	39
Tabel 9. Distribusi Frekuensi dan Persentase <i>Internet Gaming Disorder</i> pada Siswa Berdasarkan Aspek <i>Mood Modification</i>	39
Tabel 10. Distribusi Frekuensi dan Persentase <i>Internet Gaming Disorder</i> pada Siswa Berdasarkan Aspek <i>Withdrawal</i>	40
Tabel 11. Distribusi Frekuensi dan Persentase <i>Internet Gaming Disorder</i> pada Siswa Berdasarkan Aspek <i>Relapse</i>	41
Tabel 12. Distribusi Frekuensi dan Persentase <i>Internet Gaming Disorder</i> pada Siswa Berdasarkan Aspek <i>Conflict</i>	41

GAMBAR

Gambar 1. Kerangka Konseptual *Internet Gaming Disorder* pada Siswa.....25

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Kisi-kisi Instrumen	56
Lampiran 2. Instrumen Penelitian	58
Lampiran 3. Rekapitulasi Hasil <i>Judge</i> Instrumen	64
Lampiran 4. Data Hasil Uji Valid Instrumen	74
Lampiran 5. Tabulasi Data <i>Internet Gaming Disorder</i> pada Siswa Secara Keseluruhan	80
Lampiran 6. Tabulasi Data <i>Internet Gaming Disorder</i> pada Siswa Berdasarkan Sub Variabel	87
Lampiran 7. Surat Izin Penelitian.....	101

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Game online mengalami perkembangan yang pesat di seluruh dunia dalam beberapa tahun terakhir (Sagara & Masykur, 2020). Perkembangan *game online* yang begitu pesat disebabkan oleh semakin mudahnya pengaksesan internet dan didapatkannya *device* seperti laptop, *personal computer* (PC) maupun *smartphone* yang mendukung untuk dapat digunakan dalam bermain *game online*. Surbakti (2017) menyatakan bahwa *game online* merupakan sebuah permainan yang dimainkan di dalam suatu jaringan (baik LAN ataupun internet). Perkembangan teknologi yang berkembang begitu pesat dapat memberikan perubahan pada bentuk permainan remaja. Melalui bantuan teknologi remaja bisa melaksanakan kegiatan permainan tanpa harus bertatap muka dengan lawan mainnya.

Berdasarkan laporan *We are Social*, Indonesia menjadi negara dengan jumlah pemain *video game* terbanyak ketiga di dunia (Databoks, 2022). Sedangkan, Sumatera Barat berada pada urutan ke empat di Indonesia dalam konten *game online* yang paling sering diakses dengan 29,62% (APJII, 2022). Berdasarkan survei yang dilakukan oleh seorang ahli adiksi perilaku dr. Kristiana Siste (CNN, 2021) terdapat 19,3% remaja mengalami kecanduan internet yang digunakan untuk bermain *game online* dan media sosial, sebanyak 2.933 remaja mengalami peningkatan durasi *online* dari yang sebelumnya 7,27 jam menjadi 11,6 jam per hari. Hal ini menunjukkan kemungkinan terjadinya peningkatan jumlah remaja yang bermain *game*

online di Indonesia, sehingga dikhawatirkan dapat memberikan dampak negatif bila tidak terkendali.

Ketika individu memainkan *game online*, maka akan mendapatkan dampak positif maupun dampak negatif. Hal tersebut sejalan dengan penelitian Ariantoro (2016) yang menyatakan bahwa *game online* dapat meningkatkan koordinasi mata dengan tangan, meningkatkan kemampuan membaca, meningkatkan pengetahuan tentang komputer, dan meningkatkan kemampuan mengetik. *Game online* juga dapat meningkatkan kemampuan berbahasa Inggris, meningkatkan kinerja otak, menghilangkan stress, dan sebagainya (Surbakti, 2017). Sedangkan Syahrani (2015) menyatakan bahwa dampak negatif dari *game online* adalah kurangnya sosialisasi terhadap lingkungan, melupakan kehidupan sebenarnya, membuat ketagihan, lupa waktu, dan mempengaruhi pola pikir. *Game online* juga dapat membuat individu berbicara kotor, perubahan pola makan dan istirahat, boros, menggagu kesehatan, dan menimbulkan kecanduan (Surbakti, 2017).

Salah satu dampak negatif dari kecanduan *game online* bagi siswa adalah siswa menjadi berperilaku agresif. Hal ini dapat dibuktikan melalui penelitian yang dilakukan oleh Rando, dkk (2019) yang menyatakan bahwa dari 78 siswa terdapat 76,9% siswa yang kecanduan *game online* dan 57,7% diantaranya berperilaku agresif. Ismi dan Akmal (2020) menyatakan bahwa *game online* juga dapat mengakibatkan siswa menjadi mengabaikan kewajiban belajar di sekolah dengan cara mencuri waktu untuk bermain *game online* disaat jam PBM berlangsung dan sering tertidur serta terlambat datang ke

sekolah dikarenakan pada malam harinya siswa memilih bermain *game online* dengan alasan jaringan internet lebih kuat ketika di malam hari.

Menurut penelitian *University of Oxford* yang dikutip dari Hepilita dan Gantas (2018) mengenai durasi ideal untuk melakukan aktivitas *online* dalam sehari adalah 257 menit atau sekitar 4 jam 17 menit. Apabila seseorang tidak mampu mengontrol penggunaan internet ataupun bermain *game online* dalam kurun waktu yang lama (8 jam per hari dan sekurang-kurangnya 30 jam per minggu) maka akan dikategorikan sebagai *internet gaming disorder* (APA, 2013).

Internet Gaming Disorder (IGD) merupakan gangguan mental yang saat ini terdaftar di bagian 3 dari *5th Edition of the Diagnostic and Statistical Manual of Mental Illness* (APA, 2013). Mursyad, dkk (2019) menyatakan bahwa *internet gaming disorder* adalah bentuk dari penggunaan bermain *game online* secara terus-menerus sehingga mengakibatkan munculnya tanda-tanda gangguan kognitif dan perilaku, seperti kehilangan kontrol terhadap permainan sehingga membuat penggunanya menghabiskan waktu berjam-jam untuk bermain dan mengesampingkan aktivitas yang lain. Sehingga, dapat disimpulkan bahwa *internet gaming disorder* adalah gangguan yang dialami oleh individu yang ditandai dengan ketidakmampuan mengontrol intensitas bermain *game* dalam kehidupan sehari-harinya.

Internet gaming disorder seringkali dapat dialami oleh remaja, dikarenakan remaja dianggap lebih rentan terhadap kecanduan *game online* dari pada orang yang sudah dewasa. Hal tersebut disebabkan karena remaja

lebih suka untuk mencoba melakukan hal-hal yang baru untuk memperoleh kesenangan secara pribadi (Mais, dkk, 2020). Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Krisdiantoro (2021) terdapat remaja di Kabupaten Brebes yang memiliki kecenderungan *internet gaming disorder* kategori berat sebanyak 10 remaja (17,9%). Sejalan dengan itu, Putri dan Halimah (2022) menyatakan bahwa terdapat 27 remaja (24%) berada pada kategori tinggi di Kota Bandung yang terindikasi *internet gaming disorder*. Sehingga dapat disimpulkan bahwa remaja lebih rentan untuk mengalami *internet gaming disorder*.

Internet gaming disorder dapat mengganggu aktivitas tidur, merusak kehidupan nyata, pekerjaan, sosialisasi, pendidikan, dan juga hubungan. Obsesi dalam bermain *game online* menimbulkan agresivitas, hambatan hubungan dalam kehidupan nyata, *stress*, prestasi akademik rendah, masalah memori verbal, merasa sendirian, dan tidak bahagia. Selanjutnya, dapat terjadi dampak psikosomatis diantaranya masalah tidur dan lain-lain (Marlaokta & Mutiara, 2019).

Berdasarkan fenomena di atas, dapat disimpulkan bahwa terdapat remaja yang terindikasi *internet gaming disorder*. Maka dari itu, penulis ingin meneliti bagaimana gambaran *internet gaming disorder* pada siswa dikarenakan aktivitas bermain *game* yang berlebihan akan menimbulkan dampak buruk bagi siswa. Dengan demikian, penting menurut penulis untuk melakukan penelitian ini agar dapat mengetahui bagaimana gambaran *internet gaming disorder* pada siswa.

B. Identifikasi Masalah

Internet gaming disorder merupakan suatu bentuk gangguan yang dialami oleh individu yang ditandai dengan ketidakmampuan mengontrol intensitas bermain *game* dalam kehidupan sehari-harinya sehingga dapat menimbulkan gangguan kognitif dan perilaku. *Internet gaming disorder* dapat mengganggu aktivitas sehari-hari seperti kurangnya waktu tidur, merusak kehidupan nyata, pekerjaan, sosialisasi, pendidikan, dan juga hubungan. Kemudian untuk mengetahui faktor-faktor yang mempengaruhi *internet gaming disorder*, maka dilakukan pengkajian umum (*grand theory*) bahwa *internet gaming disorder* dapat dipengaruhi oleh beberapa hal, yaitu pertama media “melarikan diri”, salah satu faktor yang menyebabkan seseorang menjadi kecenderungan *internet gaming disorder* adalah karena *game online* dapat menjadi media pelarian diri dari kenyataan (Anggarani, 2015). Kedua modifikasi suasana hati yaitu sebagai bentuk koping emosi. Ketiga hubungan pertemanan, dimana berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Hussain dan Griffiths (Anggrani, 2015) terdapat 54,6% siswa lebih memilih teman *online* dibandingkan *offline*. Keempat karakteristik kepribadian *neuroticims*, agresi, dan sikap saling bermusuhan serta mencari perhatian. Kelima genetik, dimana remaja laki-laki di Asia memiliki faktor resiko yang lebih besar untuk mengalami *internet gaming disorder* (APA, 2013). Serta yang terakhir adalah lingkungan, dikarenakan ketersediaan fasilitas internet yang semakin berkembang memungkinkan seseorang menjadi kecanduan *game online*.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dipaparkan sebelumnya, maka yang menjadi batasan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana gambaran *internet gaming disorder* pada siswa ditinjau dari aspek *salience*, *tolerance*, *mood modification*, *withdrawal*, *relapse*, dan *conflict*.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang di atas, maka rumusan masalah dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Bagaimana gambaran *internet gaming disorder* siswa ditinjau dari aspek *salience*?
2. Bagaimana gambaran *internet gaming disorder* siswa ditinjau dari aspek *tolerance*?
3. Bagaimana gambaran *internet gaming disorder* siswa ditinjau dari aspek *mood modification*?
4. Bagaimana gambaran *internet gaming disorder* siswa ditinjau dari aspek *withdrawal*?
5. Bagaimana gambaran *internet gaming disorder* siswa ditinjau dari aspek *relapse*?
6. Bagaimana gambaran *internet gaming disorder* siswa ditinjau dari aspek *conflict*?

E. Tujuan Penelitian

Sejalan dengan rumusan masalah di atas, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Mendeskripsikan gambaran *internet gaming disorder* siswa ditinjau dari aspek *saliance*.
2. Mendeskripsikan gambaran *internet gaming disorder* siswa ditinjau dari aspek *tolerance*.
3. Mendeskripsikan gambaran *internet gaming disorder* siswa ditinjau dari aspek *mood modification*.
4. Mendeskripsikan gambaran *internet gaming disorder* siswa ditinjau dari aspek *withdrawal*.
5. Mendeskripsikan gambaran *internet gaming disorder* siswa ditinjau dari aspek *relapse*.
6. Mendeskripsikan gambaran *internet gaming disorder* siswa ditinjau dari aspek *conflict*.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi berbagai pihak. Manfaat penelitian ini terbagi menjadi manfaat teoretis dan manfaat praktis.

1. Manfaat Teoretis

Secara teoretis penelitian ini dapat memberikan kontribusi positif dan menjadi sumber informasi dalam bidang ilmu Bimbingan dan Konseling terkait dengan *internet gaming disorder* pada siswa.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru BK

Penelitian ini dapat membantu guru Bimbingan dan Konseling dalam menghadapi anak yang kecanduan *game online*. Serta memberikan gambaran kepada guru Bimbingan dan Konseling terkait *internet gaming disorder* yang dapat digunakan sebagai pengembangan layanan yang dapat diberikan terkait permasalahan siswa mengenai *internet gaming disorder*.

b. Bagi Guru Mata Pelajaran

Penelitian ini dapat memberikan informasi mengenai dampak dari penggunaan *game online* yang berlebihan. Sehingga dapat menjadi acuan bagi guru mata pelajaran untuk lebih memperhatikan siswanya agar tidak kecanduan *game online*.

c. Bagi Siswa

Penelitian ini dapat memberikan kesadaran kepada siswa terkait dampak dari *internet gaming* tersebut, sehingga bisa dijadikan gambaran agar dapat melakukan kegiatan yang lebih positif supaya nantinya tidak akan merugikan diri sendiri maupun orang lain.

d. Bagi Praktisi Bimbingan dan Konseling

Penelitian ini dapat dijadikan acuan terkait *internet gaming disorder* pada siswa yang nantinya akan dikembangkan untuk dapat mencari intervensi yang tepat agar dapat membantu siswa yang terindikasi *internet gaming disorder*.