

HUBUNGAN *SELF ESTEEM* DENGAN KECANDUAN GAME ONLINE

SKRIPSI

*Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan di
Departemen Bimbingan dan konseling*

Dosen Pembimbing:
Indah Sukmawati, S. Pd., M. Pd., Kons.



Oleh:
REZA FRANANDA
NIM. 17006172

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

PERSETUJUAN SKRIPSI

HUBUNGAN *SELF ESTEEM* DENGAN KECANDUAN *GAME ONLINE*

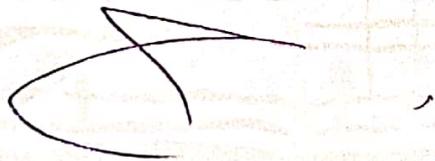
Nama : Reza Frananda
NIM/BP : 17006172/2017
Departemen/Prodi : Bimbingan dan Konseling
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 20 November 2022

Disetujui Oleh

Kepala Departemen

Pembimbing Akademik



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



Indah Sukmawati, S.Pd. M.Pd., Kons.
NIP. 19781115 200812 2 001

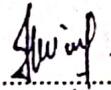
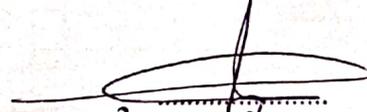
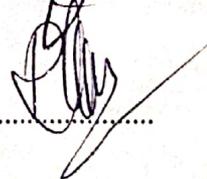
PENGESAHAN TIM PENGUJI

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

Judul : Hubungan *Self Esteem* dengan Kecanduan *Game Online*
Nama : Reza Frananda
NIM : 17006172
Departemen/Prodi : Bimbingan dan Konseling
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 20 November 2022

Tim Penguji,

	Nama	Tanda tangan
1. Ketua	: Indah Sukmawati, S.Pd. M.Pd., Kons.	1. 
2. Anggota 1	: Drs. Taufik, M.Pd., Kons.	2. 
3. Anggota 2	: Rahmi Dwi Febriani, S.Pd. M.Pd.	3. 

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini,

Nama : Reza Frananda
NIM/BP : 17006172/2017
Departemen/Prodi : Bimbingan dan Konseling
Fakultas : Ilmu Pendidikan
Judul : Hubungan *Self Esteem* dengan Kecanduan *Game Online*

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang saya buat ini merupakan hasil karya sendiri dan benar keasliannya. Apabila ternyata dikemudian 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, 20 November 2022

Saya



Reza Frananda
NIM.17006172

ABSTRAK

Reza Frananda. 2022. Hubungan *Self Esteem* dengan Kecanduan *Game Online*. Skripsi. Jurusan Bimbingan dan Konseling. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Padang.

Kecanduan *game online* adalah salah satu dari beberapa bentuk kecanduan yang disebabkan oleh perkembangan teknologi, salah satunya adalah internet atau lebih dikenal dengan istilah internet *additive disorder*. Penggunaan internet yang berlebihan disebabkan oleh faktor kognitif yang mempengaruhi pikiran dan keyakinan individu terhadap suatu kegiatan *online* sehingga dapat memperbesar atau mempertahankan respon maladaptif. Mereka biasanya mengalami pikiran terdistorsi tentang diri dan dunia, termasuk pandangan negatif tentang diri atau biasa disebut dengan harga diri/ *self esteem*. Terdapat beberapa siswa yang menemukan keasyikan bermain *game* sehingga mendapatkan kenyamanan di *game* dan lupa dengan waktu dan lingkungannya sosialnya. Salah satu faktor penyebabnya yang diduga mempengaruhi kecanduan *game online* adalah rendahnya *self esteem*. Oleh sebab itu permasalahan yang dikaji dalam penelitian ini adalah “hubungan *self esteem* dengan kecanduan *game online*?”.

Metode penelitian ini adalah kuantitatif dengan jenis penelitian deskriptif korelasional dengan populasi 492 siswa SMA N 4 Sungai Penuh. Penarikan sampel dilakukan dengan menggunakan teknik *stratified random sampling* sehingga diperoleh sampel sebanyak 221 siswa. Instrumen pengumpulan data adalah angket *self esteem* dan kecanduan *game online* pada siswa dengan menggunakan skala model Likert. Data diolah menggunakan teknik statistik deskriptif persentase dan teknik *korelasi product moment pearson* dengan program SPSS versi 20.0 for windows.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa: (1) *self esteem* siswa SMA N 4 Sungai Penuh dengan skor rata-rata capaian 82,53%. 48,87% kebanyakan memiliki *self esteem* berada pada kategori tinggi (2) kecanduan *game online* siswa SMA N 4 Sungai Penuh dengan skor rata-rata capaian 51,44%. 50,68% kebanyakan kecanduan *game online* berada kategori sedang, (3) terdapat hubungan yang negatif dan signifikan antara *self esteem* dengan kecanduan *game online* di SMA N 4 Sungai Penuh dengan koefisien korelasi sebesar -0,276 dan nilai signifikansi sebesar 0,000. Artinya semakin tinggi *self esteem* maka semakin rendah kecanduan *game online*, begitupun sebaliknya semakin rendah *self esteem* maka semakin tinggi kecanduan *game online*. Guru BK perlu merancang program meningkatkan *self esteem* menjadi sangat tinggi dan mengurangi kecanduan *game online*.

Kata Kunci: *Self Esteem*, Kecanduan *Game Online*

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis ucapkan kehadiran Allah SWT atas segala limpahan rahmat-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi penelitian yang berjudul “Hubungan *Self Esteem* dengan Kecanduan *Game Online*”. Shalawat dan salam kita sampaikan untuk Nabi besar kita yaitu Nabi Muhammad SAW yang telah membawa umatnya ke alam yang penuh berkah.

Skripsi ini telah peneliti susun dan mendapatkan bantuan berbagai pihak yang telah berkenan meluangkan waktu dan menyumbangkan pemikiran hingga terselesaikannya skripsi ini dengan baik. Dalam kesempatan ini peneliti mengucapkan terimakasih kepada:

1. Ibu Indah Sukmawati, S. Pd., M. Pd., Kons., selaku Dosen Pembimbing Akademik yang telah meluangkan waktunya dalam membimbing memberikan arahan, masukan, dan ilmu yang berarti baik selama perkuliahan sampai skripsi, sehingga skripsi ini dapat tersusun dengan baik.
2. Bapak Drs. Taufik, M.Pd., Kons., dan Ibu Rahmi Dwi Febriani., S.Pd., M.Pd., selaku kontibutor yang telah memberikan saran, masukan, motivasi, ide, serta ilmu sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
3. Bapak Prof. Dr. Firman, M.S., Kons., selaku Ketua Jurusan Bimbingan dan Konseling, Bapak Dr. Afdal, M.Pd., Kons., selaku Sekretaris Jurusan Bimbingan dan Konseling FIP UNP dan Ibu Dr. Netrawati, M.Pd., Kons., selaku Ketua Labor Departemen Bimbingan dan Konseling.

4. Segenap dosen Departemen Bimbingan dan Konseling yang telah memberikan ilmu, saran, motivasi, dan bantuan kepada peneliti.
5. Bapak Ramadi, selaku staf tata usaha Departemen Bimbingan dan Konseling yang telah banyak membantu dalam proses administrasi selama perkuliahan hingga skripsi.
6. Kedua orangtua Ibu Desrianti, Bapak Hasimin dan Adik Haikal Fadzri yang dengan tulus memberikan do'a yang tiada hentinya, semangat, serta bantuan secara moril dan materil sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi dengan baik.
7. Rekan-rekan sesama bimbingan akademik yang sama-sama berjuang, memberikan semangat dalam menyelesaikan skripsi ini (Rivenzya, Fitriani, Afifah, Galang, Pragita, Fikri, Rizky, Yan, Viki, Ajeng dan Oza).
8. Rekan-rekan mahasiswa Jurusan BK 2017 FIP UNP dan semua pihak yang telah memberikan masukan dan motivasi kepada peneliti.

Peneliti menyadari bahwa penulisan skripsi ini masih ada kekurangan, untuk itu peneliti sangat mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari pembaca guna menyempurnakan segala kekurangan dalam penyusunan skripsi ini. Semoga segala kebaikan dan pertolongan semuanya mendapatkan berkah dari Allah SWT. Akhir kata peneliti ucapkan terima kasih.

Padang, Januari 2022
Peneliti

Reza Frananda

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR TABEL	vi
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR LAMPIRAN	ix
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	8
C. Batasan Masalah.....	8
D. Rumusan Masalah	8
E. Asumsi Penelitian.....	8
F. Tujuan Penelitian.....	9
G. Manfaat Penelitian.....	9
BAB II KAJIAN TEORI	
A. Kecanduan Game Online	11
1. Pengertian Kecanduan <i>Game Online</i>	11
2. Jenis-Jenis <i>Game Online</i>	13
3. Gejala Kecanduan Bermain <i>Game Online</i>	16
4. Aspek-aspek Kecanduan <i>Game Online</i>	17
5. Faktor-faktor Penyebab Kecanduan <i>Game Online</i>	21
B. <i>Self Esteem</i>	24
1. Pengertian <i>Self esteem</i>	24
2. Aspek-aspek <i>Self Esteem</i>	26
3. Kategori <i>Self Esteem</i>	29
4. Faktor yang Mempengaruhi <i>Self Esteem</i>	31
C. Keterkaitan <i>Self-Esteem</i> dengan Kecanduan <i>Game Online</i>	33
D. Layanan Bimbingan dan Konseling	34
E. Penelitian Relevan	36

F. Kerangka Konseptual	37
G. Hipotesis	38
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian	39
B. Populasi dan Sampel	39
1. Populasi Penelitian	39
2. Sampel Penelitian	40
C. Jenis dan Sumber data	43
1. Jenis Data	43
2. Sumber Data	44
D. Definisi Operasional	44
E. Instrumen dan Pengembanganya	45
F. Teknik Pengumpulan Data	52
G. Teknik Analisis Data	52
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Deskripsi Hasil Penelitian	58
B. Pembahasan	70
C. Implikasi dalam Pelayanan Bimbingan dan Konseling	84
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan	91
B. Saran	92
KEPUSTAKAAN	93
LAMPIRAN	101

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1	Populasi Penelitian..... 40
Tabel 2	Sampel Penelitian..... 43
Table 3	Skor Jawaban Angket <i>Self Esteem</i> 46
Tabel 4	Skor Jawaban Kecanduan <i>Game Online</i> 47
Tabel 5	Kisi-Kisi Kecanduan <i>Game Online</i> 49
Tabel 6	Kisi-Kisi Perilaku <i>Self Esteem</i> 50
Tabel 7	Hasil Uji Validitas Instrumen Penelitian <i>Self Esteem</i> 52
Tabel 8	Kategori <i>Self Esteem</i> 54
Tabel 9	Kategori Kecanduan <i>Game Online</i> 54
Tabel 10	Uji Normalias Variabel X dan Y..... 55
Tabel 11	Uji Linearitas Variabel X dan Y 56
Tabel 12	Nilai Korelasi dan Tingkat Hubungan 57
Tabel 13	Deskripsi Data <i>Self Esteem</i> (N=221)..... 58
Tabel 14	<i>Self Esteem</i> Siswa pada Aspek Kesuksesan (N=221) 59
Tabel 15	<i>Self Esteem</i> Siswa pada Aspek Nilai (N=221) 60
Tabel 16	<i>Self Esteem</i> Siswa pada Aspek Aspirasi (N=221)..... 61
Tabel 17	<i>Self Esteem</i> Siswa pada Aspek Daya Tahan (N=221)..... 61
Tabel 18	Deskripsi Data Kecanduan siswa terhadap <i>Game Online</i> (N=221) 62
Tabel 19	Kecanduan Siswa terhadap <i>Game Online</i> dari Aspek <i>Salience</i> (N=221) 63
Tabel 20	Kecanduan Siswa terhadap <i>Game Online</i> dari Aspek <i>Euphoria</i> (N=221)..... 64
Tabel 21	Kecanduan Siswa terhadap <i>Game Online</i> dari Aspek <i>Conflict</i> (N=221) 65
Tabel 22	Kecanduan Siswa terhadap <i>Game Online</i> dari Aspek <i>Tolerance</i> (N=221)..... 66

Tabel 23	Kecanduan Siswa terhadap <i>Game Online</i> dari Aspek <i>Withdrawal</i> (N=221)	67
Tabel 24	Kecanduan Siswa terhadap <i>Game Online</i> dari Aspek <i>Relapse And Reinstatement</i> (N=221).....	68
Tabel 25	Korelasi <i>Self Esteem</i> dan Kecanduan <i>Game Online</i>	69

GAMBAR

Halaman

Gambar 1. Kerangka Konseptual Hubungan *Self Esteem* dengan Kecanduan
Game Online38

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran I	Kisi-kisi Instrumen.....	102
Lampiran II	Intrumen Penelitian.....	105
Lampiran III	Tabulasi Rekap <i>Judge</i> Instrumen Penelitian.....	119
Lampiran IV	Hasil Uji Validitas Dan Reabilitas.....	129
Lampiran V	Tabulasi Hasil Pengolahan Data Per Variabel.....	138
Lampiran VI	Tabulasi Pengolahan Data Per Aspek.....	150
Lampiran VII	Hasil Uji Korelasi.....	167
Lampiran VIII	Surat Izin Penelitian.....	169

BAB 1 PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan yang dilaksanakan saat ini banyak menghadapi problematika dan rintangan, diantaranya pengaruh teknologi yang semakin pesat dan maju. Teknologi telah mengubah bentuk masyarakat, dari masyarakat dunia lokal menjadi masyarakat dunia global. Menurut Kusumawardhani (2015) awal mula perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi dimulai dengan media elektronik, munculnya internet sebagai media elektronik berfungsi sebagai alat perantara dalam melakukan interaksi satu sama lain antar sesama manusia seperti media sosial, aplikasi penunjang hiburan dan sebagainya.

Teknologi informasi dalam era globalisasi memegang peran penting bagi masyarakat, baik di masa kini maupun masa yang akan datang. Berbagai kemajuan teknologi dapat diperoleh dengan mudahnya, sehingga banyak memberikan manfaat dan kemudahan bagi kehidupan manusia. salah satunya internet yang merupakan alat untuk mengakses permainan yang ada saat ini sebagai media hiburan (Kompas.com, 2018).

Septriana Tangkary (2014) menyatakan Indonesia termasuk pengguna internet yang cukup tinggi, sebagai pengguna internet terbanyak ke delapan di dunia. Riset Kominfo dan UNICEF (2014) studi ini menemukan bahwa 98% dari anak-anak dan remaja yang disurvei tahu tentang internet dan bahwa 79,5% diantaranya pengguna internet. Menurut Survei yang dilakukan oleh databoks tentang jumlah pemakai internet, dan hasil survey menunjukkan

bahwa pemakai internet di Indonesia terdapat 202,6 juta orang. Berdasarkan laporan *we are social* Indonesia, Indonesia menjadi negara dengan jumlah pemain video *game* terbanyak ketiga dunia. Laporan tersebut mencatat ada 94,5% pengguna internet pengguna internet berusia 16-64 tahun di Indonesia yang memainkan video *game* per Januari 2022.

Internet banyak menciptakan hal baru salah satunya fitur yang sangat berkembang bahkan memberikan manfaat hiburan dalam dunia internet adalah *game online* (Ameliya, 2008). Permainan secara *online* menjadi aktivitas mengasyikkan bagi beberapa orang. *Game online* adalah permainan digital yang dimainkan melalui sistem yang menghubungkan suatu perangkat dengan jaringan internet dan memungkinkan setiap pengguna *game* dapat berkomunikasi antara pemain disuatu tempat dengan pemain di tempat yang lain, meliputi skala nasional maupun internasional dalam waktu yang sama. *Game online* membuat pemakainya dengan mudah mengakses berbagai macam hal yang seringkali dilarang dalam aktivitas keseharian, misalnya taruhan atau judi, kesenangan, atau bahkan kekerasan verbal seperti intimidasi (Kusumawardhani, 2015).

Menurut Tridhonanto (2011) bermain *game online* dapat memberikan dampak positif antara lain meningkatkan sistem motorik, misalnya remaja yang bermain *game online* dapat meningkatkan keterampilan strategi bermain dan bahasa. Namun *game online* juga memiliki dampak buruknya seperti kecanduan bermain *game online*. Kecanduan *game online* bisa menimbulkan dampak yang buruk bagi perkembangan remaja. Dampak

negatif yang muncul diantaranya mengalami isolasi sosial, kehilangan kontrol atas waktu, mengalami kesulitan dalam hal akademis, mengembangkan perasaan malu, ketergantungan, depresi, agresi, narsisme, sulitnya konsentrasi, susah bersosialisasi dan menjadi jarang berinteraksi dengan teman, keluarga dan masyarakat (Xu, Turel & Yuan, 2012).

Davis (2001) menemukan bahwa penggunaan internet yang berlebihan disebabkan oleh faktor kognitif yang mempengaruhi pikiran dan keyakinan individu terhadap suatu kegiatan online sehingga dapat memperbesar atau mempertahankan respon maladaptif. Mereka biasanya mengalami pikiran terdistorsi tentang diri dan dunia, termasuk pandangan negatif tentang diri atau biasa disebut dengan harga diri/ *self esteem* (Davis, 2001). *Self esteem*, sebagai cara seseorang merasakan dan menilai dirinya sendiri akan mempengaruhi dirinya dalam menampilkan perilaku di kehidupan sehari-hari (Atwater, dalam Dariuszky, 2004).

Menurut Young dan Abreu (2011) salah satu faktor yang menyebabkan kecanduan *game online* yaitu *self esteem* yang rendah. Pengguna *game* yang *self esteem* yang rendah memiliki kecenderungan memprioritaskan *game* yang dimainkan, yang nantinya akan terjebak dalam permainan yang menimbulkan kesenangan tersendiri dalam bermain *game*. Menurut Iska (2017) *self esteem* adalah adalah suatu penilaian atau evaluasi individu terhadap dirinya sendiri yang relative menetap, penerimaan pada diri yang diekspresikan melalui perilaku dan sikapnya terhadap diri sendiri serta

meliputi berbagai karakteristik baik positif maupun negatif yang menghasilkan perasaan berharga.

Selanjutnya Branden (2005) menjelaskan bahwa penghargaan diri merupakan kebutuhan mendasar bagi setiap individu yang memberikan kontribusi penting bagi proses kehidupan. Harga diri sangat penting bagi perkembangan normal dan memiliki nilai bertahan hidup. *Self-esteem* akan mempengaruhi berbagai aspek dalam kehidupan individu.

Coopersmith (Sumedi, 2004) menyatakan bahwa orang dengan *self-esteem* yang tinggi menilai dirinya dengan positif, mampu menerima diri dengan segala keterbatasannya, menerima kegagalan dan keberhasilan secara wajar dan realistis, mencoba menghadapi situasi yang kompetitif, percaya diri dan lebih mampu. Branden (2005) mengungkapkan bahwa *self-esteem* menolong individu di tempat kerja. *Self-esteem* membantu individu dalam mengambil keputusan, menjadi asertif, menjadi lebih kooperatif dan mampu bekerjasama dengan orang lain dan memiliki keyakinan untuk sukses.

Individu yang memiliki *self-esteem* yang tinggi akan selalu memandang positif terhadap suatu hal yang terjadi. Ia cenderung puas dan senang dengan karakter dan kemampuan dirinya. Ia juga lebih bahagia dalam menghadapi tuntutan lingkungan. *Self-esteem* tinggi juga lebih suka berperan aktif dalam suatu kelompok sosial untuk mengekspresikan dirinya (Nikmarijal, 2020).

Berbagai studi mengidentifikasi tentang hubungan *self-esteem* dan adiksi internet menyatakan bahwa rendahnya *self-esteem* menyebabkan ketidakpercayaan diri, kehilangan kontrol diri, merasa gagal, yang dapat

menjadi pemicu terjadinya kecanduan internet (Wiederhold, 2016). Pada umumnya, individu yang memiliki tingkat *self esteem* yang rendah biasanya menggunakan internet sebagai proses relief sementara ketika mereka menghadapi suatu masalah atau situasi yang membuatnya tidak nyaman (Fioravanti, Dettore, & Casale, 2012). *Self esteem* yang rendah menjadi momok yang cukup mengganggu karena dapat menghambat siswa untuk mengeksplorasi bakat dan minat yang dimiliki (Dachmiati & Amalia, 2017).

Menurut Wan dan Chiou (2006) pecandu PC *game online* menemukan bahwa selain untuk memperoleh kesenangan dan berinteraksi sosial, motivasi lain mereka bermain *game* adalah untuk mencari penghargaan terhadap diri yang tidak mereka dapatkan dari dunia nyata. Berdasarkan hasil penelitian gurusinga (2020) menunjukkan hasil bahwa kecanduan *game online* maka didapatkan hasil bahwa untuk kecanduan *game online* mayoritas kecanduan sebanyak 49 orang (71,0%) dan minoritas tidak kecanduan sebanyak 20 orang (29,0%).

Selanjutnya hasil penelitian Matur, Simon dan Ndorang (2021) hasil penelitian menunjukkan kecanduan *game online* paling banyak responden yang mengalami kecanduan *game online* yakni 169 orang (70,4%) sedangkan tidak kecanduan ada 71 orang (29,6%). Sejalan dengan itu hasil penelitian Nuraeni, dkk (2021) hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat 39 responden (51,3%) dengan kecanduan bermain *game online* tinggi sedangkan

sebanyak 37 responden (48,7%) dengan kecanduan bermain *game online* rendah.

Untuk mereduksi kecanduan *game online* dan meningkatkan *self esteem* maka diperlukannya peranan konselor dalam layanan bimbingan dan konseling. Adapun peranan bimbingan dan konseling disekolah yaitu: bidang pengembangan pribadi, bidang pengembangan sosial, bidang pengembangan belajar dan bidang pengembangan karir.

Bidang pengembangan pribadi, pengembangan sosial, bidang pengembangan belajar dan bidang pengembangan karir berperan untuk mempersiapkan individu dalam perencanaan serta menyelenggarakan hidup sehat, baik secara rohaniyah maupun jasmaniah serta pengenalan dan pemahaman peraturan dan tuntutan sekolah, rumah dan lingkungan serta kesadaran untuk melaksanakannya serta untuk menyadari potensi diri dalam aspek belajar dan memahami berbagai hambatan belajar dan kebiasaan belajar yang positif dengan kesadaran tentang karir berhubungan dengan fungsi dan kebutuhan di masyarakat, kesadaran tentang perbedaan pekerjaan dan perubahan peranlaki-laki dan perempuan.. Sehingga tercapainya fungsi pemahaman dan fungsi pencegahan.

Selanjutnya bidang sosial merupakan pemberian bantuan dari konselor kepada peserta didik untuk memahami dan menilai serta mengembangkan kemampuan hubungan sosial yang sehat dan positif dengan teman sebaya, anggota keluarga dan lingkungan sosial yang lebih luas. Bidang ini bertujuan untuk peserta didik dalam memahami dirinya kaitannya dengan interaksi

dirinya dengan lingkungan dan etika yang didasari dengan budi pekerti luhur dan tanggung jawab sosial, dari sepuluh layanan bimbingan dan konseling untuk meningkatkan *self esteem* dan mengurangi kecanduan *game online* maka layanan yang tepat diberikan ialah konseling perorangan, layanan konseling kelompok, layanan bimbingan kelompok dan layanan informasi.

Berdasarkan observasi yang penulis lakukan di SMA Negeri 4 Sungai Penuh pada bulan Agustus 2021, ketika istirahat beberapa siswa tersebut terlihat lebih suka bermain *game online* dibandingkan berkomunikasi dengan lingkungan sekitarnya. Selanjutnya peneliti melakukan wawancara dengan 3 guru mata pelajaran matematika dan geografi terdapat siswa yang bermain gadget dan ada yang ketahuan sedang bermain *mobile legend* saat proses pembelajaran berlangsung. Kemudian penulis melaksanakan lagi wawancara dengan 2 guru BK di sekolah terdapat siswa yang suka bermain *game* saat jam istirahat bahkan ada juga yang bermain *game* saat belajar. Berdasarkan wawancara yang penulis lakukan pada 8 orang siswa, diketahui bahwa siswa sangat senang bermain *game online*, dan memainkannya lebih dari 5 jam perhari. Siswa banyak merasa bangga jika punya banyak skin hero/permainan di dalam *game* dan lebih dihargai jika skin yang dia punya banyak saat bermain.

Dari beberapa fenomena di atas maka peneliti tertarik untuk meneliti tentang “Hubungan *Self Esteem* dengan Kecanduan *Game Online*” pada siswa SMA N 4 Sungai Penuh.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, maka penulis mengidentifikasi permasalahan yang timbul ialah:

1. Adanya siswa yang asyik dengan diri sendiri saat bermain *game online*
2. Adanya siswa yang tidak mengingat waktu ketika bermain *game online*
3. Adanya siswa yang sulit berkonsentrasi dalam kegiatan sehari-hari
4. Adanya siswa yang bermain *game* saat pelajaran berlangsung
5. Adanya siswa yang bermain *gadget* saat sedang belajar

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut, maka batasan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Gambaran *Self Esteem* pada siswa
2. Gambaran perilaku kecanduan *game online* pada siswa
3. Hubungan *Self Esteem* dengan kecanduan *game online* pada siswa

D. Rumusan Masalah

1. Bagaimana gambaran *Self Esteem* pada siswa?
2. Bagaimana gambaran kecanduan *game online* pada siswa?
3. Apakah terdapat hubungan *Self Esteem* dengan kecanduan *game online* pada siswa?

E. Asumsi Penelitian

1. *Self Esteem* siswa berbeda-beda
2. Intensitas waktu bermain *game online* pada remaja berbeda-beda
3. *Self Esteem* yang rendah dapat ditingkatkan pada diri siswa

F. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk:

1. Mendeskripsikan *Self Esteem* pada siswa
2. Mendeskripsikan gambaran perilaku kecanduan *game online* pada siswa
3. Menguji hubungan antara *Self Esteem* dengan kecanduan *game online* pada siswa

G. Manfaat Penelitian

Penelitian ini akan memberikan manfaat secara teoritis maupun praktis.

1. Teoritis

Dengan adanya penelitian ini diharapkan akan menambahkan wawasan dan ilmu pengetahuan lebih mendalam pada bidang ilmu psikologi serta bimbingan dan konseling.

2. Praktis

- a. Guru BK

Hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu guru BK dalam menyusun program berkenaan dengan *self esteem* dan perilaku kecanduan *Game Online*.

- b. Siswa

Bagi siswa dapat menambah ilmu pengetahuan terkait dengan *Self Esteem* dan perilaku kecanduan *game online* dengan sangat baik, sehingga dapat menghindari dampak yang ditimbulkan dari perilaku kecanduan *game online*

- c. Orang Tua

Hasil penelitian ini dapat menambah wawasan bagi orang tua dalam penerapan mendidik menerapkan *self esteem* yang baik untuk anak dan mencontohkan penggunaan *game online* dengan wajar dan menghindari perilaku kecanduan *game online* dan membagi waktu dalam mengapresiasi harapan anak

d. Peneliti selanjutnya

Hasil peneliti bisa digunakan sebagai sumber informasi untuk melakukan penelitian selanjutnya.