

**HUBUNGAN ANTARA *SELF-EFFICACY* DENGAN KECANDUAN GAME
ONLINE PADA SISWA SMAN 9 KERINCI**

SKRIPSI

*Diajukan Sebagai Persyaratan untuk Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan Strata Satu (S1) Bimbingan dan Konseling*

Dosen Pembimbing :

Dr. Rezki Hariko, M.Pd., Kons.



Oleh

NELVIRA AULIYA SHANDA

NIM. 18006294/2018

JURUSAN BIMBINGAN DAN KONSELING

FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS NEGERI PADANG

2022

PERSETUJUAN SKRIPSI

**HUBUNGAN ANTARA *SELF-EFFICACY*
DENGAN KECANDUAN *GAME ONLINE*
PADA SISWA SMAN 9 KERINCI**

Nama : Nelvira Auliya Shanda
NIM/BP : 18006294/2018
Jurusan/Prodi : Bimbingan dan Konseling
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 3 Juni 2022

Disetujui Oleh

Ketua Jurusan

Pembimbing



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



Dr. Rezki Hariko, M.Pd., Kons.
NIP. 19850720 201404 1 001

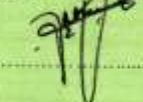
PENGESAHAN TIM PENGUJI

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

Judul : Hubungan Antara *Self-Efficacy* dengan Kecanduan *Game Online* Pada Siswa SMAN 9 Kerinci
Nama : Nelvira Auliya Shanda
NIM : 18006294
Jurusan/Prodi : Bimbingan dan Konseling
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 3 Juni 2022

Tim Penguji,

	Nama	Tanda tangan
1. Ketua	: Dr. Rezki Hariko, M.Pd., Kons.	1. 
2. Anggota 1	: Dr. Yarmis Syukur, M.Pd., Kons.	2. 
3. Anggota 2	: Dr. Netrawati, M.Pd., Kons.	3. 

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nelvira Auliya Shanda
NIM/BP : 18006294/2018
Jurusan/Prodi : Bimbingan dan Konseling
Fakultas : Ilmu Pendidikan
Judul : Hubungan Antara *Self-Efficacy* dengan Kecanduan *Game Online*
Pada Siswa SMAN 9 Kerinci

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 menerima sanksi berdasarkan aturan yang berlaku.

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

Padang, 3 Juni 2022

Saya yang Menyatakan



Nelvira Auliya Shanda
NIM. 18006294

ABSTRAK

Nelvira Auliya Shanda. 2022. Hubungan Antara *Self-Efficacy* dengan Kecanduan *Game Online* Pada Siswa SMAN 9 Kerinci. Skripsi. Jurusan Bimbingan dan Konseling. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Padang.

Pada zaman perkembangan teknologi yang pesat saat ini hampir seluruh kegiatan dilakukan secara *online*. Kegiatan tersebut membuat siswa banyak menghabiskan waktu untuk menggunakan internet dan sebagian menggunakannya untuk bermain *game online*. Hal ini memberikan dampak negatif pada siswa yaitu kecenderungan kecanduan *game online*. *Self-efficacy* dapat berperan sebagai usaha dan upaya siswa dalam menghadapi permasalahan yang sedang dihadapi. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis: (1) *self-efficacy*, (2) kecanduan *game online*, serta (3) menguji dan menganalisis hubungan *self-efficacy* dengan kecanduan *game online*.

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan jenis penelitian deskriptif korelasional. Populasi penelitian ini sebanyak 109 siswa yang terdaftar di kelas X dan XI di SMA N 9 Kerinci pada semester januari-juli 2021/2022 dengan sampel 109, penarikan sampel dengan menggunakan teknik *sampling* jenuh. Instrumen yang digunakan adalah “instrumen penelitian *self-efficacy* dan instrumen kecanduan *game online*” dengan menggunakan skala model *likert*. Data dianalisis dengan teknik statistik deskriptif dan teknik korelasional *rank spearman*.

Temuan penelitian memperlihatkan bahwa: (1) *self-efficacy* berada pada kategori sedang, (2) kecanduan *game online* berada pada kategori tinggi, dan (3) terdapat hubungan negatif signifikan antara *self-efficacy* dengan kecanduan *game online* dengan koefisien korelasi -0,323 dan taraf signifikan 0,001. Implikasi bagi Bimbingan dan Konseling dapat dilakukan oleh guru BK dengan pemberian layanan informasi dan bimbingan kelompok.

Kata Kunci: *Self-Efficacy*, Kecanduan *Game Online*

KATA PENGANTAR



Puji syukur kehadiran Allah SWT, atas berkat rahmat dan petunjuk-Nya. Sholawat beserta salam kepada Rasulullah Muhammad Sallallahu Alaihi Wassalam, berkat perjuangannya membuat kita dapat merasakan kehidupan seperti saat ini. Sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini hingga selesai yang berjudul **“Hubungan Antara *Self-Efficacy* dengan Kecanduan *Game Online* Pada Siswa SMAN 9 Kerinci”**.

Dalam penyelesaian skripsi ini, tentu peneliti dibantu oleh berbagai pihak, karena tanpa bantuan dari berbagai pihak tersebut peneliti tidak akan dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Oleh karena itu, dalam kesempatan kali ini penulis mengucapkan terima kasih yang tulus kepada:

1. Bapak Dr. Rezki Hariko, S.Pd., M.Pd., Kons, selaku Dosen Pembimbing Skripsi yang telah membantu dan meluangkan waktunya dalam membimbing, memberikan arahan, dan motivasi yang sangat bermanfaat, sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
2. Ibu Dr. Yarmis Syukur, M.Pd., Kons. dan Ibu Dr. Netrawati, M.Pd., Kons. selaku dosen penguji dan tim penimbang instrumen penelitian yang telah memberikan masukan, motivasi, ide, serta ilmu yang bermanfaat, sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
3. Bapak Prof. Dr. Firman, M.S., Kons. selaku ketua jurusan Bimbingan dan Konseling yang telah membantu peneliti sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.

4. Bapak Dr. Afdal, M.Pd., Kons. selaku sekretaris jurusan Bimbingan dan Konseling yang telah membantu peneliti sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
5. Ibu Lisa Putriani, M.Pd., Kons. selaku penimbang instrumen penelitian yang telah memberikan masukan, motivasi, ide serta ilmu yang bermanfaat, sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
6. Bapak/Ibu dosen Jurusan Bimbingan dan Konseling FIP UNP yang telah memberikan WPKNS (wawasan, pengetahuan, keterampilan, nilai, dan sikap), motivasi dan bantuan kepada peneliti.
7. Bapak Ramadi, selaku tenaga administrasi Jurusan Bimbingan dan Konseling.
8. Kepala sekolah, majelis guru, dan guru BK SMAN 9 Kerinci yang telah membantu dan memfasilitasi peneliti dalam melakukan penelitian.
9. Siswa-siswi SMAN 9 Kerinci yang telah membantu dalam mengisi instrumen penelitian dengan sungguh-sungguh dan ikhlas.
10. Kedua orangtua, Papa Sutopo dan Mama Elidar, Abang Poppy Andre Dwi Mulyo, S.Pd dan Kakak Sofia Lestari beserta seluruh keluarga besar yang senantiasa telah membantu secara materi, moril, dan memberikan motivasi sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
11. Teman-teman, sahabat, dan kakak-kakak senior, yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah membantu dan memberikan semangat kepada peneliti, sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.

Peneliti menyadari bahwa dalam penelitian skripsi ini masih terdapat kekurangan, untuk itu peneliti mengharapkan kritikan dan masukan demi perubahan lebih baik kedepannya. Akhir kata, peneliti berharap skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak yang membutuhkan terutama peneliti sendiri.

Padang, 3 Juni 2022

Peneliti,

Nelvira Auliya Shanda
NIM. 18006294

DAFTAR ISI

Halaman

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	v
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR LAMPIRAN	ix
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	10
C. Pembatasan Masalah	12
D. Rumusan Masalah	12
E. Tujuan Penelitian.....	12
F. Manfaat Penelitian.....	12
BAB II LANDASAN TEORETIS	16
A. Kecanduan <i>Game Online</i>	16
1. Pengertian Kecanduan <i>Game Online</i>	16
2. Aspek-Aspek Kecanduan <i>Game Online</i>	20
3. Faktor-Faktor Penyebab Kecanduan <i>Game Online</i>	23
4. Dampak Kecanduan <i>Game Online</i>	26
B. <i>Self-Efficacy</i>	27
1. Pengertian <i>Self-Efficacy</i>	27
2. Dimensi <i>Self-Efficacy</i>	29
3. Faktor yang Mempengaruhi <i>Self-Efficacy</i>	31
4. Urgensi <i>Self-Efficacy</i>	33
C. Hubungan <i>Self-Efficacy</i> dengan Kecanduan <i>Game Online</i>	35
D. Penelitian Relevan	36
E. Kerangka Berfikir	37
F. Hipotesis	38
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	39
A. Jenis Penelitian	39
B. Populasi dan Sampel.....	39

	Halaman
C. Jenis dan Sumber Data	41
D. Definisi Operasional	42
E. Instrumen Penelitian dan Pengembangannya	43
F. Pengumpulan Data.....	48
G. Teknik Analisis Data	49
 BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	 53
A. Deskripsi Data Hasil Penelitian.....	53
1. <i>Self-Efficacy</i>	53
2. Kecanduan <i>Game Online</i>	55
3. Hubungan <i>Self-Efficacy</i> dengan Kecanduan <i>Game Online</i>	60
B. Pembahasan Hasil Penelitian.....	62
1. <i>Self-Efficacy</i>	62
2. Kecanduan <i>Game Online</i>	65
3. Hubungan <i>Self-Efficacy</i> dengan Kecanduan <i>Game Online</i>	70
C. Implikasi terhadap Layanan Bimbingan dan Konseling	71
 BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	 74
A. Kesimpulan.....	74
B. Saran	74
 DAFTAR RUJUKAN	 78

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1. Populasi Penelitian.....	40
Tabel 2. Sampel Penelitian.....	41
Tabel 3. Skor Jawaban Angket <i>Self-Efficacy</i>	44
Tabel 4. Skor Jawaban Angket Kecanduan <i>Game Online</i>	44
Tabel 5. Kisi-kisi Instrumen Variabel X (<i>Self-Efficacy</i>).....	44
Tabel 6. Kisi-kisi Instrumen Variabel Y (Kecanduan <i>Game Online</i>).....	45
Tabel 7. Hasil Uji Validitas Instrumen Penelitian <i>Self-Efficacy</i>	47
Tabel 8. Hasil Uji Validitas Instrumen Penelitian Kecanduan <i>Game Online</i> ...	48
Tabel 9. Kriteria Penskoran <i>Self-Efficacy</i>	50
Tabel 10. Kriteria Penskoran Kecanduan <i>Game Online</i>	51
Tabel 11. Nilai Rangking Metode <i>Rank Spearman</i>	52
Tabel 12. Distribusi Frekuensi <i>Self-Efficacy</i>	53
Tabel 13. Deskripsi <i>Self-Efficacy</i>	54
Tabel 14. Distribusi Frekuensi Kecanduan <i>Game Online</i>	56
Tabel 15. Deskripsi Kecanduan <i>Game Online</i>	56
Tabel 16. Korelasi <i>Self-Efficacy</i> (X) dengan Kecanduan <i>Game Online</i> (Y).....	61

GAMBAR

Halaman

Gambar 1. Kerangka Konseptual	37
-------------------------------------	----

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Rekapitulasi Hasil <i>Judge</i> Instrumen Penelitian <i>Self-Efficacy</i>	85
Lampiran 2. Rekapitulasi Hasil <i>Judge</i> Instrumen Penelitian Kecanduan <i>Game Online</i>	94
Lampiran 3. Tabulasi Pengolahan Data dan Hasil Uji Validitas Instrumen <i>Self-Efficacy</i>	103
Lampiran 4. Tabulasi Pengolahan Data dan Hasil Uji Validitas Instrumen Kecanduan <i>Game Online</i>	112
Lampiran 5. Instrumen Penelitian <i>Self-Efficacy</i> dan Kecanduan <i>Game Online</i> ..	120
Lampiran 6. Tabulasi Pengolahan Data <i>Self-Efficacy</i>	135
Lampiran 7. Tabulasi Pengolahan Data Kecanduan <i>Game Online</i>	140
Lampiran 8. Data Hasil Uji Korelasi <i>Self-Efficacy</i> dengan Kecanduan <i>Game Online</i>	145
Lampiran 9. Surat Keterangan Izin Penelitian dari Jurusan Bimbingan dan Konseling	147
Lampiran 10. Surat Keterangan Izin Penelitian dari Dinas Provinsi Jambi.....	149
Lampiran 11. Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian di SMAN 9 Kerinci	151
Lampiran 12. Dokumentasi	153

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi yang sangat pesat pada saat ini tidak terlepas dari kehidupan sehari-hari manusia, terutama pada remaja. Remaja merupakan peralihan antara masa kanak-kanak dengan masa dewasa yang mencakup perubahan biologis, kognitif dan sosio emosional. Kuss dan Griffiths (2012) berpendapat bahwa kelompok usia remaja lebih beresiko mengalami kecanduan *game online*. Hasil survei APJII 2018 menunjukkan rentang usia 15-19 menduduki populasi terbanyak yang menggunakan internet yaitu 91% dari total penduduk usia tersebut (APJII, 2019). Menurut laporan *Global Digital Overview* tahun 2020, hampir 60% remaja di dunia bermain internet. Pada awal tahun 2020, jumlah pengguna internet di dunia telah mencapai angka 4,5 miliar. Dari semua pengguna internet, sebanyak 20% atau sekitar 2 miliar adalah pengguna *game online*. Sementara itu, sekitar 80% dari pengguna *game online* adalah anak usia remaja (Global Digital Overview, 2021). Berdasarkan hasil survey Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII), mengungkapkan data bahwa remaja di Indonesia tahun 2020 yang menggunakan internet untuk bermain *game online* sebanyak 35% atau sekitar 30,5 juta. Angka ini mengalami kenaikan yang cukup signifikan dibanding tahun 2015 sebanyak 12,5 juta (APJII, 2021).

Jumlah remaja yang bermain *game online* di Provinsi Jawa Barat pada tahun 2018 sebanyak 1,6 juta remaja dan tahun 2020 menjadi 3,8 juta

remaja yang bermain *game online* (APJII, 2021). Berdasarkan hasil survei yang dilakukan pada tahun 2020, jumlah pemain *game online* di dunia diperkirakan mencapai 2,7 miliar orang (Newzoo, 2020).

Menurut Kurniawan (2017) *game online* adalah suatu permainan yang dijalankan menggunakan koneksi internet. Sedangkan, Firdaus, dkk (2018) mengatakan bahwa *game online* merupakan permainan yang dihubungkan dengan jaringan internet serta dapat dimainkan di berbagai perangkat seperti komputer (PC), laptop, *handphone* dan perangkat lainnya. Jadi, dapat disimpulkan bahwa *game online* adalah suatu permainan yang dapat dimainkan melalui berbagai perangkat seperti komputer (PC), laptop, *handphone* dan perangkat lainnya dengan tersambung ke jaringan internet.

Permainan *game online* memiliki jenis yang sangat beragam. Jenis permainan tersebut mulai dari permainan sederhana hingga permainan kompleks, dan membentuk dunia *virtual* yang memungkinkan untuk dimainkan banyak pemain sekaligus (Surbakti, 2017). Melalui *game online*, pemain memiliki kesempatan untuk melakukan komunikasi secara *virtual* dengan pemain lain atau bahkan membuat komunitas di dalam *game* tersebut (Firdaus, dkk. 2018).

Menurut Jannah, dkk (2015) orang yang keseringan bermain *game online* akan mengalami kecanduan sehingga menghabiskan banyak waktu hanya untuk bermain dan tidak melakukan kegiatan serta aktivitas yang lain karena seseorang menganggap *game* lebih penting dari pada hal lainnya, serta timbulnya rasa emosional pada pemain *game* seperti rasa marah saat

mengalami kekalahan ataupun rasa senang saat mengalami kemenangan yang menyebabkan seseorang ingin terus bermain *game*.

Menurut Malik, dkk (2018) kecanduan *game online* merupakan suatu kondisi dimana remaja menghabiskan banyak waktu untuk bermain *game online* serta tidak dapat mengontrol berapa lama dalam memainkan *game online* tersebut, karena dengan bermain *game online* mereka mendapatkan kepuasan yang mereka inginkan. Lebih lanjut, kecanduan *game online* didefinisikan sebagai keadaan psikologis dengan pola obsesif-kompulsif bergantung pada *game online* dan perilaku tersebut mengorbankan kegiatan penting lainnya (Xu, dkk. 2012). Selanjutnya, kecanduan *game online* dalam *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders* (DSM-V) disebut sebagai *Internet Gaming Disorder* yaitu penggunaan internet secara terus menerus dan berulang untuk bermain *game*.

Kusumadewi (2009) mengatakan bahwa seseorang yang mengalami kecanduan biasa menggunakan waktu 2-10 jam per minggu untuk bermain *game online*. Lain halnya dengan Young (1998) yang menyatakan bahwa seseorang yang kecanduan *game online* menghabiskan waktu selama 39 jam per minggu untuk bermain *game online*. Chen, dkk (dalam Chou, dkk. 2005) mengatakan bahwa kecanduan bermain *game online* dapat dilihat dari penggunaan waktu selama (rata-rata) 20-25 jam dalam seminggu. Menurut Steward (dalam Lee, 2011) secara umum kecanduan *game* memiliki dampak negatif seperti kehilangan hubungan interpersonal, kegagalan

mengatasi tanggung jawab, mengalami gangguan pada aspek kehidupan dan kesehatan yang buruk.

Masya & Candra (2016) mengatakan dampak negatif dari kecanduan *game online* bagi siswa adalah siswa akan malas belajar dan sering menggunakan waktu luang untuk bermain *game online*, siswa akan mencuri-curi waktu dari jadwal belajar mereka untuk bermain *game online*, waktu untuk belajar dan membantu orang tua sehabis jam sekolah akan hilang karena bermain *game*, uang jajan atau uang bayar sekolah akan di selewengkan untuk bermain *game online*, lupa waktu, pola makan akan terganggu, emosional siswa juga akan terganggu karena efek *game*, jadwal beribadah juga akan di lalaikan. Salah satu kasus yaitu pada bulan April 2019 terdapat lima orang anak di Jember yang mengalami perawatan kejiwaan karena kecanduan *game online*, akibat dari bermain *game online* secara berlebihan, kelima anak tersebut melupakan kegiatan lain yang harus mereka lakukan seperti makan dan belajar. Selain itu, kelima anak tersebut menjadi lebih emosional (Mulyono, 2019).

Bermain *game online* secara berlebihan juga dapat mengganggu kesehatan fisik seseorang, salah satunya yaitu seorang remaja yang mengalami serangan jantung akibat bermain *game online* selama enam jam tanpa berhenti (Adi, 2016). Perilaku menyimpang juga dapat terjadi demi bisa bermain *game online*. Banyak kasus mengenai pencurian demi mendapatkan uang untuk bermain *game online*, salah satu kasusnya yaitu

pelajar yang menjambret *handphone* seorang ibu karena kehabisan uang untuk bermain *game online* (Tanjung, 2019).

Berdasarkan hasil penelitian Ozgür (2019) membuktikan bahwa 14,22% remaja memiliki tingkat gangguan yang tinggi karena kebiasaan bermain *game online*. Selain itu, penelitian oleh Rahayu, dkk (2021) menyajikan data bahwa kecanduan bermain *game online* berada pada kategori kecanduan sebesar 70,2%. Selanjutnya, penelitian oleh Utami & Hodikoh (2020) menyatakan bahwa 56,8% remaja mengalami kecanduan *game online*. Kemudian, penelitian Syahrin & Ardi (2020) menunjukkan bahwa kecanduan *game mobile* pada siswa MAN 1 Kota Padang berada pada kategori sedang dengan frekuensi sebesar 68 dan persentase sebesar 67,3%.

Data hasil penelitian tersebut relevan dengan wawancara dan observasi yang dilakukan oleh peneliti mengenai kecenderungan kecanduan *game online* siswa. Peneliti melakukan wawancara dengan 5 orang siswa SMAN 9 Kerinci pada tanggal 4 Oktober 2021 mengenai kecanduan siswa terhadap *game online*. Dari hasil wawancara tersebut, diperoleh bahwa siswa SMAN 9 Kerinci mengalami kecenderungan kecanduan *game online*, hal tersebut dibuktikan dengan mereka bermain *game online* lebih dari tiga jam sehari. Selanjutnya, peneliti juga melakukan wawancara pada tanggal 18 Oktober 2021 dengan guru BK SMAN 9 Kerinci didapatkan keterangan bahwa pada umumnya siswa sering keluar kelas untuk bermain *game online* bahkan di dalam kelas pada saat proses belajar mengajar siswa masih

memegang *handphone* untuk bermain *game*, hal tersebut dikarenakan siswa tidak senang dengan guru yang mengajar atau tidak suka dengan mata pelajaran yang diajarkan.

Selanjutnya, peneliti juga melakukan observasi ke siswa SMAN 9 Kerinci selama melaksanakan Praktik Lapangan Bimbingan dan Konseling-Sekolah (PLBK-S) pada semester juli-desember 2021, hasil observasi yang didapatkan terlihat bahwa siswa cenderung memilih bermain *game online* dari pada berinteraksi secara langsung dengan temannya. Kemudian, ada beberapa siswa yang bermain *game online* pada saat proses belajar mengajar sedang berlangsung. Selanjutnya, ada siswa yang dengan sengaja tidak masuk kelas dengan alasan bermain *game online* sedangkan bel sudah dibunyikan dan guru sudah masuk ke kelas. Dari hasil observasi dan wawancara yang peneliti lakukan tersebut dapat disimpulkan bahwa siswa mengalami kecenderungan kecanduan *game online*.

APA (2013) mengungkapkan pada DSM-V terdapat sembilan kriteria kecanduan *game online*, kriteria tersebut yaitu selalu memikirkan kegiatan bermain *game online*, kegiatan bermain *game online* menjadi aktivitas yang dominan dalam kehidupan sehari-hari (*preoccupation*), munculnya gejala penarikan diri (*withdrawal*), munculnya kebutuhan untuk menambah waktu bermain *game online* (*tolerance*), gagal dalam mengontrol diri, kehilangan minat pada aktivitas selain bermain *game online*, berbohong kepada orang lain mengenai aktivitas bermain *game online*, menggunakan *game online* untuk menghindar atau mengatasi

perasaan negatif, serta telah membahayakan atau bahkan kehilangan relasi maupun berbagai kesempatan karena bermain *game online*.

Selain itu, menurut King & Delfabbro (2018) seseorang yang mengalami kecanduan *game online* akan mengalami gejala seperti *salience*, *tolerance*, *withdrawal*, *relapse*, *mood modification* dan *harm*. Lebih lanjut, dapat dijelaskan bahwa *salience* merupakan aktivitas yang paling penting dalam kehidupan sehari-hari, *tolerance* merupakan peningkatan jumlah waktu dalam bermain *game online*, *withdrawal* merupakan keadaan suasana hati yang tidak menyenangkan ketika bermain *game online* dihentikan atau dikurangi, *relapse* merupakan kecenderungan untuk kembali bermain *game online* setelah berhasil berhenti, *mood modification* merupakan melarikan diri dari masalah, dan *harm* merupakan konflik antara pemain *game online* dengan orang-orang disekitar.

King & Delfabbro (2018) mengatakan bahwa faktor yang mempengaruhi kecanduan *game online* yaitu faktor internal dan eksternal, faktor internal meliputi jenis kelamin, usia, ciri-ciri kepribadian atau karakteristik pribadi, komorbiditas, kurangnya regulasi diri dan pengambilan keputusan, rendahnya *self-esteem* dan *self-efficacy*, serta rendahnya pencapaian akademik atau sedikit minat terhadap hal lainnya, sedangkan faktor eksternal yaitu pengaruh teman sebaya, lingkungan bermain *game online*, pengaruh keluarga dan trauma relasional. Dari uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi kecanduan game online yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Sehingga

peneliti akan membahas lebih lanjut mengenai faktor internal yaitu rendahnya *self-efficacy*.

Self-efficacy merupakan suatu keyakinan akan kemampuan yang dimiliki individu tentang sejauh mana individu berusaha pada kemampuan dirinya dalam melaksanakan tugas atau tindakan untuk mencapai hasil yang diinginkan serta untuk mengatasi suatu hambatan (Bandura, 1997). Sejalan dengan itu, Alwisol (2009) berpendapat bahwa *self-efficacy* merupakan penilaian diri, apakah dapat melakukan tindakan yang baik atau buruk, tepat atau salah, bisa atau tidak bisa mengerjakan sesuai dengan yang dipersyaratkan.

Dalam teori sosial kognitif, rendahnya *self-efficacy* akan menyebabkan meningkatnya kecemasan dan perilaku menghindar. Individu akan menghindari aktivitas-aktivitas yang dapat memperburuk keadaan, salah satu caranya dengan bermain *game online*, hal ini bukan disebabkan oleh ancaman tapi karena merasa tidak mempunyai kemampuan untuk mengelola aspek-aspek yang berisiko (Bandura, 1997).

Menurut Bandura (dalam Hariko, 2021) bukti empiris membuktikan bahwa *self-efficacy* menyentuh hampir setiap aspek kehidupan individu. Nabi (dalam Hariko, 2021) mengatakan meskipun individu telah belajar tentang kemungkinan perilaku yang diinginkan melalui proses pengamatan, perilaku tidak akan terimplementasi ke dalam diri tanpa efikasi diri yang cukup. *Self-efficacy* merupakan prediktor yang lebih baik untuk keberhasilan seseorang dibandingkan dengan pencapaian, pengetahuan atau

keterampilan yang telah dimiliki karena hubungan dengan usaha yang berkaitan dengan tujuan, ketekunan dan ketahanan dalam menghadapi kesulitan.

Maddux (dalam Hariko, 2021) mengatakan bahwa *self-efficacy* didasari oleh lima sumber utama yaitu pengalaman keberhasilan, pengalaman orang lain, pengalaman imajinasi, persuasi sosial atau penilaian verbal, dan reaksi fisiologis serta emosional. Pengalaman keberhasilan yaitu sumber paling berpengaruh terhadap kebanyakan individu. Pengalaman orang lain yaitu diperoleh melalui pengamatan terhadap perilaku orang lain dalam melakukan tindakan serta konsekuensi yang diterima. Pengalaman imajinasi atau membayangkan diri atau orang lain berasal dari pengalaman aktual ataupun pengalaman yang diperoleh dari orang lain dengan situasi serupa yang akan diantisipasi atau diinduksi oleh persuasi verbal, dengan membayangkan diri berada di situasi tertentu, individu dapat memperoleh rasa kontrol dan menangani situasi tersebut dengan efektif. Persuasi sosial memberikan pengaruh yang kuat bagi penurunan dan peningkatan *self-efficacy* individu. Kondisi fisiologis dan emosional mempengaruhi *self-efficacy* ketika individu belajar mengaitkan kegagalan yang dirasakan dengan rangsangan fisiologis negatif dan keberhasilan dengan kondisi perasaan yang menyenangkan.

Penelitian oleh Alfaiz, dkk (2017) membuktikan bahwa *self-efficacy* memiliki peranan besar dalam kemampuan diri dan sangat berpengaruh dalam setiap aktivitas individu, ketika individu memiliki keyakinan diri

beraktivitas dan memenuhi apa yang dipersyaratkan, maka akan semakin siap individu itu dalam bertindak dengan baik dalam beraktivitas. Selanjutnya, penelitian oleh Oktariani (2018) menunjukkan bahwa *self-efficacy* memegang peran yang sangat penting dalam kehidupan sehari-hari, siswa akan mampu menggunakan potensi dirinya secara optimal apabila didukung oleh *self-efficacy* yang baik.

Berdasarkan paparan yang telah dijelaskan tersebut, peneliti ingin melihat, mengungkapkan, dan membahas permasalahan secara lebih mendalam. Maka dari itu peneliti ingin melakukan penelitian mengenai “Hubungan *Self-Efficacy* dengan Kecanduan *Game Online* Pada Siswa SMAN 9 Kerinci”.

B. Identifikasi Masalah

Kecanduan *game online* memiliki beberapa faktor yang diidentifikasi dapat mempengaruhi kecanduan *game online* siswa. Menurut Young & Abreu (2017) faktor yang mempengaruhi kecanduan *game online* yaitu ditinjau dari *game* dan faktor kecanduan ditinjau dari sisi pemain. Pertama, faktor kecanduan ditinjau dari *game* yaitu jenis permainan *game online*, komunikasi sosial secara *online*, sistem tugas, *reward* (penghargaan) dan umpan balik pada *game*, *game* merupakan tempat para pemain bisa mengurangi rasa bosannya terhadap kehidupan nyata. Kedua, faktor kecanduan ditinjau dari sisi pemain yaitu faktor psikologis dan faktor lingkungan virtual, faktor psikologis yaitu rendahnya *self-esteem* dan *self-efficacy*, pada saat yang sama dapat dikatakan bahwa *self-esteem* dan *self-*

efficacy yang positif merupakan salah satu tujuan perkembangan, yang mana berhubungan terhadap pertimbangan para pemain muda untuk bergabung dalam komunitas *game*, hal ini lebih penting dari yang lainnya (Smahel, 2008). Faktor lingkungan *virtual* di dalam *game online* menunjukkan rendahnya penekanan pada *self control* yang menunjukkan kesadaran pemain dalam mengekspresikan dirinya. Fantasi di dalam *game* menjadi salah satu keuntungan bagi pemain dan kejadian-kejadian yang ada pada *game* sangat kuat, yang mana hal ini membawa pemain dan alasan mereka untuk melihat permainan itu kembali.

Berdasarkan beberapa faktor yang telah dipaparkan, adapun identifikasi masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Terdapat siswa yang kecanduan *game online*.
2. Terdapat siswa yang memilih bermain *game online* dari pada berinteraksi langsung dengan temannya.
3. Terdapat siswa yang marah dan menyebabkan pertengkaran karena diganggu pada saat bermain *game online*.
4. Terdapat siswa yang bermain *game online* pada saat proses belajar mengajar sedang berlangsung.
5. Terdapat siswa sengaja tidak masuk kelas dengan alasan bermain *game online*.
6. Terdapat siswa memiliki *self-efficacy* yang rendah.
7. Terdapat siswa yang memiliki *self-efficacy* rendah sehingga kecanduan *game online*.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan, penulis memberikan batasan masalah agar permasalahan tidak meluas dan agar tetap fokus terhadap masalah yang diteliti. Oleh karena itu, batasan dalam penelitian ini yaitu hubungan antara *self-efficacy* dengan kecanduan *game online* pada siswa SMAN 9 Kerinci.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah yang telah dikemukakan, dirumuskan masalah penelitian ini sebagai berikut.

1. Bagaimana gambaran *self-efficacy* siswa SMAN 9 Kerinci?
2. Bagaimana gambaran kecanduan *game online* siswa SMAN 9 Kerinci?
3. Apakah terdapat hubungan antara *self-efficacy* dengan kecanduan *game online* pada siswa SMAN 9 Kerinci?

E. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk.

1. Mendeskripsikan *self-efficacy* siswa SMAN 9 Kerinci.
2. Mendeskripsikan kecanduan *game online* siswa SMAN 9 Kerinci.
3. Menguji hubungan antara *self-efficacy* dengan kecanduan *game online* pada siswa SMAN 9 Kerinci.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat secara teoretis maupun praktis.

1. Secara Teoretis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi dan wawasan terhadap ilmu pengetahuan dalam bidang Bimbingan dan Konseling khususnya bagi pengembangan teori mengenai variabel-variabel yang dibahas dalam penelitian ini yaitu *self-efficacy* dan kecanduan *game online* siswa.

2. Secara Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi:

a. Bagi kepala sekolah

Berdasarkan pada hasil penelitian yang diperoleh, kepala sekolah diharapkan memfasilitasi pelayanan Bimbingan dan Konseling di sekolah dengan menyediakan jam khusus untuk guru BK memberikan layanan BK agar terentaskannya permasalahan siswa, dan juga dapat terpeliharanya perilaku siswa yang baik.

b. Bagi guru BK

Berdasarkan hasil penelitian diketahui bahwa *self-efficacy* siswa berada pada kategori tinggi, namun terdapat juga siswa yang berada pada kategori sangat tinggi, sedang dan rendah. Selanjutnya kecanduan *game online* siswa berada pada kategori rendah, namun terdapat juga siswa yang berada pada kategori tinggi, sedang dan sangat rendah. Oleh karena itu guru BK atau konselor di sekolah dapat memberikan layanan Bimbingan dan Konseling seperti layanan informasi dan layanan bimbingan kelompok. Kemudian

guru BK juga dapat menerapkan fungsi BK seperti fungsi pemeliharaan dan pengembangan kepada siswa. Untuk siswa yang memiliki *self-efficacy* siswa yang tinggi dapat dipelihara dan dikembangkan. Untuk siswa yang memiliki tingkat kecanduan *game online* yang rendah dapat dipelihara.

c. Bagi orangtua

Dengan bekerja sama dengan guru BK diharapkan orangtua dapat memiliki pemahaman tentang dampak negatif dari kecanduan *game online* pada remaja dan memperoleh gambaran mengenai peranan orangtua dalam pencegahan kecanduan *game online* pada remaja.

d. Bagi siswa

Siswa yang memiliki tingkat kecanduan *game online* yang rendah dan tingkat *self-efficacy* yang tinggi diharapkan mampu untuk mempertahankannya agar tidak memicu terjadinya kecanduan *game online*, sedangkan siswa yang memiliki tingkat kecanduan *game online* tinggi dan tingkat *self-efficacy* rendah diharapkan berupaya untuk mengentaskan permasalahan tersebut dengan mengikuti layanan yang diberikan oleh guru BK kepada siswa.

e. Bagi LPMP, penelitian ini dapat memberikan kontribusi penjaminan mutu pendidikan, pengembangan, pengelolaan sistem informasi mutu pendidikan berdasarkan penelitian yang terkait.

- f. Bagi LPTK, untuk memberikan kontribusi dalam melaksanakan program pembelajaran yang dilaksanakan oleh dosen terkait penelitian ini. Materi *self-efficacy* disarankan ditambahkan pada mata kuliah pendekatan dalam konseling dengan penjelasan lebih lanjut dalam pengembangan model pembelajaran dalam rangka menghasilkan tenaga kependidikan yang menyenangkan.
- g. Bagi peneliti selanjutnya, penelitian ini dapat membantu memberikan gambaran dan tambahan informasi mengenai *self-efficacy* dan kecanduan *game online* serta peneliti selanjutnya bisa meneliti variabel lain yang berkaitan dengan kecanduan *game online* atau *self-efficacy*.