

**PERBEDAAN KECANDUAN *GAME ONLINE*
BERDASARKAN TEMPAT TINGGAL PADA REMAJA DI
BANDA ACEH DAN ACEH BESAR**

SKRIPSI

Diajukan Oleh:

**M. IMAM MUSTAQIM
NIM. 160901076**



**PROGRAM STUDI PSIKOLOGI
FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
BANDA ACEH
2023**

**PERBEDAAN KECANDUAN GAME ONLINE BERDASARKAN TEMPAT
TINGGAL PADA REMAJA DI BANDA ACEH DAN ACEH BESAR**

SKRIPSI

**Diajukan kepada Fakultas Psikologi
UIN Ar-Raniry Banda Aceh
Sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh
Gelar S-1 Psikologi (S.Psi)**

Oleh

**M.Imam Mustaqim
NIM: 160901076**

Disetujui Oleh:

Pembimbing I

Pembimbing II


Julianto Saleh, S.Ag., M.Si.
NIP.197209021997031002


Nurul Adharina, S.Psi., M.Psi.Psikolog

**PERBEDAAN KECANDUAN GAME ONLINE BERDASARKAN TEMPAT
TINGGAL PADA REMAJA DI BANDA ACEH DAN ACEH BESAR**

SKRIPSI

**Telah Dinilai Oleh Panitia Sidang Munaqasyah Skripsi
Fakultas Psikologi UIN Ar-Raniry Banda Aceh
dan Dinyatakan Lulus serta Disahkan Sebagai
Tugas Akhir untuk Memperoleh Gelar
Sarjana S-1 Psikologi (S.Psi)**

Diajukan Oleh:

**M.Imam Mustaqim
NIM: 160901076**

Hari/Tanggal:

Senin, 31 Juli 2023/ 13 Muharram 1445H

Panitia Sidang/Munaqasyah Skripsi

Ketua

Sekretaris


Julianto Saleh, S.Ag., M.Si
NIP.197209021997031002


Nurul Adharina, S.Psi., M.Psi.Psikolog

Penguji I

Penguji II


Cut Rizka Aliana, S. Psi., M. Si
NIP.199010312019032014


Siti Hajar Sri Hidayati, S.Psi., MA
NIP . 199107142022032001

**Mengetahui,
Dekan Fakultas Psikologi UIN Ar-Raniry**


Dr. Muslim, M.Si
NIP. 196610231994021001

PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini saya :

Nama : M. Imam Mustaqim

NIM : 160901076

Jenjang : Strata Satu (S-1)

Prodi : Psikologi UIN Ar-Raniry

Bersama ini peneliti menyatakan bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu Perguruan Tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis dirujuk dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka. Jika di kemudian hari ada tuntutan dari pihak lain atas karya saya, dan ternyata memang ditemukan bukti bahwa saya telah melanggar pernyataan ini, maka saya siap menerima sanksi berdasarkan aturan yang berlaku di Fakultas Psikologi UIN Ar-Raniry Banda Aceh.

Banda Aceh, 14 Agustus 2023
Yang Menyatakan,



M. Imam Mustaqim
NIM. 160901076

KATA PENGANTAR

Assalamu 'alaikum Wr. Wb.

Dengan menyebut nama Allah SWT yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang, segala puji syukur saya panjatkan atas kehadiran-Nya, yang telah melimpahkan rahmat, hidayah-Nya kepada kita. Shalawat beserta salam juga kita sanjungkan kepada Rasulullah SAW yang telah membawa umat manusia dari alam kebodohan ke alam yang penuh dengan ilmu pengetahuan. Alhamdulillah penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Perbedaan Kecanduan *Game Online* Berdasarkan Tempat Tinggal Pada Remaja Di Banda Aceh Dan Aceh Besar”.

Penyusunan skripsi ini dapat terlaksana dengan baik berkat adanya do'a dan dukungan dari banyak pihak. Oleh karena itu pada kesempatan ini penulis mengucapkan banyak terimakasih kepada:

1. Bapak Dr. Muslim Zainuddin, M.Si sebagai Dekan Fakultas Psikologi UIN Ar-Raniry yang telah memberikan dukungan dan motivasi kepada semua mahasiswa Psikologi.
2. Bapak Dr. Syafrilsyah, S.Ag., M.Si sebagai Wakil Dekan bidang Akademik dan Kelembagaan yang selalu setia memotivasi dan membimbing mahasiswa.
3. Ibu Misnawati S.Ag., M.Ag., Ph.D sebagai Wakil Dekan II bidang Administrasi dan Keuangan, yang membantu dalam administrasi mahasiswa.

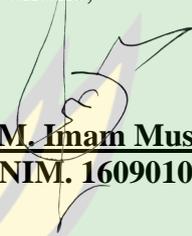
4. Bapak Drs. Nasrudin, M.Hum sebagai Wakil Dekan III bidang Kemahasiswaan dan kerjasama, yang telah memberi dukungan dan mengurus administrasi mahasiswa.
5. Bapak Julianto Saleh S.,Ag., M.Si pembimbing satu dan ketua program studi Psikologi Fakultas Psikologi UIN Ar-Raniry, Banda Aceh yang telah banyak membantu dan meluangkan waktu hingga penulis dapat menyelesaikan Program studi Psikologi.
6. Ibu Nurul Adharina S.Psi., M.Psi., Psikolog pembimbing dua dalam penyelesaian skripsi, yang telah memberikan motivasi dan meluangkan waktu untuk melakukan bimbingan dalam menyelesaikan bimbingan ini.
7. Ibu Cut Riska Aliana S.Psi., M.Si selaku Penguji I dan ibu Siti Hajar Sri Hidayati S.Psi., MA selaku Penguji II, yang telah banyak membantu dan meluangkan waktu hingga penulis dapat menyelesaikan Program studi Psikologi.
8. Seluruh dosen beserta staf Program Studi Psikologi Fakultas Psikologi UIN Ar-Raniry Banda Aceh, yang telah membantu, mendidik, dan mencurahkan ilmu yang bermanfaat dengan ikhlas dan tulus.
9. Ayah dan Ibu serta adik-adik saya yang selalu memberikan dukungan, semangat, bimbingan, do'a serta kasih sayang yang tak hentinya selama ini.
10. Teman-teman yang selalu mendukung dan memberi semangat, dan seluruh teman-teman Psikologi.

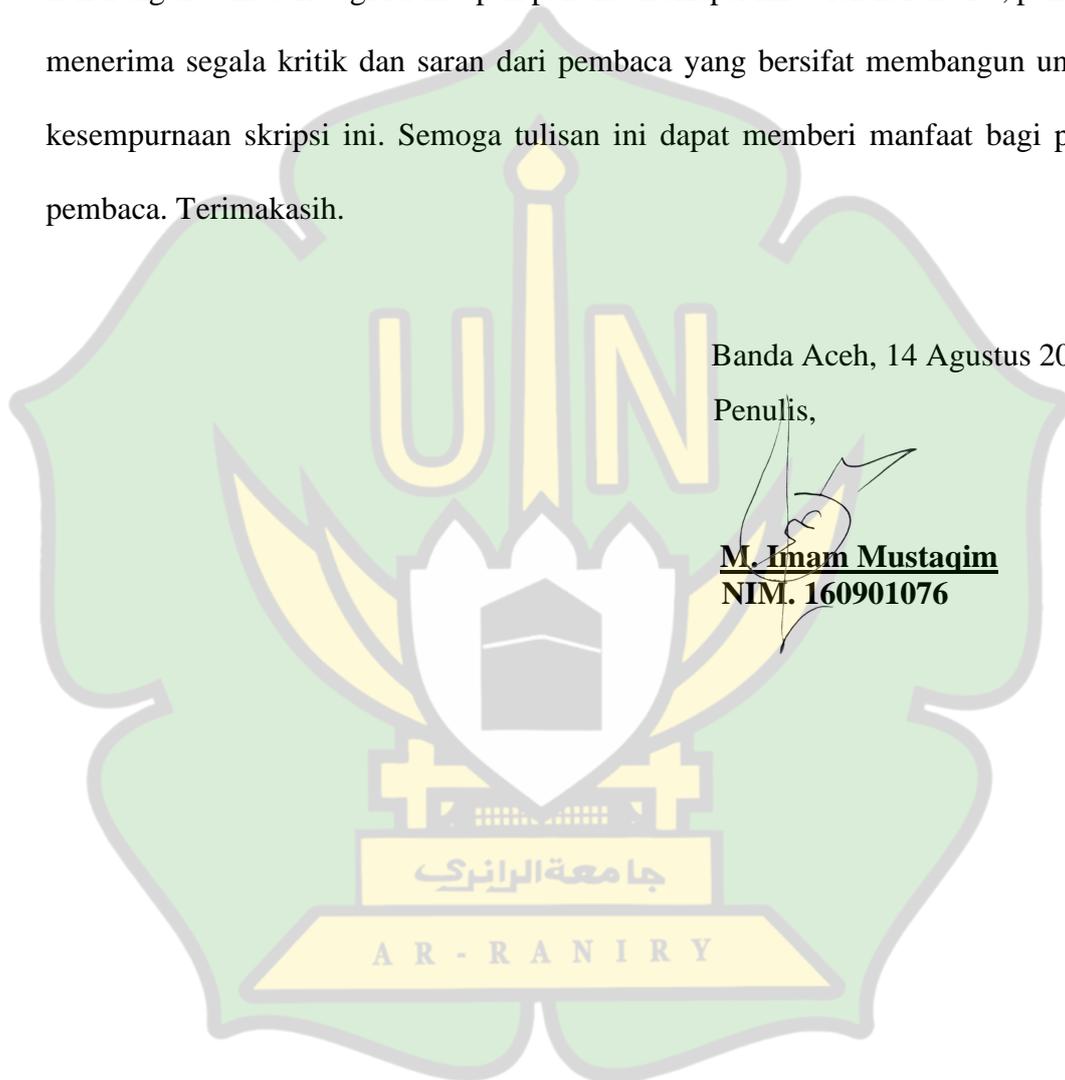
11. Dan seluruh partisipan yang telah bersedia menjadi responden dalam penelitian ini.

Terlepas dari semua itu, penulis menyadari sepenuhnya bahwa masih ada kekurangan baik dari segi isi maupun penulisan skripsi ini. Oleh karena itu, penulis menerima segala kritik dan saran dari pembaca yang bersifat membangun untuk kesempurnaan skripsi ini. Semoga tulisan ini dapat memberi manfaat bagi para pembaca. Terimakasih.

Banda Aceh, 14 Agustus 2023

Penulis,


M. Imam Mustaqim
NIM. 160901076



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PERSETUJUAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN KEASLIAN	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
ABSTRAK	xiii
ABSTRACT	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	8
C. Tujuan Penelitian.....	8
D. Manfaat Penelitian.....	9
1. Manfaat teoritis.....	9
2. Manfaat Praktis.....	9
E. Keaslian Penelitian.....	9
BAB II LANDASAN TEORI	14
A. Kecanduan Game online	14
1. Definisi Kecanduan <i>Game online</i>	14
2. Aspek Aspek Kecanduan <i>Game online</i>	16
3. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Kecanduan Game	19
B. Tempat Tinggal	20
1. Pengertian Tempat Tinggal	20
C. Perbedaan Antara Kecanduan Game Berdasarkan Tempat Tinggal Desa dan Kota	25
D. Hipotesis.....	27
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	28
A. Pendekatan dan Metode Penelitian	28
B. Identifikasi Variabel Penelitian	28
1. Variabel bebas (X).....	28
2. Variabel terikat (Y)	28
C. Definisi Operasional Variabel Penelitian.....	29

D. Subjek Penelitian.....	29
E. Teknik Pengumpulan Data.....	30
1. Persiapan Alat Ukur Penelitian	30
2. Instumen Penelitian	33
F. Validitas, Uji Daya Beda dan Reliabilitas Alat Ukur.....	33
1. Uji Validitas	33
2. Daya Beda	35
3. Uji Reliabilitas.....	35
G. Teknik Pengolahan dan Analisis Data	36
1. Uji Prasyarat	36
2. Uji Hipotesis.....	37
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	39
A. Deskripsi Subjek Penelitian	39
1. Demografi Penelitian.....	39
B. Persiapan dan Pelaksanaan Penelitian.....	40
1. Admininstrasi Penelitian	40
2. Persiapan Penelitian	40
b. Uji Daya Beda Item.....	41
2. Kategorisasi Penelitian	43
B. Pengujian Hipotesis.....	49
1. Uji Asumsi.....	49
2. Uji Hipotesis.....	50
C. Pembahasan.....	51
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	57
A. Kesimpulan.....	57
B. Saran.....	57
1. Kepada remaja.....	57
2. Kepada Orangtua	58
3. Kepada peneliti selanjutnya.....	59
DAFTAR PUSTAKA	60
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
3.1 <i>Blueprint</i> Skala Kecanduan <i>Game Online</i>	32
3.2 Skor Skala <i>Favourable</i> Dan Skala <i>Unfavourable</i>	34
3.3 Data Demografi Sampel Penelitian	39
3.4 Koefisien CVR Skala Kecanduan <i>Game Online</i>	41
3.5 Koefisien Korelasi Daya Beda Aitem Kecanduan <i>Game Online</i>	43
3.6 <i>Blue Print</i> Akhir Skala Kecanduan <i>Game Online</i>	44
3.7 Deskripsi Data Penelitian Skala Kecanduan <i>Game Online</i>	45
3.8 Hasil Kategorisasi Kecanduan <i>Game Online</i>	46
3.9 Deskripsi Data Penelitian Kecanduan <i>Game Online</i> Remaja Banda Aceh..	47
4.1 Hasil Kategorisasi Kecanduan <i>Game Online</i> Remaja Banda Aceh.....	48
4.2 Deskripsi Data Penelitian Kecanduan <i>Game Online</i> Remaja Aceh Besar...	49
4.3 Hasil Kategorisasi Kecanduan <i>Game Online</i> Remaja Aceh Besar	50
4.4 Hasil Uji Normalitas Sebaran.....	51
4.5 Hasil Uji Homogenitas Varian.....	52
4.6 Hasil Uji Hipotesis Data Penelitian	52



DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2.1 Kerangka Konseptual.....	27



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran

Lampiran I	SK Penelitian Skripsi
Lampiran II	Kuisisioner Penelitian
Lampiran III	Tabulasi Data <i>Try Out</i>
Lampiran IV	Analisis Data <i>Try Out</i>
Lampiran V	Tabulasi Data Penelitian
Lampiran VI	Analisis Data Penelitian
Lampiran VII	Daftar Riwayat Hidup



PERBEDAAN KECANDUAN *GAME ONLINE* BERDASARKAN TEMPAT TINGGAL PADA REMAJA DI BANDA ACEH DAN ACEH BESAR

ABSTRAK

Di era teknologi saat ini banyak remaja yang kehilangan waktu mereka didepan hanphone dan komputer akibat kecanduan *game online*, padahal pada masa remaja seharusnya lebih banyak berinteraksi dengan orang sekitar dan menambah wawasan satu sama lain. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan kecanduan *game online* berdasarkan tempat tinggal pada remaja di Banda Aceh dan Aceh Besar. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode komparasi. Skala kecanduan *game online* dengan skala Griffiths dan Davies, (2005). Pengambilan sampel dilakukan dengan menggunakan teknik *kuota sampling* sebanyak 124 remaja Berdasarkan analisis uji nilai *Independent Samples t-test* yaitu 121,721 dengan nilai signifikansi (p) sebesar 0,000 ($p < 0,05$) yang artinya bahwa terdapat perbedaan yang sangat signifikan antara kecanduan *game online* remaja di Banda Aceh dan Aceh Besar. Dengan nilai kecanduan *game online* remaja di Banda Aceh (Mean =118,1; SD =31,2) dan remaja yang tinggal di Aceh Besar (Mean =89,8; SD =27,0). Perbedaan tersebut mengindikasikan bahwa kecanduan *game online* pada remaja Banda Aceh cenderung lebih tinggi dibandingkan dengan remaja yang tinggal di Aceh Besar. Dengan kata lain kecenderungan kecanduan *game online* pada remaja yang tinggal di kota lebih tinggi dibandingkan remaja yang tinggal didesa.

Kata Kunci: *Kecanduan, Game Online, Tempat Tinggal, Remaja*

DIFFERENCES IN ONLINE GAME ADDICTION BASED ON PLACE OF LIFE IN ADOLESCENTS IN BANDA ACEH AND ACEH BESAR

ABSTRACT

In today's technological era, many teenagers lose their time in front of cell phones and computers due to addiction to online games, even though during their teenage should interact more with the people around them and add insight to one another. This study aims to determine differences in online game addiction based on where they live in adolescents in Banda Aceh and Aceh Besar. This study uses a quantitative approach with a comparative method. Online game addiction scale with the Griffiths dan Davies, (2005). Sampling was carried out using a quota sampling technique of 124 teenager. Based on the analysis of the Independent Samples t-test, namely 121.721 with a significance value (p) of 0.000 ($p < 0.05$), which means that there is a very significant difference between adolescent online game addiction in Banda Aceh and Aceh Besar. With the value of online game addiction, adolescents in Banda Aceh (Mean = 118.1; SD = 31.2) and adolescents living in Aceh Besar (Mean = 89.8; SD = 27.0). This difference indicates that adolescents in Banda Aceh tend to be addicted to online games higher than adolescents living in Aceh Besar. In other words, the tendency of online game addiction among adolescents who live in cities is higher than that of adolescents who live in villages.

Keywords: *Addiction, Online Games, Residence, Teenagers*

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Masa remaja adalah masa perubahan perkembangan antara masa anak dan masa dewasa yang mengakibatkan perubahan fisik, kognitif, dan psikososial (Papalia & Feldman, 2015). Pada masa remaja berkembang kemampuan untuk memahami orang lain sebagai individu yang unik, baik menyangkut sifat-sifat pribadi, minat, nilai-nilai, atau perasaan sehingga mendorong remaja untuk bersosialisasi lebih akrab dengan lingkungan sebaya atau lingkungan masyarakat (Fauziah & Rusli, 2013). Remaja diharapkan memiliki penyesuaian sosial yang tepat dalam arti kemampuan untuk bereaksi secara tepat terhadap realitas sosial, situasi, dan relasi, baik di lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat. Namun, Pergaulan remaja saat ini perlu mendapat sorotan yang utama, karena pada masa sekarang pergaulan remaja sangat mengkhawatirkan dikarenakan perkembangan arus modernisasi yang mendunia dan menipisnya moral serta keimanan seseorang terutama remajanya pada saat ini (Jahja, 2011).

Di era sekarang ini, yakni bermunculan berbagai macam media dengan sarannya yang kemudian tiap individu sudah mulai bergantung pada media-media yang banyak tersebut, akhirnya banyak dari remaja yang mulai memiliki sifat ketergantungan terhadap media tersebut baik secara positif maupun negatif. Misalnya, bermain *game online* hingga kecanduan (Putri, 2020).

Game Online saat ini semakin berkembang dan menarik untuk dimainkan selain menjadi sarana komunikasi sesama pengguna, game juga berguna menghilangkan rasa lelah dan jenuh setelah kita melakukan aktivitas, fitur serta grafis permainan yang semakin bagus dan nyata menjadi alasan banyak orang untuk memainkannya. Apalagi game sekarang tidak lagi hanya dimainkan dengan pilihan *single player*, tetapi sekarang game bisa dimainkan secara *online (multiplayer)* (Ermawati, 2022).

Sebuah penelitian nasional mempelajari lebih dalam kebiasaan anak-anak dan remaja terhadap media, dengan mensurvei lebih dari 2.200 anak dan remaja dari usia delapan hingga delapan belas tahun. Penelitian ini menjelaskan bahwa remaja sekarang dikelilingi oleh media. Remaja menghabiskan lebih kurang dua jam sehari bersama orang tua, serta hanya lima puluh menit sehari untuk mengerjakan pekerjaan rumah. Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini sangat mendominasi kalangan masyarakat terutama kalangan remaja apa lagi game yang sudah marak (W Santrock, 2011).

Menurut penelitian oleh Hong dan Liu (2003) *game online* dapat meningkatkan daya konsentrasi, kemampuan analisis, dan perencanaan strategi pemainnya. Selain memberikan dampak positif, *game online* juga memberikan dampak yang negatif bagi pemainnya, *game online* juga menghabiskan waktu pemainnya untuk bermain, selain itu *game online* juga bisa membuat pemain itu tidak bisa berhenti atau menimbulkan kecanduan dan tidak memiliki batas akhir permainan atau pun diberhentikan sementara yang menyebabkan pemain tidak akan pernah bisa menyelesaikan permainan nya sampai tuntas.

Fenomena *game online* yang sampai saat ini sudah banyak dibahas di Indonesia, apalagi di era teknologi saat ini banyak remaja yang kehilangan waktu mereka didepan handphone dan komputer, padahal pada pada masa remaja remaja seharusnya lebih banyak berinteraksi dengan orang sekitar dan menambah wawasan satu sama lain, namun dengan adanya *game online* interaksi antara sesama sangat terbatas (Husnayani, 2021).

Interaksi sosial dapat dipengaruhi oleh perkembangan teknologi internet, salah satunya yaitu permainan dalam *game online*. Frekuensi bermain *game online* yang terlalu sering akan mengacaukan kehidupan sehari-hari. Masalah ini bisa menjadi sesuatu yang mengkhawatirkan jika tidak ada kontrol diri untuk bisa membatasi dari *game* tersebut. Kebiasaan bermain *game* juga membuat individu akan terasing dari lingkungannya (Danforth, 2007).

Menurut Kuss (2012), bahwa dalam beberapa tahun terakhir, penelitian tentang *Game Online* telah meningkat baik dalam kuantitas maupun kualitas, penelitian pertama mengungkapkan bahwa *game online* merupakan masalah bagi pelajar. Dari survey pendahuluan yang diberikan peneliti pada 5 subjek, mereka menyatakan sangat sering memainkan *game online*, seperti *game Mobile Legends*, *PUBG*, *Domino*, *Free Fire*, dan lain-lain. Mereka bisa menghabiskan waktu untuk bermain game 4-8 jam setiap harinya. Penduduk usia lebih dari 5 tahun di perkotaan yang mengakses internet sebanyak 40,21%. Salah satu tujuan orang mengakses internet adalah untuk hiburan dengan cara bermain game. Secara umum, laki-laki menghabiskan waktu yang lebih banyak untuk bermain game dari pada perempuan

meskipun laki-laki dan perempuan menghabiskan waktu yang sama banyaknya dalam menggunakan internet (Mubarok & Soedirham, 2021).

Kecanduan game online yaitu suatu keadaan seseorang yang terikat pada kebiasaan yang sangat kuat dan tidak bisa lepas untuk bermain game online, dari waktu ke waktu akan terjadi peningkatan frekuensi, durasi atau jumlah dalam melakukan hal tersebut, tanpa memperdulikan konsekuensi-konsekuensi negatif yang ada pada dirinya (Lemmens, Valkenburg, & Peter, 2009). Seseorang dikatakan kecanduan *game online* bila memenuhi kriteria yang telah ditetapkan, yaitu adanya perilaku berpola dengan karakteristik sebagai berikut: Ada gangguan kontrol untuk melakukan permainan tersebut (tidak dapat mengendalikan diri), lebih memprioritaskan memainkan permainan tersebut dibandingkan dengan aktivitas yang seharusnya lebih diutamakan, intensitasnya semakin meningkat dan berkelanjutan meskipun ada konsekuensi atau dampak negatif yang dirasakan, perilaku berpola tersebut menyebabkan gangguan yang bermakna pada fungsi pribadi, keluarga, sosial, pendidikan dan area penting lainnya (Widyawati, 2018).

Selain itu kriteria lain menurut Lemmens, Valkenburg, dan Peter, (2009) yaitu *salience* (pemain berpikir tentang game sepanjang hari), *tolerance* (pemain menghabiskan waktu bermain game yang semakin meningkat) *mood modification* (pemain bermain game sampai melupakan kegiatannya) *relapse* (kecenderungan pemain bermain game kembali setelah lama tidak bermain) *withdrawal* (pemain merasa tidak baik atau merasa buruk ketika tidak dapat bermain game) *conflict* (pemain bertengkar dengan orang lain karena pemain bermain game secara

berlebihan) *problems* (pemain mengabaikan kegiatan penting lainnya yang akhirnya menyebabkan permasalahan)

Berdasarkan hasil observasi oleh peneliti pada tanggal 5-6 Maret 2023 di beberapa warkop yang disekitar daerah Batoh Banda Aceh, banyak remaja dan mahasiswa bermain *game online* saat berkumpul dengan teman-temannya. Terlihat beberapa kelompok remaja berkumpul untuk mengerjakan tugas, namun ada beberapa orang yang lain didalam sedang bermain *game online* dan asik dengan diri mereka sendiri tanpa menghiraukan teman disamping, di desa di daerah Aceh Besar beberapa remaja ketika sore hari bermain voli dan bola sepak bersama dilapangan kampung, hanya ada beberapa anak-anak yang bermain *game online*. Sedangkan didaerah kota Banda Aceh ramai sekali nampak warung-warung kopi yang penuh dengan remaja yang bermain *game online*. Seseorang yang bermain *game online* cenderung akan memakan waktu lama untuk menyelesaikan *game* tersebut dikarenakan mengejar penghargaan perhari yang harus dicapai di*game* dan ingin meningkatkan *rank* di*game* yang mereka mainkan.

Hasil wawancara peneliti dengan beberapa remaja pengguna *game online* bernama MJ, H, JK dan K pada Maret 2023, Berikut kutipan wawancara yang dilakukan pada tiga responden diatas :

Wawancara I

“saya kalau main game bisa sampai berjam-jam bang, supaya bisa naikkin level, biasanya saya nongkrong ditempat yang ada wifinya, kayak warung kopi atau kede-kede kecil gitu, kalau udah main game udah lupa saya waktu, kalau dikelas saya juga sering main game, kayak duduk dibelakang terus saya main game sama teman-teman saya, ya kadang sih saya enggak bisa fokus gitu dengan pelajaran bang”.(Wawancara dengan MJ Remaja di Kota Banda Aceh pada 5 Maret 2023).

Wawancara II

“awalnya saya main game pas saya pengen aja bang, tapi kalau disini teman-teman saya banyak yang main game dan ngajak saya main game gitu jadi saya sekarang udah sering main game, malah kadang saya bisa main seharian penuh, sering juga kena tegur orangtua tapi saya enggak bisa berhenti bang soalnya seru kalau main bareng teman-teman disini”. (Wawancara dengan H Remaja di Kota Banda Aceh 5 Maret 2023)

Wawancara III

“kalau disini sikit kali yang main game, jadi kami kadang-kadang aja mainnya, seringnya kami pergi main voli dilapangan kampung sama teman, terus kami pergi mancing kesawah sama teman-teman, kalau main game aja enggak terlalu sering bang” (Wawancara JK 6 di Desa Aceh Besar Maret 2023)

Wawancara IV

“saya ada main game juga bang, kadang-kadang enggak ingat waktu juga, tapi kalau ada kawan yang ajak pergi main selain game, saya juga ikut, soalnya disini juga enggak rame kali juga yang main game di kedai” (Wawancara K di Desa Aceh Besar 6 Maret 2023)

Dari wawancara diatas dapat dilihat bahwa remaja menunjukkan kecanduan *game online* yang cukup tinggi, dimana ketika remaja bermain game, remaja terkadang tidak mengingat waktu dan dapat bermain game seharian penuh demi meningkatkan level game mereka, hal ini sesuai dengan kriteria kecanduan *game online* menurut Lemmens, Valkenburg, dan Peter, (2009) yaitu pemain berpikir tentang game sepanjang hari, pemain menghabiskan waktu bermain game yang semakin meningkat, pemain bermain game sampai melupakan kegiatannya. Kecanduan *game online* pada remaja tidak terjadi apabila lingkungan tempat tinggal mereka tidak mendukung meningkatkannya kecanduan game pada remaja, beberapa remaja yang tinggal di Aceh Besar mengaku tidak masalah apabila tidak bermain game jika teman-teman mereka mengajak mereka bermain hal lain seperti voli, memancing dan lainnya, hal ini berbeda dengan remaja yang tinggal di Banda

Aceh yang kebanyakan bermain *game online* di warung-warung dan warkop tanpa mengingat waktu.

Salah satu penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Hadisaputra, Nur, dan Sulfiana, (2022), hasil penelitian mereka menunjukkan ternyata, fenomena *game online* bukan hanya meresahkan para orang tua dan guru di masyarakat perkotaan. Keresahan tersebut juga sudah mulai dirasakan masyarakat di kawasan pedesaan Sulawesi Selatan. Kecanduan tersebut berwujud lamanya durasi yang digunakan untuk bermain *game online*, sementara dampaknya terasa dalam proses pembelajaran di sekolah, interaksi dengan orang tua, hingga potensi dampak sosial.

Kemudian penelitian yang dilakukan Novtrianti dan Diantina, (2020) menunjukkan bahwa sebanyak 131 responden remaja di kota Bandung yang mengalami adiksi *game online*, motif gaming yang dominan melatarbelakangi munculnya perilaku tersebut adalah motif sosial, *escape*, *competition*, *coping*, dan *fantasy*. Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Kurniawan, Wijaya, dan Yani, (2021). Penelitian ini menyimpulkan bahwa orang tua mempunyai peranan penting dalam membetuk perilaku adiksi *game online* pada remaja dengan cara memfasilitasi dan memberi dukungan kepada anak untuk bermain game dalam waktu yang relatif lama. Perilaku adiksi *game online* juga dipengaruhi oleh lingkungan yang bermula saat melihat keseruan teman yang lain dalam memainkan *game online* dengan menggunakan gadget. Selain itu perilaku adiksi *game online* dipengaruhi oleh motivasi anak untuk mendapatkan teman dan relasi yang baru. Penelitian ini merekomendasikan kepada orang tua agar dapat melakukan pengontrolan terhadap anak atas penggunaan fasilitas gadget dan kuota data

internet. Kemudian diharapkan juga kepada para guru sekolah untuk menerapkan kebijakan atau pembatasan penggunaan gadget dilingkup sekolah (Kurniawan, Wijaya, & Yani, 2021).

Berdasarkan uraian di atas terlihat bahwa lingkungan tempat tinggal merupakan faktor yang mempengaruhi kecanduan *game online*, perbedaan hasil penelitian diatas membuat peneliti tertarik untuk melihat “perbedaan kecanduan *game online* berdasarkan tempat tinggal pada remaja di Banda Aceh dan Aceh Besar”

B. Rumusan Masalah

Dari uraian diatas maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah adakah perbedaan kecanduan *game online* berdasarkan tempat tinggal pada remaja di Banda Aceh dan Aceh Besar?

C. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan kecanduan *game online* berdasarkan tempat tinggal pada remaja di Banda Aceh dan Aceh Besar.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat yang akan diperoleh dari penelitian ini adalah:

1. Manfaat teoritis

Secara teoritis, hasil penelitian ini diharapkan dapat memperkaya khasanah, dan memberikan informasi agar dapat mengembangkan ilmu Psikologi, terutama psikologi sosial dan psikologi klinis yang berkaitan dengan kecanduan *game online* berdasarkan tempat tinggal.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis, penelitian ini di harapkan dapat bermanfaat bagi pihak terkait diantaranya adalah sebagai berikut :

a. Bagi Remaja

Penelitian ini di harapkan dapat menjadi evaluasi terkait pengaruh kecanduan *game online* berdasarkan tempat tinggal.

b. Bagi peneliti lainnya

Penelitian ini di harapkan dapat menjadi bahan rujukan untuk melakukan penelitian terkait kecanduan *game online* berdasarkan tempat tinggal.

E. Keaslian Penelitian

Keaslian penelitian ini dapat diketahui melalui sub-kajian yang sudah ada pada penelitian sebelumnya, maka perlu adanya upaya komparasi (perbandingan), apakah terdapat unsur-unsur perbedaan ataupun persamaan dengan konteks penelitian ini, di antara hasil penelitian dahulu yang menurut peneliti

terdapat kemiripan, namun terdapat beberapa perbedaan dalam identifikasi variabel, karakteristik subjek, jumlah dan metode analisis yang digunakan.

Menurut penelitian yang dilakukan oleh Dewi (2014) yang berjudul “Hubungan Antara Intensitas Bermain *Game Online* Dengan Interaksi Sosial Pada Remaja”. Adapun tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui: 1) Hubungan antara intensitas bermain *game online* dengan interaksi sosial pada remaja; 2) Sumbangan intensitas bermain *game online* terhadap interaksi sosial; 3) Tingkat intensitas bermain *game online* dan tingkat interaksi sosial pada remaja. Subjek penelitian ini yaitu remaja penggemar *game online* dengan karakteristik antara lain, subjek berusia antara 15 sampai 22 tahun, sering bermain di game centre Aurora. Jumlah subjek penelitian sebanyak 45 orang. Alat pengumpulan data menggunakan skala intensitas bermain *game online* dan skala interaksi sosial. Metode analisis data menggunakan teknik korelasi product moment. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan terdapat pada variabel yang diteliti, metode penelitian yang digunakan dan teknik pengambilan sampel yang digunakan. Penelitian ini meneliti kecanduan *game online* berdasarkan tempat tinggal, dengan metode kuantitatif komparasi dan menggunakan teknik pengambilan sampel *kouta sampling*.

Matur, Simon, dan Ndorang, (2021) dengan judul “Hubungan Kecanduan *Game online* Dengan Kualitas Tidur Pada Remaja SMANegeri Di Kota Ruteng”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan kecanduan *game online* dengan kualitas tidur pada remaja SMA Negeri di Kota Ruteng. Penelitian ini menggunakan desain deskriptif kuantitatif korelasional dengan pendekatan cross

sectional. Subjek penelitian adalah 240 sampel. Teknik sampling yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik *probability sampling* yaitu dengan *simple random sampling*. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan terdapat pada variabel yang diteliti, metode penelitian yang digunakan dan teknik pengambilan sampel yang digunakan. Penelitian ini meneliti kecanduan *game online* berdasarkan tempat tinggal, dengan metode kuantitatif komparasi dan menggunakan teknik pengambilan sampel *kouta sampling*.

Novtrianti dan Diantina, (2020) dengan judul “Pengaruh Motif Gaming Terhadap Perilaku Adiksi *Game online* Pada Remaja Kota Bandung”. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengaruh motif gaming terhadap perilaku adiksi *game online* pada remaja. Metode yang digunakan adalah kuantitatif kausalitas terhadap 131 remaja yang dipilih melalui teknik *purposive sampling*. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan terdapat pada variabel yang diteliti, metode penelitian yang digunakan dan teknik pengambilan sampel yang digunakan. Penelitian ini meneliti kecanduan *game online* berdasarkan tempat tinggal, dengan metode kuantitatif komparasi dan menggunakan teknik pengambilan sampel *kouta sampling*.

Hadisaputra, Nur, dan Sulfiana, (2022) dengan judul “Fenomena Kecanduan *Game online* di Kalangan Remaja. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan pendekatan studi kasus. Penelitian dilakukan di dua desa, yakni Desa Harapan Kabupaten Selayar, dan Desa Sanrego Kabupaten Bone. Informan penelitian berjumlah 12 orang yang merupakan pelajar SMP dan SMA, orang tua, guru, dan tokoh masyarakat. Teknik pengumpulan data yaitu wawancara, observasi,

dan studi dokumen. Pedesaan (Studi Kasus Dua Desa di Sulawesi Selatan). Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan pendekatan fenomenologi. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan terdapat pada variabel yang diteliti, metode penelitian yang digunakan dan teknik pengambilan sampel yang digunakan. Penelitian ini meneliti kecanduan *game online* berdasarkan tempat tinggal, dengan metode kuantitatif komparasi dan sampel *kouta sampling*.

Kamajaya, (2020) dengan judul “Hubungan Kompetensi Sosial Dengan Kecanduan *Game Online* Pada Komunitas Players Unknown’s Battlegrounds (PUBG) Mobile”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan kompetensi sosial dengan adiksi *game online* pada komunitas PUBG Mobile di Samarinda. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Sampel penelitian ini adalah remaja usia 18-21 tahun yang mengalami permainan intensitas tinggi selama 5-6 jam dan berpartisipasi dalam komunitas PUBG Mobile di Kota Samarinda. Teknik penentuan sampel dalam penelitian ini menggunakan *purposive sampling*. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan terdapat pada variabel yang diteliti, metode penelitian yang digunakan dan teknik pengambilan sampel yang digunakan. Penelitian ini meneliti kecanduan *game online* berdasarkan tempat tinggal, dengan metode kuantitatif komparasi dan sampel *kouta sampling*.

Berdasarkan beberapa penelitian sebelumnya, terdapat beberapa perbedaan dari segi lokasi, subjek penelitian bahkan tema kajian. Dalam penelitian terdahulu terlihat bahwa belum ada yang melihat perbedaan kecanduan *game online* berdasarkan tempat tinggal pada remaja di Banda Aceh dan Aceh Besar. Oleh karena itu, penulis merasa tertarik untuk melakukan penelitian terkait variabel

tersebut, dan dapat disimpulkan bahwa penelitian yang akan dilakukan oleh penulis berbeda dengan peneliti sebelumnya dan penelitian ini dapat di pertanggung jawabkan keasliannya



BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kecanduan Game online

1. Definisi Kecanduan *Game online*

Game online adalah permainan yang dapat diakses dengan sangat mudah melalui jaringan internet. Griffiths dan Davies, (2005) menjelaskan bahwa kecanduan *game online* adalah kecanduan perilaku yang melibatkan interaksi mesin (*game online*) dan manusia yang berlebihan. Perilaku ini terkadang dapat menjadi pasif (seperti ketika menonton televisi) atau menjadi aktif (seperti ketika menggunakan game komputer) dan biasanya mendorong dan memperkuat kecenderungan adiktif.

Menurut Lemmens, Valkenburg dan Peter (2009), kecanduan game online adalah menggunakan komputer atau smartphone secara berlebihan dan terus menerus yang akan menimbulkan munculnya permasalahan pada aspek sosial, emosional dan pemain tidak bisa mengendalikan permainan game yang secara berlebihan.

Yee (2006), mengungkapkan bahwa kecanduan game online adalah perilaku seseorang yang ingin terus bermain game online dan menghabiskan banyak waktu serta dimungkinkan individu yang bersangkutan tidak mampu mengontrol atau mengendalikannya.

Menurut Young (2009), menyebutkan bahwa kecanduan game online adalah keterkaitan dengan game online. Ketika tidak memainkan game online pemain akan memikirkan tentang game dan ketika mereka harus berkonsentrasi pada kegiatan lainnya mereka menghiraukannya dan membayangkan sedang bermain game. Orang yang kecanduan game online akan fokus pada game dan meninggalkan hal lainnya. Bermain game online menjadi prioritas yang diutamakan.

Sedangkan menurut World Health Organization (2018) mendefinisikan kecanduan game online sebagai gangguan mental yang dimasukkan ke dalam International Classification of Diseases (ICD-11). Hal ini ditandai dengan gangguan kontrol atas game dengan meningkatnya prioritas yang diberikan pada game lebih dari kegiatan lain. Perilaku tersebut terus dilanjutkan walaupun memberikan konsekuensi negatif pada dirinya. Sebuah studi menunjukkan bahwa kecanduan game online lebih sering terjadi pada remaja (Brand, Todhunter, & Jervis, 2017).

Pande dan Marheni (2015) mengatakan bahwa bermain *game online* cenderung membuat pemainnya tertarik untuk berlama lama di depan *gadget*, sehingga melupakan segala aktivitas seperti belajar, makan, tidur, dan berinteraksi dengan lingkungan luar. Seseorang yang bermain *game online* semakin lama akan semakin sedikit menggunakan waktu untuk berkomunikasi dan berinteraksi dengan orang lain di lingkungannya. Menurut Lemmens, Valkenburg dan Peter (2009) pengertian dari *game online* sebagai pengguna komputer atau smartphone secara berlebihan dan berulang kali yang menghasilkan munculnya permasalahan pada

aspek sosial dan pemain juga tidak mampu mengendalikan bermain game yang berlebihan. Berdasarkan definisi kecanduann game online yang dikemukakan oleh beberapa ahli diatas, maka peneliti mengambil referensi teori yang dikemukakan oleh Griffiths dan Davies, (2005) karena komprehensif artinya dapat menjelaskan secara lebih luas tentang kecanduann game online.

1. Aspek Aspek Kecanduan *Game online*

Menurut Griffiths dan Davies, (2005) Aspek-aspek yang digunakan untuk menjelaskan kecanduan *game online* yang terdiri dari:

a. *Salience*/(Arti)

Aspek dimana bermain game menjadi kegiatan yang paling penting dalam kehidupan seseorang dan mendominasi pikirannya (keasikan dan kognitif distorsi), perasaan (Keinginan yang kuat), dan perilaku (perilaku sosial yang memburuk, misalnya, meskipun individu tidak sedang bermain game tetapi mereka akan terus berfikir untuk memainkan gamenya nanti).

b. *Mood modification* (Modifikasi Mood)

Modifikasi *mood* mengacu pada pengalaman subjektif yang dirasakan seseorang ketika mereka bermain game yang juga bisa disebut sebagai strategi coping. Namun, modifikasi suasana hati juga dapat mencangkup penenang dan perasaan santai yang terkait dengan pelarian dari permasalahan dan stres, yang menjadi pengalaman subjektif seorang akibat bermain game, pemain *game online* akan merasakan suatu perubahan mood yang meningkat dan membaik ketika ia mulai bermain *game online*.

c. *Tolerance* (Toleransi)

Tolerance adalah proses dimana meningkatnya jumlah waktu yang digunakan untuk bermain game agar individu dapat merasakan suasana hati yang lebih baik, kebanyakan pemain *gameonline* tidak akan berhenti bermain hingga merasa puas dalam memainkan *game online*.

d. *Withdrawal Symptoms* (simtom Penarikan)

Aspek ini berkaitan dengan adanya emosi tidak menyenangkan dan efek fisik yang terjadi ketika bermain game tiba-tiba berkurang atau dihentikan. Contohnya seperti tremor, suasana hati yang berubah ubah secara tiba-tiba, dan lekas marah.

e. *Conflict* (Konflik)

Aspek ini mengacu pada semua konflik antar pribadi dihasilkan dari bermain game yang berlebihan. Konflik terjadi antara pemain dengan orang-orang di sekitarnya. Konflik dengan aktivitas lain (pekerjaan, tugas sekolah, kehidupan sosial, hobi dan minat) atau konflik dari dalam diri individu itu sendiri (konflik intrapsikis atau perasaan kehilangan kendai pada diri). Ketika pemain dalam tahap kecanduan, mereka akan menghabiskan kehidupan sosialnya demi fokus pada aktivitas gamingnya.

f. *Relapse* (Pengulangan)

Aspek ini berkaitan dengan kecenderungan pemain untuk berulang kali kembali ke pola awal dari bermain game. Pola bermain yang berlebihan dengan cepat dipulihkan setelah periode pantang atau kontrol. Ketika pemain *game online* berusaha untuk mengurangi waktu bermainnya, pada tahap kecanduan pemain akan

selalu kembali ke pola awal dan gagal dalam usahannya untuk mengurangi waktu maupun intensitas bermainnya.

Aspek aspek Kecanduan *Game online* menurut Chen dan Chang (2008) ada 5 aspek yaitu :

a. Aspek toleransi yaitu menunjuk pada batas toleransi dalam melakukan aktivitas bermain *game online* individu yang kecanduan *game online* mengalami pelebaran batas toleransi dari hari ke hari demi mencapai tingkat kepuasan

b. Aspek kompulsif yaitu menunjuk pada penggunaan *game online* yang sifatnya berulang-ulang, menimbulkan pikiran dan perilaku terobsesi dengan penggunaan *game online*,

c. Aspek penarikan diri yang dimaksud dengan penarikan diri adalah seseorang yang tidak bisa menarik dirinya untuk melakukan hal lain kecuali *game online*. Individu mengalami kesulitan untuk berhenti atau mengendalikan aktivitasnya yang berhubungan dengan *game online*,

d. Aspek masalah terkait kesehatan yaitu tetap menggunakan *game online* meskipun mengetahui masalah-masalah yang dapat muncul terkait dengan penggunaan *game online*, aktivitas bermain *game online* yang lama dapat berdampak pada kesehatan

e. Aspek manajemen waktu Berkaitan dengan penggunaan waktu individu yang lebih banyak dihabiskan untuk melakukan aktivitas bermain *game online*, biasanya hal-hal yang dilakukan di luar kepentingan pekerjaan atau akademis, seperti penelusuran *website* baru atau *file download*.

Berdasarkan aspek-aspek kecanduann *game online* yang dikemukakan oleh beberapa ahli diatas, maka peneliti mengambil referensi teori yang dikemukakan oleh Griffiths dan Davies, (2005) karena komprehensif artinya dapat menjelaskan secara lebih luas tentang kecanduann *game online*.

2. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Kecanduan *Game Online*

Menurut Marsyah, (2016) terdapat faktor internal dan faktor eksternal yang menyebabkan adiksi remaja terhadap *game online*. Faktor-faktor internal yang dapat menyebabkan terjadinya adiksi terhadap *game online*, sebagai berikut:

- a. Keinginan yang kuat dari diri remaja untuk memperoleh nilai yang tinggi dalam *game online*, karena *game online* dirancang sedemikian rupa agar gamer semakin penasaran dan semakin ingin memperoleh nilai yang lebih tinggi.
- b. Rasa bosan yang dirasakan remaja ketika berada di rumah atau di sekolah.
- c. Ketidak mampuan mengatur prioritas untuk mengerjakan aktivitas penting lainnya juga menjadi penyebab timbulnya adiksi terhadap *game online*.
- d. Kurangnya *self control* dalam diri remaja, sehingga remaja kurang mengantisipasi dampak negatif yang timbul dari bermain *game online* secara berlebihan.

Faktor-faktor eksternal yang menyebabkan terjadinya adiksi bermain *game online* pada remaja menurut Marsyah, (2016), sebagai berikut :

- a. Lingkungan yang kurang terkontrol, karena melihat teman-temannya yang lain banyak yang bermain *game online*

b. Kurang memiliki hubungan sosial yang baik, sehingga remaja memilih alternatif bermain game sebagai aktivitas yang menyenangkan.

c. Harapan orang tua yang melabung terhadap anaknya untuk mengikuti berbagai kegiatan seperti kursus-kursus atau les-les, sehingga kebutuhan primer anak, seperti kebersamaan, bermain dengan keluarga menjadi terlupakan

B. Tempat Tinggal

1. Pengertian Tempat Tinggal

Tempat tinggal adalah suatu daerah yang dijadikan pemukiman oleh seorang untuk hidup dan menetap. Menurut Bahrain T (2000) “Lingkungan tempat tinggal adalah suatu daerah yang dijadikan oleh sekelompok orang sebagai tempat pemukiman”. Sedangkan menurut Harjono (2008) “Lingkungan tempat tinggal adalah segala yang terdapat disekitar makhluk hidup tinggal, baik yang bersifat biotik dan abiotik yang selalu berinteraksi secara timbal balik. Menurut Nurhayani, (2015) Tempat tinggal sesungguhnya, yaitu tempat seseorang melakukan hak dan memenuhi kewajiban perdata pada umumnya.

a. Desa

Bintaro, (1986) menjelaskan bahwa desa adalah kesatuan masyarakat hukum yang memiliki kewenangan untuk mengatur dan mengurus kepentingan masyarakat setempat berdasarkan asal-usul dan adat istiadat setempat yang diakui dalam system pemerintahan nasional dan berada di daerah kabupaten. Desa juga dapat dikatakan sebagai suatu hasil perpaduan antara kegiatan sekelompok manusia dengan lingkungannya. Hasil dari perpaduan itu ialah suatu wujud atau

kenampakan di muka bumi yang ditimbulkan oleh unsur-unsur fisiografi, social, ekonomi, politik dan cultural yang saling berinteraksi antar unsur tersebut dan juga dalam hubungannya dengan daerah-daerah lain.

Desa secara etimologi, Desa berasal dari bahasa sansekerta, Dhesi, yang artinya tanah kelahiran. Sebagai tanah kelahiran, desa dipahami sebagai tempat atau wilayah yang menggambarkan kehidupan sosial penduduknya. Jadi desa tidak dilihat dari kenampakan fisiknya (Mintarjo & Sulistyowati, 2019). Menurut Wasistiono dan Tahir (2006), desa adalah salah satu bentuk kuno dari kehidupan bersama sebanyak beberapa ribu orang, hampir semuanya saling mengenal, kebanyakan didalamnya hidup dari pertanian perikanan dan sebagainya.

Menurut Indra Bastian (2015) menyatakan bahwa desa atau udik menurut definisi universal merupakan sebuah aglomerasi pemukiman di area pedesaan (rudal). Bentuk sebuah desa biasanya mempunyai nama, letak, dan batas-batas wilayah yang bertujuan untuk membedakan aturan desa yang satu dengan desa yang lain.

1. Fungsi Desa

Adapun fungsi dari desa sebagai berikut:

a) Dalam hubungannya dengan kota, maka desa yang merupakan *hinterland* atau daerah dukung berfungsi sebagai suatu daerah pemberi bahan makan pokok seperti padi, jagung, ketela, di samping bahan makan lain seperti kacang, kedelai, buah-buahan, dan bahan makan lain yang berasal dari hewan.

b) Desa ditinjau dari sudut potensi ekonomi berfungsi sebagai lumbung bahan mentah dan tenaga kerja.

c) Dari segi kegiatan kerja, desa dapat merupakan desa agraris, desa manufaktur, desa industri, desa nelayan dan sebagainya.

2. Ciri – Ciri Masyarakat Desa

Adapun ciri-ciri masyarakat desa menurut Suqihen, (1996) yakni :

a) Suatu desa biasanya terdiri dari sekelompok rumah, lumbung padi, dan gudang-gudang atau bangunan lain yang dipakai bersama, disamping lahan yang dimiliki secara sendiri-sendiri atau dimiliki dan dipakai bersama-sama.

b) Didekat desa atau di sekitar desa biasanya terdapat lahan pekarangan yang diusahakan, dan mungkin dipakai sebagai lahan usaha untuk mendukung kehidupan atau kebutuhan sehari-hari.

c) Lahan usaha tani umumnya terdapat jauh atau terpisah dari pusat pemukiman.

d) Sering pula di sela-sela lahan usaha tani terdapat padang penggembalaan, dan

e) Di luar ciri tersebut di atas, dan mungkin juga sebagai batas alami satu desa dengan desa-desa lain di sekitarnya terdapat hutan semak belukar yang sering pula merupakan sumber energi bagi pemukim desa

b. Kota

Kota berarti kubu atau perbentengan (Meinarno, 2011). Adapun dalam literature Anglo-Amerika, terdapat dua istilah untuk menyebutkan kota, yaitu *town* dan *city*. *Town* ialah bentuk dari tengah di antara kota dan desa. Dalam bahasa Indonesia *town* lebih disepadankan dengan kota kecil, sedangkan *city* lebih

diartikan dengan kota besar (Menno & Alwi, 1992). Definisi kota yang dijelaskan oleh Wirth (Imam, 1993), kota adalah sebuah permukiman yang penduduknya relatif besar, padat, permanen, dan dihuni oleh orang yang heterogen.

Koestoer (2001) menjelaskan pengertian kota sebagai suatu permukiman yang mempunyai bangunan perumahan yang berjarak relatif rapat dan mempunyai sarana prasarana serta fasilitas yang relatif memadai guna melayani kebutuhan penduduknya. Pengertian kota menurut Dickinson dalam Jayadinata (1992) adalah suatu permukiman yang bangunan rumahnya rapat dan penduduknya bernafkah bukan pertanian. Suatu kota umumnya selalu mempunyai rumah-rumah yang mengelompok atau merupakan permukiman terpusat.

1. Kriteria Kota

Hardoy, (2005) mengemukakan 10 kriteria secara lebih spesifik untuk merumuskan kota :

- a) Ukuran dan jumlah penduduknya yang besar terhadap massa dan tempat
- b) Bersifat permanen
- c) Kepadatan minimum terhadap massa dan tempat
- d) Struktur dan tata ruang perkotaan seperti yang ditunjukkan oleh jalur jalan dan ruang-ruang perkotaan yang nyata
- e) Tempat dimana masyarakat tinggal dan bekerja
- f) Fungsi kota minimum yang diperinci, yang meliputi sebuah pasar, sebuah pusat administratif dan pemerintahan, sebuah pusat militer,

sebuah pusat keagamaan, atau sebuah pusat aktivitas intelektual bersama dengan kelembagaan yang sama

- g) Heterogenitas dan perbedaan yang bersifat hirarkis pada masyarakat
- h) Pusat ekonomi perkotaan yang menghubungkan sebuah daerah pertanian di tepi kota dan memproses bahan mentah untuk pemasaran yang lebih luas
- i) Pusat pelayanan bagi daerah-daerah lingkungan setempat
- j) Pusat penyebaran, memiliki suatu falsafah hidup perkotaan pada massa dan tempat itu.

2. Ciri-Ciri Masyarakat Kota

Menurut Jamaludin, (2017) dari segi jumlah penduduk, kota didefinisikan berdasarkan kesepakatan mengenai jumlah minimum populasi yang dapat digunakan untuk mengualifikasikan pemukiman sebagai suatu kota. Karena sulit mencapai kesepakatan, kota dapat dilihat pada cirinya, yaitu:

- a) Peranan besar yang dipegang oleh sektor sekunder (industri) dan tersier (jasa) dalam kehidupan ekonomi
- b) Jumlah penduduk yang relatif besar
- c) Heterogenitas susunan penduduknya
- d) Kepadatan penduduk yang relatif besar.

Dari sudut demografis, kota dirumuskan sebagai pengelompokan orang atau penduduk sebagai suatu prosedur yang umum, kota (urban) adalah tempat pemukiman yang mempunyai jumlah penduduk besar.

C. Perbedaan Antara Kecanduan Game Berdasarkan Tempat Tinggal Desa dan Kota

Kecanduan game adalah dorongan kebiasaan untuk terlibat secara terus-menerus dalam bermain *game online* yang menimbulkan dampak negatif pada pekerjaan dan hubungan sosial. Faktor-faktor eksternal yang menyebabkan terjadinya adiksi bermain *game online* pada remaja menurut Marsyah, (2016), salah satunya yaitu lingkungan yang kurang terkontrol, karena melihat teman-temannya yang lain banyak yang bermain *game online*.

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi membuat segala informasi dapat diakses dengan sangat mudah terutama remaja yang tinggal di kota. Informasi online menyediakan informasi apa saja dan dapat diakses dimana saja. Salah satunya adalah terkait *game online*. Masyarakat kota khususnya remaja yang saat ini sudah melek teknologi dapat dengan mudah mengakses berbagai informasi melalui internet (Mubarok & Soedirham, 2021).

Fenomena kecanduan *game online* bermula dari stimulus yang diterima oleh individu dari lingkungan terdekatnya. Mulai dari keluarga, teman bergaul hingga lingkungan sekolah. Seorang remaja yang memiliki lingkaran pertemanan pemain *game online*, memiliki kecenderungan untuk bermain *game online* juga sangat besar. Hal ini sering terjadi pada remaja yang berada di perkotaan dimana pergaulan serta lingkungan mereka yang modern dan penggunaan teknologi yang pesat (Hadisaputra, Nur, & Sulfiana, 2022)

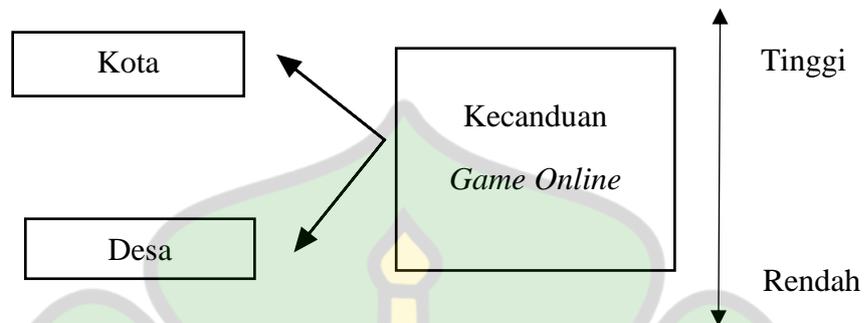
Ternyata kecanduan *game online* bukan hanya kecenderungan remaja di kota, melainkan juga sudah mulai merambah ke kalangan remaja di pedesaan. fenomena

kecanduan *game online* terlihat dari kebiasaan para remaja di desa itu yang selalu memegang gawai (gadget) kemana-mana. Aktivitas remaja yang rata-rata masih usia sekolah (SMP/SMA) tersebut dengan bermain *game online*. Meskipun begitu tingkat kecanduan game pada remaja desa lebih rendah dibandingkan remaja kota, hal ini dikarenakan permasalahan jaringan internet, ketidak mampuan orangtua remaja untuk menyediakan teknologi dan pergaulan remaja yang berbeda dengan remaja dikota (Hadisaputra, Nur, & Sulfiana, 2022)

Di desa kecanduan *game online* pada kalangan remaja usia sekolah sudah bukan fenomena langka lagi. Karena disetiap sudut dari desa ini dapat kita saksikan para remaja sibuk dengan *handphonenya* masing-masing. Kesibukan remaja dengan gawainya tersebut bukanlah sibuk karena mereka pusing kesana-kesini mencari referensi untuk belajar, mencari jawaban untuk menjawab soal dari sekolah. Namun, tampak jelas sekali bahwasanya kesibukan remaja-remaja tersebut adalah dengan *game online*-nya, mungkin tidak semua remaja ini sibuk dengan *game online*. Tetapi, jika dilihat dari realitanya kesibukan para remaja saat ini lebih banyak digunakan untuk main *game*, daripada mempelajari pelajaran yang seharusnya mereka kedepankan karena itu adalah sebuah kewajiban yang harus dijalankan oleh seorang pelajar (Adminsyakal, 2021).

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan kecanduan *game online* ditinjau dari tempat tinggal dimana kecanduan *game online* pada remaja yang tinggal di Banda Aceh lebih tinggi dari remaja yang tinggal di Aceh Besar Agar lebih jelas, perbedaan kecanduan *game online* ditinjau dari tempat tinggal dapat dilihat pada kerangka konseptual gambar 2.1 berikut ; Gambar 2.1

Kerangka Konseptual Perbedaan kecanduan *game online* ditinjau dari tempat tinggal



D. Hipotesis

Berdasarkan uraian dalam konsep teoritis di atas, maka peneliti merumuskan hipotesis dalam penelitian ini yaitu terdapat perbedaan *Kecanduan Game Online* berdasarkan tempat tinggal pada remaja di Banda Aceh dan Aceh Besar.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif, yaitu metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat *positivisme*, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik, dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan (Sugiyono, 2016).

Pendekatan penelitian kuantitatif yang digunakan dalam penelitian ini dirancang sebagai sebuah penelitian komparasi. Penelitian komparasi pada pokoknya adalah penelitian yang berusaha untuk menemukan persamaan dan perbedaan tentang benda, orang, prosedur kerja, ide, kritik terhadap orang, kelompok, terhadap suatu ide, atau suatu prosedur kerja. Dapat juga dilaksanakan dengan maksud membandingkan kesamaan pandangan dan perubahan pandangan orang, grup, atau negara terhadap kasus, peristiwa, atau ide (Arikunto, 2010).

B. Identifikasi Variabel Penelitian

Berdasarkan uraian pembahasan yang telah dikemukakan sebelumnya, maka variabel-variabel yang akan diukur dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Variabel bebas (X) : Tempat Tinggal
2. Variabel terikat (Y) : Kecanduan *Game Online*

C. Definisi Operasional Variabel Penelitian

1. Kecanduan *Game Online*

Sebuah perilaku yang apabila dimainkan secara berlebihan sangat membuat individu lupa dengan lingkungan sekitar terutama untuk berinteraksi dengan orang sekitar dan cenderung mengabaikan, karena bermain *game* itu sendiri lebih membuat suasana yang membutuhkan konsentrasi yang lebih terhadap *game* tersebut. Skala yang digunakan untuk mengukur *Game online* adalah Skala kecanduan *game online* dikemukakan oleh Griffiths dan Davies, (2005). Aspek-aspek kecanduan *game online*, yaitu: *Salience, Tolerance, Mood Modification, Withdrawal, Relapse, Konflik, dan Problem*. Semakin tinggi skor, maka semakin tinggi pula tingkat *game online* seseorang. Sebaliknya, semakin rendah skor, maka semakin rendah pula tingkat *game online* seseorang.

2. Tempat Tinggal

Lingkungan tempat tinggal adalah suatu daerah yang dijadikan oleh sekelompok orang sebagai tempat pemukiman seperti desa dan kota.

D. Subjek Penelitian

1. Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek atau subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2016). Populasi

dalam penelitian ini adalah seluruh Remaja yang tinggal Banda Aceh dan Aceh Besar.

2. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi (Sugiyono, 2016). Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah *kuota sampling*. *Kuota Sampling* adalah metode untuk menentukan sampel dari populasi yang mempunyai ciri-ciri tertentu sampai jumlah (kuota) yang diinginkan (Sugiyono, 2016). Jumlah sampel pada penelitian ini berjumlah 124 remaja.

E. Teknik Pengumpulan Data

1. Persiapan Alat Ukur Penelitian

Skala yang digunakan dalam penelitian ini adalah skala yang disusun oleh peneliti. Skala yang digunakan untuk mengukur *Game online* adalah Skala kecanduan *game online* dengan skala Griffiths dan Davies, (2005). Metode pengumpulan data dilakukan untuk memperoleh data atau bahan yang relevan, akurat dan terbukti kebenarannya dengan tujuan untuk mencapai hasil yang sesuai dengan tujuan penelitian. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan dua macam skala yaitu regulasi emosi dan perilaku prososial. Skala-skala tersebut disusun dengan dua jenis item yaitu item yang mendukung (*favourable*) dan item yang tidak mendukung (*unfavourable*), yaitu sebagai berikut.

a. Skala Kecanduan *Game Online*

Skala yang digunakan untuk mengukur *Game online* adalah Skala kecanduan *game online* dengan skala Griffiths dan Davies, (2005). Aspek-aspek kecanduan *game online*, yaitu: *Salience*, *Tolerance*, *Mood Modification*, *Withdrawal*, *Relapse*, *Konflik*, dan *Problem*. Semakin tinggi skor, maka semakin tinggi pula tingkat *game online* seseorang. Sebaliknya, semakin rendah skor, maka semakin rendah pula tingkat *game online* seseorang. Berikut *blueprint* skala kecanduan *game online*

3.1 Tabel

Blueprint Skala Kecanduan Game Online

No	Aspek	Indikator	Aitem		Jumlah
			<i>Favorable</i>	<i>Unfavorable</i>	
1.	<i>Salience</i>	1. Bermain game online menjadi kegiatan yang paling penting dalam kehidupan seseorang	16	1	2
		2. Mendominasi pikirannya	17	2	2
		3. Perasaan (Keinginan yang kuat)	18	3	2
		4. Perilaku (perilaku sosial yang memburuk)	19	4	2
2.	<i>Mood Modification</i>	1. Bermain game online sebagai penenang	20	5	2
		2. Bermain game online memberikan perasaan santai	21	6	2
		3. Bermain game online sebagai pelarian diri dari permasalahan	22	7	2
		4. Merasakan suatu perubahan mood yang meningkat atau membaik	23	8	2
3.	<i>Tolerance</i>	1. Meningkatkan jumlah waktu yang digunakan untuk bermain game online agar individu dapat	24, 50	9, 42	4

		merasakan suasana hati yang lebih baik.			
		2. Pemain <i>game online</i> tidak akan berhenti bermain hingga merasa puas dalam memainkan <i>game online</i>	25,49	10,41	4
4	<i>Withdrawal symptoms</i>	1. Adanya emosi tidak menyenangkan ketika bermain <i>game online</i> tiba-tiba berkurang atau dihentikan	26,48	11,40	4
		2. Merasa efek fisik seperti tremor ketika berhenti bermain <i>game online</i>	27,47	12,39	4
		3. Lekas marah ketika bermain <i>game online</i> berkurang atau dihentikan	28	13,38	3
5.	<i>Conflict</i>	1. Konflik dengan aktivitas lain	29,46	14,37	4
		2. konflik dari dalam diri individu itu sendiri	45	15,36	3
		3. menghabiskan kehidupan sosialnya demi fokus pada aktivitas <i>gamingnya</i>	30	35	2
6.	<i>Relapse</i>	1. Kecenderungan pemain untuk berulang kali kembali ke pola awal dari bermain <i>game online</i>	31	34	2
		2. Pola bermain yang berlebihan dengan cepat dipulihkan setelah periode pantang atau kontrol	44	33	2
		3. Gagal dalam usahannya untuk mengurangi waktu maupun intensitas bermainnya	43	32	2

Total	25	25	50
--------------	-----------	-----------	-----------

2. Instrumen Penelitian

Skala yang digunakan dalam penelitian ini adalah skala psikologi yang berbentuk skala *likert*. Skala *likert* merupakan skala yang digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial (Sugiyono, 2016). Dalam penelitian ini terdapat satu skala yang digunakan, yaitu skala kecanduan *game online*. Skala tersebut memiliki 4 alternatif jawaban. Pernyataan yang ada dalam skala terdiri dari aitem *favorable* dan aitem *unfavorable*. Aitem *favorable* berisi konsep berperilaku yang sesuai atau mendukung atribut yang diukur, sedangkan aitem *unfavorable* adalah aitem yang tidak mendukung atau tidak menggambarkan ciri atribut yang diukur (Azwar, 2016).

Tabel 3.2

Skor aitem yang bersifat favorable dan unfavorable adalah :

Jawaban	<i>Favorable</i>	<i>Unfavorable</i>
Sangat Setuju	4	1
Setuju	3	2
Tidak Setuju	2	3
Sangat Tidak Setuju	1	4

F. Validitas, Uji Daya Beda dan Reliabilitas Alat Ukur

1. Uji Validitas

Validitas berasal dari kata *validity* yang mempunyai arti sejauhmana ketepatan dan kecermatan suatu instrumen pengukur (tes) dalam melakukan fungsi ukurnya (Azwar, 2016). Uji validitas dalam penelitian ini menggunakan validitas isi.

Menurut Azwar (2016), validitas isi adalah validitas yang diestimasi lewat pengujian terhadap kelayakan atau relevansi isi tes melalui analisis rasional oleh panel yang berkompeten atau melalui *expert judgement*. Untuk mencapai validitas tersebut, skala yang telah disusun akan dinilai oleh beberapa *expert judgment* atau panel yang berkompeten dengan kualifikasi telah lulus strata (S2 atau S3) dan memiliki keahlian di bidang psikologi. Tujuannya adalah untuk melihat apakah skala yang telah disusun sudah sesuai dengan konstruk psikologis yang diukur.

Komputasi validitas yang penulis gunakan dalam penelitian ini adalah komputasi CVR (*Content Validity Ratio*). Data yang digunakan untuk menghitung CVR (*Content Validity Ratio*) diperoleh dari hasil penilaian sekelompok ahli yang disebut *Subject Matter Experts* (SME). *Subject Matter Experts* (SME) diminta untuk menyatakan apakah aitem dalam skala sifatnya esensial bagi operasionalisasi konstruk teoretik skala yang bersangkutan (Azwar, 2016).

Adapun rumus statistik CVR

$$CVR = \frac{2ne}{n} - 1$$

Keterangan :

ne = Banyaknya SME yang menilai suatu item “esensial”

n = Banyaknya SME yang melakukan penilaian

2. Daya Beda Aitem

Sebelum peneliti melakukan analisis reliabilitas, peneliti terlebih dahulu melakukan analisis daya beda aitem yaitu sejauh mana aitem mampu membedakan antara individu atau kelompok individu yang memiliki dan yang tidak memiliki atribut yang di ukur (Azwar, 2016). Perhitungan daya beda aitem-aitem menggunakan koefisien korelasi *product moment* dari Pearson. Formula Pearson untuk komputasi koefisien korelasi aitem-aitem total (Azwar, 2016).

$$r_{iX} = \frac{\sum iX - (\sum i)(\sum X)/n}{\sqrt{[\sum i^2 - (\sum i)^2/n][\sum X^2 - (\sum X)^2/n]}}$$

keterangan

i = Skor aitem

X = Skor skala

N = Banyaknya subjek

Kriteria dalam pemilihan aitem yang peneliti gunakan berdasarkan aitem total yaitu batasan $r_{iX} \geq 0,25$. Semua aitem yang mencapai koefisien korelasi minimal 0,25 daya bedanya dianggap memuaskan, sedangkan aitem yang memiliki harga r_{iX} kurang dari 0,25 dapat diinterpretasikan sebagai aitem yang memiliki daya beda rendah (Azwar, 2016).

3. Uji Reliabilitas

Reliabilitas merupakan sejauh mana hasil yang relatif sama dalam beberapa kali pengukuran terhadap kelompok subjek yang sama. Reliabilitas kuesioner akan dihitung dengan menggunakan teknik *cronbach alpha*. Adapun untuk menghitung koefisien reliabilitas skala menggunakan teknik *cronbach alpha* dengan rumus sebagai berikut (Azwar, 2016). Adapun untuk menghitung koefisien reliabilitas

skala menggunakan teknik *Alpha Cronbach* dengan rumus sebagai berikut (Azwar, 2016).

$$\alpha = 2 [1 - (s_{y1}^2 + s_{y2}^2) / s_x^2]$$

Keterangan:

s_{y1}^2 dan s_{y2}^2 = Varian skor Y1 dan varian skor Y2
 s_x^2 = Varian skor X

G. Teknik Pengolahan dan Analisis Data

Dalam penelitian ini data yang diperoleh di lapangan akan diolah secara kuantitatif dengan menggunakan rumus statistik, yang merupakan suatu teknik untuk menganalisis data yang diperoleh dalam penelitian dan untuk menguji hipotesis. Pengolahan data yang dilakukan setelah mendapatkan semua data dengan melakukan tabulasi data ke dalam excel. Setelah itu, data dipindahkan ke program SPSS 20.0 dan dilakukan pengeditan untuk diuji secara statistik.

1. Uji Prasyarat

Langkah pertama yang harus dilakukan untuk menganalisis data yaitu terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat (Priyatno, 2016), uji prasyarat yang dilakukan dalam penelitian ini, yaitu:

a. Uji Normalitas Sebaran

Uji normalitas sebaran merupakan teknik yang digunakan untuk mengetahui apakah populasi data berdistribusi normal atau tidak. Data yang dinyatakan

berdistribusi normal jika nilai ($p > 0,05$), dengan menggunakan rumus kolmogrov smirnov – Z.

b. Uji Homogenitas Varians

Uji homogenitas merupakan uji yang digunakan untuk mengetahui apakah varian skor variabel secara signifikan mempunyai homogenitas atau tidak. Skor varian variabel dikatakan homogen apabila nilai signifikansi pada koefisien p lebih besar dari 0,05. Pengujian homogenitas dalam penelitian ini menggunakan *test of homogeneity of varians*.

2. Uji Hipotesis

Langkah kedua yang dilakukan setelah uji prasyarat terpenuhi, maka selanjutnya dilakukan uji hipotesis penelitian. Hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini yaitu adanya perbedaan kandungan *game online* berdasarkan tempat tinggal pada remaja di Banda Aceh dan Aceh Besar. Diuji dengan teknik analisis data yaitu teknik komparasi. Teknik komparasi yang dipakai yakni uji t-test, yang dianalisis dengan bantuan aplikasi computer program *SPSS version 20.0 for windows*. Nilai signifikan dalam uji *Independent Sample t-test* lebih kecil dari 0,05 ($p < 0,05$) menunjukkan bahwa hipotesis dalam penelitian dapat diterima atau terdapat perbedaan. Adapun untuk rumus *Independent Sample t-test*, dapat dilihat pada rumus berikut :

$$t - test = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{\sqrt{\left(\frac{SD_1^2}{N_1 - 1}\right) + \left(\frac{SD_2^2}{N_2 - 1}\right)}} \quad \text{dengan } SD_1^2 = \left[\frac{\sum X_1^2}{N_1} - (X_1)^2 \right]$$

Keterangan:

\bar{x}_1 = Rata-rata pada distribusi sampel 1

\bar{x}_2 = Rata-rata pada distribusi sampel 2

SD_1 = Nilai varian pada distribusi sampel 1

SD_2 = Nilai varian pada distribusi sampel 2

N_1 = Jumlah individu pada sampel 1

N_2 = Jumlah individu pada sampel 2



BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Subjek Penelitian

1. Demografi Penelitian

Penelitian dilakukan pada remaja Banda Aceh dan Aceh Besar dengan jumlah sampel sebanyak 124 remaja. Data demografi sampel yang diperoleh dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 4.1

Data Demografi Sampel Penelitian

No.	Deskripsi Sampel	Kategori	Jumlah	Presentase
1.	Tempat Tinggal	Banda Aceh	65	52,4%
		Aceh Besar	59	47,5%
2.	Jenis Kelamin	Laki-laki	99	79,8%
		Perempuan	25	20,1%
Total				100%

Berdasarkan tabel 4.1 di atas, diketahui bahwa sampel pada penelitian berdasarkan tempat tinggal adalah remaja yang tinggal di Banda Aceh yaitu berjumlah 65 orang (52,4%) dan Aceh Besar sebanyak 59 Remaja (47,5%). Kemudian sampel dilihat dari jenis kelamin yaitu jumlah remaja berjenis kelamin laki-laki lebih banyak dibanding kan perempuan yaitu 99 orang (79,8%), sedangkan perempuan berjumlah 25 orang (20,1%).

B. Persiapan dan Pelaksanaan Penelitian

1. Admininstrasi Penelitian

Sebelum melakukan penelitian, peneliti mengajukan surat permohonan izin penelitian melalui portal mahasiswa kepada pihak kampus Psikologi UIN Ar-Raniry, selanjutnya peneliti meminta izin kepada beberapa warung kopi disekitaran Banda Aceh dan Aceh Besar untuk melakukan penelitian kepada beberapa pelanggan yang datang. Kemudian setelah meminta izin untuk melakukan penelitian kepada pemilik warkop dan juga pelanggan yang datang pada warkop tersebut peneliti menyebarkan *google form* yang sudah ada kepada remaja yang datang ke warung kopi sekitaran Banda Aceh dan Aceh Besar.

2. Persiapan Penelitian

a. Hasil validitas alat ukur

Validasi penelitian ini menggunakan komputasi *content validity ratio* skala yang diestimasi dan dikuantifikasi lewat pengujian terhadap isi skala melalui *expert judgment* dari beberapa orang expert untuk memeriksa apakah masing-masing aitem mencerminkan ciri perilaku yang ingin di ukur. Oleh karena itu, untuk mencapai validitas tersebut, maka skala yang telah di susun dinilai oleh 3 orang *expert judgement* (penguji 1 & penguji 2). Hasil CVR dapat dilihat pada tabel 4.2

Tabel 4.2

Hasil CVR Kecanduan Game Online

No.	Koefesien CVR	No.	Koefesien CVR	No.	Koefesien CVR
1.	1	18	1	35	1
2.	1	19	1	36	1
3.	1	20	1	37	1
4.	1	21	1	38	1

5.	1	22	1	39	1
6.	1	23	1	40	1
7.	1	24	1	41	1
8.	1	25	1	42	1
9.	1	26	1	43	1
10.	1	27	1	44	1
11.	1	28	1	45	1
12.	1	29	1	46	1
13.	1	30	1	47	1
14.	1	31	1	48	1
15.	1	32	1	49	1
16.	1	33	1	50	1
17.	1	34	1		

Hasil komputasi *Content Validity Ratio* dari skala *servantleadership* yang peneliti gunakan dengan *expert judgment* sebanyak 3 orang terdapat 50 aitem yang memiliki koefisien 1. Berdasarkan hasil yang diperoleh dari penilaian *SME* pada skala kecanduan *game online* menunjukkan nilai di atas nol (0), sehingga semua aitem adalah esensial dan dinyatakan valid

b. Uji Daya Beda Aitem

Pengujian daya beda dilakukan untuk mengetahui sejauh mana aitem mampu membedakan antara individu atau kelompok individu yang memiliki dan yang tidak memiliki atribut yang di ukur. Perhitungan daya beda aitem-aitem menggunakan koefisien korelasi *product moment* dari Pearson.

Formula Pearson untuk komputasi koefisien korelasi aitem-aitem total (Azwar, 2016).

$$r_{ix} = \frac{\sum iX - \frac{\sum i}{n}}{\sqrt{\left[\sum i^2 - \left(\frac{\sum i}{n}\right)\right]\left[\sum X^2 - \left(\frac{\sum X^2}{n}\right)\right]}}$$

Keterangan:

i = Skor aitem

X = Skor skala

N = Banyaknya subjek

Kemudian selanjutnya uji daya beda pada setiap aitem yang diteliti Kriteria dalam pemilihan aitem yang peneliti gunakan berdasarkan aitem total yaitu batasan $r_{iX} \geq 0,25$ Semua aitem yang mencapai koefisien korelasi minimal 0,25 daya bedanya dianggap memuaskan, sedangkan aitem yang memiliki harga r_{iX} kurang dari 0,25 dapat diinterpretasikan sebagai aitem yang memiliki daya beda rendah. Hasil analisis daya beda aitem skala kecanduan *game online* dapat dilihat pada tabel 4.3

Tabel 4.3

Koefesien Korelasi Daya Beda Aitem Skala Kecanduan Game Online

No.	Rix	No.	Rix	No.	Rix
1.	0,737	18	0,882	35	0,686
2.	0,741	19	0,854	36	0,730
3.	0,081	20	0,850	37	0,755
4.	0,672	21	0,744	38	0,792
5.	0,609	22	0,745	39	0,634
6.	0,753	23	0,778	40	0,738
7.	0,698	24	0,811	41	0,607
8.	0,694	25	0,802	42	0,486
9.	0,677	26	0,744	43	0,431
10.	0,756	27	0,668	44	0,722
11	0,793	28	0,738	45	0,728
12	0,641	29	0,835	46	0,757
13	0,777	30	0,892	47	0,833
14	0,699	31	0,760	48	0,887
15	0,816	32	0,603	49	0,869
16	0,765	33	0,729	50	0,841
17	0,799	34	0,720		

Berdasarkan tabel di atas, dari 50 aitem diperoleh 49 aitem yang memiliki nilai $r \geq 0,25$ dan layak digunakan untuk penelitian dan 1 aitem yang tidak layak digunakan untuk penelitian atau dinyatakan aitemnya gugur yaitu aitem pada nomor 3. Selanjutnya 49 aitem tersebut dilakukan analisis reliabilitas. Hasil analisis reliabilitas pada skala kecanduan *game online* diperoleh hasil $\alpha = 0,983$, selanjutnya peneliti melakukan analisis reliabilitas tahap ke-2 dengan membuang 1 aitem yang tidak terpilih (daya beda yang rendah) Hasil analisis pada skala kecanduan *game online* yang ke-2 diperoleh hasil $\alpha = 0,984$. Artinya skala kecanduan *game online* dalam penelitian ini sangat reliabel. Berdasarkan hasil validitas dan reliabilitas, peneliti memaparkan *blue print* dari skala kecanduan *game online* yang dipaparkan pada tabel 4.4

Tabel 3.6
Blue Print Akhir Skala Kecanduan Game Online

No.	Aspek	Aitem		Jumlah
		<i>Favorable</i>	<i>Unfavorable</i>	
1.	<i>Saliency</i>	20, 21, 22, 23	1, 2, 4	7
2.	<i>Mood Modification</i>	24, 25, 26, 27	5, 6, 7, 8	8
3.	<i>Tolerance</i>	28, 58, 29, 57	9, 48, 10, 47	8
4	<i>Withdrawal symptoms</i>	30, 56, 31, 55, 32	11, 46, 12, 45, 13	10
7.	<i>Conflict</i>	33, 54, 53, 35	14, 44, 15, 43, 42	9
8.	<i>Relapse</i>	36, 50, 49	16, 41, 40, 39	6
9.	Total	24	25	49

2. Kategorisasi Penelitian

a. Kecanduan *Game Online*

Analisis secara deskriptif dilakukan dengan melihat deskripsi data empiris (berdasarkan kenyataan di lapangan) dan hipotetik (yang mungkin terjadi).

Berdasarkan hasil deskripsi data penulisan, pada variabel kecanduan *game online* dapat dilihat pada tabel 4.5 di bawah ini.

Tabel 4.5

Deskripsi Data Penelitian Kecanduan Game Online

Variabel	Data Hipotetik				Data Empirik			
	Xmaks	Xmin	Mean	SD	Xmaks	Xmin	Mean	SD
<i>Kecanduan Game Online</i>	196	49	122,5	24,5	191	49	104,7	32,4

Keterangan Rumus Skor Hipotetik dan Empirik :

1. Skor maksimal (Xmaks) adalah hasil perkalian jumlah butir skala dengan nilai tertinggi dari pembobotan pilihan jawaban.
2. Skor minimal (Xmin) adalah hasil perkalian jumlah butir skala dengan nilai terendah dari pembobotan pilihan jawaban.
3. *Mean* (M) dengan rumus $\mu = (\text{skor maks} + \text{skor min})/2$
4. Standar Deviasi (SD) dengan rumus $s = (\text{skor maks} - \text{skor min})/6$

Berdasarkan hasil statistik data penelitian pada tabel 4.5, analisis deskriptif secara hipotetik menunjukkan bahwa jawaban maksimal adalah 196, minimal nilai 49, rata-rata 122,5 dan standar deviasi 24,5. Sementara data empirik menunjukkan jawaban maksimal adalah 191, minimal 49, rata-rata 104,7 dan standar deviasi 32,4. Dekripsi hasil penelitian tersebut dapat dijadikan batasan dalam pengkategorian sampel penelitian yang terdiri dari tiga kategori yaitu rendah, sedang dan tinggi dengan metode kategorisasi jenjang (ordinal). Berikut rumus pengkategorian pada skala kecanduan *game online*

$$\begin{aligned} \text{Rendah} &= X < (\bar{x} - 1,0 \text{ SD}) \\ \text{Sedang} &= (\bar{x} - 1,0 \text{ SD}) \leq X < (\bar{x} + 1,0 \text{ SD}) \\ \text{Tinggi} &= (\bar{x} + 1,0 \text{ SD}) \leq X \end{aligned}$$

Keterangan :

$$\begin{aligned} \bar{x} &= \text{Mean empirik pada skala} \\ \text{SD} &= \text{Standar Deviasi} \\ n &= \text{Jumlah subjek} \end{aligned}$$

X = Rentang butir pernyataan

Berdasarkan rumus kategorisasi ordinal yang digunakan, maka didapat hasil kategorisasi kecanduan *game online* sebagai berikut.

Tabel 4.6

Hasil Kategorisasi Kecanduan Game Online

Kategori	Interval	Frekuensi (n)	Presentase (%)
Rendah	$X < 72,3$	27	21,8%
Sedang	$72,3 \leq X < 137,1$	73	58,9%
Tinggi	$137,1 \leq X$	24	19,4%
Jumlah		124	100%

Hasil kategorisasi kecanduan *game online* pada tabel 4.6, menunjukkan bahwa remaja Banda Aceh dan Aceh Besar memiliki kecanduan *game online* pada kategori sedang yaitu sebanyak 73 remaja (58,9%), sedangkan sisanya berada pada kategori rendah yaitu sebanyak 27 remaja (21,8%), dan kategori tinggi yaitu sebanyak 24 remaja (19,4%). Artinya bahwa tingkat kecanduan *game online* remaja yang tinggal di Banda Aceh dan Aceh Besar berada pada taraf sedang.

b. Kecanduan *Game Online* Pada Remaja di Banda Aceh

Analisis secara deskriptif dilakukan dengan melihat deskripsi data empiris (berdasarkan kenyataan di lapangan) dan hipotetik (yang mungkin terjadi). Berdasarkan hasil deskripsi data penulisan, pada variabel kecanduan *game online* pada remaja di Banda Aceh dapat dilihat pada tabel 3.9 di bawah ini.

Tabel 4.7
Deskripsi Data Penelitian Kecanduan Game Online Remaja Banda Aceh

Variabel	Data Hipotetik				Data Empirik			
	Xmaks	Xmin	Mean	SD	Xmaks	Xmin	Mean	SD
Kecanduan Game online Remaja	196	49	122,5	24,5	191	53	118.1	31,2

Keterangan Rumus Skor Hipotetik dan Empirik :

1. Skor maksimal (Xmaks) adalah hasil perkalian jumlah butir skala dengan nilai tertinggi dari pembobotan pilihan jawaban.
2. Skor minimal (Xmin) adalah hasil perkalian jumlah butir skala dengan nilai terendah dari pembobotan pilihan jawaban.
3. Mean (M) dengan rumus $\mu = (\text{skor maks} + \text{skor min})/2$
4. Standar Deviasi (SD) dengan rumus $s = (\text{skor maks} - \text{skor min})/6$

Berdasarkan hasil statistik data penelitian pada tabel 4.7, analisis deskriptif secara hipotetik menunjukkan bahwa jawaban maksimal adalah 196, minimal nilai 49, rata-rata 122,5 dan standar deviasi 24,5. Sementara data empirik menunjukkan jawaban maksimal adalah 191, minimal 53, rata-rata 118,1 dan standar deviasi 31,2. Deskripsi hasil penelitian tersebut dapat dijadikan batasan dalam pengkategorian sampel penelitian yang terdiri dari tiga kategori yaitu rendah, sedang dan tinggi dengan metode kategorisasi jenjang (ordinal).

Berikut rumus pengkategorian pada kecanduan *game online* remaja Banda Aceh.

$$\begin{aligned} \text{Rendah} &= X < (\bar{x} - 1,0 \text{ SD}) \\ \text{Sedang} &= (\bar{x} - 1,0 \text{ SD}) \leq X < (\bar{x} + 1,0 \text{ SD}) \\ \text{Tinggi} &= (\bar{x} + 1,0 \text{ SD}) \leq X \end{aligned}$$

Keterangan:

$$\begin{aligned} \bar{x} &= \text{Mean empirik pada skala} \\ \text{SD} &= \text{Standar Deviasi} \\ N &= \text{Jumlah subjek} \end{aligned}$$

X = Rentang butir pernyataan

Berdasarkan rumus kategorisasi ordinal yang digunakan, maka didapat hasil kategorisasi kecanduan *game online* remaja Banda Aceh sebagai berikut.

Tabel 4.8

Hasil Kategorisasi Kecanduan Game Online Remaja di Banda Aceh

Kategori	Interval	Frekuensi (n)	Presentase (%)
Rendah	$X < 86,9$	11	16,9%
Sedang	$86,9 \leq X < 149,3$	47	72,3%
Tinggi	$149,3 \leq X$	7	10,8%
	Jumlah	64	100%

Hasil kategorisasi kecanduan *game online* pada remaja yang tinggal di kota Banda Aceh pada tabel 4.8, menunjukkan bahwa remaja yang tinggal di Banda Aceh memiliki kecanduan *game online* pada kategori sedang yaitu sebanyak 47 remaja (72,3%), sedangkan sisanya berada pada kategori rendah yaitu sebanyak 11 remaja (16,9%), dan kategori tinggi yaitu sebanyak 7 remaja (10,8%). Artinya bahwa tingkat kecanduan *game online* remaja yang tinggal di Banda Aceh berada pada taraf sedang.

c. Kecanduan *Game Online* Pada Remaja di Aceh Besar

Analisis secara deskriptif dilakukan dengan melihat deskripsi data empiris (berdasarkan kenyataan di lapangan) dan hipotetik (yang mungkin terjadi).

Berdasarkan hasil deskripsi data penulisan, pada variabel kecanduan *game online* remaja yang tinggal di Aceh Besar dapat dilihat pada tabel 4.9 di bawah ini.

Tabel 4.9

Variabel	Data Hipotetik				Data Empirik			
	Xmaks	Xmin	Mean	SD	Xmaks	Xmin	Mean	SD

<i>Kecanduan Game Online Remaja</i>	196	49	122,5	24,5	151	49	89,8	27,0
---------------------------------------------	-----	----	-------	------	-----	----	------	------

Deskripsi Data Penelitian Kecanduan Game Online Remaja di Aceh Besar

Keterangan Rumus Skor Hipotetik dan Empirik :

1. Skor maksimal (X_{maks}) adalah hasil perkalian jumlah butir skala dengan nilai tertinggi dari pembobotan pilihan jawaban.
2. Skor minimal (X_{min}) adalah hasil perkalian jumlah butir skala dengan nilai terendah dari pembobotan pilihan jawaban.
3. *Mean* (M) dengan rumus $\mu = (\text{skor maks} + \text{skor min})/2$
4. Standar Deviasi (SD) dengan rumus $s = (\text{skor maks} - \text{skor min})/6$

Berdasarkan hasil statistik data penelitian pada tabel 4.9, analisis deskriptif secara hipotetik menunjukkan bahwa jawaban maksimal adalah 196, minimal nilai 49, rata-rata 122,5 dan standar deviasi 24,5. Sementara data empirik menunjukkan jawaban maksimal adalah 151, minimal 49, rata-rata 89,8 dan standar deviasi 27,0. Dekripsi hasil penelitian tersebut dapat dijadikan batasan dalam pengkategorian sampel penelitian yang terdiri dari tiga kategori yaitu rendah, sedang dan tinggi dengan metode kategorisasi jenjang (ordinal). Berikut rumus pengkategorian pada kecanduan *game online* pada remaja yang tinggal di Aceh Besar.

$$\begin{aligned} \text{Rendah} &= X < (\bar{x} - 1,0 \text{ SD}) \\ \text{Sedang} &= (\bar{x} - 1,0 \text{ SD}) \leq X < (\bar{x} + 1,0 \text{ SD}) \\ \text{Tinggi} &= (\bar{x} + 1,0 \text{ SD}) \leq X \end{aligned}$$

Keterangan:

$$\begin{aligned} \bar{x} &= \text{Mean empirik pada skala} \\ SD &= \text{Standar Deviasi} \\ N &= \text{Jumlah subjek} \\ X &= \text{Rentang butir pernyataan} \end{aligned}$$

Berdasarkan rumus kategorisasi ordinal yang digunakan, maka didapat hasil kategorisasi kecanduan *game online* remaja di Aceh Besar sebagai berikut.

Tabel 4.9

Hasil Kategorisasi Kecanduan Game Online Remaja di Aceh Besar

Kategori	Interval	Frekuensi (n)	Presentase (%)
Rendah	$X < 62,8$	6	10,2%
Sedang	$62,8 \leq X < 116,8$	43	72,9%
Tinggi	$116,8 \leq X$	10	16,9%
Jumlah		59	100%

Hasil kategorisasi kecanduan *game online* pada remaja yang tinggal di kota Banda Aceh pada tabel 4.9, menunjukkan bahwa remaja yang tinggal di Aceh Besar memiliki kecanduan *game online* pada kategori sedang yaitu sebanyak 43 remaja (72,9%), sedangkan sisanya berada pada kategori rendah yaitu sebanyak 6 remaja (10,2%), dan kategori tinggi yaitu sebanyak 10 remaja (16,9%). Artinya bahwa tingkat kecanduan *game online* remaja yang tinggal di Aceh Besar berada pada taraf sedang.

B. Pengujian Hipotesis

1. Uji Asumsi

a. Hasil Uji Prasyarat

Penggunaan uji prasyarat pada penelitian bertujuan untuk menentukan uji statistik yang akan digunakan untuk mengetahui korelasi antar variabel. Uji prasyarat yang peneliti lakukan adalah:

1) Uji normalitas sebaran

Hasil uji normalitas sebaran data dari variabel penelitian ini (Kecanduan *game online*) dapat dilihat pada tabel 4.10 di bawah ini:

Tabel 4.10

Hasil Uji Normalitas Sebaran

Variabel Penelitian	Kolmogorov Smirnov-Z	P
<i>Kecanduan Game Online</i>	0,935	0,346

Kategori normalitas signifikansinya $p > 0,05$, berdasarkan data tabel 4.4 hasil uji normalitas variabel kecanduan *game online* menunjukkan *Kolmogorov Smirnov* = 0,935 dengan $p = 0,346$. Nilai P lebih besar dari 0,05 hal ini menunjukkan bahwa variabel kecanduan *game online* berdistribusi normal sehingga dapat digeneralisasikan pada populasi penelitan ini.

2) Uji Homogenitas Varian

Hasil uji homogenitas varian yang dilakukan terhadap variabel penelitian ini diperoleh data sebagaimana yang tertera pada tabel 4.11 di bawah ini

Tabel 4.11

Hasil Uji Homogenitas Varian Kecanduan Game Online

Variabel Penelitian	F Levene Statistic	P
<i>Kecanduan Game Online</i>	1,417	0,236

Berdasarkan data tabel 4.5 di atas, diperoleh F levene staistic variabel di atas yaitu $F = 1,417$ dengan $p = 0,236$ ($p > 0,05$). maka sebagaimana dasar pengambilan keputusan dalam uji homogenitas, dapat disimpulkan bahwa varians data kecanduan *game online* pada remaja yang tinggal di Banda Aceh dan Aceh Besar adalah sama atau homogen.

2. Uji Hipotesis

Setelah terpenuhi uji prasyarat, maka langkah selanjutnya adalah dengan melakukan uji hipotesis menggunakan analisis *independent sample t-test*. Hasil analisis hipotesis dapat dilihat pada tabel 4.12 di bawah in

Tabel 4.12
Hasil Uji Hipotesis Data Penelitian

Variabel Penelitian	<i>Independent Samples t-test</i>	P
<i>Kecanduan Game Online</i>	1,417	0.000

Berdasarkan data tabel 4.12 di atas, diperoleh nilai *Independent Samples t-test* yaitu 121,721 dengan nilai signifikansi (p) sebesar 0,000 ($p < 0,05$), yang artinya bahwa terdapat perbedaan yang sangat signifikan antara kecanduan *game online* remaja di Banda Aceh (Mean =118,1; SD =31,2) dan remaja yang tinggal di Aceh Besar (Mean =89,8; SD =27,0). Perbedaan tersebut mengindikasikan bahwa kecanduan *game online* pada remaja Banda Aceh cenderung lebih tinggi dibandingkan dengan remaja yang tinggal di Aceh Besar. Dengan kata lain kecenderungan kecanduan *game online* pada remaja yang tinggal di kota lebih tinggi dibandingkan remaja yang tinggal didesa.

Berdasarkan uji hipotesis di atas, dapat dikatakan bahwa hipotesis yang peneliti ajukan dengan bunyi “terdapat perbedaan Kecanduan *Game Online* berdasarkan tempat tinggal pada remaja di Banda Aceh dan Aceh Besar”, dapat diterima. Artinya terdapat perbedaan yang sangat signifikan kecanduan *game online* pada remaja yang tinggal di Banda Aceh dan di Aceh Besar, di mana kecanduan *game online* remaja yang tinggal di Banda Aceh lebih tinggi dibandingkan remaja yang tinggal di Aceh Besar.

C. Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan Kecanduan *Game Online* berdasarkan tempat tinggal pada remaja di Banda Aceh dan Aceh Besar. Dengan nilai kecanduan *game online* remaja di Banda Aceh (Mean =118,1; SD

=31,2) dan remaja yang tinggal di Aceh Besar (Mean =89,8; SD =27,0). Perbedaan tersebut mengindikasikan bahwa kecanduan *game online* pada remaja Banda Aceh cenderung lebih tinggi dibandingkan dengan remaja yang tinggal di Aceh Besar. Dengan kata lain kecenderungan kecanduan *game online* pada remaja yang tinggal di kota lebih tinggi dibandingkan remaja yang tinggal didesa. Nilai uji nilai *Independent Samples t-test* yaitu 121,721 dengan nilai signifikansi (p) sebesar 0,000 ($p < 0,05$) yang artinya bahwa terdapat perbedaan yang sangat signifikan antara kecanduan *game online* remaja di Banda Aceh dan Aceh Besar.

Hasil kategorisasi kecanduan *game online* pada remaja yang tinggal di kota Banda Aceh menunjukkan bahwa remaja yang tinggal di Banda Aceh memiliki kecanduan *game online* pada kategori sedang yaitu sebanyak 47 remaja (72,3%), sedangkan sisanya berada pada kategori rendah yaitu sebanyak 11 remaja (16,9%), dan kategori tinggi yaitu sebanyak 7 remaja (10,8%). Artinya bahwa tingkat kecanduan *game online* remaja yang tinggal di Banda Aceh berada pada taraf sedang.

Hasil kategorisasi kecanduan *game online* pada remaja yang tinggal di kota Banda Aceh, menunjukkan bahwa remaja yang tinggal di Aceh Besar memiliki kecanduan *game online* pada kategori sedang yaitu sebanyak 43 remaja (72,9%), sedangkan sisanya berada pada kategori rendah yaitu sebanyak 6 remaja (10,2%), dan kategori tinggi yaitu sebanyak 10 remaja (16,9%). Artinya bahwa tingkat kecanduan *game online* remaja yang tinggal di Aceh Besar berada pada taraf sedang. Artinya kecanduan *game online* remaja yang tinggal di Aceh Besar lebih rendah dibandingkan remaja yang tinggal di Banda Aceh. Hal ini dipengaruhi oleh

perbedaan tempat tinggal yang memunculkan sejumlah perbedaan dalam beberapa aspek salah satunya fasilitas internet dan teknologi lebih mudah serta gaya hidup yang lebih berbeda.

Dalam penelitian yang dilakukan oleh Sudaryaningtyas (2018) dari hasil penelitiannya menunjukkan bahwa Kebanyakan pengguna internet tersebut berada di daerah perkotaan, sedangkan 87 persen remaja yang tinggal di wilayah terpencil (dengan tingkat kemiskinan yang tinggi) tidak pernah mengakses internet. Sebanyak 79,5 persen remaja pengguna internet, sudah mengakses internet selama lebih dari setahun. 69 persen remaja memanfaatkan PC (Personal Computer) yang terpasang di sekolah dan warnet untuk mengakses internet, 34 persen menggunakan laptop, 52 persen menggunakan "handphone", 21 persen menggunakan smartphone, dan 4 persen menggunakan tablet.

Game berbasis online ini tidak sekedar memberikan kesenangan tetapi juga memberikan sebuah tantangan kepada pemainnya agar dapat menyelesaikannya. Sehingga individu yang bermain game tidak memerhatikan waktu yang terbuang demi meraih rasa puas. Game tersebut tidak sekedar memberikan kenikmatan dalam bermain game tetapi juga dapat menjadi ketagihan (Pratiwi, Andayani, & Karyanta 2012). Efek buruk dari game online ini terlebih bagi para gamers yang tidak sanggup mengelola diri dalam mengonsumsi teknologi akan memberikan efek buruk. Yaitu mengalami kerugian baik secara fisik maupun secara psikis merupakan konsep dari ketagihan internet (Young, 2009).

Sedangkan menurut Smart (dalam Masya & Candra, 2016) dampak negatif dari bermain game adalah depresi, lupa waktu, dan gangguan emosional, serta

lingkungan sekitar yang kurang terkelola karena melihat teman sebaya senang berselancar di game online. Konsumsi berlebihan terhadap game memicu ketergantungan terhadap game. Ketergantungan terhadap suatu hal membuat remaja tersebut menggunakan berbagai cara untuk memenuhi kebutuhannya. Piliang (2011) menjelaskan bahwa perubahan permainan terjadi sebagai akibat dari perubahan ruang untuk bermain itu sendiri sebagai akibat dari perkembangan sains dan teknologi tempat bermain, alat bermain dan cara bermain. Namun, beragam dampak negatif yang diakibatkan dari game remaja atau dewasa pada anak-anak tersebut menimbulkan banyak kekhawatiran terkait dengan perilaku anak-anak bermain game. Seseorang yang mengalami kecanduan bermain game akan mendapatkan beberapa dampak, seperti tekanan psikologis, dan penurunan kesejahteraan psikososial, serta kesepian, depresi, Kecanduan game online dapat membuat seseorang yang telah memiliki keterampilan sosial buruk, akan menjadi lebih buruk lagi.

Keterbatasan dalam penelitian ini meliputi segi waktu, tenaga dan dana. Keterbatasan lainnya yaitu remaja kurang serius dalam mengisi skala penelitian sehingga peneliti harus mengingatkan setiap kali remaja mengisi kuesioner, remaja juga kurang responsif ketika diminta untuk mengisi kuesioner dengan segera sehingga butuh waktu bagi peneliti menunggu remaja untuk bersedia mengisi kuesioner penelitian,serta dikarenakan keterbatasan waktu peneliti tidak dapat menjangkau seluruh wilayah aceh besar dan hanya bertumpu pada beberapa kecamatan sahaja.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan Kecanduan *Game Online* berdasarkan tempat tinggal pada remaja di Banda Aceh dan Aceh Besar. Dengan nilai kecanduan *game online* remaja di Banda Aceh (Mean =118,1; SD =31,2) dan remaja yang tinggal di Aceh Besar (Mean =89,8; SD =27,0). Perbedaan tersebut mengindikasikan bahwa kecanduan *game online* pada remaja Banda Aceh cenderung lebih tinggi dibandingkan dengan remaja yang tinggal di Aceh Besar. Dengan kata lain kecenderungan kecanduan *game online* pada remaja yang tinggal di kota lebih tinggi dibandingkan remaja yang tinggal di desa. Nilai uji nilai *Independent Samples t-test* yaitu 121,721 dengan nilai signifikansi (p) sebesar 0,000 ($p < 0,05$) yang artinya bahwa terdapat perbedaan yang sangat signifikan antara kecanduan *game online* remaja di Banda Aceh dan Aceh Besar.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian ini, maka peneliti menyarankan beberapa hal berikut :

1. Kepada remaja.

Diharapkan kepada remaja untuk meningkatkan pengetahuan tentang dampak negatif dan bahaya kecanduan *game online* serta disarankan untuk mulai melakukan

kegiatan-kegiatan yang positif seperti ekstra kulikuler, berolahraga atau kegiatan yang membantu remaja menyalurkan hobi secara lebih positif dan lebih banyak berinteraksi dengan teman sebaya serta masyarakat sekitar hal ini diharapkan guna menghindari terjadinya kecanduan *game online* dan hilangnya kemampuan berinteraksi social antar sesama.

2. Kepada Orangtua

Bagi orangtua penting untuk lebih memperhatikan penggunaan gadget pada anak serta memberikan pemahaman kepada anak agar lebih mengurangi bermain *game online*, orangtua dapat membantu remaja dalam membatasi penggunaan gadget secara berlebih serta mengajak anak untuk melakukan kegiatan yang menarik dan menyenangkan bersama.

3. Kepada Instansi dan Perangkat desa

Diharapkan bagi instansi dan perangkat desa agar lebih memerhatikan remaja yang ada di kota dan desa agar tidak mengalami kecanduan *game online*. Membuat pelatihan atau seminar bagi remaja-remaja agar terhindar dari kecanduan *game online* dan menurunkan tingkat kecanduan *game online* serta jika memungkinkan membuat peraturan desa atau *Qanun gampong* yang membatasi pemasangan *Wifi* di warkop yang ada didesa untuk melindungi remaja dari dampak negatif kecanduan *game online* dikalangan remaja.

3. Kepada peneliti selanjutnya

Diharapkan kepada peneliti selanjutnya, agar dapat melakukan penelitian yang lebih mendalam lagi, khususnya yang berkaitan dengan masalah kecanduan *game online*. Peneliti selanjutnya juga bisa menambahkan variabel-variabel lain seperti jenis kelamin, gender dan lokasi yang lebih terlihat perbedaan tempat tinggal missal kota dan desa terluar, terisolir, dan tertinggal sehingga akan ada penelitian baru yang lebih mendalam.



DAFTAR PUSTAKA

- Admingsyikal. (2021, Juni 17). *Dampak Kecanduan Game Online pada Remaja di Desa Pematang Kancil*. Diambil kembali dari Syakal: <https://syakal.iainkediri.ac.id/dampak-kecanduan-game-online-pada-remaja-di-desa-pematang-kancil/>
- Anhar, R. (2014). *Hubungan Kecanduan Game Online dengan Keterampilan Sosial Remaja di 4 Game Center di Kecamatan Klojen Kota Malang*. UIN Maulana Malik Ibrahim Malang: Skripsi.
- Anjasari, d. (2020). Hubungan Kecanduan Bermain Game Online Terhadap Interaksi Sosial Pada Remaja. *E-Jurnal MAtematika*, 9(3).
- Anwar, S. (2010). *Metode Penelitian, Cetakan Ke-X*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Anwar, S. (2012). *Reliabilitas dan Validitas*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Anwar, S. (2013). *Sikap Manusia: Teori dan Pengukurannya*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Bintaro, R. (1986). *Desa Kota*. Bandung: Alumni.
- Ermawati, E. (2022). *Hubungan Kecanduan Game Online Terhadap Interaksi Sosial Pada Mahasiswa FKIP Universitas Islam Riau*. Universitas Islam Riau: Skripsi.
- Fauziah, R., & Rusli, R. (2013). Pertumbuhan dan perkembangan peserta didik secara sosial. *Sosial Humaniora*, 4(2), 101-107.
- Griffiths, M. D., & Davies, M. (2005). *Does Video Game Addiction Exist? In J. Goldstein & J. Raessens (Eds.), Handbook of Computer Game Studies*. Boston: MIT Press.
- Hadisaputra, Nur, A., & Sulfiana. (2022). Fenomena Kecanduan Game Online di Kalangan Remaja Pedesaan (Studi Kasus Dua Desa di Sulawesi Selatan). *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 2(2), 392-401.
- Hardoy, J. E. (2005). *Asal Usul Kebudayaan Pemukiman*. Beverly Hill: Sage Publication.

- Husnayani. (2021). *Fenomena Game Online di Kalangan Peserta Didik Pada Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Malangke Kabupaten Luwu Utara*. Institut Agama Islam Negeri IAIN Palopo: Tesis.
- Jamaludin, A. N. (2017). *Sosiologi Perkotaan : Memahami Masyarakat Kota dan problematikanya*. Bandung: Pustaka Setia.
- Kamajaya, B. (2020). Hubungan Kompetensi Sosial Dengan Kecanduan Game online Pada Komunitas Players Unknown's Battlegrounds (PUBG) Mobile. *Psikoborneo*, 8(1), 33-39 .
- Kurniawan, R. N., Wijaya, I., & Yani, A. (2021). Konstruksi Sosial Remaja Pecandu Game Online di Kota Makassar. *Media Publikasi Promosi Kesehatan Indonesia*, 4(1), 110-115.
- Lemmens, J. S., Valkenburg, P. M., & Peter, J. (2009). Development and Validation Of A Game Addiction Scale For Adolescents. *Media Psychology*, 12(1), 77-95.
- Matur, Y. P., Simon, M., & Ndorang, T. (2021). Hubungan Kecanduan Game Online dengan Kualitas Tidur pada Remaja SMA Negeri di Kota Ruteng. *Jurnal Wawasan Kesehatan*, 6(2),55-66.
- Mintarjo, S., & Sulistyowati, E. (2019). *Perwilayahan Desa dan Kota*. Klaten: Suka Mitra Kompetensi.
- Mubarok, D. F., & Soedirham, O. (2021). Gambaran Faktor Perilaku Bermain Game Online Pada Remaja. *Preventive: Jurnal Kesehatan Masyarakat* , 12(1),87-99.
- Novtrianti, N., & Diantina, F. (2020). Pengaruh Motif Gaming Terhadap Perilaku Adiksi Game Online Pada Remaja Kota Bandung. *Prosiding Psikologi*, 6(2), 392-398.
- Nurhayani, N. Y. (2015). *Hukum Perdata*. Bandung: CV Pustaka Setia.
- Papalia, D. E., & Feldman, R. (2015). *Menyelami Perkembangan Manusia Edisi 12 Buku 2*. Jakarta: Salemba Humanika.
- Putri, Z. O. (2020). Pengaruh Game online Terhadap Komunikasi Sosial Pada Mahasiswa. *Jurnal Edukasi Literasai dan Bahasa*, 1-9.
- Suqihen, B. (1996). *Sosiologi Pedesaan (suatu pengantar)*. Jakarta: PT Raja Grafindo.

Widyawati. (2018, Agustus 2). *Inilah Dampak Kecanduan Game Online*. Diambil kembali dari Sehat Negeriku: <https://sehatnegeriku.kemkes.go.id/baca/umum/20180706/4226605/inilah-dampak-kecanduan-game-online/>





PROGRAM STUDI PSIKOLOGI

FAKULTAS PSIKOLOGI

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY

BANDA ACEH-2023

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Saya adalah mahasiswa Program Studi Psikologi Fakultas Psikologi UIN Ar-Raniry Banda Aceh. Saat ini saya sedang melaksanakan penelitian untuk menyelesaikan tugas akhir (skripsi) sebagai salah satu syarat memperoleh gelar kesarjanaan S1 Psikologi. Oleh karena itu, untuk memperoleh data-data yang menunjang penelitian ini saya memohon kesediaan Anda untuk menjawab beberapa pernyataan-pernyataan yang terdapat dalam skalaini.

Data dalam penelitian ini termasuk identitas akan dijaga kerahasiaannya dan hanya akan dipergunakan dalam penelitian ini. Besar harapan saya untuk Anda dapat berpartisipasi dalam penelitian ini.

Atas kesediaan dan partisipasinya, saya mengucapkan terima kasih.
Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Hormat Peneliti

M.Imam Mustaqim

Kuesioner Kecanduan Game Online

No	Pernyataan	Sangat Setuju	Setuju	Tidak Setuju	Sangat Tidak Setuju
1	Banyak hal yang dapat saya lakukan selain bermain game online				
2	Tidak terlintas di dalam fikirian saya untuk bermain game online				
3	Saya bermain game online hanya ketika saya bosan				
4	Saya senang berkumpul bersama teman-teman saya daripada bermain game online				
5	Saya merasa tidak tenang bermain game online				
6	Saya merasa kurang nyaman bermain game online terlalu lama				
7	Ketika dapat masalah saya menceritakannya kepada orang lain daripada bermain game online				
8	Saya tidak merasakan apapun ketika saya bermain game online				
9	Saya menahan diri saya untuk bermain game online agar dapat berkumpul dengan teman-teman				
10	Saya membatasi diri saya untuk tidak bermain game online terlalu lama				
11	Tidak masalah bagi saya jika saya harus berhenti bermain game online				
12	Saya tidak merasakan gejala fisik apapun ketika saya tidak bermain game online				
13	Saya merasa baik baik saja meskipun saya tidak bermain game online				
14	Saya sering mengobrol bersama orang disekitar saya agar merasa lebih dekat dengan mereka				
15	Saya berhasil mengurangi waktu bermain game online saya				
16	Bermain Game online adalah hal yang paling penting bagi saya				
17	Saya selalu berfikir untuk bermain game online setiap saat				
18	Saya memiliki keinginan yang sangat kuat untuk selalu bermain game online				

19	Saya jarang berinteraksi dengan orang disekeliling saya karena saya terlalu fokus bermain game online				
20	Saya merasa lebih tenang ketika bermain game online				
21	Saya lebih merasa santai saat bermain game online				
22	Saya bermain online untuk lari dari masalah yang saya alami				
23	Suasana hati saya baik setiap kali bermain game online				
24	Saya bermain game online seharian agar suasana hati lebih baik				
25	Saya tidak berhenti bermain game online sampai saya merasa puas				
26	Saya merasa kesal apabila ada yang mengganggu saya ketika bermain game online				
27	Saya seringkali kali merasa gemetar tiap kali saya tidak bermain game online dalam waktu yang lama				
28	Saya seringkali cepat marah jika tidak bermain game online				
29	Saya tidak bisa berkonsentrasi ketika belajar karena selalu memikirkan tentang bermain game online				
30	Saya menghabiskan hari-hari saya dirumah saja untuk bermain game online				
31	Saya mudah memberikan buku-buku yang saya miliki ketika teman saya membutuhkan nya				
32	Meskipun saya sudah mencoba berhenti bermain game online, saya selalu saja kembali bermain game online lagi				
33	Saya seringkali gagal untuk bermain game online hanya dalam waktu singkat				
34	Saya mampu mengurangi intensitas bermain game online saya dengan baik				
35	Saya dapat berhenti bermain game online karena menahan diri untuk tidak bermain game online berlebihan				
36	Saya dapat berhenti bermain game online dengan menyibukkan diri saya dengan kegiatan lain				

37	Saya sesekali pergi berlibur bersama teman-teman saya agar kami semakin dekat				
38	Saya mampu menahan diri untuk tidak bermain game online terlalu berlebihan				
39	Saya memiliki beberapa hobi yang sering saya lakukan				
40	Tubuh saya baik-baik saja meskipun saya tidak bermain game online selama seminggu lebih				
41	Saya dapat berhenti bermain game online kapan saja tanpa merasa kurang nyaman sedikit pun				
42	Saya segera berhenti bermain game online meskipun belum menang				
43	Saya membuat jadwal agar tidak berlebihan bermain game online				
44	Saya tidak dapat mengurangi jangka waktu bermain game online meskipun saya sudah mencoba				
45	Saya kembali bermain game online setiap hari padahal saya sudah menahan diri untuk tidak bermain online selama beberapa hari				
46	Saya seringkali tidak dapat menahan diri untuk bermain game online setiap saat				
47	Karena terlalu sering bermain game online, saya jarang sekali melakukan hobi saya yang lain nya				
48	Saya merasa tubuh saya gemetar apabila saya berhenti bermain game online				
49	Saya merasa marah jika ada yang menghentikan saya bermain game online				
50	Saya dapat bermain game online terus menerus hingga benar-benar meningkatkan level game online saya				

Hasil Uji Reliabilitas Kecanduan Game Online

Reliability

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
,983	50

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
V1	96,5167	949,915	,737	,982
V2	96,0333	944,304	,741	,982
V3	96,2500	983,242	,081	,984
V4	96,2833	952,308	,672	,982
V5	95,8000	954,536	,609	,983
V6	96,4333	953,165	,753	,982
V7	96,0833	950,993	,698	,982
V8	95,9500	953,269	,694	,982
V9	96,2000	953,112	,677	,982
V10	96,3000	951,468	,756	,982
V11	96,3667	946,270	,793	,982
V12	96,2167	953,698	,641	,983
V13	96,4167	949,196	,777	,982
V14	96,3833	954,478	,699	,982
V15	96,3500	949,689	,816	,982
V16	96,2000	941,553	,765	,982
V17	96,1667	945,938	,799	,982
V18	96,3167	940,661	,882	,982
V19	96,3500	946,774	,854	,982
V20	96,0833	943,095	,850	,982
V21	96,0167	951,000	,744	,982
V22	96,0000	948,712	,745	,982
V23	95,9667	949,389	,778	,982
V24	96,1000	947,583	,811	,982
V25	96,1500	946,299	,802	,982
V26	95,9833	944,966	,744	,982
V27	96,1500	949,926	,668	,982
V28	96,3167	946,423	,738	,982

V29	96,3333	943,751	,835	,982
V30	96,2500	940,767	,892	,982
V31	96,2500	947,614	,760	,982
V32	95,9500	956,184	,603	,983
V33	96,2333	951,470	,729	,982
V34	96,2833	954,579	,720	,982
V35	96,3167	955,406	,686	,982
V36	96,3667	956,473	,730	,982
V37	96,4167	955,569	,755	,982
V38	96,4167	949,501	,792	,982
V39	96,4000	954,007	,634	,983
V40	96,3000	946,756	,738	,982
V41	96,2500	957,919	,607	,983
V42	96,0167	963,000	,486	,983
V43	96,1167	962,681	,431	,983
V44	96,1167	940,749	,722	,982
V45	96,1167	944,206	,728	,982
V46	96,2167	942,410	,757	,982
V47	96,4167	943,332	,833	,982
V48	96,2833	939,122	,887	,982
V49	96,2333	941,368	,869	,982
V50	96,3167	941,779	,841	,982

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
,984	49

جامعة الرانيري

AR - RANIRY

Hasil Uji Penelitian

Frequencies Kecanduan Game Online

Statistics

Kecanduan Game Online

N	Valid	124
	Missing	0
Mean		104,7097
Std. Deviation		32,48984
Minimum		49,00
Maximum		191,00

Kecanduan Game Online

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
49,00	1	,8	,8	,8
50,00	1	,8	,8	1,6
53,00	2	1,6	1,6	3,2
55,00	1	,8	,8	4,0
59,00	2	1,6	1,6	5,6
62,00	2	1,6	1,6	7,3
63,00	1	,8	,8	8,1
64,00	2	1,6	1,6	9,7
65,00	3	2,4	2,4	12,1
66,00	4	3,2	3,2	15,3
67,00	1	,8	,8	16,1
68,00	1	,8	,8	16,9
69,00	1	,8	,8	17,7
70,00	3	2,4	2,4	20,2
72,00	2	1,6	1,6	21,8
73,00	2	1,6	1,6	23,4
75,00	1	,8	,8	24,2
76,00	2	1,6	1,6	25,8
77,00	1	,8	,8	26,6
78,00	2	1,6	1,6	28,2

79,00	2	1,6	1,6	29,8
81,00	2	1,6	1,6	31,5
82,00	1	,8	,8	32,3
85,00	2	1,6	1,6	33,9
88,00	1	,8	,8	34,7
89,00	2	1,6	1,6	36,3
90,00	1	,8	,8	37,1
91,00	1	,8	,8	37,9
92,00	2	1,6	1,6	39,5
93,00	1	,8	,8	40,3
94,00	1	,8	,8	41,1
95,00	1	,8	,8	41,9
97,00	1	,8	,8	42,7
98,00	1	,8	,8	43,5
99,00	5	4,0	4,0	47,6
100,00	1	,8	,8	48,4
101,00	1	,8	,8	49,2
102,00	1	,8	,8	50,0
103,00	1	,8	,8	50,8
104,00	1	,8	,8	51,6
105,00	3	2,4	2,4	54,0
106,00	1	,8	,8	54,8
107,00	5	4,0	4,0	58,9
108,00	1	,8	,8	59,7
109,00	1	,8	,8	60,5
112,00	2	1,6	1,6	62,1
116,00	1	,8	,8	62,9
117,00	1	,8	,8	63,7
122,00	2	1,6	1,6	65,3
123,00	1	,8	,8	66,1
124,00	2	1,6	1,6	67,7
126,00	1	,8	,8	68,5
128,00	1	,8	,8	69,4
129,00	1	,8	,8	70,2
130,00	1	,8	,8	71,0

131,00	4	3,2	3,2	74,2
132,00	1	,8	,8	75,0
135,00	3	2,4	2,4	77,4
136,00	2	1,6	1,6	79,0
137,00	2	1,6	1,6	80,6
138,00	1	,8	,8	81,5
139,00	1	,8	,8	82,3
141,00	4	3,2	3,2	85,5
142,00	2	1,6	1,6	87,1
143,00	3	2,4	2,4	89,5
144,00	1	,8	,8	90,3
147,00	1	,8	,8	91,1
148,00	1	,8	,8	91,9
149,00	2	1,6	1,6	93,5
151,00	1	,8	,8	94,4
153,00	1	,8	,8	95,2
154,00	1	,8	,8	96,0
160,00	1	,8	,8	96,8
167,00	1	,8	,8	97,6
170,00	1	,8	,8	98,4
181,00	1	,8	,8	99,2
191,00	1	,8	,8	100,0
Total	124	100,0	100,0	

Interval				
	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	72,3	27	21,8	21,8
	72,3-137,1	73	58,9	80,6
	137,1	24	19,4	100,0
	Total	124	100,0	100,0

Frequencies Remaja Banda Aceh

Statistics

Banda Aceh

N	Valid	65
	Missing	0
Mean		118,1846
Std. Deviation		31,28143
Minimum		53,00
Maximum		191,00

Banda Aceh

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
53,00	1	1,5	1,5	1,5
55,00	1	1,5	1,5	3,1
59,00	1	1,5	1,5	4,6
65,00	1	1,5	1,5	6,2
66,00	1	1,5	1,5	7,7
70,00	2	3,1	3,1	10,8
78,00	1	1,5	1,5	12,3
81,00	1	1,5	1,5	13,8
82,00	1	1,5	1,5	15,4
85,00	1	1,5	1,5	16,9
Valid 88,00	1	1,5	1,5	18,5
89,00	2	3,1	3,1	21,5
90,00	1	1,5	1,5	23,1
91,00	1	1,5	1,5	24,6
99,00	2	3,1	3,1	27,7
102,00	1	1,5	1,5	29,2
104,00	1	1,5	1,5	30,8
105,00	3	4,6	4,6	35,4
106,00	1	1,5	1,5	36,9
107,00	2	3,1	3,1	40,0
108,00	1	1,5	1,5	41,5

112,00	1	1,5	1,5	43,1
116,00	1	1,5	1,5	44,6
122,00	2	3,1	3,1	47,7
123,00	1	1,5	1,5	49,2
124,00	2	3,1	3,1	52,3
126,00	1	1,5	1,5	53,8
128,00	1	1,5	1,5	55,4
130,00	1	1,5	1,5	56,9
131,00	4	6,2	6,2	63,1
132,00	1	1,5	1,5	64,6
135,00	1	1,5	1,5	66,2
136,00	2	3,1	3,1	69,2
137,00	1	1,5	1,5	70,8
139,00	1	1,5	1,5	72,3
141,00	4	6,2	6,2	78,5
142,00	1	1,5	1,5	80,0
143,00	2	3,1	3,1	83,1
144,00	1	1,5	1,5	84,6
148,00	1	1,5	1,5	86,2
149,00	2	3,1	3,1	89,2
153,00	1	1,5	1,5	90,8
154,00	1	1,5	1,5	92,3
160,00	1	1,5	1,5	93,8
167,00	1	1,5	1,5	95,4
170,00	1	1,5	1,5	96,9
181,00	1	1,5	1,5	98,5
191,00	1	1,5	1,5	100,0
Total	65	100,0	100,0	

Interval

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 86,8	11	16,9	16,9	16,9
86,8-149,2	47	72,3	72,3	89,2

149,2	7	10,8	10,8	100,0
Total	65	100,0	100,0	

Frequencies Remaja Aceh Besar

Statistics

Aceh Besar

N	Valid	59
	Missing	0
Mean		89,8644
Std. Deviation		27,03985
Minimum		49,00
Maximum		151,00

Aceh Besar

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 49,00	1	1,7	1,7	1,7
50,00	1	1,7	1,7	3,4
53,00	1	1,7	1,7	5,1
59,00	1	1,7	1,7	6,8
62,00	2	3,4	3,4	10,2
63,00	1	1,7	1,7	11,9
64,00	2	3,4	3,4	15,3
65,00	2	3,4	3,4	18,6
66,00	3	5,1	5,1	23,7
67,00	1	1,7	1,7	25,4
68,00	1	1,7	1,7	27,1
69,00	1	1,7	1,7	28,8
70,00	1	1,7	1,7	30,5
72,00	2	3,4	3,4	33,9
73,00	2	3,4	3,4	37,3
75,00	1	1,7	1,7	39,0
76,00	2	3,4	3,4	42,4
77,00	1	1,7	1,7	44,1

78,00	1	1,7	1,7	45,8
79,00	2	3,4	3,4	49,2
81,00	1	1,7	1,7	50,8
85,00	1	1,7	1,7	52,5
92,00	2	3,4	3,4	55,9
93,00	1	1,7	1,7	57,6
94,00	1	1,7	1,7	59,3
95,00	1	1,7	1,7	61,0
97,00	1	1,7	1,7	62,7
98,00	1	1,7	1,7	64,4
99,00	3	5,1	5,1	69,5
100,00	1	1,7	1,7	71,2
101,00	1	1,7	1,7	72,9
103,00	1	1,7	1,7	74,6
107,00	3	5,1	5,1	79,7
109,00	1	1,7	1,7	81,4
112,00	1	1,7	1,7	83,1
117,00	1	1,7	1,7	84,7
129,00	1	1,7	1,7	86,4
135,00	2	3,4	3,4	89,8
137,00	1	1,7	1,7	91,5
138,00	1	1,7	1,7	93,2
142,00	1	1,7	1,7	94,9
143,00	1	1,7	1,7	96,6
147,00	1	1,7	1,7	98,3
151,00	1	1,7	1,7	100,0
Total	59	100,0	100,0	

Interval

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 62,8	6	10,2	10,2	10,2
62,8-116,8	43	72,9	72,9	83,1
116,8	10	16,9	16,9	100,0
Total	59	100,0	100,0	

Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Kecanduan Game
N		124
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	104,7097
	Std. Deviation	32,48984
Most Extreme Differences	Absolute	,084
	Positive	,084
	Negative	-,081
Kolmogorov-Smirnov Z		,935
Asymp. Sig. (2-tailed)		,346

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variances

Kecanduan Game

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
1,417	1	122	,236

ANOVA

Kecanduan Game

	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Between Groups	24804,849	1	24804,849	28,812	,000
Within Groups	105032,700	122	860,924		
Total	129837,548	123			

T-Test

Group Statistics

	Tempa Tinggal	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Kecanduan Game	1,00	65	118,1846	31,28143	3,87998
	2,00	59	89,8644	27,03985	3,52029

Independent Samples Test

	Levene's Test for Equality of Variances	t-test for Equality of Means								
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Kecanduan Game	Equal variances assumed	1,417	,236	5,368	122	,000	28,32021	5,27607	17,87570	38,76472
	Equal variances not assumed			5,406	121,721	,000	28,32021	5,23896	17,94892	38,69149

جامعة الرانيري

AR - RANIRY