

**TINGKAT KECANDUAN BERMAIN GAME PADA
MAHASISWA FAKULTAS KEDOKTERAN DAN ILMU
KESEHATAN UIN MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
AMGKATAN 2023**

SKRIPSI

OLEH:

MUHAMMAD HAYKAL FAHREZA

NIM. 17910008



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN DOKTER
FAKULTAS KEDOKTERAN DAN ILMU KESEHATAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK
IBRAHIM MALANG**

2024

**TINGKAT KECANDUAN BERMAIN GAME PADA
MAHASISWA FAKULTAS KEDOKTERAN DAN ILMU
KESEHATAN UIN MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
AMGKATAN 2023**

SKRIPSI

**Diajukan Kepada:
Fakultas Kedokteran dan Ilmu Kesehatan
Universitas Islam Negeri
Maulana Malik Ibrahim Malang
Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Dalam
Memperoleh Gelar Sarjana Kedokteran (S.Ked)**

**Oleh:
MUHAMMAD HAYKAL FAHREZA
NIM. 17910008**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN DOKTER
FAKULTAS KEDOKTERAN DAN ILMU KESEHATAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK
IBRAHIM
MALANG
2024**

**TINGKAT KECANDUAN BERMAIN GAME PADA
MAHASISWA FAKULTAS KEDOKTERAN DAN ILMU
KESEHATAN UIN MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
AMGKATAN 2023**

SKRIPSI

**OLEH:
MUHAMMAD HAYKAL FAHREZA
NIM. 17910008**

Telah diperiksa dan Disetujui untuk Diuji
Tanggal: 25 Juni 2024

Pembimbing I


dr. Iwal Reza Ahdi, Sp.PD
NIP. 198607202018011002

Pembimbing II


Shofia Maharani K.N, SST., M.K.M
NIP. 199306172023 212 046

Mengetahui,
Ketua Program Studi Pendidikan Dokter


dr. Lias Pramesu Giana, M.Biomed
NIP. 198105182011012000

**TINGKAT KECANDUAN BERMAIN GAME PADA
MAHASISWA FAKULTAS KEDOKTERAN DAN ILMU
KESEHATAN UIN MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
AMGKATAN 2023**

SKRIPSI

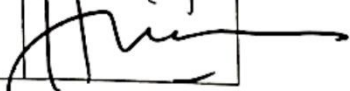
OLEH:

MUHAMMAD HAYKAL FAHREZA

NIM. 17910008

Telah Dipertahankan di Depan Dewan Penguji Skripsi dan Dinyatakan
Diterima sebagai Salah Satu Persyaratan untuk Memperoleh Gelar
Sarjana Kedokteran (S.Ked)

Tanggal: 25 Juni 2024

Penguji Utama	<u>dr. Tias Pramsesti Griana, M. Biomed</u> NIP. 198105182011012000	
Ketua Penguji	<u>dr. Iwal Reza Ahdi, Sp.PD</u> NIP. 198607202018011002	
Sekretaris Penguji	<u>Shofia Maharani K.N, SST., M.K.M</u> NIP. 199306172023 212 046	
Penguji Integrasi	<u>Dr. drg. Anik Listiyana, M.Biomed</u> NIP. 198008052009122001	



Mengesahkan,
Ketua Program Studi Pendidikan Dokter

dr. Tias Pramsesti Griana, M.Biomed
NIP. 198105182011012000

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Muhammad Haykal Fahreza
NIM : 17910008
Program Studi : Pendidikan Dokter
Fakultas : Kedokteran dan Ilmu Kesehatan

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya tulis ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan tulisan atau pikiran orang lain yang saya akui sebagai hasil tulisan atau pikiran saya sendiri, kecuali mencantumkan sumber cuplikan pada daftar pustaka. Apabila di kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan skripsi ini hasil jiplakan, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Malang, 25 Juni 2024

Yang membuat pernyataan



The image shows a handwritten signature in black ink over a yellow revenue stamp. The stamp is a 10,000 Rupiah stamp with the text 'SATU PULUH RIBU RUPIAH' and 'METERAI TEMPEL'. The serial number '14013AMX005914370' is visible at the bottom of the stamp.

Muhammad Haykal Fahreza

NIM. 17910008

KATA PENGANTAR

Assalamu 'alaikum Wr. Wb

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayahnya, sehingga penulis dapat menyelesaikan studinya di Program Studi Pendidikan Dokter Fakultas Kedokteran dan Ilmu Kesehatan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang sekaligus menyelesaikan skripsi dengan baik. Sholawat serta salam tetap tucurahkan kepada bimbingan kita Nabi Muhammad SAW yang telah membimbing kita dari jalan kegelapan menuju jalan yang terang benderang.

Selanjutnya, penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu penyusunan proposal penelitian ini. Ucapan penulis ini disampaikan kepada:

1. Prof. Dr. H. M. Zainuddin, MA, selaku rektor UIN Maulana Malik Ibrahim Malang
2. Prof. Dr. dr. Yuyun Yueniwati, PW., M.Kes., Sp.Rad(K) selaku dekan Fakultas Kedokteran dan Ilmu Kesehatan UIN Maulana Malik Ibrahim Malang
3. dr. Tias Pramesti Giana, M.Biomed, selaku ketua Program Studi Pendidikan Dokter FKIK UIN Maulana Malik Ibrahim Malang sekaligus penguji
4. dr. Iwal Reza Ahdi, Sp.PD dan ibu Shofia Maharani Khoirun Nisa', SST., M.KM. sebagai dosen pembimbing skripsi
5. Segenap civitas akademika Program Studi Pendidikan Dokter, terutama seluruh dosen yang mengajar
6. Kedua orang tua yang senantiasa memberikan restu dan doa dalam menuntut ilmu
7. Seluruh pihak yang membantu dalam penyelesaian proposal ini baik secara materiil maupun non materiil

Penulis menyadari bahwa penulisan naskah ini memiliki banyak kesalahan dan kekurangan. Meskipun begitu, penulis berharap bahwa semoga proposal ini dapat diterima dan semoga penelitian yang akan dilakukan nantinya dapat memberikan manfaat bagi pembaca dan penulis secara pribadi. *Amiin ya robbal 'alamin*

Wassalamualaikum Wr. Wb

Malang, 25 April 2024

Muhammad Haykal Fahreza

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR GAMBAR.....	viii
DAFTAR TABEL.....	ix
ABSTRAK.....	x
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	4
1.3 Tujuan Penelitian.....	4
1.4 Manfaat Penelitian.....	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
2.1 Game Online	
2.1.1 Definisi Game Online.....	6
2.1.2 Sejarah Game Online.....	6
2.1.3 Klasifikasi Game Online.....	7
2.1.4 Dampak Game Online.....	10
2.2 Kecanduan Game Online.....	11
2.2.1 Faktor Risiko Kecanduan Game Online.....	13
2.3 Mekanisme Koping Stress.....	14
2.4 Dampak Kecanduan Game Online.....	15
2.4.1 Dampak Positif.....	15
2.4.2 Dampak Negatif.....	16
2.5 Penilaian Kecanduan Game Online.....	17
2.6 Penanganan Kecanduan Game Online.....	18
2.7 Integrasi KeIslaman.....	19

2.8 Kerangka Teori	21
BAB III KERANGKA KONSEP DAN HIPOTESIS	
3.1 Kerangka Konsep.....	24
3.2 Hipotesis.....	26
BAB IV METODE PENELITIAN	
4.1 Rancangan Penelitian.....	27
4.2 Tempat dan Waktu Pelaksanaan Penelitian.....	28
4.3 Populasi Penelitian.....	28
4.4 Sampel Penelitian.....	28
4.5 Alat dan Bahan Penelitian.....	29
4.6 Definisi Operasional.....	33
4.7 Prosedur Penelitian.....	33
4.8 Alur Penelitian.....	34
4.9 Analisis Hasil Penelitian.....	34
BAB V HASIL PENELITIAN.....	37
5.1 Proses Pengambilan Data.....	37
5.2 Karakteristik Responden.....	37
5.3 Uji Validitas dan Reliabilitas.....	38
5.4 Gambaran Tingkat Kecanduan <i>Game Online</i>	39
BAB VI PEMBAHASAN.....	41
6.1 Karakteristik Responden.....	41
6.2 Tingkat Kecanduan <i>Game Online</i>	45
6.3 Hubungan Kecanduan <i>Game Online</i> dengan Integrasi KeIslaman.....	50
BAB VII KESIMPULAN DAN SARAN.....	54
7.1 Kesimpulan.....	54
7.2 Saran.....	54
DAFTAR PUSTAKA.....	56
LAMPIRAN.....	59

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Kerangka Teori.....	22
--------------------------------	----

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Jumlah Mahasiswa FKIK UIN Malang.....	28
Tabel 4.2 Kisi-kisi Skala Kecanduan <i>Game Online</i>	32
Tabel 4.3 Definisi Operasional.....	33
Tabel 5.1 Karakteristik Responden.....	38
Tabel 5.2 Kategorisasi Kecanduan <i>Game Online</i>	40

ABSTRAK

Latar Belakang: Untuk beradaptasi dengan perubahan teknologi pada zaman sekarang, manusia harus melakukan banyak hal. Seluruh komputer di seluruh dunia dihubungkan oleh sebuah jaringan global yang lebih dikenal dengan nama internet. Internet memungkinkan seseorang melakukan komunikasi dan pertukaran data satu sama lain. Sejak tahun 2014, pengguna internet jumlahnya semakin meningkat setiap tahunnya. Salah satu perkembangan dari internet adalah game online. Bermain game online dapat menyebabkan kecanduan dan bisa disebut sebagai game addicted. Bermain game online juga memiliki dampak positif dan negatif. Salah satu dampak positif bermain game online adalah melatih koordinasi motorik dan kemampuan problem solving, sedangkan dampak negatif bermain game online meliputi kesehatan, kepribadian, pendidikan, keluarga, dan sosial. **Tujuan:** Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kecanduan bermain game online pada mahasiswa Fakultas Kedokteran dan Ilmu Kesehatan (FKIK) UIN Maulana Malik Ibrahim Malang angkatan 2023. **Metode:** Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif deskriptif observatif dengan pendekatan cross-sectional dan pengumpulan data menggunakan kuesioner. Sampel dalam penelitian ini merupakan mahasiswa program studi pendidikan dokter dan farmasi dari FKIK UIN Maulana Malik Ibrahim Malang. Teknik pengambilan sampel dengan teknik purposive sampling dengan kriteria inklusi. Kemudian, data dianalisis dengan menggunakan SPSS. **Hasil:** Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan tingkat kecanduan game online dengan tingkat kecanduan tinggi sebesar 19,6%, sedang 68,6%, serta rendah 11,8%. Hasil ini didapatkan dari 51 orang responden. 29 responden dari pendidikan dokter dengan persentase 56,9% dan 22 orang dari farmasi dengan persentase 43,1%. **Kesimpulan:** Setelah dilakukan penelitian, kesimpulan dari penelitian ini adalah terdapat perbedaan tingkat kecanduan bermain game online pada mahasiswa FKIK UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.

Kata kunci: Game Online, Kecanduan

ABSTRACT

Background: To adapt with technological changes today, humans have to do many things. All computers throughout the world are connected by a global network better known as the internet. The internet allows people to communicate and exchange data with each other. Since 2014, the number of internet users has increased every year. One of the developments of the internet is online games. Playing online games can cause addiction and can be called an addicted game. Playing online games also has positive and negative impacts. One of the positive impacts of playing online games is training motor coordination and problem-solving skills, while the negative impacts of playing online games include health, personality, education, family and social. **Objective:** This study aims to determine the level of addiction to playing online games among students at the Faculty of Medicine and Health Sciences (FKIK) UIN Maulana Malik Ibrahim Malang class of 2023. **Method:** This research is an observational descriptive quantitative study with a cross-sectional approach and data collection using a questionnaire. The sample in this study were students from the medical and pharmacy education study program from FKIK UIN Maulana Malik Ibrahim Malang. The sampling technique was purposive sampling technique with inclusion criteria. Then, the data was analyzed using SPSS. **Results:** The results of the study show that there are differences in the level of online game addiction with a high level of addiction of 19.6%, medium 68.6%, and low 11.8%. These results were obtained from 51 respondents. 29 respondents from medical education with a percentage of 56.9% and 22 people from pharmacy with a percentage of 43.1%. **Conclusion:** After conducting research, the conclusion of this research is that there are differences in the level of addiction to playing online games among students of FKIK UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.

Keywords: Online Game, Addiction

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Untuk beradaptasi dengan perubahan pada teknologi zaman sekarang, manusia harus melakukan banyak hal. Seluruh komputer di seluruh dunia ini dihubungkan oleh sebuah jaringan global yang lebih kita kenal dengan nama Internet. Internet juga memungkinkan orang dalam melakukan komunikasi dan melakukan pertukaran data satu sama lain (Joscelin, 2021). Bahkan, anak-anak di Sekolah Dasar (SD) pun mulai menggunakan internet yang telah berkembang pesat dan dikenal baik oleh orang tua maupun anak muda.

Sampai tahun 2014, kurang lebih sebanyak 252 juta orang adalah pengguna internet, dengan 43 juta diantaranya adalah netizen. Dari informasi statistik yang disampaikan oleh *Markplus Insight*, *Netizen* adalah sebutan untuk individu yang mengakses web atau internet lebih dari 3 jam per hari, dan berdasarkan hasil review yang dilakukan oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) jumlah pengguna internet yang ada di Indonesia terus bertambah setiap tahunnya

Anggara (2020: 111) mengungkapkan pada tahun 2016, banyaknya pengguna internet di Indonesia sebanyak 132,7 juta orang. Setahun kemudian, jumlah pengguna mengalami peningkatan menjadi 143,26 juta orang atau setara dengan 54,7% dari keseluruhan penduduk di Indonesia. Selanjutnya, pada tahun 2018, berdasarkan data survei APJII, banyaknya pengguna internet mencapai 171,17 juta orang di Indonesia, atau 64,7% % dari keseluruhan penduduk yaitu sebanyak 264,16 juta orang. Pada tahun yang sama, APJII menyebutkan bahwa pengguna internet yang sedang menempuh pendidikan tinggi (mahasiswa) adalah

sebesar 92,6% (Surya, 2016). Di tahun 2019, banyaknya pengguna internet meningkat menjadi 73,7% dari keseluruhan penduduk Indonesia atau sebanyak 196,71 juta orang dari total 266,91 juta orang Penduduk di Indonesia (APPJI, 2019).

Game Online adalah satu dari beberapa hasil perkembangan internet yang semua orang gemari. *Game online* merupakan permainan yang mempunyai sisi hiburan didalamnya dan dimainkan dalam kondisi santai di waktu senggang. Sedangkan Adam & Rolings (2010) menyatakan bahwa, *game online* adalah permainan yang bisa dimainkan oleh banyak orang yang terhubung melalui jaringan internet (Joscelin, 2021).

Menurut Kuss (2013), 1 miliar orang lebih bermain *game online* pada tahun 2012, yang berarti menunjukkan popularitasnya di kalangan masyarakat (Fadjri, 2015: 1). Telah terbukti bahwa 59% orang Amerika bermain *game*. Rata-rata 48% orang Eropa pernah bermain *game*, dan 56 % orang dewasa muda di Norwegia (berusia 16–40 tahun) bermain *game* secara rutin (Mentzoni et al. 2011). Jumlah orang yang bermain *game* bahkan lebih besar di kalangan remaja, seperti yang ditunjukkan dalam survei yang menunjukkan bahwa 97% orang Amerika berusia 12 hingga 17 tahun bermain *game* (Lenhart et al., 2008). Secara total, siswa yang bermain *game online* kerap kali adalah mereka yang tinggal bersama kedua orang tuanya (77,7%). Kemudian, usia pemain *game online* kerap kali berusia lebih dari 10 tahun (64,7%), dan layanan warung internet (warnet) yang sering digunakan adalah paket 5 jam (38,4%) (Ayuswari, 2021).

Grant dan Kim (2013) dalam Anggara (2020: 11) menyatakan bahwa bermain *game online* secara berlebihan dapat menyebabkan kecanduan yang juga disebut sebagai *game addicted*. Mappaleo (2009) dalam Anggara (2020: 11)

menganggap bahwa bermain *game online* 3 kali sehari selama lebih dari 30 menit dapat disebut sebagai kecanduan.

Gejala kecanduan *game* diantaranya merasa nyaman atau euforia saat bermain *game*, tidak mampu berhenti bermain, memiliki keinginan kuat untuk bermain terus menerus, dan merasa hampa, tertekan serta mudah tersinggung saat tidak bisa bermain (Gros L, 2020). Faktor lain yang dapat menunjukkan kecanduan *game online* adalah *withdrawal symptoms* akibat pengurangan aktivitas penggunaan internet atau tidak dilanjutkan sehingga berdampak pada kesehatan fisik. Diantaranya adalah pusing, insomnia, gejala-gejala psikis seperti cemas, mudah marah (tempramen), tidak makan, maupun mandi, semuanya dilakukan hanya untuk bermain *game online* (Saputra, 2020).

Menurut Istiqomah, Suyadi (2019: 4) dan Suminar (2019), bermain *game* memiliki efek positif dan negatif. Tujuan bermain *game* adalah untuk melepaskan lelah setelah belajar maupun bekerja, menambah teman sesama pemain, menjadi lebih cepat dalam menyelesaikan masalah (*problem solving*), dan meningkatkan koordinasi motoric tangan dan mata.

Di sisi lain, Rini (2017) mencatat beberapa efek negative dari *game* bagi kesehatan, kepribadian, pendidikan, keluarga, dan sosial. Selain itu, stres, pola tidur yang berantakan, maag, dan kerusakan mata adalah masalah yang lebih umum bagi seorang anak yang bermain *game*. Pada tahap perkembangan kepribadiannya, anak menjadi agresif yang berpotensi melakukan kekerasan dalam menjalani kehidupan sehari-hari Bersama keluarga dan masyarakat di sekitarnya. Menurut Zalqi (2019), *game online* menyebabkan anak-anak akan susah berkonsentrasi saat belajar. Jadi, dari efek negatif bermain *game* adalah ketika siswa yang bermain *game* tidak

terbiasa dalam mengatur waktunya (Mufid et al., 2015). Berdasarkan beberapa pernyataan yang ada, peneliti ingin mengetahui Tingkat Kecanduan *Game Online* pada Mahasiswa Fakultas Kedokteran dan Ilmu Kesehatan (FKIK) Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang angkatan 2023.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah Bagaimana tingkat kecanduan bermain *game online* pada mahasiswa Fakultas Kedokteran dan ilmu kesehatan UIN Maulana Malik Ibrahim Malang angkatan 2023?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah Untuk mengetahui tingkat kecanduan bermain *game online* pada mahasiswa fakultas kedokteran dan ilmu kesehatan UIN Maulana Malik Ibrahim Malang angkatan 2023.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi Peneliti

Sebagai tambahan ilmu yang bermanfaat bagi peneliti dalam menghadapi perkembangan dunia teknologi di masa yang akan datang.

2. Bagi Institusi

Sebagai tambahan referensi di perpustakaan dan data mengenai kecanduan *game online* pada mahasiswa Fakultas Kedokteran dan Ilmu Kesehatan UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.

3. Bagi Mahasiswa

Sebagai panduan dan pengetahuan bagi mahasiswa FKIK tentang kecanduan *game online* dan pengaruhnya serta cara untuk mengantisipasi dan mencegahnya.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Game Online

2.1.1 Definisi *Game Online*

Game adalah kegiatan yang dilakukan dengan tujuan sebagai hiburan, yang memiliki tata cara dan hasilnya adalah ada pihak yang menang dan ada pihak yang kalah. Selain itu, istilah *game* mengacu pada kompetisi, fisik, atau mental dengan tujuan hiburan, rekreasi, atau *gambling*. Eddy Liem, Direktur Indonesia Games, berpendapat bahwa *game online* adalah sebuah *game* atau permainan yang dimainkan secara *online* melalui internet menggunakan PC (personal computer) atau konsol game seperti PS2, X-Box dan lain-lain (Johan, 2019).

Game online merupakan sebuah permainan yang dapat dilakukan oleh banyak orang dengan terhubung koneksi internet pada *gadget* yang digunakan. *Game online* adalah sebuah aplikasi yang terdiri dari beberapa jenis, diantaranya adalah petualangan, simulasi, pengaturan strategi, dan bermain peran (*roleplay*) dengan tata cara main dan tingkatan tertentu. Memainkan *Game Online* bisa dilakukan lewat komputer, ponsel, atau konsol *video game*. Pemain mendapatkan kepuasan psikologis dari bermain *game online*. Pemain akan lebih tertarik untuk bermain game jika mereka menikmatinya (Mbatu, 2021).

2.1.2 Sejarah *Game Online*

Game online berkembang beriringan dengan perkembangan teknologi pada komputer dan jaringan komputer. Meningkatnya perkembangan *game online* menandakan bahwa perkembangan jaringan komputer juga lebih meningkat pesat

disbanding dengan yang dahulunya berskala kecil (*small local network*) sampai menjadi internet dan terus berkembang sampai saat ini. Pada tahun 1969, komputer lahir untuk pertama kalinya, tetapi saat masa itu hanya digunakan untuk bermain *game* dengan dua orang. Kemudian, komputer dengan kemampuan untuk berbagi waktu (*time-sharing*) muncul dan memungkinkan orang bermain *game* dengan jumlah pemain yang lebih banyak pada saat yang sama di tempat yang berbeda-beda (*Multiplayer Games*) (Novitasiari, et al., 2022). Di tahun 1970, jaringan komputer saat itu berbasis paket (*Packet based computer networking*), lalu jaringan komputer berkembang menjadi lebih dari *Local Area Network* atau LAN kemudian meliputi *Wide Area Network* atau WAN hingga akhirnya internet muncul. *Game* yang menggambarkan peperangan atau gambaran seperti pesawat untuk kepentingan militer adalah tipe *game* yang pertama kali diciptakan, kemudian diperjualbelikan. *Game-game* tersebut pun menjadi inspirasi bagi perkembangan *game online* lainnya (Hasan, et al., 2021)

Dalam artikelnya, Aradhana Gupta mengatakan bahwa di tahun 1995, aturan-aturan yang telah dibuat dalam industri pembuatan *game* dibatalkan oleh NSFNET (*National Science Foundation Network*). Akibat pembatalan ini, perkembangan pemain *game online* dan *game online* itu sendiri berkembang lebih (Latifah, 2022).

2.1.3 Klasifikasi *game online*

Surya (2016) dalam penelitiannya menjelaskan bahwa *game online* dibagi menjadi 9 kategori, diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Platform

Game ini sangat ramai pada tahun 1980-an. Cara bermainnya adalah pemain diharuskan maju dan menghindari beberapa rintangan yang mendekat dengan basis dua dimensi. Salah satu contoh dari game kategori ini adalah Mario Brothers.

2. *Strategy*

Sesuai dengan namanya, game ini mengharuskan pemainnya untuk merancang strategi tertentu dengan karakter dan item yang tersedia untuk mengalahkan musuh. Mirip seperti bermain catur. Salah satu contoh game kategori ini adalah Starcraft.

3. *First-Person Shooter (FPS)*.

Tipe *game* ini memungkinkan pemainnya bermain dengan sudut pandang pengguna atau orang pertama (*first-person shooter*), sehingga pemain seolah-olah berada di dalam *game*. Biasanya game ini fokus pada peperangan yang menggunakan senjata seperti senjata api. Contoh game nya adalah Point Blank, Call of Duty, dan Counter Strike.

4. *Role-Play Game (RPG)*

Kategori ini memanjakan pemainnya dengan mengembangkan karakternya sendiri dimana pemain bisa mengeksplorasi dunia dan meng-upgrade kemampuan karakternya agar lebih kuat. Rata-rata game kategori ini dimainkan lebih dari 1 orang dalam bentuk kerja sama tim untuk bersaing dengan pemain lain memperoleh kemenangan. Contoh game nya adalah World of Warcraft dan DOTA 2.

5. *Narrative*

Kategori ini berfokus pada plot cerita yang disajikan dan dialog-dialog yang berkembang di dalamnya. Pemain dapat menjalankan bagaimana karakter dalam

game mengikuti alur cerita dalam game. Biasanya game ini hanya dimainkan oleh 1 orang saja (Single Player). Contohnya adalah, game The Sims, Harvest Moon., dan Maniac Mansion.

6. Simulation

Game ini menawarkan realisme dunia nyata pada pemainnya dengan tingkat kesulitan yang sama di dunia nyata. Paling banyak game ini berfokus pada simulasi kendaraan. Contohnya adalah Gran Turismo dan Microsoft Flight Simulator.

7. Sports

Sama seperti nama kategorinya, game ini berfokus pada olahraga. Pemain akan mengontrol individu atau tim olahraga didalamnya dengan tujuan untuk memenangkan pertandingan. Contohnya adalah FIFA dan NBA Live.

8. Fighting

Game ini bisa dalam bentuk 2 atau 3 dimensi. Pemain akan memainkan satu karakter dengan kemampuan bela diri untuk melawan musuh, dan dalam memainkannya ada batas waktu dan babak yang sudah diatur. Pemain juga dituntut memainkan kombinasi tombol pada game, waktu, dan refleks. Contohnya adalah Mortal Kombat.

9. Puzzle

Game ini sedikit mengasah otak para pemainnya. Game ini merupakan jenis game teka-teki logis yang harus dipecahkan oleh pemainnya. Kadang-kadang pemain harus membolak-balikkan dengan cepat atau lambat. Contohnya adalah Bubble Bobble.

2.1.4 Dampak *game online*

Dengan berkembangnya *game online* itu sendiri, muncul industri *game* yang menawarkan layanan yang memungkinkan pemain menghabiskan waktu untuk bermain *game* dan memungkinkan mereka bermain dengan banyak pemain. Hingga Juni 2019, *Mobile Legends Bang-Bang*, *Player Unknown's Battlegrounds Mobile*, *Clash of Clans*, dan *Garena Free Fire*, adalah empat *game mobile* paling populer di kalangan masyarakat Indonesia (Januwar, 2020).

Selain itu, *game online* memiliki akibat yang positif dan akibat yang negatif. Salah satu akibat negatif dari permainan online ini adalah potensi kecanduan bagi para pemain, terutama remaja. Kita sering melihat remaja yang seharusnya pergi ke sekolah mengunjungi *game centre* di pinggir jalan. Selain itu, kecanduan dapat mengarah pada pelanggaran hukum. Seseorang yang kecanduan *game* akan melakukan apapun untuk mendapatkan sesuatu yang diinginkan, hampir mirip dengan kecanduan narkoba (Fajri, 2012: 444). Beberapa kasus yang diakibatkan karena kecanduan *game online* adalah sebagai berikut:

1. Terdapat 7 kasus pencurian oleh anak-anak di Surakarta pada Juli 2012 akibat kecanduan *game online*
2. Seseorang di Taiwan ditemukan tewas di depan komputernya akibat kelelahan setelah bermain *game* selama 23 jam pada Februari 2012

Masalah bagi remaja atau penikmat *game* adalah tidak dapat membagi waktunya dengan baik. Terutama para remaja, karena sifat keingintahuan mereka, kadang-kadang sulit untuk memilah mana yang baik dan yang buruk. Ini disebabkan oleh keanekaragaman konten atau jenis permainan yang ada.

Game online juga memiliki efek positif, yaitu menumbuhkan industri kreatif yang berdampak pada ekonomi negara. Bahkan, pengembang *game* (*developer*) seperti Gameloft dan SquareEnix, yang merilis game *Final Fantasy* dalam bahasa Indonesia, telah membuka cabang mereka di Indonesia (Fajri, 2012: 445). Sanman (2012) mengatakan bahwa *game* juga menyebabkan beberapa Lembaga pendidikan membuat jurusan IT yang berfokus pada pengembangan *game* dan meluncurkan *game online* pertama bergenre MMORPGs bernama Nusantara *Online* dan menjadi sebuah prestasi yang membanggakan. Selain itu, Istiqomah (2019: 181) menjelaskan bahwa menurut Granic, et al (2014), menemukan bahwa seseorang yang bermain *game* memiliki banyak hal yang sama dengan orang yang bermain permainan yang dilakukan secara tradisional, dalam hal pengendalian emosi diri, meningkatkan kooperasi, kompetisi, serta kepuasan saat mendapat kemenangan. Suryanto (2015) dalam penelitiannya menemukan bahwa tujuan seseorang bermain *game* adalah untuk mengurangi stres setelah belajar. Membangun hubungan dengan pemain lain dalam *game* yang sama juga menjadi alasan untuk bermain *game* di luar sekolah. Nilai-nilainya lebih baik bahkan dalam mata pelajaran komputer di sekolah.

2.2 Kecanduan Game Online

Kecanduan didefinisikan sebagai “*An activity or substance we repeatedly crave to experience, and for which we are willing to pay a price (or negative consequences)*”, yaitu tindakan yang dilakukan secara berulang dapat mengakibatkan dampak negatif yang ditimbulkan. Hovert menyatakan bahwa bentuk kecanduan mungkin berbeda-beda. Kecanduan dapat terjadi karena obat-

obatan atau kegiatan tertentu, seperti berjudi, shoplifting, merokok, dan aktivitas seksual. Ketergantungan pada *game* adalah salah satunya. Dalam buku karangan Lance Dodes “*The Heart of Addiction*”, kecanduan terdiri atas dua macam, yang pertama adalah kecanduan fisik seperti kecanduan pada kokain atau alkohol, lalu yang kedua adalah kecanduan non-fisik seperti kecanduan terhadap *game online* (Permatasari, 2016). *Game Addiction* adalah kecanduan akibat bermain *game* dengan kadar yang berlebih. Artinya, bermain *game* seolah-olah menjadi bagian dari hidupnya dan tidak ada aktivitas lain yang ingin dilakukan (Yunas, et al., 2023).

Seorang psikiater mengatakan bahwa menghadapi pasien saat mengalami *game addiction* lebih sukar daripada menghadapi pasien yang sedang kecanduan hal-hal pornografi. Hal ini karena mereka enggan untuk mengungkapkan ‘aibnya’. Disebutkan oleh Dr. Jerald Block, seorang psikiater dalam penanganan pasien *game addiction*, pasien lebih merasa malu ketika bercerita bahwa dirinya kecanduan *game World of Warcraft* daripada kecanduan pornografi (Nurhakim, 2021). Disebutkan juga oleh Nicholas Yee pada tahun 2002, indikator dari orang yang sedang kecanduan *games* memiliki beberapa atau seluruh ciri-ciri berikut (Johan, 2019):

1. Frustasi, cemas, dan marah saat bermain *game*
2. Memiliki perasaan bersalah saat memainkan *game*
3. Tetap bermain saat sudah tidak menikmati permainan
4. Keluarga dan teman mendapati hal-hal yang tidak sehat pada seseorang karena *game*.
5. Masalah di dalam hubungan bermasyarakat (sosial)

6. Adanya masalah dalam berhubungan dengan orang lain dan dalam kehidupan finansialnya.

Pratama et al. (2020) juga menyatakan bahwa kecanduan atas *game online* mempunyai tiga tingkatan :

1. Ringan

Banyaknya waktu yang digunakan dalam bermain adalah sebanyak 30 menit atau lebih setiap harinya, dengan kehidupan yang tidak tertata dan tidak teratur untuk melakukan hal-hal lainnya.

2. Sedang

Banyaknya waktu yang digunakan mencapai tiga sampai 4 jam dalam satu hari, susah berkonsentrasi, mudah mengantuk, emosional (tempramen) dalam semua hal.

3. Berat

Game menjadi fokus utamanya. Dalam sehari bermain selama lima jam sehingga menyebabkan kesulitan dalam bersosialisasi atau dalam membangun hubungan sosial. Dalam hal ini, seseorang yang kecanduan game akan menghabiskan uang secara terus menerus hanya untuk bermain..

2.2.1 Faktor risiko kecanduan *game online*

DSM-V mengungkapkan ada dua factor yang mengakibatkan seseorang mengalami kecanduan *game online*. Diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Faktor Lingkungan

Ketersediaan gadget dan koneksi internet yang memadai memudahkan seseorang mengakses *game online* yang sering dikaitkan dengan *Internet Gaming Disorder*

2. Faktor Genetik dan Psikologis

Usia remaja merupakan faktor risiko tertinggi terjadinya *Internet Gaming Disorder*. Diperkirakan juga bahwa ras dan mereka yang tinggal di Asia juga merupakan salah satu faktor risiko, tetapi hal ini masih diragukan kebenarannya.

2.3 Mekanisme Koping Stres

Struart dan Sunden berpendapat bahwa rentang atau jarak respon terhadap mekanisme koping dapat diklasifikasikan menjadi 3, yaitu adaptif, kurang adaptif dan maladaptive dengan karakteristik:

A. Adaptif, dengan kriteria:

1. Memiliki kemampuan mengendalikan emosinya
2. Sangat waspada dan memperhatikan masalah-masalah
3. Berpandangan luas
4. Merespon atas dukungan dari orang lain

B. Kurang adaptif, dengan kriteria:

1. Merasa takut atas apa yang menimpa dirinya
2. Merasa malu atas keadaan yang sedang terjadi pada dirinya
3. Mempunyai pemikiran yang cenderung mispersepsi dan tidak adekuat

C. Maladaptif, dengan kriteria:

1. Disorientasi atau tidak memiliki kemampuan berfikir apa-apa

2. Masalah yang terjadi tidak mampu diselesaikan
3. Memiliki perilaku yang cenderung buruk atau merusak

2.4 Dampak Kecanduan Game Online

Orang-orang selalu menganggap bahwa *Game online* berdampak negatif bagi pemainnya. Hal ini didasarkan pada fakta bahwa kebanyakan *game* bersifat adiktif dan mengandung elemen kekerasan dan perkelahian. Mayoritas orang tua dan media percaya jika *game* dapat merusak otak dan menyebabkan terjadinya kekerasan serta perkelahian. Namun, beberapa psikolog, pakar anak, dan para ilmuwan, menyatakan bahwa *game* dapat membantu perkembangan anak. Dengan kata lain, *game online* dapat berdampak baik atau buruk bagi pemainnya (Istikomah, 2022). Selain itu, anak-anak muda saat ini sudah akrab pada gawai dan teknologi yang digunakan. Pakar pendidikan bernama Prensky, dari Universitas Harvard dan Yale dari Amerika Serikat, yang menuliskan buku “*Digital Game-Based Learning*”, menyatakan bahwa anak berusia 14 tahun kebawah menggunakan perangkat elektronik seperti komputer PC, tablet, *playstation*, dan berbagai macam jenis *smartphone* yang dimiliki untuk bermain *game*.

2.4.1 Dampak Positif

1. Sebagai tempat untuk berinteraksi antar-pemain, termasuk dengan pemain yang dari berbagai negara.
2. Membantu anak belajar, terutama tentang menyusun strategi
3. Sebagai alat hiburan untuk anak
4. Mengajarkan anak untuk bekerja sama dengan teman atau kelompok

2.4.2 Dampak Negatif

1. Masalah sosial

Banyak remaja yang menghabiskan waktu untuk bermain dengan perangkat elektronik (*gadget*). Akibatnya, ada beberapa orang yang mungkin merasa canggung atau tidak nyaman saat menghabiskan waktu bersama temannya,

2. Masalah komunikasi

Dalam melakukan komunikasi, tidak serta merta hanya mengucapkan atau mendengarkan kata-kata yang diucapkan, melainkan juga membaca mimik dan ekspresi wajah orang yang diajak bicara. Orang-orang yang jarang bersosialisasi atau berhadapan dengan orang lain akan mengalami kesulitan dengan hal ini.

3. Mengikis empati

Pada dasarnya, lebih banyak orang menyukai *game* yang mengandung kekerasan, yaitu peperangan atau seni bela diri. Memainkan jenis *game* dapat menyebabkan remaja menjadi agresif dan kehilangan empati terhadap orang lain.

4. Gangguan motorik

Ketika aktivitas fisik berkurang, kemampuan motorik anak berkurang. Resikonya, anak menjadi gemuk (obesitas) dan tidak tumbuh tinggi dengan baik.

5. Gangguan Kesehatan

Sakit kepala, nyeri leher, nyeri punggung, insomnia, dan gangguan penglihatan dapat terjadi jika terlalu lama menatap layar *game* pada gawai yang digunakan.

2.5 Penilaian kecanduan game online

Salah satu kuesioner yang digunakan untuk mendiagnosis IGD adalah *Internet Gaming Disorder 9 Short-Form* (IGD9-SF). Kuisisioner IGD ini dibuat Mark Griffiths, MD. Responden akan diminta mengisi 9 pertanyaan dengan skor 1-5 yang akan dijumlah. Skor tertinggi yang didapat adalah 45 dan terendah adalah 9. Interpretasinya adalah sebagai berikut:

1. Jika total skor 9-35 = Normal
2. Jika total skor 36-45 = *Internet Gaming Disorder*

Sementara itu, Lemmens, Valkenburg dan Peter (2012) mengungkapkan ciri-ciri orang yang sudah pada tahap kecanduan *game online* sebagai berikut:

1. *Salience* (penting): Bermain *game* sudah menjadi hal yang penting oleh orang yang sudah kecanduan dan pikiran akan didominasi oleh *game* tersebut sehingga memainkan *game* tersebut secara berlebihan.
2. *Tolerance* (tenggang rasa atau toleransi): Menghabiskan waktu dalam bermain dengan intensitas yang meningkat.
3. *Mood modification* (perubahan kondisi hati): Menganggap bahwa permainan *game online* dapat mengganggu mood dari negatif menjadi positif.
4. *Withdrawal* (penarikan): Terkadang, orang menjadi sedih karena tidak dapat bermain atau mengalami perasaan tidak senang ketika mengurangi dan berhenti bermain.
5. *Relapse* (pengulangan): Individu biasanya bermain *game online* berulang kali.
6. *Conflict* (konflik): Bermain *game online* dapat menyebabkan masalah dengan teman dan keluarga, seperti menjadi pemarah atau berbohong saat diminta untuk berhenti.

7. Problems (masalah): Bermain *game* online menyebabkan gangguan Kesehatan karena mengabaikan hal lain, seperti kurang tidur.

2.6 Penanganan Kecanduan *Game Online*

Pada sebuah penelitian yang dilakukan oleh Anggia dan Yeni yang berjudul “Penanganan Kecanduan *Games Online* pada Mahasiswa Tingkat Akhir” tahun 2022, salah satu cara untuk menangani seseorang yang mengalami kecanduan *game online* adalah dengan metode self-management (Gantina, 2011) Langkah-langkahnya adalah sebagai berikut:

1. Melakukan monitor diri atau observasi diri

Pada tahap ini, individu dengan sengaja mengamati tingkah lakunya sendiri serta mencatatnya dengan teliti. Catatan ini dapat menggunakan daftar cek atau catatan observasi kualitatif. Hal-hal yang perlu diperhatikan oleh klien dalam mencatat tingkah laku adalah frekuensi, intensitas, dan durasi tingkah laku, dalam hal ini berkenaan dengan kecanduan games online yang ia alami.

2. Evaluasi diri

Pada tahap ini, individu membandingkan hasil tingkah laku dengan target tingkah laku yang telah dibuat oleh klien. Perbandingan ini bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas dan efisiensi perubahan yang sudah dialami oleh klien. Sehingga terlihat apakah target tingkah laku yang ditetapkan akan terwujud atau tidak.

3. Pemberian penguatan, penghapusan, atau hukuman

Pada tahap ini, individu mengatur dirinya sendiri, memberikan penguatan, menghapus, dan memberikan hukuman pada diri sendiri. Tahap ini merupakan tahap yang paling sulit karena membutuhkan kemauan yang kuat dari konseli

untuk melaksanakan program yang telah dibuat secara berkelanjutan. individu bisa memperkuatnya dengan menggunakan pembagian waktu agar lebih jelas kegiatan yang akan ia laksanakan (Sarasija et al., 2021).

- a. Pertama, menentukan hal yang penting dan mendesak atau memprioritaskan tugas-tugas penting, dan didasarkan atas sumber daya yang tersedia pada diri klien sehingga ia tidak fokus pada games online dan menyelesaikan tugas akhirnya yaitu skripsi.
- b. Kedua, menentukan hal penting namun tidak mendesak, hal ini dilakukan dengan mengembangkan perencanaan dan menggunakan waktu yang tersedia dengan cara seefisien mungkin, hal ini perlu dilakukan oleh klien dengan membuat rincian kegiatan yang akan ia lakukan setiap harinya yang penting untuk ia kerjakan, misalnya mencari buku untuk mengerjakan skripsi, mencari artikel.
- c. Ketiga, tidak penting namun mendesak, hal ini perlu dipahami bahwa klien harus mengetahui hal yang tidak penting yaitu mengurangi intensitas bermain games, dan hal mendesaknya adalah skripsi. Klien perlu membatasi dengan sangat tegas ketika ia ingin bermain games, ia harus mampu mengendalikan dirinya agar mampu menahan diri dan mengontrol dirinya.
- d. Keempat, menentukan hal yang tidak penting dan tidak mendesak. Hal ini perlu dilakukan oleh klien agar ia mampu menyadari bahwa hal ini bisa ia urutkan di prioritas terakhir.

2.7 Integrasi KeIslaman

Menurut Fairuz (2018: 503) dalam artikel yang ditulis oleh Istiqomah dan Suyadi (2019: 11), *Game* dalam Bahasa Arab diartikan dengan لَعِبَ - يَلْعَبُ -

لَعِبًا - وَلَعِبًا - وَلُعْبًا. Menurut bahasa, sebenarnya artinya adalah bermain. Dalam

Islam sendiri, arti bermain *game* bukan hanya dimaknai bermain permainan modern, baik dengan gadget maupun bukan, tetapi juga dimaknai sebagai bermain permainan-permainan tradisional pada umumnya, semisal catur, monopoli, ular tangga, dan ludo. Di dalam Al-Qur'an juga dijelaskan mengenai hal ini, salah satunya terdapat dalam surat Al-An'am ayat 70:

٧٠: وَذُرِّ الَّذِينَ اتَّخَذُوا دِينَهُمْ لَعِبًا وَهَوًّا [الانعام]

Artinya: “Dan tinggalkanlah orang-orang yang menjadikan agamanya sebagai permainan dan senda gurau...” (Q.S Al-An'am: 70)

Dalam potongan ayat tersebut, Berdasarkan kaidah ushul fiqh, segala sesuatu itu berasal dari hukum yang mubah atau boleh. Hukum tersebut akan berubah setelah ada dalil yang menunjukkan keharamannya. Berdasarkan hal ini, dapat disimpulkan, sebuah *game*/permainan apaun hukum awalnya adalah boleh/mubah, tetapi unsur kebolehan/kemubahan itu akan berubah hukumnya apabila mengandung sesuatu yang dapat merusak atau menimbulkan mudharat, sehingga hukum *game*/permainan tersebut akan bergeser dari yang tadinya boleh (mubah) menjadi dilarang (haram).

الْأَصْلُ فِي الْأَشْيَاءِ الْإِبَاحَةُ إِلَّا مَا دَلَّ الدَّلِيلُ عَلَى تَحْرِيمِهِ

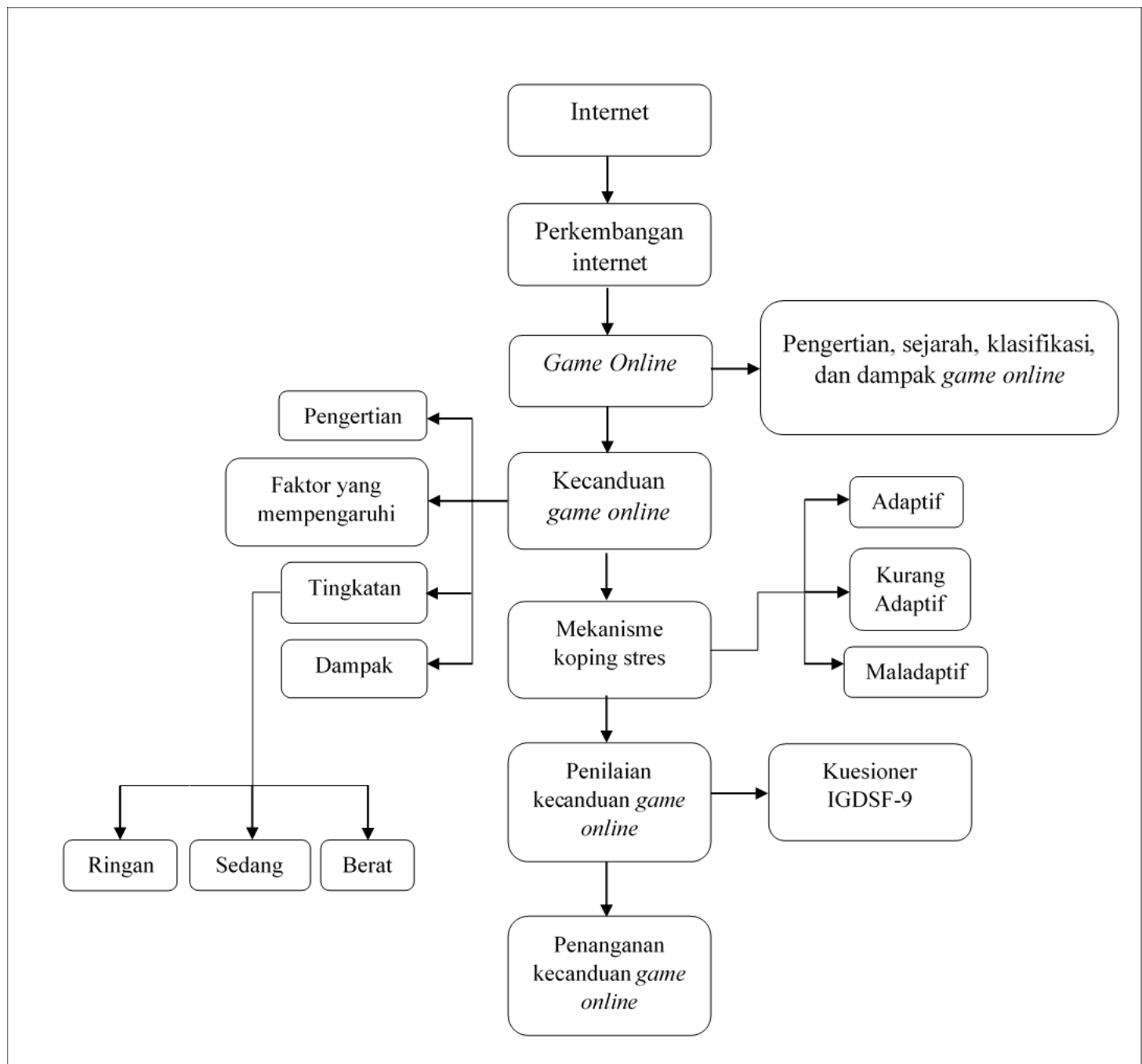
Artinya: “Hukum asal segala sesuatu adalah mubah, kecuali ada dalil yang mengharamkannya”.

Terdapat beberapa Batasan yang harus diperhatikan dalam sebuah *game*/permainan:

1. Pastikan bahwa *game*/permainan tersebut tidak mengandung konten-konten yang tidak ada yang bersinggungan dengan prinsip agama Islam, baik secara akhlak, akidah, maupun ibadah.
2. Konten-konten dalam *game*/permainan tersebut tidak memiliki unsur brutalitas, kekerasan, dan seksualitas yang dapat mempengaruhi pikiran dan sifat anak-anak.
3. Tidak memiliki hal-hal SARA didalamnya (Suku, Agama, Ras, dan Antargolongan) yang mengajarkan hal buruk kepada etnis, bangsa, dan kelompok lain, terutama kepada umat Islam
4. Sebaiknya tidak bermain secara berlebihan/sesuai porsinya, apalagi sampai menyita waktu untuk aktivitas lain, seperti bekerja, belajar, serta beribadah.

2.8 Kerangka Teori

Kerangka teori merupakan pemadatan teori-teori yang telah dijabarkan untuk dijadikan landasan berpikir dalam melaksanakan suatu penelitian (Soeryasumantri, 1978). Kerangka teori dari penelitian ini adalah sebagai berikut:



Gambar 3.1 Kerangka teori

Dalam kerangka teori diatas, diawali dengan hadirnya internet yang kemudian berkembang dengan pesat. Salah satu hasil dari perkembangan internet adalah kemunculan *game online*, dimana *game online* juga memiliki beberapa klasifikasi dan dampak yang positif maupun negative. Dari bermain *game online* yang terlalu

berlebihan menimbulkan sebuah kondisi yaitu kecanduan *game online*. Kecanduan *game online* memiliki beberapa tingkatan menurut durasi bermain *game*. Untuk mengetahui hal tersebut, terdapat penilaian tingkat kecanduan *game online*, yaitu menggunakan beberapa kuesioner, salah satunya adalah *Internet Gaming Disorder 9 Short-Form* (IGDSF-9) dan *The Gaming Addicition Scale* (GAS) oleh Lemmens, Valkenburg, dan Petter (2009).

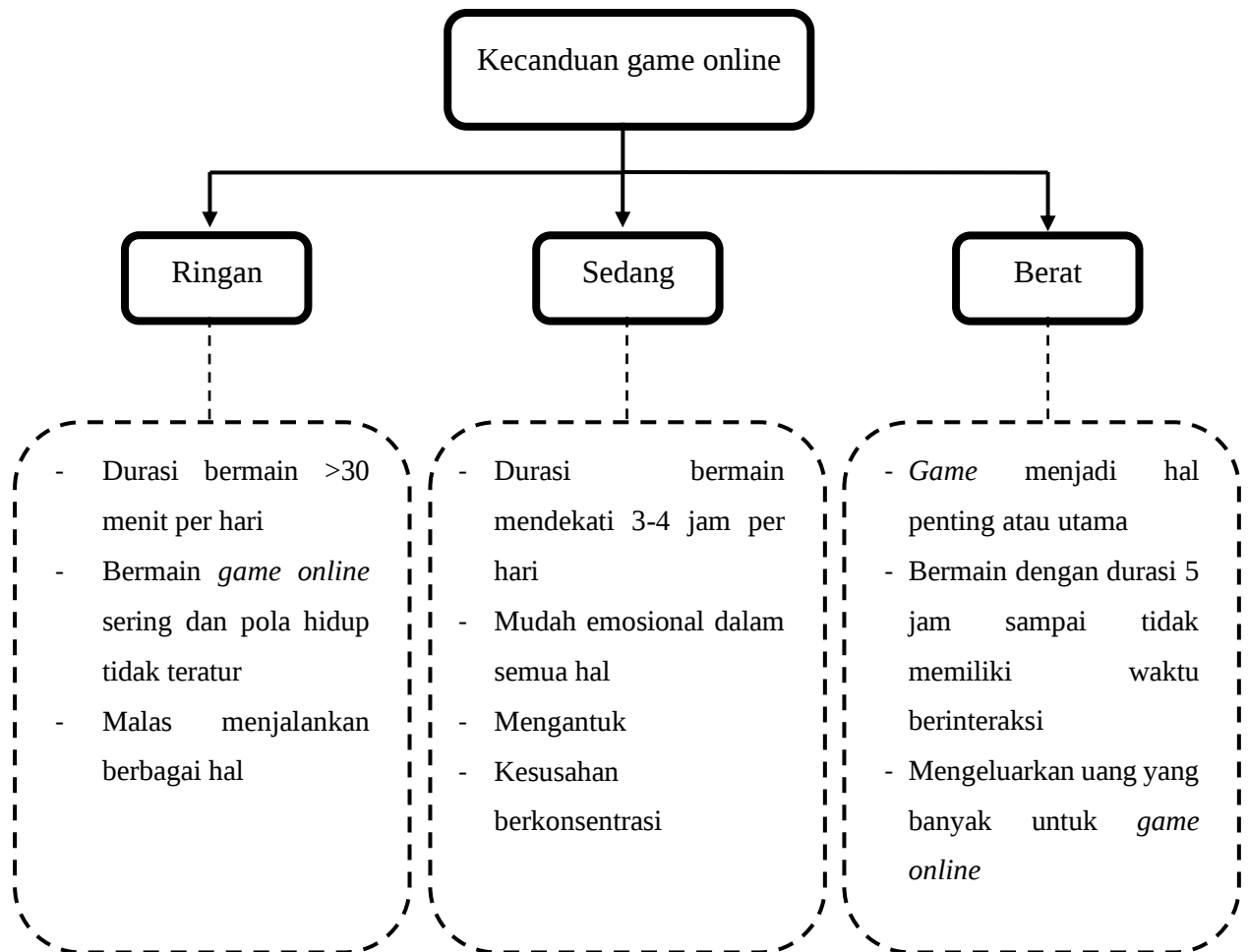
BAB III

KERANGKA KONSEP DAN HIPOTESIS

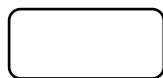
3.1 Kerangka Konsep

Kerangka konsep adalah refleksi dari variabel-variabel penelitian yang merupakan pendahuluan dari masalah penelitian. Kerangka konsep menggambarkan hubungan antar variabel serta teori yang akan diteliti. Kerangka konsep disusun dari teori yang telah diuraikan. Adapun tujuan dari kerangka konsep adalah untuk mengarahkan dan mensintesa sebuah penelitian serta panduan dalam menganalisis dan intervensi (Shi, 2008 dalam Swarjana, 2012).

Setelah mengutakan teori, peneliti menyimpulkan sebuah kerangka konsep sebagai berikut.



Keterangan:



: Diteliti



: Tidak diteliti

Gambar 3.1 Kerangka Konsep Penelitian

Dari kerangka konsep tersebut, peneliti ingin meneliti tingkat kecanduan *game online* pada mahasiswa dan mengelompokkannya ke dalam tingkatan ringan, sedang, dan berat sesuai dengan ketentuan.

3.2 Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah suatu pendapat atau kesimpulan sementara yang masih menjadi kemungkinan jawaban dari masalah yang diajukan (Margono, 2004 dalam Susilana, 2020). Hipotesis merupakan praduga sementara dari penelitian yang menjadi variabel dari tujuan penelitian (Suryono, 2009). Hipotesis dalam penelitian ini adalah:

1. Terdapat perbedaan tingkat kecanduan bermain *game online* pada mahasiswa Program Studi Pendidikan Dokter UIN Maulana Malik Ibrahim Malang

BAB IV

METODE PENELITIAN

4.1 Rancangan Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan desain penelitian yang akan dilakukan adalah penelitian deskriptif observatif dengan pendekatan cross-sectional. Disebut penelitian kuantitatif karena merupakan penelitian menggunakan kuesioner yang dapat dihitung nilainya. Sedangkan desain penelitian deskriptif observatif merupakan penelitian dimana keadaan atau masalah yang terjadi digambarkan oleh peneliti melalui pengamatan di lapangan. Kemudian adapun pendekatan cross sectional adalah pendekatan penelitian dimana data variabel diukur atau diobservasi oleh peneliti hanya sekali pada satu waktu. Peneliti akan menggali informasi mengenai tingkat kecanduan mahasiswa Fakultas Kedokteran dan Ilmu Kesehatan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang angkatan 2023 dalam bermain *game online* dan menyajikannya dalam bentuk data. Maka dari itu, variabel yang digunakan pada penelitian ini hanya mengacu pada tingkat kecanduan bermain *game online* pada mahasiswa yang diukur menggunakan instrumen GAS (*Gaming Addiction Scale*). Adapun jenis skala yang digunakan adalah skala ordinal.

4.2 Tempat dan waktu pelaksanaan penelitian

4.2.1 Tempat penelitian

Kampus Program Studi Pendidikan Dokter (PSPD) Fakultas Kedokteran dan Ilmu Kesehatan (FKIK) Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang akan menjadi tempat pelaksanaan penelitian ini.

4.2.2 Waktu penelitian

Waktu pelaksanaan penelitian ini adalah selama bulan Mei-Juni 2024.

4.3 Populasi penelitian

Populasi adalah besar subyek yang memiliki karakteristik tertentu pada suatu tempat. Populasi penelitian ini adalah mahasiswa Fakultas Kedokteran dan Ilmu Kesehatan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang angkatan 2023 dengan rincian sebagai berikut:

Tabel 4.1 Jumlah Mahasiswa FKIK UIN Malang

Jurusan	Jumlah mahasiswa
Pendidikan Dokter	61
Farmasi	187
Total	248

4.4 Sampel penelitian

Sampel merupakan bagian dari populasi yang dipilih dengan cara tertentu sehingga dapat mewakili populasi (Surya, 2016). Sampel akan diambil dengan Teknik *nonprobability sampling* jenis *Purposive Sampling* dengan kriteria inklusi,

dimana semua populasi yang memenuhi kriteria inklusi akan diambil menjadi sampel penelitian dengan kriteria inklusi sebagai berikut:

1. Kriteria Inklusi:

- a. Bersedia menjadi subjek penelitian
- b. Mahasiswa aktif jurusan Pendidikan Dokter dan Farmasi angkatan 2023
- c. Aktif bermain *game online*

2. Kriteria Eksklusi:

- a. Tidak kooperatif selama penelitian berlangsung
- b. Tidak bekerja sebagai penjoki *game online*
- c. Tidak bekerja sebagai atlet *e-sports*

Besar sampel dihitung dengan menggunakan rumus slovin.

$$n = \frac{N}{1 + N(e)^2}$$

Keterangan:

n : Sampel

N : Populasi

e : Derajat kesalahan (%)

Setelah dilakukan perhitungan, maka besar sampel yang dibutuhkan adalah sebesar 38.

4.5 Alat dan Bahan Penelitian

Penelitian ini menggunakan beberapa alat, diantaranya adalah sebagai berikut:

- 1. Skala Kecanduan *game online*

2. Formulir kuesioner dalam bentuk google form

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan instrumen Skala Kecanduan *game online* yang diambil dari penelitian Choirul Hakiki pada tahun 2019. Skala ini digunakan untuk mengukur tingkat kecanduan bermain *game online*. Adapun skala yang digunakan adalah model *likert*, yang digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena social.

Adapun bentuk skala dalam penelitian ini berupa pernyataan dengan empat alternatif bentuk jawaban yang harus dipilih dan diisi oleh responden. Alternatif jawaban yang disediakan adalah Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Tidak Setuju (TS), dan Sangat Tidak Setuju (STS). Adapun petunjuk pengisiannya adalah sebagai berikut:

1. Sangat setuju, artinya responden sangat setuju dengan apa yang tercantum dalam item
2. Setuju, artinya responden setuju dengan apa yang tercantum dalam item
3. Tidak setuju, artinya responden tidak setuju dengan apa yang tercantum dalam item
4. Sangat tidak setuju, artinya responden tidak setuju dengan apa yang tercantum dalam item

Dalam skala ini juga terdiri dari pernyataan yang bersifat *favourable*, yang berisi tentang hal-hal yang bersifat positif mengenai sikap objek, dan *unfavourable*, yang berisi tentang hal-hal negative mengenai perilaku objek (Azwar, 2005). Secara

rinci, blueprint instrumen penelitian ini dijabarkan pada table 4.1 adalah Skala Kecanduan *game online* dan telah digunakan pada penelitian sebelumnya. Untuk rincian sebaran item Skala Kecanduan *Game Online* sebagai berikut:

Tabel 4.2 Kisi-kisi Skala Kecanduan *Game Online*

The Gaming Addiction Scale (GAS)

(Lemmens, Valkenburg, & Peter, 2009)

Aspek	Indikator Perilaku	Nomor item		Jumlah Item
		Favourable	Unfavourable	
Perhatian/Keutamaan	Waktu bermain game	1,2	3	3
	Merasa kecanduan	4	5	2
Toleran	Melebihi waktu awal bermain game	6	7	2
	Menghabiskan waktu yang terus bertambah ketika bermain game	8	9	2
Modifikasi Suasana Hati	Menghilangkan stress	10	11	2
	Merasa lebih baik	12	13,14	3
Kambuh	Berusaha mengurangi bermain game	15	16,17	3
	Gagal mengurangi game	18	19,20	3
Penarikan	Merasa tidak enak jika tidak bermain	21	22	2
	Stress jika tidak bermain game	23	24	2
Konflik	Berkelahi ketika bermain game	25	26	2
	Mengabaikan orang lain	27	28	2
Masalah	Kurang tidur	29	30	2
	Kegiatan lain terabaikan	31	32	2
Jumlah				32

4.6 Definisi Operasional

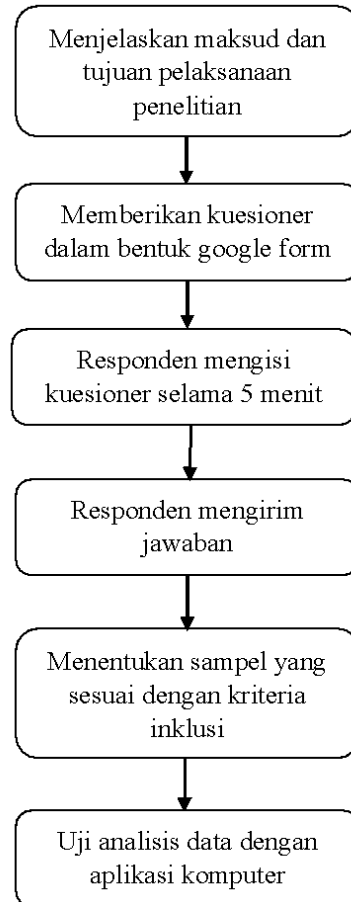
Tabel 4.3 Definisi Operasional

Variabel	Definisi	Indikator	Alat ukur	Skala	Skor
Tingkat Kecanduan <i>game online</i>	Tindakan bermain <i>game</i> yang dilakukan secara berulang dan seakan-akan tidak ada hal yang ingin dikerjakan selain bermain <i>game</i>	- Ringan Waktu bermain 30 menit atau lebih per hari - Sedang Waktu bermain 3-4 jam per hari - Berat Waktu bermain 5 jam per hari	Kuesioner skala kecanduan <i>game online</i>	Ordinal	1: Sangat Tidak Setuju 2: Tidak Setuju 3: Setuju 4: Sangat setuju

4.7 Prosedur Penelitian

1. Peneliti menjelaskan maksud dan tujuan diadakannya penelitian ini
2. Responden diberikan form kuesioner dan persetujuan oleh peneliti
3. Responden mengisi kuesioner yang diberikan selama 5 menit
4. Setelah mengisi kuesioner, responden menyerahkan form kepada peneliti
5. Kuesioner yang telah dikumpulkan akan diperiksa oleh peneliti untuk menentukan sampel mana yang sesuai dengan kriteria inklusi
6. Kuesioner yang sesuai kriteria akan dilakukan uji analisis dengan aplikasi komputer

4.8 Alur Penelitian



Gambar 4.1 Diagram Alur Penelitian

4.9 Analisis Hasil Penelitian

Analisis data adalah langkah untuk menjawab rumusan masalah yang ada di penelitian dan bertujuan mendapatkan kesimpulan atas hasil dari penelitian yang telah dilakukan. Dalam penelitian ini, Analisis data dilakukan menggunakan analisis univariat. Analisis univariat adalah suatu teknik analisis data terhadap satu variabel secara mandiri, tiap variabel dianalisis tanpa dikaitkan dengan variabel

lainnya. Analisis univariat biasa juga disebut analisis deskriptif atau statistik deskriptif yang bertujuan menggambarkan kondisi fenomena yang dikaji (Sukma, 2022). Analisis juga dilakukan dengan pengolahan data statistik menggunakan program IBM SPSS for windows, dengan teknik Analisis:

1. Mean

Mean diperoleh dari menjumlahkan seluruh nilai dan membaginya dengan jumlah individu. Dengan rumus sebagai berikut:

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{n}$$

Keterangan:

$\bar{x}$: Mean

$\sum x$: Skor Maksimal Item

N : Jumlah total responden

2. Kategorisasi

Kategorisasi adalah mengelompokkan data dari masing-masing subjek dengan tingkatan tertentu sesuai dengan norma yang ada. Norma tersebut dibuat dengan hitungan mean dan standart deviasi yang telah dihitung sebelumnya. Kategoriasi tersebut digunakan untuk menentukan tingkat masing-masing subjek pada satu variabel.

a. Tinggi = $X \geq (M + 1SD)$

b. Sedang = $(M - 1,0 SD) \geq X < (M + 1,0 SD)$

c. Rendah = $X \leq M - 1 SD$

3. Prosentase

Rumus prosentase digunakan untuk menghitung jumlah prosentase subjek yang termasuk dalam kategori tinggi, sedang, dan rendah pada variabel kecanduan *game online* pada subyek penelitian. Rumusnya adalah sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P : Prosentase

f : Frekuensi

N : Jumlah subyek

4. Standar Deviasi

Standar deviasi dapat menunjukkan perbedaan antara tanda plus dan minus yang ada pada data. Penghitungan standart deviasi dapat dilakukan dengan rumus sebagai berikut:

$$S = \sqrt{\frac{\sum(X - x)^2}{n}}$$

Keterangan:

S : Standart deviasi

X : Nilai setiap data

x : Mean

n : Jumlah total data / pengamatan dalam populasi

$\sum$: Simbol operasi penjumlahan

BAB V

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

5.1 Proses Pengambilan Data

Proses pengambilan data dilakukan dengan menyebarkan kuesioner secara daring kepada responden yang merupakan mahasiswa Program Studi Pendidikan Dokter dan Farmasi angkatan 2023. Pengambilan data dilakukan selama 2 minggu. Kemudian, data yang masuk telah dikumpulkan dan dianalisis sehingga dapat disimpulkan oleh peneliti.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh mahasiswa FKIK UIN Maulana Malik Ibrahim Malang angkatan 2023, yang terdiri dari program studi pendidikan dokter dan farmasi. Populasi penelitian ini berjumlah 61 orang mahasiswa dari program studi pendidikan dokter, sedangkan dari program studi farmasi sebanyak 187 orang.

Peneliti menggunakan teknik *purposive sampling* untuk mendapatkan sampel serta menggunakan rumus slovin untuk menghitung besar sampel yang dibutuhkan untuk penelitian. Pada proses pengumpulan data, peneliti berhasil mendapatkan 52 responden setelah 2 minggu pelaksanaan pengambilan data. Dari seluruh mahasiswa FKIK UIN Malang, hanya 21% yang mengisi kuesioner. Namun, setelah diberlakukan kriteria inklusi dan eksklusi, peneliti hanya mendapatkan 51 responden.

5.2 Karakteristik Responden

Karakteristik data yang berhasil dikumpulkan oleh peneliti adalah sebagai berikut:

Tabel 5.1 Karakteristik Responden

	N	%
Jumlah Responden	51	20,5%
Jenis Kelamin		
Laki-laki	21	41,2%
Perempuan	30	58,8%
Program Studi		
Pendidikan Dokter	29	56,9%
Farmasi	22	43,1%

Jumlah sampel yang berhasil dikumpulkan adalah 51 responden. Adapun perbandingan responden berdasarkan program studi. Dari program studi pendidikan dokter sebanyak 29 orang, dengan persentase 56,9%, sedangkan program studi farmasi sebanyak 22 orang dengan persentase 43,1%. Selain itu, adapun perbandingan responden berdasarkan jenis kelamin, dengan jumlah responden laki-laki sebanyak 21 orang dengan persentase 41,2% dan jumlah responden perempuan sebanyak 30 orang dengan persentase 58,8%.

5.3 Uji Validitas dan Reliabilitas

Validitas merupakan suatu ukuran yang menunjukkan kevalidan atau kesahihan suatu instrumen. Pengujian validitas mengacu pada sejauh mana suatu instrumen dalam menjalankan fungsi. Dikatakan valid apabila instrumen tersebut mengukur apa yang perlu diukur oleh instrumen tersebut (Khairunnisa, 2023). Suatu instrumen yang valid mempunyai validitas yang tinggi, namun sebaliknya instrumen yang kurang valid memiliki validitas yang rendah.

Hasil uji validitas 32 item pada kuesioner kecanduan *game online* berdasarkan *Pearson's Correlation* menunjukkan bahwa terdapat 29 item yang dikatakan valid dan 3 item dikatakan gugur.

Reliabilitas merupakan serangkaian pengukuran atau serangkaian alat ukur yang memiliki konsistensi bila pengukuran yang dilakukan dengan alat ukur tersebut dilakukan secara berulang. Reliabilitas juga dapat didefinisikan sebagai seberapa besar derajat tes mengukur secara konsisten sasaran yang diukur. Reliabilitas dinyatakan dalam bentuk angka, biasanya sebagai koefisien. Suatu tes dapat dikatakan mempunyai reliabilitas yang tinggi jika tes tersebut dapat memberikan hasil yang tetap sama (konsisten).

Untuk menguji reliabilitas skala, peneliti menggunakan metode Alpha Cronbach dengan acuan koefisien Alpha $>0,4$. Hasil yang didapatkan adalah memiliki Alpha Cronbach sebesar 0,754 ($>0,4$), sehingga dapat disimpulkan bahwa skala tersebut dinyatakan reliable dan layak dijadikan instrumen.

5.4 Gambaran Tingkat Kecanduan *Game Online*

Untuk mengetahui tingkat kecanduan *game online* pada mahasiswa FKIK UIN Malang, peneliti menggunakan analisis deskriptif dengan menggunakan IBM SPSS 26 *for windows*. Analisis ini digunakan untuk melihat *mean* dan standar deviasi, kemudian dikategorisasikan menjadi ringan, sedang, dan berat. Hasil perhitungan uji deskriptif kecanduan *game online* dipaparkan sebagai berikut:

Tabel 5.2 Kategorisasi *Kecanduan Game Online*

Kriteria	N	Persentase
Tinggi	10	19,6%
Sedang	35	68,6%
Ringan	6	11,8%
Jumlah		100%

Hasil uji deskriptif dan analisis menyatakan bahwa subyek yang mengalami kecanduan *game online* kategori tinggi memiliki persentase sebesar 19,6%. Kemudian, subyek yang mengalami kecanduan *game online* kategori sedang memiliki persentase sebesar 68,6%, dan subyek yang mengalami kecanduan *game online* kategori ringan memiliki persentase sebesar 11,8%.

BAB VI

PEMBAHASAN

6.1 Karakteristik Responden

Berdasarkan hasil penelitian, didapatkan jumlah responden dari mahasiswa FKIK UIN Malang program studi pendidikan dokter sebanyak 29 mahasiswa, sedangkan dari jurusan farmasi sebanyak 22 mahasiswa.

Program studi pendidikan dokter UIN Malang mendapatkan izin untuk dibuka oleh Kementerian Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi melalui surat keputusan no. 126/KPT/1/2016. Program studi pendidikan dokter UIN Malang memiliki visi sebagaimana disebutkan dalam pedoman pendidikan PSPD tahun 2021 adalah menjadi Fakultas Kedokteran dan Ilmu Kesehatan integratif dalam memadukan sains dan Islam yang bereputasi internasional. Kemudian, program studi pendidikan dokter UIN Malang juga memiliki misi sebagai berikut:

1. Menyelenggarakan pendidikan integratif dan bereputasi internasional di bidang kesehatan untuk menghasilkan tenaga kesehatan yang memiliki kedalaman spiritual, keagungan akhlak, keluasan ilmu, dan kematangan profesional
2. Mengembangkan ilmu pengetahuan dan teknologi melalui penelitian integratif di bidang kedokteran dan kesehatan yang bereputasi internasional
3. Berpartisipasi aktif dalam pembangunan kesehatan masyarakat melalui kegiatan pengabdian kepada masyarakat integratif di bidang kedokteran dan kesehatan
4. Menyelenggarakan tata kelola fakultas berbasis *good governance*

5. Mengembangkan kesehatan haji sebagai keunggulan fakultas dalam tridharma perguruan tinggi

Mahasiswa PSPD akan menjalani 2 tahap pendidikan, yaitu tahap akademik dan tahap profesi, dimana mahasiswa akan memperoleh gelar Sarjana Kedokteran (S.Ked) setelah selesai, kemudian tahap profesi dokter yang bertujuan untuk memperoleh gelar dokter (dr.). Mahasiswa juga mendapatkan beban studi sebanyak 151 SKS untuk angkatan 2018 kebawah, ini juga termasuk angkatan 2023. Selain itu, mahasiswa juga dituntut untuk lulus dengan nilai minimum C untuk mata kuliah blok dan nonblok dan B untuk mata kuliah CSL dan skripsi.

Kurikulum yang diterapkan pada program studi pendidikan dokter UIN Malang adalah kurikulum berbasis kompetensi dengan menggunakan strategi pendekatan SPICES (*Student-centered, Problem based, Integrated, Community based, Elective/Early Clinical Exposure, Systematic*). Selama tahap akademik, mahasiswa akan menempuh beban studi sebanyak 151 SKS dalam waktu 7 semester (3,5 tahun). Tidak hanya beban kuliah di kampus, mahasiswa juga harus menempuh ma'had dan *course* yang merupakan pembelajaran wajib di luar kurikulum akademik.

Metode pembelajaran yang diterapkan dalam program studi pendidikan dokter UIN Malang meliputi mata kuliah blok, yang terdiri dari tutorial *problem-based learning* (PBL), pleno, *team based learning* (TBL), kuliah penunjang blok, tugas terstruktur dan praktikum. Kemudian terdapat mata kuliah CSL yang bertujuan untuk melatih keterampilan klinik kepada mahasiswa sesuai kompetensi keterampilan berdasarkan standar kompetensi dokter yang berlaku. Terdapat juga mata kuliah non

blok, tugas akhir berupa skripsi, Kuliah Kerja Mahasiswa (KKM), elektif, dan IPE (*Inter Professional Education*).

Ma'had merupakan program wajib yang harus ditempuh oleh mahasiswa baru selama satu tahun. Tujuan dari ma'had adalah untuk mencapai area kompetensi ulul albab pada pilar kedalaman spiritual dan keagungan akhlak. Ma'had dikelola secara langsung oleh universitas melalui unit ma'had. Selama tinggal di ma'had, mahasiswa akan mengikuti beberapa kegiatan ma'had, diantaranya adalah tahsin al-qur'an, ta'lim al-qur'an, ta'lim afkar, dan ta'lim bahasa. Lulus tahsin al-qur'an dan program ma'had juga merupakan salah satu persyaratan untuk mendaftar ujian skripsi.

Selain itu, terdapat juga *course* yang meliputi pembelajaran penguasaan bahasa asing, yaitu bahasa arab dan bahasa inggris yang bersifat non SKS dan dikelola langsung oleh universitas melalui pusat bahasa. Selama menempuh pendidikan akademik 1 semester, mahasiswa akan menjalani 4 *course* bahasa arab dan inggris yang tersebar di semester 1, 2, 4, dan 6.

Banyak faktor yang berisiko menyebabkan mahasiswa jatuh ke kondisi kecanduan *game online*. Himpunan Psikologi Indonesia (HIMPSI) pada tahun 2020 menyebutkan beberapa faktor risiko seseorang jatuh ke kondisi kecanduan *game online*, diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Stres
2. Merasa kesepian
3. Lemah dalam mengontrol diri

4. Dorongan untuk berkompetisi, berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Hardanti et al (2013).

Selain itu, tugas mahasiswa adalah perkembangan di bidang akademiknya. Octa (2019) melakukan penelitian terhadap tingkat stres akademik pada mahasiswa fakultas kedokteran angkatan 2019 Universitas Malahayati Bandar Lampung. Berdasarkan hasil penelitian, didapatkan sekitar 2% mahasiswa mengalami stres akademik kategori rendah, 41,6% mengalami stres akademik kategori sedang, dan 56,4% mengalami stres akademik kategori tinggi. Mayoritas mahasiswa juga cenderung bermain *game online*. Sebanyak 46,5% mahasiswa memiliki kecenderungan bermain *game online* tingkat tinggi, 24,8% tingkat sedang, dan 28,7% tingkat rendah.

Mahasiswa yang lebih suka bermain *game online* mereka akan memfokuskan diri mereka pada *game* dibandingkan dengan kegiatan lain seperti tugas kuliah, pendidikan, dan hal-hal lain. Hal ini berkaitan dengan stres akademik yang dialami oleh mahasiswa. Mahasiswa akan mencari cara untuk menghilangkan stres nya, terutama saat memiliki waktu luang. Oleh karena itu, aktivitas yang dilakukan adalah mengakses atau bermain *game online*. Hal ini juga didukung dengan mahasiswa yang sebagian besar memiliki handphone dan menggunakannya dengan tidak bijak.

Semakin tinggi stres akademik, semakin sering mahasiswa akan bermain *game online*. Mahasiswa juga akan kesulitan mengatur waktu dan akan sangat *impulsive* dengan *game online*. Banyaknya tugas yang harus diselesaikan dalam tenggat waktu tertentu akan memberikan tekanan yang dapat menyebabkan stres akademik, sehingga hal kedua tersebut berhubungan.

6.2 Tingkat Kecanduan *Game Online*

Berdasarkan hasil penelitian di atas, rata-rata seluruh responden yang merupakan mahasiswa PSPD dan farmasi angkatan 2023 bermain *game online*. Hasil penelitian (tabel 5.3) menyatakan bahwa 19,6% (10 orang) dari 51 orang responden memiliki tingkat kecanduan *game online* yang tinggi. Kemudian, hasil distribusi untuk kategori sedang yaitu sebesar 68,6% (35 orang), sedangkan sisanya masuk ke kategori ringan, yaitu sebesar 11,8% (6 orang).

Dari data yang terhimpun, 19,6% (10 orang) masuk ke kategori berat. Hal ini bisa menjadi indikasi bahwa individu tidak mampu untuk menarik diri dari *game online*, tidak mampu menahan dorongan bermain *game online*, tidak mampu mengatur waktu ketika bermain *game online*, kurang dapat mengatur hubungan yang baik dengan orang lain, serta kurang memperhatikan lingkungan di sekitarnya, misalnya masalah kesehatan individu itu sendiri.

Kemudian, untuk kategori sedang sebesar 68,6% (35 orang) juga mengindikasikan bahwa individu tersebut cukup mampu untuk menarik diri dari *game online*. Mereka juga mampu untuk mengatur berapa lama waktu yang dibutuhkan untuk bermain *game online*. Selain itu, mereka juga cukup mampu mengatur hubungan dengan orang-orang dan lingkungan disekitarnya, seperti memperhatikan tentang kesehatan diri individu.

Sedangkan 6 orang sisanya (11,8%) masuk ke kategori ringan. Hal tersebut menjadi indikasi bahwa individu tersebut menunjukkan taraf yang baik pada tingkat

kecanduan *game online*. Kategori ringan mengindikasikan bahwa individu memiliki kemampuan yang baik dalam menarik diri dari *game online*. Mereka mampu untuk menahan dorongan untuk bermain *game online* serta mengatur berapa lama waktu untuk bermain *game online*. Selain itu, mereka juga mampu mengatur hubungan yang baik dengan orang-orang dan lingkungan sekitarnya, seperti kesehatan diri individu.

Harun dan Arsyad (2020) menyebutkan bahwa *Game online* sendiri merupakan permainan yang dapat dimainkan oleh banyak orang di seluruh dunia dalam waktu yang bersamaan serta terhubung melalui sebuah jaringan internet (Fadila, 2022). *Game online* bisa menjadi salah satu opsi untuk pelarian dari kesibukan dunia nyata dan dapat membuat pemainnya suka memainkannya. Hal tersebut dapat menyebabkan pemainnya jatuh ke kondisi kecanduan. Bermain *game online* memang memiliki dampak positif, tetapi juga memiliki dampak negatif yang cukup banyak. Diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Bermain *game online* dapat berpengaruh pada motivasi belajar. Hal ini dapat terjadi karena tidak bisa mengatur waktu bermain. Kemudian timbul pikiran bahwa bermain *game online* lebih menyenangkan daripada belajar, sehingga motivasi untuk belajar terganggu dan berdampak pada akademik (Manggena et al, 2021).
2. Karena tidak mampu mengendalikan intensitas bermain *game online*, ia akan sulit berkonsentrasi dalam belajar, karena kan mengutamakan bermain daripada belajar. Hal ini menyebabkan buruknya tingkat konsentrasi belajar (Widiastuti et al., 2021).

3. Jika seseorang sudah sering bermain *game online*, akan muncul perubahan perilaku. Diantaranya adalah lalai akan tanggung jawab, sehingga banyak pekerjaan atau tugas yang terbengkalai dan tidak disiplin waktu.
4. *Game online* dapat menyebabkan pemainnya bersikap kasar atau *toxic*.

Beberapa dampak diatas selaras dengan poin-poin pada skala kecanduan *game online*. Mahasiswa yang kecanduan akan lebih memprioritaskan bermain *game online* daripada tugas-tugas lainnya yang lebih penting. Ketika mereka tidak bermain *game online*, mereka akan merasa tidak nyaman dan merasa akan ada hal yang kurang. Tetapi, setelah mereka bermain *game online*, mereka akan merasa lebih tenang dan nyaman. Selain itu, mahasiswa semakin tidak fokus terutama ketika kegiatan perkuliahan karena bermain *game online*. Bahkan, bermain *game online* bisa mengakibatkan perpecahan hubungan pertemanan. Dalam hal ini, mahasiswa yang kecanduan akan menjadi sangat kompetitif dan akan melakukan apapun untuk mendapatkan kemenangan, tidak peduli apakah dia bermain dengan orang lain atau teman sendiri. Mahasiswa yang mengalami kecanduan tidak sedikit yang akan marah ketika mengalami kekalahan dan karena tersulut emosi, ia bisa menyalahkan temannya sendiri akibat kekalahan tersebut, bahkan bisa terjadi pertengkaran. Selain karena hal tersebut, mahasiswa yang kecanduan akan merasa sensitif ketika mereka diganggu oleh orang lain. Ia tak segan untuk marah kepada siapapun yang menggangukannya.

Seseorang dapat dikatakan mengalami kecanduan *game online* apabila menunjukkan perilaku yang sesuai dengan kriteria dibawah ini (Novrialdy, 2019):

1. *Salience* (Penting)

2. *Tolerance* (Toleransi)
3. *Mood Modification*
4. *Withdrawal*
5. *Relapse* (Pengulangan)
6. *Conflict*
7. *Problems*

Beberapa mahasiswa memiliki setidaknya 1 dari kriteria yang telah disebutkan diatas. Mahasiswa yang memiliki kecanduan *game online* merasa jika mereka mengalami gangguan dengan jam tidur mereka. Mereka merasa kalau mereka menjadi kurang tidur karena keasyikan bermain *game online*. Hal ini selaras dengan kriteria *problems*, dimana mahasiswa mengalami beberapa masalah kesehatan.

Peneliti berasumsi bahwa mahasiswa yang sudah kecanduan *game online* akan memiliki dampak yang lebih panjang dalam kehidupan mereka. Mahasiswa akan mengalami perubahan perilaku. Mereka juga bisa berpikir seolah-olah dampak-dampak dari kecanduan *game online* tersebut membuat mereka menjadi seseorang yang tidak normal, karena gagal untuk menjadi abdi yang baik dalam kehidupan mereka.

Tetapi, kecanduan *game online* juga dapat dicegah sebelum menjadi semakin parah. Pencegahan adalah istilah yang merujuk pada beragam intervensi yang bertujuan untuk menghindari kondisi yang berisiko bermasalah. Berikut ini adalah beberapa upaya pencegahan terhadap kecanduan *game online* (Novrialdy, 2019):

1. *Attention Switching* (Mengalihkan)

Kegiatan yang dilakukan untuk mengalihkan perhatian pemain dari keterlibatan yang berlebihan pada *game online*. Beberapa kegiatan yang dapat dilakukan adalah kegiatan ekstrakurikuler seperti olahraga yang dapat membuat seseorang menjadi tidak fokus terhadap *game online*. Oleh karena itu, penting bagi seseorang untuk memahami potensi, minat, dan bakat mereka.

2. *Dissuasion* (Mencegah)

Tindakan yang dilakukan untuk mencegah bermain *game online* dengan cara memberi nasehat, argumen, membujuk, sampai pemaksaan. Ini merupakan hal yang umum dilakukan oleh kekuatan eksternal (misal orang tua, guru, dan teman).

3. *Education* (Mendidik)

Mengacu pada pengetahuan yang berfokus pada kognisi seseorang. Hal ini berbanding terbalik dengan *dissuasion*. *Education* sebagian besar bertujuan untuk membangun dasar kognitif yang baik. Seseorang harus aktif untuk memastikan dirinya terhindar dari kecanduan *game online*, misalnya dengan membaca artikel atau menonton berita di TV.

4. *Parental Monitoring* (Memperhatikan)

Upaya yang dilakukan orang tua dalam memperhatikan anaknya. Hal ini memberikan bukti bahwa komunikasi orang tua yang baik bisa menjadi indikasi bagaimana cara yang efektif untuk mencegah kecanduan *game online*.

5. *Resource Restriction* (Membatasi)

Pembatasan sumber daya untuk bermain *game online*. Kecanduan *game online* dapat disebabkan oleh banyak faktor, salah satunya adalah akses yang mudah untuk bermain *game online*. Seseorang yang memiliki akses yang mudah lebih cenderung

akan tidur lebih larut dan lebih singkat. Upaya yang dapat dilakukan orang tua dalam hal ini adalah membatasi uang yang diberikan serta perlengkapan untuk bermain *game online*.

6.3 Hubungan Kecanduan *Game Online* dengan Integrasi KeIslaman

Dalam Islam, bermain *game* dapat diartikan permainan tradisional seperti catur, ludo, ular tangga, monopoli, dan permainan modern seperti *game online*. Menurut Fairuz (2018: 503) dalam artikel yang ditulis oleh Istiqomah dan Suyadi (2019: 11), *game* dalam Bahasa Arab diartikan dengan لَعِبَ - يَلْعَبُ - لَعِبًا - وَلَعِبًا - وَلُعْبَةً.

Menurut bahasa, sebenarnya artinya adalah bermain. Dalam Islam sendiri, arti bermain *game* bukan hanya dimaknai bermain permainan modern, baik dengan gadget maupun bukan, tetapi juga dimaknai sebagai bermain permainan-permainan tradisional pada umumnya, semisal catur, monopoli, ular tangga, dan ludo. Di dalam Al-Qur'an juga dijelaskan mengenai hal ini, salah satunya terdapat dalam surat Al-An'am ayat 70:

٧٠. وَذُرِّ الَّذِينَ اتَّخَذُوا دِينَهُمْ لَعِبًا وَهَوًّا [الانعام]

Artinya: “Dan tinggalkanlah orang-orang yang menjadikan agamanya sebagai permainan dan senda gurau...” (Q.S Al-An'am: 70)

Dalam potongan ayat tersebut, Berdasarkan kaidah ushul fiqh, segala sesuatu itu berasal dari hukum yang mubah atau boleh. Hukum tersebut akan berubah setelah ada dalil yang menunjukkan keharamannya. Berdasarkan hal ini, dapat disimpulkan, sebuah *game*/permainan apapun hukum awalnya adalah boleh/mubah, tetapi unsur

kebolehan/kemubahan itu akan berubah hukumnya apabila mengandung sesuatu yang dapat merusak atau menimbulkan mudharat, sehingga hukum *game*/permainan tersebut akan bergeser dari yang tadinya boleh (mubah) menjadi dilarang (haram).

الْأَصْلُ فِي الْأَشْيَاءِ الْإِبَاحَةُ إِلَّا مَا دَلَّ الدَّلِيلُ عَلَى تَحْرِيمِهِ

Artinya: “*Hukum asal segala sesuatu adalah mubah, kecuali ada dalil yang mengharamkannya*”. (Imam As-Suyuthi, dalam Al-Asybah Wan Nadhoir: 43)

Sesungguhnya, Allah telah memperingatkan kepada manusia apabila telah melupakan Allah SWT dan mementingkan hal-hal duniawi selain beribadah kepada Allah SWT. Dalam hal ini, yang dimaksud adalah kecanduan *game online*, karena *game online* bersifat membuang waktu dan uang untuk hal-hal yang tidak penting. Selain itu, *game online* juga memiliki banyak mudharat daripada manfaatnya. Dalam surat Al-Maidah ayat 87, Islam menganjurkan kita untuk tidak menjadi manusia yang melampaui batas, yang berbunyi:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا لَا تُحَرِّمُوا طَيِّبَاتِ مَا أَحَلَّ اللَّهُ لَكُمْ وَلَا تَعْتَدُوا إِنَّ اللَّهَ لَا يُحِبُّ

الْمُعْتَدِينَ ٨٧ ﴿٨٧﴾

Artinya: “*Wahai orang-orang yang beriman! Janganlah kamu haramkan benda-benda yang baik-baik yang telah dihalalkan oleh Allah bagi kamu, dan janganlah kamu melampaui batas (pada apa yang telah ditetapkan halalnya itu); karena sesungguhnya Allah tidak suka kepada orang-orang yang melampaui batas*” (Q.S. Al-Maidah: 87)

Akibat seseorang mengalami kecanduan *game online*, ia akan menjadi acuh dengan hal-hal yang ada disekitarnya. Tidak hanya itu, seseorang yang mengalami

kecanduan *game online* juga akan melalalikan kewajibannya sebagai seorang muslim, sebagaimana yang dijelaskan dalam firman Allah SWT dalam surat Al-Hasyr ayat 19:

وَلَا تَكُونُوا كَالَّذِينَ نَسُوا اللَّهَ فَأَنْسَاهُمْ أَنْفُسَهُمْ أُولَٰئِكَ هُمُ الْفَاسِقُونَ ﴿١٩﴾

Artinya: “*Janganlah kamu seperti orang-orang yang melupakan Allah, sehingga dia menjadikan mereka lupa kepada diri mereka sendiri. Mereka itulah orang-orang fasik.*” (Q.S Al-Hasyr; 19)

Mutahhari (1994) menyatakan bahwa seseorang yang telah mengalami kecanduan terhadap sesuatu diibaratkan telah menjual sebagian dirinya kepada tersebut. Dalam sebuah wasiat, Imam Ali mengatakan kepada Hasan, putranya: “Wahai anakku! Hormatilah dirimu sendiri dan waspadalah agar engkau tidak jatuh ke dalam lubang nista. Karena, jika engkau telah menjual sebagian dirimu, maka tiada ampun yang dapat menggantikannya. Bila engkau telah kehilangan sebagian dari tubuhmu, maka masih ada yang dapat menggantikannya. Dan apabila yang hilang itu adalah harta kekayaanmu, apapun yang engkau lepaskan masih ada yang mampu menggantikannya. Apa saja gantinya tak layak untuk disesali. Tetapi ada satu hal yang tak dapat digantikan oleh apapun, yaitu dirimu sendiri. Jika engkau menjual sebagian dari dirimu, ketahuilah bahwa engkau tidak akan menemukan penggantinya.”

Meskipun begitu, tidak semua hiburan mendapatkan tempat dalam agama Islam. Islam hanya menghalalkan jenis-jenis hiburan yang mengandung unsur-unsur pendidikan, kesehatan, dan nilai moral lainnya. Dalam bukunya yang berjudul *Fiqhu al-Lahwi wa al-Tarwihi*, Yusuf al-Qaradawi menyebutkan beberapa jenis hiburan atau permainan yang dilarang dalam agama Islam. Diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Permainan atau hiburan yang mengandung unsur yang membahayakan. Misalnya tinju, karena terdapat unsur menyakiti
2. Permainan atau hiburan yang menampilkan fisik dan aurat wanita di depan lawan jenis yang bukan mahramnya. Misalnya renang dan gulat
3. Permainan atau hiburan yang mengandung unsur magis (sihir)
4. Permainan atau hiburan yang menyakiti binatang. Misalnya sabung ayam
5. Permainan atau hiburan yang mengandung unsur judi
6. Permainan atau hiburan yang melecehkan dan menghina orang atau kelompok lain
7. Permainan atau hiburan yang dilakukan secara berlebih

BAB VII

KESIMPULAN DAN SARAN

7.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis penelitian di atas dan pembahasan mengenai Tingkat Kecanduan *Game Online*, peneliti dapat mengambil beberapa kesimpulan. Berikut ini adalah beberapa kesimpulan dari penelitian ini:

1. Terdapat perbedaan tingkat kecanduan *game online* pada mahasiswa FKIK UIN Malang terdapat perbedaan.
2. Pada kategori berat, terdapat 10 orang (19,6%). Pada kategori sedang, terdapat 35 orang (68,6%), dan pada kategori ringan terdapat 6 orang (11,8%).
3. Distribusi hasil berdasarkan jurusan atau program studi, mahasiswa PSPD memiliki persentase lebih besar (56,9%) jika dibandingkan dengan mahasiswa farmasi (43,1%)
4. Berdasarkan jenis kelamin, jumlah mahasiswa perempuan memiliki persentase lebih besar (58,8%) daripada laki-laki (41,2%)

7.2 Saran

Setelah melakukan penelitian ini, peneliti memiliki beberapa saran yang dapat diterapkan di masa yang akan datang. Di antaranya adalah sebagai berikut:

1. Bagi Mahasiswa

Berdasarkan hasil penelitian, masih banyak mahasiswa FKIK UIN Malang yang mengalami kecanduan *game online* kategori tinggi. Dengan adanya penelitian ini,

diharapkan mahasiswa semakin aware bahwa kecanduan *game online* juga memiliki dampak negatif yang berbahaya untuk jangka panjang. Beberapa hal yang dapat berdampak bagi mahasiswa yang kecanduan *game online* adalah nilai akademik yang menurun karena akan muncul rasa malas untuk mengerjakan kewajiban sebagai mahasiswa. Oleh karena itu, mahasiswa juga harus mulai mencari cara untuk mengurangi rasa kecanduan tersebut dengan kegiatan lain.

2. Bagi Institusi

Institusi diharapkan bisa memberikan perhatian lebih kepada mahasiswa yang mengalami kecanduan *game online* melalui bimbingan konseling dengan tenaga pendidik yang ahli di bidangnya.

3. Bagi Peneliti

Penelitian ini masih bisa dilanjutkan lebih lanjut lagi. Peneliti menyarankan untuk mencari faktor lain yang mempengaruhi tingkat kecanduan *game online* utamanya pada mahasiswa. Selain itu, disarankan untuk mengambil jumlah sampel yang lebih besar dan dengan data yang lebih valid serta menggunakan instrumen yang berbeda dan terbaru jika ada.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustin, Anggia Wahyu. Karneli, Yeni. 2022. *Penanganan Kecanduan Games Online pada Mahasiswa Tingkat Akhir*. Indonesian Journal of Counseling and Development Vol. 4 No. 2. Pp 70-77
- Alqwbani, Abdullah. Zuping, Zhang. Aqlan, Fares. 2014. *Big Data Management for MMO Games and Integrated Website Implementation* Vol. 14. Global Journal of Science and Technology., p. 5
- Anggarani, Fadjri Kirana. 2013. *Internet Gaming Disorder: Psikopatologi Budaya Modern* Vol. 23 No.1. Buletin Psikologi Fakultas Psikologi Universitas Gajah Mada
- As-Suyuthi. *Al-Asybah wan Nadho 'ir Jilid 1*. DKI Bairut
- Ayuswari, S. K. (2021). *Perlindungan Hukum Bagi Anak Pelaku Tindak Pidana Akibat Kecanduan Permainan Elektronik (Game Online) Menurut Undang-Undang Nomor 35 Tahun 2014 Tentang Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 23 Tahun 2002 Tentang Perlindungan Anak* (Doctoral dissertation, Universitas Islam Sultan Agung Semarang).
- Chiche, Sarah. 2013. *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders Fifth Edition DSM-5TM*. American Psychiatric Association. USA. p. 795-798
- Fajri, Choirul. 2012. *Tantangan Industri Kreatif-Game Online di Indonesia* Vol. 1. Jurnal ASPIKOM Universitas Ahmad Dahlan. Yogyakarta
- Fairuz, Muhammad., dan Munawwir, A. Warson. 2018. *Kamus Al-Munawwir Lit-Tullab Arab-Indonesia*. Surabaya: Pustaka Progressif
- Fadila, E. Robbiyanto, Syarif N. Handayani, Yani Tri. 2022. *Pengaruh Game Online terhadap Perubahan Perilaku Remaja*. Jurnal Klinik Vol.1 No.2.
- Firdaus, et al. (2020). *Dampak Game online Terhadap Perilaku Mahasiswa*. 4, 13–15.
- Gantina, K. (2011). *Teori dan teknik konseling Cet. Ke-2*. Jakarta: Penerbit Indeks
- Gros L, Debue N, Lete L, et.al. 2020. *Video Game Addiction and Emotional States: Possible Confusion Between Pleasure and Happines*. Frontiers in Psychology Vol 10 Hal 2-17
- Harun, F., & Arsyad, L. (2020). *Dampak Game online Dan Implikasinya Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Di Mi Al Anshar Kecamatan Hulonthalangi*.

Educator (Directory of Elementary Education Journal), 1(2), 26–37.
<https://doi.org/10.54045/educator.v1i2.189>

- Istiqomah, Suyadi. 2019. *Keterkaitan Compulsive Gamer Dan Gangguan Pada Sistem Limbik Otak Dalam Pembelajaran Keagamaan Islam*. Muaddib: Studi Kependidikan dan KeIslaman Universitas Ahmad Dahlan. Yogyakarta
- Januwar Lukita, William, Indriani K Sumadikarya, Flora Rumiati. 2020. *Korelasi Internet Gaming Disorder Terhadap Kualitas Tidur pada Mahasiswa Fakultas Kedokteran UKRIDA Tahun Ajaran 2018/2019*. JKdokMeditek; 26 (1): 8-16
- Manggena, T. F., Putra, K. P., & Elingsetyo Sanubari, T. P. (2017). *Pengaruh Intensitas Bermain Game Terhadap Tingkat Kognitif (Kecerdasan Logika-Matematika) Usia 8-9 Tahun*. Satya Widya, 33(2), 146–153.
<https://doi.org/10.24246/j.sw.2017.v33.i2.p146-153>
- Margono, 2004, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, Jakarta: Rineka Cipta.
- Marlaokta, Rika Mutiara. 2019. *Dampak Internet Gaming Disorder terhadap Status Kognitif dan Perilaku Psikopatologis*. Jurnal Keperawatan Jiwa Vol. 7 No. 3: 333-336
- Muthahhari, Murthada. (1994) *Prespektif Al-Qur'an tentang Manusia dan Agama*. Bandung: Mizan
- Novrialdy, E. (2019). *Kecanduan Game online pada Remaja: Dampak dan Pencegahannya*. Buletin Psikologi, 27(2), 148.
<https://doi.org/10.22146/buletinpsikologi.47402>
- Octa Reni S. dkk. 2021. *Hubungan Stres Akademik dengan Kecenderungan Bermain Game Online pada Mahasiswa Universitas Malahayati Bandar Lampung Tahun 2021*. Medula Vol. 12 No. 2: 273-277
- Pratama, R.A. Widiанти, E. Hendrawati. 2020. *Tingkat Kecanduan Game Online Pada Mahasiswa Fakultas Keperawatan*. Jnc Vol. 3 (2): 110-118
- Raj, Surya. 2016. *Hubungan Internet Gaming Disorder dengan Sindrom Depresif pada Online Gamers di Kecamatan Medan Petisah Medan*. Tugas Akhir. Tidak diterbitkan. Fakultas Kedokteran Universitas Sumatera Utara. Medan
- W, Jaka Januar Hari. 2017. *Hubungan Antara Tingkat Stres dengan Kecanduan Game Online Pada Remaja Kelurahan Ploso Baru Surabaya*. Tugas Akhir. Tidak diterbitkan. Universitas Airlangga. Surabaya

Rahman, A. Z., & Ernawati, R. (2018). *Gambaran Tingkat Kecanduan Remaja dengan Game Online di Universitas Muhammadiyah Kalimantan Timur*.

Saputra, R. A. D. (2020). *Interaksi Sosial Pada Remaja Kecanduan Game Online Di Desa Singosaren* (Doctoral dissertation, IAIN Ponorogo).

Sarasija, L. N. A. S., Nariswari, A. A., Dewanggana, D. A., Arghita, V. A., Patty, T. S. W., & Tjahjono, H. (2021). *Psikoedukasi "PEPRO" Untuk Menurunkan Prokrastinansi Akademik Dengan Menggunakan Manajemen Waktu Pada Siswa Siswi SMP dan SMA/SMK*. Psikologi Konseling, 18(1), 922–933

Senjaya, Sukma. Sriati, Aat. Maulana, Indra. Kurniawan. (2022). *Dukungan Keluarga pada ODHA yang Sudah Open Status di Kabupaten Garut*. Jurnal Cakrawala Ilmiah Vol. 2 No. 3: (1007)

Swarjana, I. K. (2012). *Metodologi Penelitian Kesehatan*. Yogyakarta: Andi Offset

Tim penyusun pedoman pendidikan. 2021. *Pedoman Pendidikan Tahun 2021 Program Studi Pendidikan Dokter*. UIN Malang

Warits Marinsa Putri, N., Hamiyati, & Doriza, S. (2020). *Dampak game online : Studi fenomena perilaku trash-talk pada remaja*. Jurnal Psikologi Malahayati, 2(2), 72–85

Widodo, Slamet. Khairunnisa dkk. 2023. *Buku Ajar Metode Penelitian* Pangkalpinang. CV Science Techno Direct. 53-60

Zalqi, A. (2019). *Hubungan Bermain Game Online Dengan Pola Tidur Anak Usia Sekolah Di SD Muhammadiyah Tamanagung Muntilan Magelang Jawa Tengah* (Doctoral dissertation, Universitas' Aisyiyah Yogyakarta).

<https://quran.com/ms/al-maidah/87-88>

<https://quran.nu.or.id/al-hasyr/19>

LAMPIRAN

Lampiran 1: Skala kecanduan *game online*

Nama :
Jenis kelamin :
Angkatan :
Lama waktu bermain :

PETUNJUK PENGISIAN

1. Bacalah setiap pertanyaan dengan teliti dan cermat.
2. Di bawah ini, terdapat beberapa pertanyaan yang akan mewakili suatu keadaan tertentu. Silahkan pilih yang sesuai dengan keadaan diri anda.
3. Berilah tanda centang (✓) pada salah satu pilihan jawaban yang tersedia.

Diantaranya:

SS = Bila pertanyaan **Sangat Setuju** dengan diri anda

S = Bila pertanyaan **Setuju** dengan keadaan diri anda

TS = Bila pertanyaan **Tidak Setuju** dengan keadaan diri anda

STS = Bila pertanyaan **Sangat Tidak Setuju** dengan keadaan diri anda

4. Jika terjadi kesalahan dalam pengisian, maka coretlah jawaban yang salah dan beri tanda jawaban yang benar.

		✓		✓	
--	--	---	--	---	--

5. Jawablah setiap pertanyaan dan Jangan sampai ada yang terlewati. Jika menurut anda ada dua jawaban yang sesuai dengan diri anda, maka pilihlah jawaban yang paling sesuai dengan diri anda.

No.		SS	S	TS	STS
1	Saya selalu menolak setiap panggilan yang masuk ketika sedang bermain <i>game</i>				

2	Saya selalu mematikan aplikasi lain selain <i>game</i>				
3	Saya selalu menjawab panggilan telepon orang tua saya meskipun sedang bermain <i>game</i>				
4	Saya tidak bisa tidur sebelum saya merasa lelah bermain <i>game</i>				
5	Saya tidak menghiraukan <i>event</i> yang ada di dalam <i>game</i>				
6	Bermain <i>game</i> membuat saya tidak mengikuti beberapa kegiatan (kegiatan yang disepakati)				
7	Saya mengerti kapan harus bermain <i>game</i> dan kapan mengerjakan tugas kuliah				
8	Saya merasa semakin ingin bermain <i>game</i> saat dilarang bermain <i>game</i>				
9	Saya mampu tidak bermain <i>game</i> seharian				
10	Ketika saya tidak sanggup menyelesaikan pekerjaan saya, saya akan bermain <i>game</i>				
11	Bermain <i>game</i> tidak bisa membuat saya melupakan tugas-tugas yang menumpuk				
12	Saya merasa tenang saat bermain <i>game</i>				
13	<i>Game</i> membuat saya semakin tidak fokus dalam menjalankan perkuliahan				
14	Saya membuat komitmen dengan teman-teman saya untuk tidak bermain <i>game</i> ketika sedang berkumpul				
15	Saya belum memiliki keinginan untuk berhenti bermain <i>game</i>				
16	Saya merasa bahwa bermain <i>game</i> bukan suatu masalah				
17	Saya tidak bisa menolak ajakan teman saya untuk kembali bermain <i>game</i> ketika saya sudah memutuskan untuk berhenti				

18	Ketika saya sudah memutuskan untuk berhenti bermain <i>game</i> , saya tidak akan memainkan <i>game</i> tersebut				
19	Saya tidak akan terpengaruh dengan ajakan teman untuk bermain <i>game</i> kembali ketika saya sudah memutuskan untuk berhenti				
20	Saya tidak bisa berhenti memikirkan <i>game</i> ketika saya tidak bisa menyelesaikan misi harian				
21	Saya tetap menjalani aktivitas seperti biasa meskipun tidak bermain <i>game</i>				
22	Saya akan merasa stres jika tidak bermain <i>game</i>				
23	Saya merasa lebih buruk ketika saya bermain <i>game</i>				
24	Saya pernah bertengkar dengan teman dikarenakan kalah dalam bermain <i>game</i>				
25	Saya marah jika ada yang mengganggu saya saat bermain <i>game</i>				
26	Saya akan lebih memilih kalah dalam bermain <i>game</i> daripada harus bertengkar dengan teman saya				
27	Saya mengabaikan orang-orang disekitar saya saat bermain <i>game</i>				
28	Saya menghentikan <i>game</i> ketika teman saya datang				
29	Jam tidur saya berkurang karena bermain <i>game</i>				
30	Saya dapat mengolah waktu saat bermain <i>game online</i>				
31	Saya mengabaikan kegiatan penting lainnya (kuliah, makan, olahraga, dan tidur) untuk bermain <i>game</i>				

32	Saya akan mengutamakan kewajiban ibadah meskipun sedang bermain <i>game</i>				
----	---	--	--	--	--

Lampiran 2. Kategorisasi Kecanduan *Game Online*

Statistics

Kategori_Kecanduan

N	Valid	51
	Missing	0
Mean		2.08
Median		2.00
Mode		2
Minimum		1
Maximum		3
Sum		106

Kategori_Kecanduan

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Ringan	6	11.8	11.8	11.8
	Sedang	35	68.6	68.6	80.4
	Berat	10	19.6	19.6	100.0
	Total	51	100.0	100.0	

Lampiran 3. Frekuensi Jenis Kelamin

Statistics

Jenis_Kelamin

N	Valid	51
	Missing	0
Mean		1.588
Median		2.000
Mode		2.0
Minimum		1.0
Maximum		2.0
Sum		81.0

Jenis_Kelamin

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Laki-laki	21	41.2	41.2	41.2
	Perempuan	30	58.8	58.8	100.0
	Total	51	100.0	100.0	

Lampiran 4. Frekuensi Jurusan/Program Studi

Statistics

Jurusan

N	Valid	51
	Missing	0
Mean		1.431
Median		1.000
Mode		1.0
Minimum		1.0
Maximum		2.0
Sum		73.0

Jurusan

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Pendidikan Dokter	29	56.9	56.9	56.9
	Farmasi	22	43.1	43.1	100.0
	Total	51	100.0	100.0	

Lampiran 5. Data Tabulasi Kecanduan *Game Online*

	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x
--	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

1	1	2	1	2	3	2	1	1	2	2	2	2	2	2	2	3	4	1	4	4	4	3	3	2	2	2	2	1	2	1	1	67
2	2	1	1	2	1	2	2	1	2	2	2	1	2	3	2	2	3	2	3	4	4	3	3	3	2	2	2	3	2	3	2	71
2	1	2	1	4	1	1	2	1	3	2	1	3	2	2	1	4	3	2	4	4	4	3	3	3	3	3	3	1	1	1	1	72
2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	3	3	2	2	2	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	78
2	2	1	2	3	2	2	2	1	2	3	3	3	2	2	2	3	3	2	3	3	3	2	3	2	2	3	2	2	2	2	2	73
1	1	1	2	2	2	1	2	1	2	2	2	3	2	2	2	3	3	2	3	3	4	2	4	1	3	2	2	2	2	2	2	68
2	3	2	2	3	2	1	2	2	3	2	3	2	2	2	2	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	2	2	1	76
1	1	2	1	3	1	2	2	1	3	2	2	3	3	1	2	3	3	2	3	3	3	2	4	1	3	2	2	1	2	2	1	67
1	2	1	1	1	3	1	1	1	1	2	2	2	2	1	3	3	3	2	3	4	4	3	4	1	1	1	2	2	2	1	1	62
1	2	2	1	3	2	1	1	2	3	1	3	3	2	2	1	2	3	3	3	4	3	3	3	2	2	2	2	1	2	1	2	68
1	3	1	2	1	2	1	2	1	3	1	3	3	2	3	2	4	4	1	4	4	4	3	4	1	1	2	1	2	2	1	1	70
2	1	2	1	1	1	1	1	1	2	1	3	3	4	1	2	3	3	2	3	4	4	3	4	2	3	2	2	2	2	1	1	68
2	1	1	2	3	1	2	3	1	4	1	3	2	4	3	1	2	3	3	3	3	2	2	4	2	1	3	4	2	1	1	1	71
4	2	2	2	3	2	2	2	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	4	3	2	3	3	3	2	2	2	2	2	1	82
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	4	1	1	3	4	4	1	4	4	4	2	4	1	1	1	1	1	1	1	56
2	2	1	1	2	2	1	2	2	3	2	3	3	2	2	2	3	3	2	3	3	3	2	3	3	1	2	4	1	3	1	1	70
3	3	1	4	1	2	4	2	4	1	4	4	4	4	1	3	3	1	2	1	2	3	3	2	3	1	3	2	3	2	3	2	81
4	3	1	1	3	2	2	1	1	2	2	2	3	2	3	2	3	2	2	3	3	4	2	4	2	2	2	2	2	2	2	1	72
1	2	1	2	2	2	1	2	1	2	1	2	2	3	2	2	2	2	3	3	4	4	3	4	1	1	3	3	1	1	1	1	65
2	2	1	2	3	1	1	1	1	3	1	2	4	3	4	1	3	3	2	3	4	4	2	2	3	3	2	3	1	1	1	1	70
3	2	1	2	1	4	1	2	1	3	2	3	2	2	3	3	3	2	2	3	4	3	3	2	3	1	3	2	4	2	1	1	74
3	2	1	2	2	2	1	3	2	2	2	3	3	3	3	1	2	3	2	3	4	3	1	3	3	2	2	3	1	2	1	1	71
1	1	1	2	4	1	1	2	1	2	1	2	1	1	1	3	3	4	1	3	3	4	2	3	2	1	2	2	1	2	1	1	60
2	2	1	1	3	1	1	1	1	2	1	3	2	2	4	1	2	2	2	4	4	4	3	1	3	2	2	2	3	2	2	1	67
2	1	1	1	2	1	2	1	1	2	2	2	2	2	2	2	4	3	1	4	4	4	2	3	1	2	2	2	2	2	1	1	64
2	2	1	2	2	2	1	2	1	2	2	3	3	2	2	2	3	2	3	3	4	3	2	3	2	2	1	2	2	2	2	1	68