

**PERAN EFIKASI DIRI TERHADAP KECANDUAN
GAME ONLINE MOBILE LEGENDS PADA REMAJA
DIKOTA PALEMBANG**



OLEH:

JOHN MAJOR T.

04041381520046

PROGRAM STUDI PSIKOLOGI

FAKULTAS KEDOKTERAN

UNIVERSITAS SRIWIJAYA

INDERALAYA

2020

LEMBAR PERSETUJUAN UJIAN

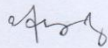
SKRIPSI

Nama : John Major T.
NIM : 04041381520046
Program Studi : Psikologi
Fakultas : Kedokteran
Judul Proposal Penelitian / Skripsi : Peran efikasi diri terhadap kecanduan *game online Mobile Legends* pada remaja dikota Palembang

Indralaya, 27 Maret 2020

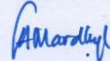
Menyetujui,

Dosen Pembimbing I



Ayu Purnamasari, S.Psi., MA
NIP. 198612152015042004

Dosen Pembimbing II



Sayang Ajeng Mardhiyah, S.Psi., M.Si
NIP.197805212002122004

Mengetahui

Ketua Bagian Program Studi Psikologi



Sayang Ajeng Mardhiyah, S.Psi., Msi
NIP. 197805212002122004

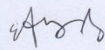
LEMBAR PENGESAHAN
PERAN EFIKASI DIRI TERHADAP KECANDUAN GAME ONLINE MOBILE
LEGENDS PADA REMAJA DIKOTA PALEMBANG

SKRIPSI
Dipersiapkan dan disusun oleh
JOHN MAJOR T.

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 22 Juli 2020

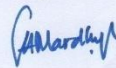
Susunan Dewan Penguji

Pembimbing I



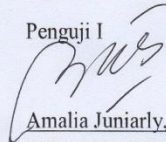
Ayu Purnamasari, S.Psi., MA
NIP. 198612152015042004

Pembimbing II



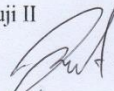
Sayang Ajeng Mardhiyah, S.Psi., M.Si
NIP.197805212002122004

Penguji I



Amalia Juniary, S.Psi., MA., Psikolog
NIP 197906262014062201

Penguji II



Indra PrptoNugroho, S.Psi., M.Si
NIP 199407072018031001

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Psikologi
Tanggal 22 Juli 2020



Sayang Ajeng Mardhiyah, S.Psi., M.Si
NIP 197805212002122004

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini, John Major T., dengan disaksikan tim dosen penguji menyatakan bahwa skripsi ini adalah karya sendiri dan belum pernah diajukan untuk memperoleh derajat kesarjanaan di suatu perguruan manapun. Dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis/diterbitkan orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka. Jika terdapat hal-hal yang tidak sesuai dengan isi pernyataan, maka saya bersedia derajat kesarjanaan saya dicabut.

Palembang, 27 Maret 2020

Yang Menyatakan,


John T.
NIM 040120000000000000


Halaman Persembahan

Puji syukur kepada Tuhan YME yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya dalam semua hal termasuk dalam penyusunan penelitian ini. Peneliti mempersembahkan tugas akhir skripsi ini dengan penuh rasa syukur dan terima kasih kepada :

1. Kedua orang tua tercinta, Farel Tampubolon dan Roslina Sinulingga, yang selalu memberikan dukungan, doa, dan kasih sayang yang tiada hentinya untuk anakmu. Terima kasih telah mengiringi setiap langkah ini, dan mengajarkan banyak hal berharga serta memberikan yang terbaik. Harapannya kelak ilmu yang diperoleh ini bisa menjadi berkah dan membuat kalian bangga. Kasih sayang dan cinta selalu tercurah untuk ayah dan ibu, diiringi doa semoga ayah dan ibu selalu diberikan kesehatan dan perlindungan dari Tuhan serta umur yang panjang.
2. Saudara dan saudariku, Rafles Tampubolon, Fransisca Tampubolon, dan Berkat Tampubolon yang selalu memberikan doa, dukungan, saran, motivasi serta bantuan dalam pengerjaan skripsi ini. Terima kasih telah memberikan kasih sayang kepada peneliti dalam kondisi apapun. Semoga kelak ini bisa membanggakan kalian.
3. Sahabat-sahabat yang selalu memberikan dukungan luar biasa setiap hari, Ridho, Diaz, Katherina, Aliffian, dan Abrar yang selalu menemani dikala penelitian suka duka, menemani dikala canda dan tawa. Semoga nanti akan bertemu kembali disaat sukses.

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur bagi Tuhan YME karena berkat rahmat dan kasih sayang-Nya peneliti mampu menyelesaikan tugas akhir skripsi ini dengan judul **“Peran Efikasi Diri Terhadap Kecanduan Game Online Mobile Legends Pada Remaja Dikota Palembang”**.

Selama melakukan penyusunan tugas akhir skripsi ini banyak hal yang dapat peneliti jadikan pelajaran. Selama proses pengerjaan peneliti juga banyak mengalami hambatan. Namun dengan bantuan, dukungan serta bimbingan dari berbagai pihak peneliti mampu mengatasi hambatan tersebut. Maka dari itu, peneliti ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Ir. Anis Saggaf, MSCE, selaku Rektor Universitas Sriwijaya.
2. dr. H. Syarif Husin, M.S, selaku Dekan Fakultas Kedokteran Universitas Sriwijaya.
3. Sayang Ajeng Mardhiyah.S.Psi.,M.Si, selaku Ketua Program Studi Psikologi Fakultas Kedokteran Universitas Sriwijaya dan sebagai dosen pembimbing 2, yang telah memberikan saran dan motivasi selama penyusunan proposal penelitian dan juga telah membimbing selama proses perkuliahan.
4. Dosen Pembimbing 1, Ibu Ayu Purnamasari, S.Psi., MA. yang telah sabar membimbing peneliti, memberikan saran, kritikan yang membangun, dukungan, dan motivasi yang sangat berharga.

5. Segenap Dosen dan Staff Program Studi Psikologi Fakultas Kedokteran Universitas Sriwijaya yang telah memberikan segenap ilmunya kepada peneliti.
6. Teman-teman satu angkatan, Owlster Blaster B dan Owlster Blaster A 2015 yang telah menemani dan memberikan warna di setiap hari selama masa perkuliahan.

Peneliti juga menyadari bahwa dalam penyusunan tugas akhir ini masih terdapat banyak kekurangan dan jauh dari kata sempurna baik dari bentuk penyusunan maupun materinya. Oleh karena itu, kritik konstruktif dan saran dari pembaca sangat peneliti harapkan untuk penyempurnaan tugas akhir penelitian ini, sehingga peneliti mengharapkan saran dan kritik yang membangun yang bisa menjadi masukan dan bantuan bagi peneliti. Terakhir, peneliti ucapkan terima kasih kepada semua pihak dan semoga penelitian ini dapat menjadi suatu sumbangan ilmiah yang bermanfaat.

Inderalaya, 27 Maret 2020

John Major T.

NIM 04041381520046

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PERSETUJUAN UJIAN SKRIPSI	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
SURAT PERNYATAAN	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
ABSTRAK	xiv
BAB 1	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	9
C. Tujuan	9
D. Manfaat Penelitian	10
E. Keaslian	10
BAB II	14
A. Kecanduan <i>Game</i>	15
1. Pengertian Kecanduan <i>Game</i>	15
2. Faktor-faktor yang mempengaruhi Kecanduan	16
3. Kriteria Kecanduan <i>Game</i>	19
B. Efikasi Diri	27
1. Pengertian Efikasi Diri	27
2. Sumber Efikasi Diri	28
3. Dimensi Efikasi Diri	30
4. Ciri-ciri Individu Memiliki Efikasi Diri Tinggi	28
C. Peran Efikasi Diri Terhadap Kecanduan <i>Game</i>	34
D. Kerangka Berpikir	35
E. Hipotesis Penelitian	36

BAB III	37
A. Identifikasi Variabel Penelitian VT dan VB	37
B. Definisi Operasional Variabel Penelitian VT dan VB	37
1. Kecanduan <i>Game</i>	37
2. Efikasi Diri	38
C. Populasi dan Sampel Penelitian	38
1. Populasi	38
2. Sampel	39
D. Metode Pengumpulan Data	40
1. Skala Kecanduan <i>Game Online</i> ,, ,,	41
2. Skala Efikasi Diri	42
E. Validitas dan Reliabilitas	43
1. Validitas	43
2. Reliabilitas	44
F. Metode Analisis Data	45
1. Uji Asumsi	45
2. Uji Hipotesis	46
BAB IV	47
A. Orientasi Kancan Penelitian	47
B. Laporan Pelaksanaan Penelitian	48
1. Persiapan Alat Ukur	48
2. Pelaksanaan Penelitian	54
C. Hasil Penelitian	58
1. Deskripsi Subjek Penelitian	58
2. Deskripsi Data Penelitian	60
3. Hasil Analisis Data Penelitian	62
D. Hasil Analisis Tambahan	63
1. Uji Beda Kecanduan <i>Game</i> Berdasarkan Usia	63
2. Uji Beda Efikasi Diri Berdasarkan Usia	64
3. Uji Beda Kecanduan <i>Game</i> Berdasarkan Status Pekerjaan	65
4. Uji Beda Efikasi Diri Berdasarkan Status Pekerjaan	68

5. Uji Beda lama bermain <i>Game</i> dalam 1 hari	63
6. Uji Beda lama bermain <i>Game</i> dalam 1 minggu	64
E. Pembahasan	70
BAB V	76
A. Kesimpulan	76
B. Saran	76
1. Saran untuk remaja	76
2. Saran untuk orang tua	77
3. Saran untuk penelitian selanjutnya	77
DAFTAR PUSTAKA	79
LAMPIRAN.....	88

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Skoring Kecanduan <i>Game Online</i>	42
Tabel 3.2 Distribusi penyebaran skala kecanduan game online	43
Tabel 3.3 Skoring Efikasi Diri	43
Tabel 3.4 Distribusi penyebaran skala Efikasi Diri	51
Tabel 4.1 Distribusi penyebaran Skala Kecanduan <i>Game</i> setelah Uji Coba	52
Tabel 4.2 Distribusi Penomoran Baru skala Kecanduan <i>Game</i>	53
Tabel 4.3 Distribusi penyebaran Skala Efikasi Diri setelah Uji Coba	54
Tabel 4.4 Distribusi Penomoran Baru skala Efikasi Diri	55
Tabel 4.5 Deskripsi Jenis Kelamin Subjek Penelitian	58
Tabel 4.6 Deskripsi Usia Subjek Penelitian	59
Tabel 4.7 Deskripsi Pekerjaan Subjek Penelitian	59
Tabel 4.8 Tabel Rumus Kategorisasi	59
Tabel 4.9 Deskripsi Kategorisasi Kecanduan <i>Game</i> pada keseluruhan subjek....	59
Tabel 4.10 Deskripsi Kategorisasi Efikasi Diri pada keseluruhan subjek	60
Tabel 4.11 Tabel Uji Normalitas Menggunakan <i>Kolmogorov Smirnov</i>	60
Tabel 4.12 Uji Statistik Linearitas	61
Tabel 4.13 Rangkuman Analisis Hipotesis	61
Tabel 4.14 Hasil Uji Beda Kecanduan <i>Game</i> Berdasarkan Usia	62
Tabel 4.15 Hasil Uji Beda Efikasi Diri Berdasarkan Usia.....	62
Tabel 4.16 Hasil Uji Beda Kecanduan <i>game</i> berdasarkan Status Pekerjaan	63
Tabel 4.17 Hasil Uji Beda Efikasi Diriberdasarkan Status Pekerjaan.....	64
Tabel 4.18 Lama remaja bermain <i>Game Mobile Legends</i> dalam 1 hari	64
Tabel 4.19 Lama remaja bermain <i>Game Mobile Legends</i> dalam 1 Minggu	68
Tabel 4.20 Deskripsi Data Sumbangan Efektif	69

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN A	88
LAMPIRAN B	104
LAMPIRAN C	115
LAMPIRAN D	142
LAMPIRAN E	148

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir.....	32
-----------------------------------	----

**PERAN EFIKASI DIRI TERHADAP KECANDUAN *GAME ONLINE*
MOBILE LEGENDS PADA REMAJA DI KOTA PALEMBANG**

John Major¹ , Ayu Purnamasari²

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peran efikasi diri terhadap kecanduan *game online Mobile legends* pada remaja di Kota Palembang. Hipotesis penelitian ini yaitu adaperan efikasi diri terhadap kecanduan *game online*.

Populasi penelitian ini adalah remaja yang berusia 12-21 tahun di Kota Palembang dengan jumlah yang tidak diketahui. Sampel penelitian sebanyak 150 remaja di kota Palembang. Pengambilan sampel menggunakan teknik purposive sampling. Alat ukur menggunakan skala yang disusun peneliti dengan menggunakan kriteria kecanduan *game online* yang dikemukakan oleh Griffith dan Davies (2005) dan skala efikasi diri dari dimensi yang dikemukakan oleh Bandura (1997). Analisis data menggunakan regresi sederhana.

Hasil analisis regresi menunjukkan $R = 0,553$ dan $R\text{ Square} = 0,306$, $F = 65,361$, $P = 0,000$ ($p < 0,05$). Hasil menunjukkan bahwa efikasi diri memiliki peran yang signifikan terhadap kecanduan *game online* sebesar 30,6%. Dengan demikian hipotesis yang diajukan diterima.

Kata kunci : Efikasi diri, Kecanduan *game online*

¹Mahasiswa Program Studi Psikologi FK Universitas Sriwijaya

²Dosen Program Studi Psikologi FK Universitas Sriwijaya

THE ROLE OF SELF EFICATION OF ADDICTED ONLINE MOBILE LEGENDS GAME ADOLESCENTS IN PALEMBANG CITY

John Major¹ , Ayu Purnamasari²

ABSTRACT

The aim of the study is determining the role of self-efficacy toward addiction online games Mobile Legends in Palembang city. This study hypothesizes that there is a role of self-efficacy toward addiction Mobile Legends on adolescents in Palembang city.

The population of this research was teenagers aged 12-21 years in Palembang City with unknown numbers. The research sample of 150 teenagers in the city of Palembang. Sampling using a purposive sampling technique. The study measurements are online game addiction scale and self-efficacy scale that refer to Griffith and Davies's (2005) online game addiction and the Bandura's (1997) self-efficacy scale of the dimension. The research used simple regression analysis.

The results of a simple regression analysis showed $R = 0.553$ and R Square = 0.306, $F = 65.361$, $P = 0.000$ ($p < 0.05$). The results show that self-efficacy has a significant role in online gaming addiction by 30.6%. Thus the hypothesis proposed is accepted.

Keywords: Efikasi Diri, Kecanduan game online

¹Student of Psychology Programme of Medical Departement , Sriwijaya University

²Lecture of Psychology Programme of Medical Departement, Sriwijaya University

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Semakin pesatnya kemajuan teknologi internet di Indonesia sehingga makin banyak masyarakat yang bergantung dengan internet. Hal ini selaras dengan penelitian Sifa dan Sawitri (2018) yang mengatakan bahwa kebutuhan internet pada masyarakat Indonesia saat ini layaknya kebutuhan primer yang harus menjadi kewajiban tiap individu.

Menurut data survey yang dilakukan oleh Asosiasi Penyedia Jasa Internet Indonesia (APJII, 2017) pada tahun 2017, diketahui bahwa pengguna internet aktif tahun 2017 mencapai 143 juta pengguna atau sekitar 54% dari total populasi Indonesia. Pada survey APJII terkini yaitu tahun 2018, terdapat pertumbuhan yang sangat signifikan sebesar 10% dari pengguna internet pada tahun 2017 menuju 2018 yaitu sebanyak 171 juta pengguna atau sekitar 64% dari populasi Indonesia (APJII, 2018).

Dari data pengguna internet aktif di Indonesia, menunjukkan bahwa pemain *gameonline* Indonesia diperkirakan berjumlah kurang lebih 9 juta orang atau sekitar 5,7% dari total pengguna internet (APJII, 2018). Didukung oleh pendapat Solomon (dalam Alam, Hashim, Ahmad, Wel, Nor & Omar, 2014) yang menyatakan bahwa penggunaan internet yang mudah diakses melalui smartphone dapat menjadi pemicu kecenderungan remaja untuk menghabiskan waktu bermain *game online*.

Salah satu *game online* yang digemari dan banyak dimainkan saat ini adalah *Mobile Legends*, *Mobile Legends* adalah *game* yang dikembangkan dan dirilis oleh Moonton developer. *Game Mobile Legends* masuk ke Indonesia pada tahun 2016 (Hutagaol, 2018). *Game online Mobile Legends* saat ini menjadi *Top Free Game* di GooglePlay Store, tidak heran jika jumlah pemainnya ada sangat banyak di Indonesia saat ini, berdasarkan pernyataan Operational Manager Moonton Indonesia, Dimaz Wiratama S. Jumlah pengguna aktif bulanan *Mobile Legends* di Indonesia kini mencapai 50 Juta pemain. *Mobile Legends* saat ini memiliki total 170 juta pengguna aktif perbulan di seluruh dunia dan Indonesia merupakan kontributor terbesar (Librianty, 2018).

Peneliti melakukan kajian dari berbagai artikel dan menemukan sebuah fenomena adanya kecenderungan kecanduan para pemain *Mobile Legends* dan beberapa diantaranya berdampak negatif (Prihastomo, 2019). Beberapa dampak dari kecanduan *game online* khususnya *Mobile Legends* ialah pengguna akan lupa waktu, kurang tidur, bisa memicu pertengkaran, dan kesenangan dalam dunianya sendiri (Saksono, 2018).

Griffith dan Davies (2005) menyatakan bahwa kecanduan *game* layaknya kecanduan lainnya yang terbentuk dari perilaku kompulsif, kurangnya ketertarikan akan aktivitas lain, dikaitkan dengan simtom fisik dan mental dari adiksi ketika perilaku bermain *game* dihentikan.

Untuk mendapatkan lebih banyak data, pada tanggal 4 oktober 2019 peneliti melakukan wawancara kepada 5 orang remaja yang duduk dikelas 2 SMA yang sedang bermain *Mobile Legends* disebuah kedai kopi pada jam 8 malam. Kelima remaja ini terdiri dari 3 orang yang sama sekolahnya yaitu S,R,dan B, dan 2 lainnya yaitu J dan M

disekolah yang berbeda namun mereka saling kenal dikarenakan mengikuti les ditempat yang sama.

Dari hasil wawancara yang telah dilakukan peneliti, didapatkan data bahwa perilaku bermain *game Mobile Legends* bersama ini memang telah mereka rencanakan setelah pulang dari tempat les mereka. Mereka bermain di kedai kopi itu dari jam 7 sampai tutupnya kedai kopi itu jam 11 malam. Subjek S menjelaskan dirinya tertarik bermain *game Mobile Legends* dikarenakan memiliki sinergi yang kuat dengan teman-teman yang lain dan berusaha untuk menaikkan peringkat pribadi untuk menyelaraskan dengan timnya.

Subjek R juga menegaskan bahwa dengan teman-temannya sekarang, R merasakan ketertarikan yang lebih untuk bermain *game Mobile Legends*, hingga dirinya mau bermain hingga larut dan tidur disalah satu rumah temannya tersebut. Mereka tidak hanya bermain dirumah, tempat kafe maupun warung yang menyediakan minuman dan suasana ramai juga mereka singgahi untuk bermain *Mobile Legends*.

Selanjutnya peneliti mewawancarai subjek B, dan mendapatkan penjelasan bahwa mereka yang satu sekolah yaitu S,R dan B , setelah kegiatan sekolah usai mereka tidak langsung pulang kerumah, namun mampir dulu di warung dekat sekolahnya tempat mereka biasa bermain hingga jam 5, barulah mereka pulang. B juga menambahkan mereka juga terkadang mengajak subjek J dan M yang bersekolah ditempat lain datang kewarung dekat sekolahnya untuk bermain *Mobile Legends* bersama.

Lalu peneliti melanjutkan wawancara kepada subjek J, dalam wawancara itu peneliti mendapatkan penjelasan dirinya sangat terganggu jikalau sedang bermain *Mobile*

Legends danditelpon oleh orang lain, karena hal itu membuat tertutupnya *game* tersebut. Hal ini juga disepakati oleh subjek yang lainnya yaitu S,R,B, dan M yang membatasi orang mengetahui nomor telpon dirinya, karena takutnya saat bermain *game Mobile Legends* ditelpon orang lain. Subjek M menjelaskan bermain *Mobile Legends* tidak ada bosan-bosannya dikarena punya banyak ragam fitur bermain dan juga jikalau sedang kalah M merasa kekalahan itu untuk pembelajaran untuk dirinya bermain lebih bagus lagi.

Peneliti untuk lebih lanjutnya melakukan survey pada tanggal 15 oktober kepada 15 subjek yang bermain *Mobile Legends*, survey yang dilakukan peneliti dibuat dengan menggunakan kriteria kecanduan *gameonline* dari Griffith dan Davies (2005) yaitu :*sailance, mood modification, tolerance, withdrawal symptoms,conflict, dan relapse*.

Bentuk survey peneliti diawali dengan diagnostic kecanduan *game* Griffiths & Meredith (Karapetsas, Karapetsas, Zygouris, & Fotis, 2014) yang mana jika subjek menjawab positif 4 atau lebih dari 7 pernyataan di diagnostic, maka subjek termasuk kriteria kecanduan *game*. Peneliti menyebar15 survey, dan peneliti mendapatkan 11 survey yang memenuhi kriteria diagnostic kecanduan *game online*, 4 sisanya tidak memenuhi kriteria dari kecanduan *game online*, maka 4 survey itu digugurkan oleh peneliti.

Pada kriteria *sailance*, hasil survey yang dilakukan peneliti menunjukkan bahwa 63% (7 dari 11)subjek mengatakan *game* dapat membuat senang dan ingin terus bermain karena asik. Pada kriteria *mood modification*, sebanyak 100% mengatakan *game* dapat membuat tenang individu dikarenakan dapat melepas penat dari tugas-tugas yang dimiliki

individu tersebut. Hasil survey selanjut didapatkan 100% menjelaskan bahwa bermain *game* dapat menghibur individu.

Selanjutnya pada kriteria *tolerance*, peneliti mendapatkan 90% (10 dari 11) subjek menyediakan waktu khusus untuk bermain *game* dengan rentang waktu secara rata-rata 4-5 jam dalam satu hari. Di kriteria *withdrawal symptoms*, hasil survey menunjukkan bahwa 81% (9 dari 11) subjek merasa ada hal yang kurang kalau mereka tidak bermain *game*, selanjutnya sebanyak 54% (6 dari 11) subjek mengatakan kegiatan bermain *game* telah menjadi aktivitas subjek itu sendiri.

Kemudian pada kriteria *conflict*, didapati hasil sebesar 100% mengatakan bahwa mereka merasa kesal ataupun marah jika saat bermain diganggu oleh orang lain. Peneliti mendapati hasil sebanyak 54% (6 dari 11) subjek merasa kesal dengan diri sendiri karena tidak dapat membagi waktu untuk bermain *game*.

Pada kriteria *relapse*, sebanyak 90% (10 dari 11) dari mereka mengatakan gagal mengurangi waktu untuk bermain karena kegiatan bermain *game* sudah menjadi aktivitas sehari-hari/kebiasaan individu tersebut. Selanjutnya peneliti mendapati hasil 54% (6 dari 11) subjek bahkan menambah waktu bermain agar tetap mencapai level yang lebih tinggi.

Dalam penelitian Jeong dan Kim (2011) berpendapat bahwa hubungan sosial dan efikasi diri dikaitkan dengan kecanduan internet atau *game*. Menurut Bandura (1997) efikasi diri merupakan suatu keyakinan akan kemampuan yang dimiliki individu tentang sejauh mana individu berusaha pada kemampuan dirinya dalam melaksanakan tugas atau tindakan untuk mencapai hasil yang diinginkan.

Berdasarkan hasil wawancara, subjek S,R,dan B merasa karena mereka satu sekolah dan satu kelas juga mereka jadi lebih intens dalam bermain *game*, karena mereka sama sama bermain *game* yang sama dan penikmat *game* yang sama. R mengatakan bahwa kalau dirinya belum mengerjakan tugas sekolah, dirinya jadi lebih *enjoy* kalau juga tahu bahwa subjek S dan B juga belum mengerjakan tugas tersebut. Bahkan mereka mengatakan mengerjakannya diesok harinya bersama-sama dikelas.

Kemudian S,R,B,J, dan M mengatakan saat ada tugas/kuis di tempat les, mereka sama sekali tidak belajar atau mempersiapkan diri untuk menghadapi tugas tersebut. Bahkan dalam beberapa kali B menyatakan mereka berlima terkadang menyepakati untuk tidak les agar tidak mengikuti tes tersebut, dan bermain *game* di warung tempat mereka biasa bermain.

Selanjutnya untuk mengetahui dan mendapatkan lebih banyak data, pada tanggal 15 oktober 2019 peneliti melakukan survey kepada 15 subjek yang bermain *Mobile Legends*, survey dirancang peneliti berdasarkan dimensi efikasi diri yang dikemukakan oleh Bandura (1997), yang menjelaskan bahwa efikasi diri itu terdiri dari 3 dimensi yaitu *:level, strength, generality*.

Pada dimensi tingkat kesulitan (*level*), didapatkan data sebanyak 81% atau 9 dari 11 subjek mengatakan tidak bermain *game* adalah hal yang sulit untuk dilakukan. Kemudian sebanyak 90% atau 10 dari 11 subjek mengatakan semakin senang bermain *game* jika merasa tertantang dan mereka menambahkan karena itulah membuat *game* semakin seru.

Pada dimensi kekuatan (*strength*), sebanyak 45% atau 5 dari 11 subjek mengatakan bahwa mereka dapat menahan diri untuk tidak bermain *game*, dan sisanya yaitu sebesar 55% atau 6 dari 11 subjek mengatakan mereka tidak dapat menahan untuk bermain karena merasa *game* sudah ada dalam aktivitas harian mereka. Lalu peneliti mendapati hasil sebanyak 90% atau 10 dari 11 subjek mengatakan meski mengalami kekalahan, mereka tetap terus berusaha memperbaiki untuk menjadi lebih baik lagi kedepannya.

Pada dimensi generalisasi (*generality*), sebanyak 18% atau 2 dari 11 subjek mengatakan jadi tidak bersemangat melakukan aktivitas lain karena ingin bermain *game*, sisanya sebesar 82% atau 9 dari 11 subjek menyatakan bahwa bermain *game* ada waktunya, jadi ada waktu juga untuk melakukan aktivitas lain juga. Selanjutnya sebanyak 100% subjek mengatakan meski mendapat lawan yang lebih kuat, mereka tetap serius dalam bermain *game*.

Bersumber dari latar belakang yang telah ditemukan dan dijelaskan peneliti diatas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Peran efikasi diri terhadap kecanduan *game online Mobile Legends* pada remaja dikota Palembang”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, penelitian ini memiliki rumusan masalah sebagai berikut : “Apakah ada peran efikasi diri terhadap kecanduan *gameonline* pada remaja yang bermain *Mobile Legends* di kota Palembang”

C. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui peran efikasi diri terhadap kecanduan *game online* pada remaja yang bermain *Mobile Legends* di kota Palembang.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat secara teoritis dan praktis, diantaranya:

1. Manfaat penelitian Teoritis

Penelitian ini diharapkan menjadi bahan kajian data empiris dalam ranah psikologi sosial dan perkembangan mengenai efikasi diri dan kecanduan *game online* pada remaja yang bermain *game Mobile Legends*.

2. Manfaat Penelitian Praktis

Skripsi ini diharapkan dapat dipakai untuk membantu lembaga pendidikan, dalam mengembangkan program yang tepat untuk meningkatkan efikasi diri pada anak yang menghadapi kecanduan game.

E. Keaslian Penelitian

Penelitian yang berjudul “Peran efikasi diri terhadap kecanduan *gameonlineMobile Legends* pada remaja dikota Palembang”. Ini hasil karya peneliti dan dapat dipertanggung jawabkan materi penullisan yang ada didalamnya. Berdasarkan

penelusuran terhadap judul penelitian yang sudah ada sebelumnya, ditemukan beberapa judul penelitian tentang kecanduan *game* dan efikasi diri, yaitu :

Kimberly Young (2009) dengan penelitiannya yang berjudul “*Understanding Online Gaming Addiction and Treatment Issues for Adolesences*”. Tujuan penelitian ini untuk mengeksplorasi munculnya kecanduan *gameonline*, sifat permainan *gameonline* yang dapat membuat ketagihan kepada para pemainnya dan dampaknya kepada individu tersebut dan keluarganya. Penelitian tersebut melihat frekuensi, mendeteksi, dan mendiagnosa kecanduan *gameonline* serta melihat simptom-simptom yang ada. Kesamaan dengan penelitian yang peneliti buat yaitu sama-sama meneliti kecanduan *gameonline*. Sementara perbedaannya terletak pada variabel bebas dan tempat penelitiannya.

Penelitian selanjutnya dilakukan oleh Chi-Ying Chen dan Liang Chen (2008) dengan judul “*An Exploration of the Tendency to OnlineGame Addiction Due to User’s Liking Feature*”. Tujuan penelitian ini untuk mengeksplorasi hubungan antara kecanduan *game* dan kesukaan para pemain terhadap fitur desain *gameWorld of Warcraft*. Subjek penelitian ini adalah pemain *gameWorld of Warcraft* (WOW) yang berjenis kelamin laki-laki dan perempuan yang ada di Taiwan. Hasil penelitian tersebut mengungkapkan 90.5% pemain *games* laki-laki dan hanya 9.5% pemain *games* perempuan yang memainkan WOW di Taiwan dengan rentang usia 12-40 tahun, dengan waktu yang dihabiskan untuk bermain WOW lebih dari 4 jam perhari yang tergolong kecanduan *game online*. Kesamaan penelitian in dengan yang sedang peneliti buat terletak pada variabel kecanduan *game online*. Sedangkan perbedaan penelitian tersebut dengan penelitian yang sedang dibuat terletak pada variabel bebas, tempat, dan *game*.

Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Warih Andan Puspita Sari dan Linaldi Ananta (2009) yang berjudul “Hubungan antara Kecanduan *Online Game* dengan Depresi”. Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui skor depresi pada pencandu *gameonline* dan menganalisis hubungan antara kecanduan *onlinegame* dengan depresi. Subjek penelitian ini adalah pengunjung *game centre* yang berjumlah 64 orang dengan rentang usia 17-24 tahun. Hasil penelitian ini menemukan 35 orang tergolong *low addiction*, 29 orang *high addiction* dan 19 orang tergolong depresi. Instrumen yang digunakan pada penelitian ini ialah kuisioner *onlinegame addict* yang dirancang oleh astuti dan untuk mengukur skor depresinya menggunakan *Beck Depression Inventory* (BDI). Kesamaan penelitian ini dengan yang peneliti sedang lakukan yaitu pada kecanduan *gameonline*. Sedangkan perbedaannya terletak pada subjek penelitian, tempat penelitian, dan variabel bebas.

Penelitian selanjutnya oleh Laili dan Nuryono (2015) yang berjudul “Penerapan Konseling keluarga untuk mengurangi kecanduan *game online* pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 21 Surabaya”. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui penerapan konseling keluarga untuk mengurangi kecanduan *game online* pada siswa kelas VIII Negeri 21 Surabaya. Jenis Penelitian ini adalah *experiment design* dengan jenis *pre-test post-test one group design*. Subjek penelitian ini ialah siswa kelas VIII sebanyak 34 orang. Hasil dari penelitian ini menemukan bahwa konseling keluarga dapat digunakan untuk mengurangi kecanduan *game online* pada siswa Kelas VIII SMP Negeri 21 Surabaya. Persamaan penelitian ini dengan yang peneliti sedang lakukan terletak pada variabel Kecanduan *gameonline*. Dan perbedaan dari penelitian yang akan peneliti lakukan terdapat pada variabel bebas dan tempat penelitian.

Selanjutnya penelitian dengan judul “Hubungan Kecanduan Bermain *Game Online* Terhadap Identitas Diri Remaja” yang diteliti oleh Febriandari, Nauli & Rahmalia (2016). Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan kecanduan bermain *gameonline* terhadap identitas diri remaja. Penelitian ini menggunakan desain deskriptif korelasi dengan pendekatan *cross sectional*. alat ukur yang digunakan berupa kuesioner *Game Addiction Scale Lemmens* yang berjumlah 17 pernyataan. Tempat penelitian ini dilaksanakan di 12 warung internet berizin penyedia *gameonline* Kecamatan Payung Sekaki. Dengan subjek sebanyak 50 orang dengan kriteria inklusi: remaja usia 10-20 tahun, remaja laki-laki dan perempuan, bermain *game online* di warung internet penyedia *game online* selama minimal 6 bulan terhitung dari pertama kali subjek mulai bermain *game online*. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa tidak adanya hubungan antara kecanduan *game online* terhadap identitas diri remaja. Persamaan dari penelitian ini dengan yang sedang peneliti lakukan yaitu remaja sebagai subjek penelitian dan variabel kecanduan *game online*. Terdapat juga perbedaan dari penelitian ini yaitu pada variabel bebas dan tempat penelitian.

Pada penelitian yang dilakukan oleh Pabiban (2007) yang berjudul “Hubungan antara Efikasi Diri dan Prestasi Akademik”. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menguji ada tidaknya hubungan antara efikasi diri dan prestasi akademik mahasiswa. Pada penelitian ini subjek yang digunakan adalah Mahasiswa Fakultas Psikologi Universitas Sanata Dharma tahun I sebanyak 52 orang. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat hubungan positif antara efikasi diri dengan prestasi akademik pada Mahasiswa Fakultas Psikologi Universitas Sanata Dharma tahun I. Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang peneliti sedang lakukan terletak pada

variabel Efikasi diri. Dan perbedaannya terletak pada variabel Prestasi Akademik dan subjek penelitian.

Selanjutnya penelitian Motlagh, Amrai, Yazdani, Abderahim, dan Sourı (2011) yang berjudul “The Relationship between Self Efficacy and Academic Achievement in High School Student”. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui hubungan antara efikasi diri dan prestasi akademik pada siswa SMA. Penelitian ini dilakukan di Iran dimana subjek yang digunakan adalah siswa/I SMA sebanyak 250 orang. Hasil penelitian ini adalah efikasi diri adalah variabel prediktor terbaik untuk prestasi akademik pada Siswa SMA. Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang peneliti lakukan terletak pada variabel efikasi diri sebagai variabel bebas. Dan perbedaan dari penelitian ialah pada variabel terikat dan subjek penelitian.

Dan yang terakhir penelitian yang dilakukan oleh Goulau (2014) tentang “The Relationship between Self-Efficacy and Academic Achievement in Adult’s Learners”. Tujuan dari penelitian ini untuk mengevaluasi hubungan antara efikasi diri dan prestasi akademik pada kelompok belajar dewasa. Subjek dari penelitian ini sebanyak 63 siswa dengan rata-rata usia 42 tahun. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara efikasi diri dan prestasi akademik. Persamaan penelitian ini dengan yang peneliti sedang lakukan pada variabel efikasi diri sebagai variabel bebas, juga terdapat perbedaan yang terletak pada variabel terikat, dan subjek penelitian.

Berdasarkan penelitian-penelitian terdahulu yang telah disebutkan diatas, dapat dipastikan bahwa penelitian yang sedang dilakukan peneliti belum pernah dilakukan

sebelumnya dipalembang, sehingga penelitian ini terjamin keasliannya dan dapat dipertanggungjawabkan keabsahannya.

DAFTAR PUSTAKA

- Alam, hashim, ahmad, dkk (2014). Negative and positive of internet addiction on young adult : Empirical study in Malaysia. *Intangible Capital*. 10(3) : 619-638.
<https://dx.doi.org/10.3926/ic.452>
- Allan, J.D. (2010). *An introduction to video game self efficacy*. Faculty of Psychology Science : California State University, Chico.
- Alwisol. (2009). *Psikologi kepribadian edisi revisi*. Malang : UMM Press.
- Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia [APJII]. (2017). Profil pengguna internet indonesia. Jakarta: Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia.
- Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia [APJII]. (2018). Profil pengguna internet indonesia. Jakarta: Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia.
- Azwar, S. (2016). *Penyusunan skala psikologi edisi II*. Yogyakarta : PUSTAKA PELAJAR.
- Bandura, A. (1997). *Self-efficacy: the exercise of control*. New York: W. H. Freeman and Company.
- Chen, C.Y. & Chang, S.L. (2008). An exploration of the tendency to online game addiction due to user's liking of design features. *Asian Journal of Health and Information Science*, 3(1-4), 38-51
- Craighead, W.E. & Nemeroff, C.B. (2004). *The concise Corsini encyclopedia of psychology and behavioral science* (3 ed). Canada : John Wiley & Sons.
- Dinata O. (2017). Hubungan kecanduan game online clash of clans terhadap perilaku sosial. *Jom FISIP*. 4 (2).
- Febriandari, D. , Nauli, F.A. & Rahmalia, S. (2016). Hubungan kecanduan bermain game online terhadap identitas diri remaja. *Jurnal Keperawatan Jiwa*, 4 (1) : 50-56.
- Feist, J. & Feist, G.J. (2010). *Teori kepribadian, edisi 7*. Jakarta : Salemba Humanika.

- Goulao, M.D.F (2014). The relationship between self efficacy and academic achievement in adult's learners. *Athen Journal of Education*, 1 (3) : 237-246.
- Gridgames (2019) Resmi putra presiden jokowi, kaesang jadi proplayer mobile legends. Retrived from. <https://www.bolasport.com/read/311821013/resmi-putra-presiden-jokowi-kaesang-jadi-pro-player-mobile-legends/> Tanggal 18 Mei 2020, 21.25 WIB.
- Griffiths, M. D. & Davies, M. N. O. (2005). Does video game addiction exist?. *23* : 359-369.
- Griffiths, M. D. , Davies, M. N. O. & Chappell, D. (2004). Demographic factors and playing variables in online computer gaming. *Cyberpsychology & Behavior*. 7 (4) :479-487.
- Haagsma, M. (2008). *Gaming behavior among dutch males : Prevalance and risk factors for addiction*. Faculty of Behavioral Sciences : University of Twente.
- Hutagaol, B. (2018). Apa itu mobile legends? Retrived from. <https://esportnesia.com/game/mobile-legends/apa-itu-mobile-legends/>. Tanggal 8 oktober 2019,17.56 WIB
- Jeong, E. J. & Kim, D. H. (2011). Social activities, self-efficacy, game attitudes, and game addiction. *Cyberpsychology, Behavior, And Social Networking*. 14 (4) : 213-221.
- Karapetsas, A.V. , Karapetsas, V.A. , Zygouris, N.X. & Fotis, A.I. (2014). Internet gaming addiction. reasons, diagnosis, prevention and treatment. *Encephalos*. 51 : 10-14.
- Kurniawan, D.A. (2017). Pengaruh intensitas bermain game online terhadap perilaku prokrastinasi akademik pada mahasiswa bimbingan dan konseling universitas PGRI Yogyakarta. *Jurnal Konseling GUSJIJANG*. 3 (1) : 97-102
- Laili, F.M. & Nuryono, W. (2015). Penerapan konseling keluarga untuk mengurangi kecanduan game online pada siswa kelas VIII SMP Negeri 21 Surabaya. *Jurnal BK*, 5 (1) : 65-72.
- Lemmens, J. S. , Valkenburg, P.M. & Peter J. (2009). Development and validation of a game addiction scale for adolescents. *Media Psychology*. 12 (1) : 77-95. <https://doi.org/10.1080/15213260802669458>

- Libranty, A. (2018). Indonesia penyumbang pengguna aktif terbesar untuk mobile legends. Retrived from. <https://liputan6.com/tekno/read/3637149/Indonesia-penyumbang-pengguna-aktif-terbesar-untuk-mobile-legends/> Tanggal 8 oktober 2019, 17.56 WIB
- Loeb, C. (2016) *Self efficacy at work social, emotional, And cognitive dimensions*. Mälardalen University Sweden. (208).
- Mahmudi, M.H. & Suroso (2014). Efikasi diri, dukungan sosial dan penyesuaian diri dalam belajar. *Persona : Jurnal Psikologi Indonesia*. 3 (2) : 183-194.
- Martin, S. (2019). Sabtu pagi dimulai kualifikasi esport mobile legend piala presiden 2019 di Palembang cek disini. Retrived from. <https://sumsel.tribunnews.com/2019/02/09/sabtu-pagi-dimulai-kualifikasi-esport-mobile-legend-piala-presiden-2019-di-palembang-cek-disini/> Tanggal 18 Mei 2020, 21.00 WIB.
- Monks, F. J., Knoers, A.M.P. & Haditono, S.R. (2014). *Psikologi perkembangan pengantar dalam berbagai bagiannya*. Yogyakarta : Gadjah Mada University Press.
- Motlagh, S. E., Amrai, K., Yazdani, M. J., altaib Abderahim, H., & Souri, H. (2011). The relationship between self-efficacy and academic achievement in high school students. *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, 15, 765-768. DOI:10.1016/j.sbspro.2011.03.18
- Müezzini, E. (2015). Comparison of online game addiction in high school students with habitual computer use and online gaming. *TOJET: The Turkish Online Journal of Educational Technology*, 59-65
- Nayamenggala, R.Y. (2019). Udil ‘Gamer’ Sukses yang hasilkan ratusan juta rupiah. Retrived from. <https://merahputih.com/post/read/gamer-sukses-sempat-tinggalkan-sekolah-hingga-hasilkan-ratusan-juta-rupiah/> Tanggal 18 Mei 2020, 21.20 WIB.
- Pabiban, Robertus (2007). Hubungan antara efikasi diri dan prestasi akademik. Skripsi. Fakultas Psikologi, Universitas Sanata Dharma Yogyakarta.
- Prihastimo, W. (2019). Viral seorang anak diduga kecanduan game dimagelang, pahami gejala. Retrived from. <https://nextren.grid.id/read/011827535/viral-seorang-anak-diduga-kecanduan-game-di-magelang-pahami-gejalanya/> Tanggal 8 oktober 2019, 17.56 WIB

- Puspitosari, W.A. & Ananta, L. (2009). Hubungan antara kecanduan online game dengan depresi. *Mutiara Medika*, 9 (1) : 50-56.
- Putro, K.Z. (2017). Memahami cirri dan tugas perkembangan masa remaja. *Aplikasia : jurnal aplikasi ilmu agama*, 17 (1) : 25-32
- Rooji, A., J., Schoenmakers, T., M., Vermulst, A. , A., Eijnden, J, J., M. & Mheen, D. (2010). Online video game addiction: Identification of addicted adolescents gamers. *Addiction*, 106 (1). 205-212.
- Saksono, B. (2018). Lima dampak negative pedandu game mobile legends. Retrived from. <https://radarbanyuwangi.jawapos.com/read/2018/04/14164895/lima-dampak-negatif-pecandu-game-mobile-legends/> Tanggal 8 oktober 2019, 17.56 WIB
- Sanders, R. A. (2013). Adolescent psychosocial, social, and cognitive development. 34 (8). <http://pedsinreview.aappublications.org/>. Diunduh pada 4 Jan 2020
- Santrock,J.W. (2013). *adolescence, fifteenth edition*. New York :McGraw-Hill Education.
- Sarwono, S.W. (2016).*Psikologi remaja*. Jakarta : Rajawali Pers.
- Setiawan, H.S. (2018). Analisis dampak pengaruh game mobile terhadap aktifitas pergaulan siswa SDN Tanjung Barat 07 Jakarta. *Faktor Exacta*. 11 (2) : 146-157
- Sidik,, R. (2019). Drian onic esport : proplayer dari pontianak yang sukses di jakarta. Retrived from. <https://games.grid.id/read/151709086/drian-onic-esport-pro-player-dari-pontianak-yang-sukses-di-jakarta/> Tanggal 18 Mei 2020, 21.14 WIB.
- Sifa, I. A. M. & Sawitri, D.R. (2018). Hubungan regulasi diri dengan adiksi media sosial instagram pada Siswa SMK Jayawisata Semarang. *Jurnal Empati*. 7 (2) : 294-301.
- Sugiyono (2018).*Metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan R & D*. Bandung : ALFABETA.
- Suplig, M., A. (2017). Pengaruh kecanduan game online siswa kelas x terhadap kecerdasan sosial siswa kristen swastadi makassar. *Jurnal Jaffray*. 15 (2) :178-200

- Syahran, R. (2015). Ketergantungan online game dan penanganannya. *Jurnal Psikologi Pendidikan & Konseling*. 1 (1) : 84-92
- Tschannen- Moran, M., Hoy, W.K. & Hoy, A.W. (1998). Teacher efficacy : its meaning and measure. *Review of Educational Research*. 68 (2) : 202-248.
- Van Rooij, A. J. (2011). *Online video game addiction. exploring a new phenomenon*. Rotterdam, The Netherlands : Erasmus University Rotterdam.
- Wade, C. & Tavis, C. (2007). *Psikologi, edisi ke-9*. Jakarta : Erlangga
- Weinsten, A.M. (2010). Computer and video game addiction: a comparison between game users and non-Game users. *The American Journal of Drug and Alcohol Abuse*, 35, 268-276.
- Wellman, B. , Boase, J. , Quan-Haase, A. & Chen, W. (2002). The Internet in Everyday Life. *centre for urban and community studies*. Retrived from. <https://www.researchgate.net/publication/2552018/The-Internet-in-Everyday-Life/> Tanggal 8 oktober 2019, 17 56.WIB
- Widhiarso, W. (2012). Tanya jawab tentang uji normalitas, 1-5.
- Xu, Z. , Turel, O. & Yuan, Y. (2012). Online game addiction among adolescents : motivation and prevention factors. *European Journal of Information Systems*. 21 : 321-340.
- Yee, N. (2006). Motivations for play in online games. *CyberPsychology & Behavior*. 9 (6)
- Young, K. (2009). Understanding online gaming addiction and treatment issues for adolesencts. *The American Journal of Family Therapy* 37, 355-372.
- https://docs.google.com/forms/d/1Hyz65YsLGbDKyhUaRn9ySui9nJrjpyJ5nFbzB0NQQTo/viewform?chromeless=1&edit_requested=true