Berajah Journal
Jurnal Pembelajaran dan Pengembangan Diri
ISSN (p): **2797-1805** | ISSN (e): **2797-1082**

# UJI VALIDITAS DAN RELIABILITAS ALAT UKUR KECANDUAN GAME ONLINE PADA MAHASISWA PERGURUAN TINGGI SWASTA DI BEKASI

*VALIDITY AND RELIABILITY TEST OF ONLINE GAME ADDICTION MEASUREMENT INSTRUMENTS IN PRIVATE UNIVERSITY STUDENTS IN BEKASI*

**Barry Chester Carlos Sihombing**
Universitas Bhayangkara Jakarta Raya, Indonesia
**Email:** barrychester3@gmail.com

**ABSTRAK**

Fenomena kecanduan game online di kalangan mahasiswa pada PTS di Bekasi kini menjadi tantangan nyata yang harus segera ditangani. Banyak mahasiswa yang mengaku sulit mengatur waktu bermain game, bahkan hingga mengorbankan tugas kuliah dan kehadiran di kelas. Penelitian ini bertujuan untuk menggambarkan kecanduan game online pada mahasiswa Institut STIAMI kampus Bekasi yang tergabung dalam sebuah komunitas Game Online. Penelitian ini bertujuan untuk menguji validitas dan reliabilitas alat ukur kecanduan game online pada mahasiswa institute STIAMI kampus Bekasi yang tergabung dalam sebuah komunitas game online. Penelitian ini menggunakan metode Deskriptif kuantitatif dimana data primer dilakukan melalui penyebaran questioner kepada 113 responden mereka adalah para pecandu game online yang tergabung dalam sebuah komunitas yang bernama Warung Babeh.

**Kata kunci:** Kecanduan, Game Online, Mahasiswa Perguruan Tinggi Swasta Bekasi, Uji Validitas, Uji Reliabilitas.

***ABSTRACT***

*The phenomenon of online game addiction among students at private universities in Bekasi is now a real challenge that must be addressed immediately. Many students admit to having difficulty managing their gaming time, even to the point of sacrificing their coursework and class attendance. This study aims to describe online game addiction among students at the STIAMI Institute, Bekasi campus, who are members of an online game community. This study aims to test the validity and reliability of an online game addiction measurement tool among students at the STIAMI Institute, Bekasi campus, who are members of an online game community. This study uses a quantitative descriptive method where primary data is collected through the distribution of questionnaires to 113 respondents, all of whom are online game addicts who are members of a community called Warung Babeh.*

***Keywords:*** *Addiction, Online Games, Private College Students in Bekasi, Validity Test, Reliability Test.*

## PENDAHULUAN

Game online menjadi salah satu bentuk hiburan paling populer di kalangan mahasiswa, terutama sejak pandemi COVID-19 yang mengubah banyak aspek kehidupan menjadi serba daring. Mahasiswa yang terbiasa menghabiskan waktu di rumah akibat pembatasan sosial, menjadikan game online sebagai sarana untuk mengisi waktu luang dan menghindari kejenuhan (Frundika 2023). Popularitas game online ini turut ditunjang oleh kemajuan teknologi, seperti kecepatan jaringan internet yang semakin stabil dan ketersediaan perangkat mobile yang memudahkan akses bermain kapan saja.

Kecanduan game online pada mahasiswa didefinisikan sebagai kondisi di mana individu menunjukkan perilaku bermain game secara kompulsif, dengan kesulitan untuk mengontrol frekuensi dan durasi bermain, meskipun sadar akan konsekuensi negatifnya (Truel & Yuan 2023). Ciri khas

kecanduan ini mencakup kebutuhan yang kuat untuk terus bermain, kegagalan dalam mengurangi waktu bermain, dan dampak negatif terhadap tanggung jawab akademik serta fungsi harian (Young 2018). Dalam beberapa kasus, mahasiswa lebih memilih bermain game daripada menghadiri kuliah atau menyelesaikan tugas-tugas akademik penting.

Fenomena kecanduan game online di Indonesia cukup memprihatinkan, dengan prevalensi mencapai 46,2% di kalangan mahasiswa usia 18–25 tahun (Frundika 2023). Data ini diperkuat oleh hasil studi lain yang menunjukkan bahwa lebih dari separuh mahasiswa yang bermain game online menunjukkan tanda-tanda adiksi ringan hingga berat (Pratama & Widianti 2020). Tingginya angka ini menandakan bahwa kecanduan game online bukan sekadar masalah individu, melainkan menjadi isu kolektif yang harus segera ditangani.

Dampak kecanduan game online terhadap akademik cukup signifikan, di mana mahasiswa yang kecanduan cenderung mengalami penurunan motivasi belajar dan prestasi akademik (Yovanka 2018). Mereka lebih sering menunda pengerjaan tugas, tidak fokus saat perkuliahan, dan menunjukkan penurunan produktivitas yang drastis (Khairunnisa 2012). Akibatnya, banyak mahasiswa yang mengalami penurunan indeks prestasi kumulatif (IPK) dan mengalami kesulitan dalam mencapai target akademik mereka.

Selain itu, teknologi digital yang menawarkan berbagai sumber belajar juga menjadi sumber distraksi yang memperbesar potensi kecanduan. Mahasiswa sering tergoda untuk bermain game online saat seharusnya mereka menggunakan perangkat digital untuk keperluan akademik. Hal ini diperparah dengan model game online modern yang dirancang sangat menarik, dengan reward system dan tantangan yang terus-menerus, sehingga membuat pemain sulit melepaskan diri (Griffiths 2020).

Fenomena ini juga mulai banyak terlihat di lingkungan kampus, termasuk di Institut STIAMI Kampus Bekasi. Hasil observasi menunjukkan bahwa sejumlah mahasiswa kerap terlihat asyik bermain game online di sela-sela atau bahkan saat jam kuliah berlangsung. Beberapa mahasiswa mengakui bahwa mereka menunda penyelesaian tugas hingga detik-detik terakhir karena terlalu banyak menghabiskan waktu untuk bermain (Simbolon 2022). Kebiasaan begadang akibat bermain game juga menyebabkan gangguan pola tidur yang berdampak pada kelelahan fisik dan menurunnya daya konsentrasi saat kuliah (Fitri 2020).

Mahasiswa yang mengalami kecanduan game online cenderung kurang aktif dalam berbagai kegiatan organisasi maupun interaksi sosial di lingkungan kampus. Mereka lebih memilih menghabiskan waktu dengan komunitas virtual dalam game daripada mengikuti kegiatan yang bersifat produktif atau akademik (Saputra 2023). Akibatnya, selain prestasi akademik menurun, keterampilan sosial mahasiswa juga ikut terdampak karena kurangnya interaksi sosial nyata (Jannah 2022).

Salah satu penyebab utama mahasiswa sulit mengendalikan kecanduan game adalah rendahnya kemampuan regulasi diri. Self-regulation yang lemah membuat mahasiswa sulit membatasi waktu bermain dan lebih mudah tergoda untuk mengabaikan tanggung jawab akademiknya (Khairunnisa 2012). Tanpa kemampuan untuk menetapkan prioritas dan mengatur jadwal harian secara efektif, mahasiswa mudah terperangkap dalam siklus bermain game secara berlebihan (Yovanka 2018).

Berajah Journal
Jurnal Pembelajaran dan Pengembangan Diri
ISSN (p): **2797-1805** | ISSN (e): **2797-1082**

Dari aspek finansial, kecanduan game online juga membawa dampak negatif. Banyak mahasiswa yang rela menghabiskan uang saku bahkan berutang untuk membeli item dalam game, seperti skin karakter atau senjata virtual, yang seharusnya dialokasikan untuk kebutuhan kuliah dan keseharian (Simbolon 2022). Hal ini tidak hanya memperburuk kondisi finansial mahasiswa, tetapi juga menambah beban psikologis akibat tekanan ekonomi yang ditimbulkan.

Lingkungan sosial turut memperkuat perilaku kecanduan ini. Mahasiswa yang bergabung dalam komunitas gaming online merasa mendapatkan identitas sosial dan pengakuan dari kelompoknya. Rasa keterikatan tersebut membuat mereka semakin sulit meninggalkan aktivitas bermain, meskipun tahu akan dampak buruknya terhadap kehidupan nyata mereka (Saputra 2023). Tekanan dari teman sebaya dalam komunitas game juga mendorong mahasiswa untuk terus bermain agar tetap diterima dalam kelompok (kuss 2022).

Di sisi lain, teknologi digital sebenarnya membuka peluang besar untuk pengembangan diri mahasiswa jika digunakan secara bijak. Banyak aplikasi dan platform digital yang bisa dimanfaatkan untuk pengembangan keterampilan, inovasi, hingga peluang bisnis berbasis teknologi. Oleh sebab itu, penting bagi mahasiswa untuk membangun kesadaran digital, agar teknologi yang tersedia tidak justru menjadi sumber ketergantungan yang merugikan.

Fenomena kecanduan game online di kalangan mahasiswa Institut STIAMI Kampus Bekasi kini menjadi tantangan nyata yang harus segera ditangani. Banyak mahasiswa yang mengaku sulit mengatur waktu bermain game, bahkan hingga mengorbankan tugas kuliah dan kehadiran di kelas. Gejala seperti malas mengerjakan tugas, penurunan IPK, kelelahan fisik, dan keterasingan sosial semakin banyak ditemukan di lingkungan kampus. Kondisi ini membutuhkan perhatian dari institusi pendidikan untuk segera mengembangkan program edukasi literasi digital, pelatihan manajemen waktu, serta penyediaan layanan konseling untuk membantu mahasiswa mengatasi kecanduan game online (Pratama & Widianti 2020).

## METODE

Pada penelitian ini digunakan metode kuantitatif deskriptif dengan menggunakan skala Likert. Metode ini dipilih karena bertujuan untuk menggambarkan tingkat kecanduan game online berdasarkan data kuantitatif dari responden. Penelitian ini berfokus pada satu variabel tunggal, yaitu kecanduan game online, dengan tujuan untuk memahami tingkat prevalensi dan karakteristik perilaku tersebut dalam populasi yang diteliti. Dalam penelitian ini, variabel yang digunakan adalah variabel tunggal, yaitu Kecanduan Game Online. Variabel ini akan diukur untuk mengetahui seberapa besar tingkat kecanduan game online pada subjek penelitian. Populasi dalam penelitian ini adalah mahasiswa perguruan tinggi Swasta di Bekasi yaitu mahasiswa Institut STIAMI Bekasi yang aktif menggunakan game online pada komunitas Warung Babeh yang berjumlah 113 orang. Sampel dalam penelitian ini diambil menggunakan teknik purposive sampling dan pengambilan sampel mempertimbangkan kriteria tertentu, seperti frekuensi bermain game online minimal 4 kali dalam seminggu. teknik sampling yang digunakan adalah non-probability sampling, Setelah menggunakan teknik non-probability sampling, peneliti menggunakan metode

purposive sampling dengan kriteria: 1. Bersedia mengisi kuesioner, 2. Pernah atau sedang mengalami kecanduan Game online.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam penelitian ini instrument yang digunakan adalah berupa kuesioner dengan model skala likert. Dengan menggunakan skala likert, variabel yang hendak diukur akan dijabarkan menjadi indikator variabel. Indikator tersebut dijadikan sebagai tolak ukur untuk menyusun aitem-aitem instrumen yang dapat berupa pernyataan atau pertanyaan dengan dua jenis aitem, yaitu favorable dan unfavorable. Jenis aitem yang digunakan adalah favorable dan unfavorable. Indikator yang digunakan dalam penelitian ini yang pertama ada aspek psikologis, lalu indikator yang kedua yaitu aspek sosial, indikator ketiga adalah aspek teknologi, adapun indikator keempat yaitu kepribadian, indikator kelima yaitu aspek lingkungan keluarga, dan indikator terakhir adalah aspek emosional.

Alat ukur berupa skala likert favorable dan unfavorable, yaitu skala yang berupa pernyataan favorable dan pernyataan unfavorable. Lalu peneliti membagikan kuesioner ke 113 responden yang berada di komunitas Warung Babeh di aplikasi discord.

**Tabel 1.** Instrument Kuesioner

| Indikator | Pertanyaan | R table | R hitung | Keterangan |
|---|---|---|---|---|
| Aspek Psikologis | menghilangkan stress | 0.3 | 0.556 | Valid |
| | rasa percaya diri | 0.3 | -0.178 | Tidak Valid |
| Aspek Sosial | mengikuti teman | 0.3 | 0.212 | Tidak Valid |
| | tekanan sosial | 0.3 | 0.405 | Valid |
| Aspek Teknologi | kemudahan akses | 0.3 | 0.265 | Tidak Valid |
| | fitur menarik | 0.3 | 0.324 | Valid |
| Aspek Kepribadian | impulsif dalam bermain game | 0.3 | 0.581 | Valid |
| | sulit mengendalikan diri | 0.3 | 0.435 | Valid |
| Lingkungan Keluarga | kurang perhatian keluarga | 0.3 | 0.559 | Valid |
| | keluarga tidak harmonis | 0.3 | 0.485 | Valid |
| Aspek Emosional | marah menghibur diri | 0.3 | 0.226 | Tidak Valid |
| | menenangkan emosi negatif | 0.3 | 0.462 | Valid |

Pada penelitian ini teknik uji validitas yang digunakan yaitu daya diskriminasi aitem dan diuji dengan uji normalitas dan uji karakteristik. Adapun dasar pengambilan keputusan berdasarkan standar nilai menurut (Periantalo, 2016) yaitu sebesar 0,3. Jika hasil angka yang diperoleh lebih besar dari nilai standar maka aitem tersebut dapat dikatakan valid. Setelah presentase jawaban diperoleh maka langkah selanjutnya adalah memperoleh hasil dari kategorisasi pada skala Kecanduan Game Online. Menurut Azwar (2012) pengukuran yang tidak reliabel dikatakan sebagai pengukuran yang tidak akurat. Berikut adalah cara yang dapat dilakukan untuk menghitung dugaan nilai keterandalan yaitu: Internal Consistency menggunakan Rumus Cronbach Alpha yang mana suatu alat ukur tersebut merupakan bagian-bagian aitem konsisten. Alat tes dikatakan reliabel jika hasil dari Cronbach Alpha mendekati angka 1. Pada penelitian ini, analisis statistik data dengan menggunakan uji asumsi dasar yang meliputi uji normalitas dan uji korelasional. Analisis

Berajah Journal
Jurnal Pembelajaran dan Pengembangan Diri
ISSN (p): 2797-1805 | ISSN (e): 2797-1082

data dalam penelitian ini dilakukan dengan bantuan software IBM SPSS (Statistical Product and Service Solution) versi 26.

**Reliability Statistics**

| Cronbach's Alpha | N of Items |
|---|---|
| .862 | 12 |

Uji validitas ini menggunakan program SPSS (Statiscal Product dan Service Solution). Validitas suatu butir pertanyaan dapat pada hasil output SPSS pada table dengan judul item total statistic. Menilai kevalidan masing-masing butir pertanyaan dapat dilihat dari nilai corrected item-Total Correlation tiap butir pernyataan.

Berdasarkan hasil uji validitas dengan 113 responden dan tingkat signifikansi α = 0.05 (r-tabel = 0.3), dapat disimpulkan bahwa Uji validitas dilakukan untuk mengukur sejauh mana instrumen penelitian dapat mengukur konstruk yang dimaksud secara akurat. Dalam penelitian ini, terdapat enam aspek yang diuji validitasnya, yaitu aspek psikologis, sosial, teknologi, kepribadian, lingkungan keluarga, dan aspek emosional. Hasil uji validitas menunjukkan bahwa dari total dua belas aitem pertanyaan, delapan aitem dinyatakan valid (r hitung > r tabel = 0,3), sedangkan empat aitem dinyatakan tidak valid.

Pada aspek psikologis, aitem "menghilangkan stres" memiliki r hitung sebesar 0,556 yang melebihi r tabel, sehingga dinyatakan valid. Namun, aitem "rasa percaya diri" menunjukkan r hitung negatif (-0,178), yang menandakan tidak adanya hubungan linier yang signifikan dengan konstruk kecanduan game online, sehingga dinyatakan tidak valid.

Untuk aspek sosial, item "tekanan sosial" valid (r = 0,405). Untuk aitem "mengikuti teman" dinyatakan tidak valid (r = 0,212).

Pada aspek teknologi, aitem "fitur menarik" (r = 0,324) valid. Untuk aitem "kemudahan akses" (r = 0,265) tidak valid.

Aspek kepribadian menunjukkan hasil yang baik, dengan kedua aitem "impulsif dalam bermain game" dan "sulit mengendalikan diri" masing-masing memiliki nilai r hitung 0,581 dan 0,435. Keduanya menunjukkan angka di atas batas minimal, sehingga valid.

Pada lingkungan keluarga, kedua aitem, yaitu "kurang perhatian keluarga" dan "keluarga tidak harmonis," masing-masing valid dengan r = 0,559 dan 0,485. Terakhir, aspek emosional juga menghasilkan satu aitem tidak valid "marah menghibur diri" (r = 0,226) dan satu aitem valid "menenangkan emosi negatif" (r = 0,462).

Berdasarkan hasil uji reliabilitas dengan Cronbach's Alpha sebesar 0.862 untuk 12 aitem, instrumen penelitian ini memenuhi syarat reliabilitas dengan kualitas sangat baik. Nilai ini jauh melampaui batas minimum penerimaan (α ≥ 0.70) dan masuk dalam kategori high reliability (α > 0.80), menunjukkan konsistensi internal yang kuat antar seluruh aitem dalam mengukur variabel-variabel penelitian.

Instrumen penelitian telah memenuhi syarat validitas (91.67% aitem valid) dan reliabilitas (α = 0.862). Konsistensi internal yang tinggi mencerminkan kesesuaian indikator dengan dinamika komunitas Warung Babeh, khususnya dalam merekam motivasi psikologis, tekanan sosial, dan ketergantungan pada fitur teknologi. Dengan revisi minor pada aspek psikologis, instrumen ini siap digunakan untuk studi lanjutan

tentang perilaku gamer dewasa di ekosistem digital hybrid.

Berdasarkan hasil uji validitas dan reliabilitas, instrumen penelitian yang dirancang untuk mengukur faktor-faktor partisipasi anggota dalam komunitas Warung Babeh menunjukkan kualitas metodologis yang kuat, namun menyisakan tantangan konseptual pada satu aspek kunci. Tingginya konsistensi internal (α = 0.862) mengonfirmasi bahwa konstruk penelitian meliputi aspek psikologis, sosial, teknologi, kepribadian, lingkungan keluarga, dan emosional telah diukur secara koheren, mencerminkan dinamika unik komunitas gamer dewasa berbasis kampus ini.

Pada aspek psikologis, aitem "menghilangkan stres" memiliki r hitung sebesar 0,556 yang melebihi r tabel, sehingga dinyatakan valid "rasa percaya diri". Namun, aitem "rasa percaya diri" menunjukkan r hitung negatif (-0,178) yang menandakan tidak adanya hubungan linier yang signifikan dengan konstruk kecanduan game online, sehingga dinyatakan tidak valid. Ini menunjukkan bahwa bermain game sebagai cara meningkatkan rasa percaya diri bukanlah motif utama dari perilaku kecanduan.

Aspek kepribadian menunjukkan validitas tertinggi ("impulsif" r = 0.581; "sulit mengendalikan diri" r = 0.435). Ini memperkuat dugaan bahwa karakter kepribadian seperti impulsivitas dan kontrol diri yang rendah memiliki korelasi kuat terhadap perilaku adiktif..

Pada aspek lingkungan keluarga, kedua aitem ("kurang perhatian" r = 0.559; "keluarga tidak harmonis" r = 0.485). Faktor keluarga ternyata menjadi determinan yang kuat terhadap perilaku bermain game secara kompulsif.

Pada aspek sosial, aitem "tekanan sosial" valid (r = 0,405), sementara aitem "mengikuti teman" dinyatakan tidak valid (r = 0,212). Hal ini mengindikasikan bahwa dorongan dari tekanan sosial lebih signifikan memengaruhi perilaku bermain game dibanding sekadar mengikuti teman, yang bisa jadi hanya bersifat pasif atau temporer.

Pada aspek teknologi, aitem "fitur menarik" (r = 0,324) valid, sedangkan "kemudahan akses" (r = 0,265) tidak valid. Ini menegaskan bahwa ketertarikan pada fitur dalam game lebih berperan dalam memicu kecanduan dibandingkan faktor aksesibilitas teknis seperti koneksi internet atau ketersediaan perangkat.

Terakhir, aspek emosional juga menghasilkan satu aitem tidak valid: "marah menghibur diri" (r = 0,226) dan satu aitem valid "menenangkan emosi negatif" (r = 0,462). Ini menunjukkan bahwa bermain game bukan untuk menghibur diri melainkan untuk menenangkan emosi negatif.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil uji validitas dan reliabilitas ini mengungkapkan bahwa secara keseluruhan indikator bahwa aspek psikologis, sosial, teknologi, kepribadian, lingkungan keluarga dan aspek emosional memiliki pengaruh terhadap kecanduan game online. Sehingga mahasiswa diharapkan dapat menjadikan ini sebagai pengetahuan mengenai kecanduan game online.

Diharapkan dapat untuk melakukan penelitian ulang dengan alat ukur yang serupa oleh para peneliti selanjutnya. Berkaca dari keterbatasan penelitian dalam representasi sampel yang terbatas, pengambilan data secara daring dan juga keterbatasan instrument mengenai aitem "rasa percaya diri" yang sangat jauh dibawah dari batas valid, diharapkan peneliti selanjutnya dapat memperbaiki keterbatasan -keterbatsan tersebut.

## DAFTAR PUSTAKA

Azwar, S. (2012). Reliabilitas dan validitas (Edisi ke-4). Pustaka Pelajar.

Fitri, A. N. (2020). Dampak kecanduan game online terhadap kualitas tidur dan kesehatan mental mahasiswa. 2020.

Fundrika, F. (2023). Tingkat prevalensi kecanduan game online di kalangan mahasiswa Indonesia. Jurnal Ilmiah Psikologi Terapan, 5(1), 50-62. 2023.

Griffiths, M. D. (2010). The role of context in online gaming excess and addiction: Some case study evidence. International Journal of Mental Health and Addiction, 8(1), 119–125. 2020.

Internet gaming addiction: A systematic review of empirical research. 2022.

Khairunnisa, R. (2012). Hubungan antara self-regulation dengan perilaku procrastination pada mahasiswa. Jurnal Psikologi Universitas Indonesia, 39(1), 54-60. 2012.

Periantalo, J. (2016). Konsep dasar pengambilan keputusan berbasis standar nilai dalam penelitian psikometri. Pustaka Akademik.

Pratama, A. P., & Widianti, I. (2020). Hubungan kecanduan game online dengan motivasi belajar mahasiswa di Yogyakarta. Jurnal Psikologi Pendidikan Indonesia, 9(1), 70-79. 2020.

Saputra, R. A., & Lukman, A. (2023). Keterikatan komunitas virtual dan kecanduan game online pada mahasiswa. 2023.

Simbolon, S. (2022). Dampak penggunaan uang untuk game online terhadap keuangan mahasiswa. Jurnal Ekonomi dan Keuangan, 7(1), 15-21. 2022.

Turel, O., & Yuan, Y. (2013). The effect of the use of mobile gaming on adolescents' academic performance. Computers in Human Behavior, 29(3), 989–994. 45(2), 123-135.

Young, K. S. (1998). Internet addiction: The emergence of a new clinical disorder. CyberPsychology & Behavior, 1(3), 237-244. 2018.

Yovanka, D. (2008). Kecanduan game online dan dampaknya terhadap prestasi akademik mahasiswa. Jurnal Pendidikan dan Teknologi, 5(2), 100-112. 2018.