

**PROFIL PENGGUNAAN *GAME ONLINE* PADA SISWA KELAS VIII
SMP KATOLIK ADISUCIPTO KUPANG TAHUN PELAJARAN 2025/2026
DAN IMPLIKASINYA BAGI BIMBINGAN PRIBADI**

SKRIPSI

**Diajukan Kepada Panitia Ujian Skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu
Pendidikan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Memperoleh Gelar
Sarjana Pendidikan**

OLEH

YASINTA GONDA BEKA

NIM: 11121064

PROGRAM STUDI BIMBINGAN DAN KONSELING



FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS KATOLIK WIDYA MANDIRA

KUPANG

2025

PERNYATAAN ORISINALITAS

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Yasinta Gonda Beka
NIM : 11121064
Program Studi : Bimbingan dan Konseling
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi dengan judul: Profil Penggunaan *Game online* Pada Siswa Kelas VIII SMP Katolik Adisucipto Kupang Tahun Pelajaran 2025/2026 dan Implikasinya Bagi Bimbingan Pribadi, adalah benar-benar karya saya sendiri. Apabila di kemudian hari ditemukan penyimpangan, maka saya bersedia dituntut secara hukum.

Kupang, 5 Agustus 2025

Disahkan

Pembimbing I

Dra. Dhiu Margaretha, M.Pd
NIDN: 0822066201

Mahasiswa

Yasinta G. Beka
NIM: 11121064



LEMBAR PENGESAHAN

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi ini telah disetujui dan disahkan pada tanggal 05 Agustus 2025.

Oleh

Pembimbing I

Pembimbing II

Dra. Dhiu Margaretha, M.Pd
NIDN: 0822066201

Drs. Yehanes Deman Doni, M.Si
NIDN: 0806086001

Mengetahui

Ketua Program Studi Bimbingan dan Konseling



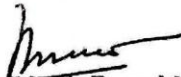
P. Dr. Stefanus Leo SVD., S.Fil., M.A.
NIDN 0826127301



Mengsahkan Dekan
KIP Unwira
Dr. Madar Aleksius, M.Ed
NIDN: 0829076201

Skripsi ini telah dipertanggungjawabkan dihadapan panitian ujian skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Program Studi Bimbingan dan Konseling serta diterima untuk memenuhi salah satu persyaratan demi memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Strata Satu (S1) pada hari/tanggal: 05 Agustus 2025.

Panitia ujian



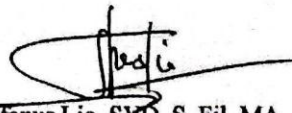
Dra. Mafilda Pia Bone, M.Pd
NIDN: 0818066201



Drs. Yohanes Demon Doni, M.Si
NIDN: 0806086001



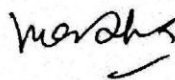
Dra. Maria Erlinda, M.Pd
NIDN: 0815056602
Penguji 1



P.Dr. Stefanus Lio, SVD, S. Fil, MA

NIDN: 0826127301

Penguji II



Dra. Dhiu Margaretha, M.Pd

NIDN: 0822066201

Penguji III

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto:

“Jangan bandingkan prosesmu dengan orang lain. Yang jalan kaki juga bisa sampai tujuan dan yang berlari pun bisa terjatuh”. (Amsal 16:90)

Persembahan

1. Bapak tercinta Hendrikus Angi dan Ibu tercinta Maksima Mogi.
2. Almamaterku Tercinta Universitas Katolik Widya Mandira.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur peneliti haturkan ke hadirat Tuhan yang Maha Kuasa yang telah melimpahkan rahmat dan kasih-Nya, sehingga peneliti mampu menyelesaikan skripsi ini yang berjudul Profil Penggunaan *Game online* Pada Siswa Kelas VIII SMP Katolik Adisucipto Kupang Tahun Pelajaran 2025/2026 dan Implikasinya Bagi Bimbingan Pribadi. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui profil penggunaan *game online* siswa kelas VIII SMP Katolik Adisucipto Kupang Tahun Pelajaran 2025/2026 dan implikasinya bagi bimbingan pribadi.

Peneliti menyadari bahwa skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik berkat bantuan, bimbingan, dan masukan dari berbagai pihak baik secara langsung maupun tidak langsung. Oleh karena itu, pada kesempatan ini peneliti menyampaikan terima kasih kepada:

1. Dr. Madar Aleksius, M.Ed. selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Katolik Widya Mandira, yang telah membantu peneliti dalam segala urusan administrasi penelitian.
2. P. Dr. Stefanus Lio, SVD., S.Fil., M.A., selaku Ketua Program Studi Bimbingan dan Konseling, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Katolik Widya Mandira yang telah memberikan dukungan dan arahan yang berguna kepada peneliti dalam penyelesaian skripsi ini.
3. Dra. Dhiu Margaretha, M.Pd., sebagai pembimbing 1 dan Drs. Yohanes Demon, M.Si., sebagai pembimbing II yang selalu memberikan waktu, pikiran dan arahan dalam membimbing peneliti untuk menyelesaikan skripsi ini.

4. Pater, Bruder, Bapak dan Ibu dosen pada program studi Bimbingan dan Konseling yang telah membekali peneliti dengan berbagai pengetahuan dan keterampilan selama peneliti berada di bangku kuliah hingga penyelesaian skripsi ini.
5. Ibu Marselina Yunita Aso, S.Pd., sebagai pegawai tata usaha pada program studi Bimbingan dan Konseling yang telah membantu peneliti dalam mengurus administrasi yang berkaitan dengan penelitian ini.
6. RD. Yohanes Kamlasi, S.Fil., M.M., selaku Kepala SMP Katolik Adisucipto Penfui yang telah mengizinkan peneliti untuk melakukan penelitian di sekolah yang dipimpinnya.
7. Ibu Petronela Teme, S.Pd., selaku Guru Bimbingan dan konseling SMP Katolik Adisucipto Penfui yang telah membantu dan mengarahkan peneliti dalam melaksanakan penelitian.
8. Siswa-siswi kelas VIII SMP Katolik Adisucipto Penfui tahun pelajaran 2025/2026 yang telah membantu peneliti dalam memberikan data penelitian.
9. Bapak Hendrikus Angi, Ibu Maksima Mogi, dan kelima saudara/saudari saya Manfred Meo, Ronal Dede, Astin Ema, Fani Gego dan Efos Ea serta semua anggota keluarga yang selama ini telah memberikan cinta, doa dan dukungan baik moril maupun material selama proses studi dari semester satu sampai sekarang.
10. Teman-teman seperjuangan angkatan 2021 Prodi Bimbingan dan Konseling yang selalu memberikan semangat dan dukungan untuk peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.

Peneliti menyadari bahwa skripsi ini masih memiliki banyak keterbatasan, sehingga penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun demi perbaikan dan penyempurnaan karya ilmiah di masa mendatang

Kupang, Juli 2025

Yasinta Gonda Beka
NIM: 11121064

ABSTRAK

Skripsi ini berjudul “profil penggunaan *game online* pada siswa kelas VIII SMP Katolik Adisucipto Kupang Tahun Pelajaran 2025/2026 dan implikasinya bagi layanan bimbingan pribadi”. Rumusan masalah pada penelitian ini adalah 1). Bagaimana Profil penggunaan *Game online* Siswa kelas VIII SMP Katolik Adisucipto Kupang Tahun Pelajaran 2024/2025? 2). Apa Implikasi dari profil penggunaan *game online* siswa Kelas VIII SMP Katolik Adisucipto Kupang Tahun Pelajaran 2025/2026 bagi Bimbingan Pribadi?. Skripsi ini bertujuan untuk mengetahui profil penggunaan *game online* pada siswa kelas VIII SMP Katolik Adisucipto Kupang Tahun Pelajaran 2025/ 2026 dan implikasinya bagi layanan bimbingan pribadi. Skripsi ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode deskriptif kuantitatif. Sampel dalam penelitian ini berjumlah 45 siswa acak dari populasi kelas VIII yang berjumlah 182 siswa. Instrumen yang digunakan berupa angket tertutup dengan 42 item pernyataan yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya. Teknik analisis data menggunakan analisis kecenderungan pusat. Hasil analisis data menunjukkan skor rata-rata 109,06, berada pada kriteria 106-137, termasuk pada kategori tinggi. Jadi profil penggunaan *game online* siswa kelas VIII SMP Katolik Adisucipto Kupang berada pada kategori tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa siswa secara aktif dan rutin memainkan *game online* sebagai bagian dari keseharian mereka. Implikasi dari temuan ini bagi layanan bimbingan pribadi mencakup perlunya penguatan pengendalian diri, manajemen waktu, refleksi diri, pengembangan keterampilan sosial dan emosional, serta upaya preventif terhadap potensi ketergantungan. Bimbingan pribadi diharapkan mampu membimbing siswa untuk menggunakan teknologi secara bijak, menyeimbangkan antara hiburan dan tanggung jawab akademik, serta menanamkan nilai-nilai disiplin, tanggung jawab, dan kontrol diri. Berdasarkan hasil penelitian, peneliti memberikan saran kepada: a) kepala sekolah sebagai pemimpin di sekolah bisa mendorong orang tua dan Guru –guru untuk menerapkan pengawasan dan pembatasan waktu dalam menggunakan *handphone* terhadap Siswa baik di rumah maupun di sekolah. b) Guru BK di harapkan untuk meningkatkan kreatifitasnya untuk membantu peserta didik dalam menggunakan *gadget* atau *handphone* dengan hal-hal positif dan bijaksana. c) siswa diharapkan harus bijak dalam membagi waktu antara bermain dan belajar, sehingga pengaruh positif dari permainan *game online* dapat mereka.

ABSTRACT

This thesis is entitled “The Profile of Online Game Usage among Eighth Grade Students of SMP Katolik Adisucipto Kupang in the Academic Year 2025/2026 and Its Implications for Personal Guidance Services.” The research problems in this study are: (1) What is the profile of online game usage among eighth grade students of SMP Katolik Adisucipto Kupang in the Academic Year 2024/2025? (2) What are the implications of the online game usage profile of eighth grade students of SMP Katolik Adisucipto Kupang in the Academic Year 2025/2026 for personal guidance services? The objective of this study is to determine the profile of online game usage among eighth grade students of SMP Katolik Adisucipto Kupang in the Academic Year 2025/2026 and its implications for personal guidance services. This study employs a quantitative approach with a descriptive kuantitatif method. The sample consisted of 45 randomly selected students from a population of 182 eighth-grade students. The instrument used was a closed questionnaire containing 42 statements, which had been tested for validity and reliability. Data analysis was conducted using central tendency analysis. The results of the data analysis showed an average score of 109.06, which falls within the range of 106–137, categorized as high. Thus, the profile of online game usage among eighth grade students of SMP Katolik Adisucipto Kupang is classified as high. This indicates that students actively and regularly play online games as part of their daily activities. The implications of these findings for personal guidance services include the need to strengthen self-control, time management, self-reflection, the development of social and emotional skills, as well as preventive efforts against potential addiction. Personal guidance is expected to assist students in using technology wisely, balancing entertainment with academic responsibilities, and instilling values such as discipline, responsibility, and self-control. Based on the research findings, the researcher provides the following suggestions: a) The school principal, as the leader of the school, is encouraged to motivate parents and teachers to implement supervision and time restrictions on students’ use of mobile phones both at home and at school. b) Guidance and Counseling (BK) teachers are expected to enhance their creativity in helping students use gadgets or mobile phones for positive and wise purposes. c) Students are expected to be wise in managing their time between playing and studying so that the positive impacts of online gaming can be maximized.

DAFTAR ISI

Halaman

KATA PENGANTAR	vi
ABSTRAK	ix
ABSTRACT	x
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR BAGAN	xiii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan Penelitian	6
D. Definisi Konseptual	6
E. Manfaat Penelitian	9
BAB II KAJIAN PUSTAKA	10
A. Teori Tentang Variabel-Variabel Penelitian	10
B. Hasil Penelitian Terdahulu yang Relevan	27
C. Kerangka Konseptual	30
BAB III METODE PENELITIAN	31
A. Jenis Penelitian	31
B. Tempat dan Waktu Penelitian	31
C. Populasi dan Sampel Penelitian	32
D. Definisi Operasional	34
E. Instrumen Penelitian	39
F. Pengumpulan Data	39
G. Teknik Analisis Data	48
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	54
A. Hasil Penelitian	55
B. Pembahasan	56
C. Implikasi Bagi Bimbingan Pribadi	57
BAB V PENUTUP	60
A. Simpulan	60
B. Saran	60

DAFTAR PUTAKA61

LAMPIRAN-LAMPIRAN

DAFTAR BAGAN

	Halaman
Bagan 2.1 Kerangka Konseptual Penelitian	29

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 3.1 Populasi Penelitian	32
Tabel 3.2 Sampel Penelitian.....	33
Tabel 3.3 Hasil Uji Validitas Angket Penggunaan <i>Game online</i>	35
Tabel 3.4 Hasil Uji Hasil Uji Reliabilitas Angket Penggunaan <i>Game online</i>	36
Tabel 3.5 Pedoman Skoring Jawaban Angket.....	37
Tabel 3.6 Pedoman Kriteria Skor Penggunaan <i>game online</i>	40

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 : Kisi-Kisi Angket Penggunaan *Game Online*
- Lampiran 2 : Angket Penggunaan *Game Online*
- Lampiran 3 : Surat Permohonan Izin Penelitian dari Peneliti kepada Ketua Program Studi Bimbingan dan Konseling
- Lampiran 4 : Surat Permohonan Izin Penelitian dari Ketua Program Studi BK Kepada Dekan FKIP
- Lampiran 5 : Surat Permohonan Izin Penelitian dari Dekan FKIP kepada Ketua Pengurus Yayasan Swastisari Keuskupan Agung Kupang
- Lampiran 6 : Surat Permohonan Izin Penelitian dari Ketua Pengurus Yayasan Swastisari kepada Kepala Sekolah SMPK Adisucipto
- Lampiran 7 : Daftar Hadir Siswa
- Lampiran 8 : Tabulasi Angket Penggunaan *Game Online*
- Lampiran 9 : Surat Keterangan Selesai Penelitian
- Lampiran 10 : Tabel Z Distribusi Normal
- Lampiran 11 : Tabulasi Skor Angket Aspek *Saliance*
- Lampiran 12 : Tabulasi Skor Angket Aspek *Tolerance*
- Lampiran 13 : Tabulasi Skor Angket Aspek *Mood modification*
- Lampiran 14 : Tabulasi Skor Angket Aspek *Withdrawal*
- Lampiran 15 : Tabulasi Skor Angket Aspek *Relapse*
- Lampiran 16 : Tabulasi Skor Angket Aspek *Conflict*
- Lampiran 17 : Tabulasi Skor Angket Aspek *Problem*