

**HUBUNGAN ANTARA INTENSITAS PENGGUNAAN  
GAME ONLINE DENGAN KEMAMPUAN *PROBLEM  
SOLVING* PADA KOMUNIKASI *ESPORTS***

**SKRIPSI**

**Diajukan Kepada Fakultas Psikologi  
Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya  
Untuk Memenuhi Sebagian Dari Syarat-Syarat  
Guna Memperoleh Derajat Sarjana Psikologi**



**Oleh :**

**ADAM RIZKY  
NPM : 1511800034**

**FAKULTAS PSIKOLOGI  
UNIVERSITAS 17 AGUSTUS 1945 SURABAYA**

**2022**



**HUBUNGAN ANTARA INTENSITAS PENGGUNAAN  
GAME ONLINE DENGAN KEMAMPUAN *PROBLEM  
SOLVING* PADA KOMUNITAS *ESPORTS***

**SKRIPSI**

**Diajukan Kepada Fakultas Psikologi Universitas 17 Agustus 1945  
Surabaya Untuk Memenuhi Sebagian Dari Syarat-Syarat Guna  
Memperoleh Derajat Sarjana Psikologi**



**Oleh :**

**ADAM RIZKY**  
**NPM : 1511800034**

**FAKULTAS PSIKOLOGI  
UNIVERSITAS 17 AGUSTUS 1945 SURABAYA  
2022**



**HUBUNGAN ANTARA INTENSITAS PENGGUNAAN  
GAME ONLINE DENGAN KEMAMPUAN *PROBLEM  
SOLVING* PADA KOMUNITAS *ESPORT***

**SKRIPSI**

**Diajukan Kepada Fakultas Psikologi Universitas 17 Agustus 1945  
Surabaya Untuk Memenuhi Sebagian Dari Syarat-Syarat Guna  
Memperoleh Derajat Sarjana Psikologi**



**Oleh :**

**ADAM RIZKY**

**NPM : 1511800034**

**FAKULTAS PSIKOLOGI  
UNIVERSITAS 17 AGUSTUS 1945 SURABAYA  
2022**

## HALAMAN PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PENJIPLAKAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Adam Rizky

NPM : 1511800034

Program Studi : Psikologi

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi berjudul “Hubungan Antara Intensitas Penggunaan *Game Online* dengan Kemampuan *Problem Solving* pada Komunitas *Esports*” sepenuhnya merupakan hasil karya saya sendiri dan tidak melakukan penjiplakan terhadap karya terbitan orang lain, kecuali secara tertulis diajukan dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Surabaya, 30 Juni 2022



**Adam Rizky**

1511800034

**TANDA PERSETUJUAN PEMBIMBING**

**NAMA : ADAM RIZKY**  
**NPM : 1511800034**  
**JUDUL : HUBUNGAN ANTARA INTENSITAS PENGGUNAAN  
GAME ONLINE DENGAN KEMAMPUAN PROBLEM  
SOLVING PADA KOMUNITAS ESPORTS**

**Surabaya, 30 Juni 2022**

**Disetujui Oleh :**

**Dosen Pembimbing I**



**Dra. Tatik Meiyuntariningsih, M.Kes., Psikolog**

**Dosen Pembimbing II**



**Hetti Sari Ramadhani, S.Psi., M.Si**

**TANDA PENGESAHAN SKRIPSI**

**Dipertahankan di Depan Penguji Skripsi  
Fakultas Psikologi Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya  
Dan Diterima Untuk Memenuhi Syarat-Syarat  
Guna Memperoleh Derajat Sarjana Psikologi**

**Pada Tanggal: 8 Juli 2022**

**Dewan Penguji**

1. **Dr. Dyan Evita Santi, S.Psi., M.Si., Psikolog**
2. **Dra. Tatik Meiyunitariningsih, M.Kes., Psikolog**
3. **Hetti Sari Ramadhani, S.Psi., M.Si**



**Mengesahkan,  
Fakultas Psikologi  
Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya  
Dekan,**



**Dr. Rr. Amanda Pasca Rini., S.Psi., M.Si.,**



## HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI ILMIAH



UNIVERSITAS  
17 AGUSTUS 1945  
SURABAYA

BADAN PERPUSTAKAAN  
Jl. SEMOLOWARU 45 SURABAYA  
TELP. 031 593 1800 (Ext. 311)  
e-mail : perpus@untag-sby.ac.id

### LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai Civitas Akademik Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : ADAM RIZKY  
NBI/NPM : 1511800034  
Fakultas : PSIKOLOGI  
Program Studi : PSIKOLOGI  
Jenis Karya : Skripsi/ Tesis/ Disertasi/ Laporan Penelitian/Praktek\*

Demi perkembangan ilmu pengetahuan, saya menyetujui untuk memberikan kepada Badan Perpustakaan Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya **Hak Bebas Royalti Noneklusif (Nonexclusive Royalty-Free Right)**, atas karya saya yang berjudul:

HUBUNGAN ANTARA INTENSITAS PENGGUNAAN  
GAME ONLINE DENGAN KEMAMPUAN PROBLEM  
SOLVING PADA KOMUNITAS ESPORTS

Dengan **Hak Bebas Royalti Noneklusif (Nonexclusive Royalty - Free Right)**, Badan Perpustakaan Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya berhak menyimpan, mengalihkan media atau memformatkan, mengolah dalam bentuk pangkalan data (database), merawat, mempublikasikan karya ilmiah saya selama tetap tercantum

Dibuat di : UNIVERSITAS 17 AGUSTUS 1945 SURABAYA  
Pada tanggal : 14 JULI 2022

Yang Menyatakan,



(.....ADAM RIZKY.....)

\*Coret yang tidak perlu

## HALAMAN MOTTO

**"Tahapan pertama dalam mencari ilmu adalah mendengarkan, kemudian diam dan menyimak dengan penuh perhatian, lalu menjaganya, lalu mengamalkannya, dan kemudian menyebarkannya."**

**(Sufyan bin Uyainah)**

***"Education is the most powerful weapon which you can use to change the world."***

**(Nelson Mandela)**

***"We had nothing to lose, nothing to gain, nothing we desire anymore except to make our lives into a work of art"***

**(Lana Del Rey)**

**"Indahnya kehidupan tergantung bagaimana cara kita mensyukuri. Melihatlah ke atas sebagai angan-angan, dan melihatlah ke bawah sebagai kebersyukuran."**

**(Adam Rizky)**



## **HALAMAN PERSEMBAHAN**

Saya persembahkan skripsi ini kepada kedua orang tua saya yang telah memberikan segala ketulusan kasih, cinta, serta do'a yang tiada henti. Kepada semua teman-teman dan rekan psikologi 2018 yang telah memberikan dukungan dan motivasi dalam penyelesaian skripsi. Kepada seluruh pihak yang terkait dalam penelitian. Terimakasih atas partisipasi dan segala bantuan dalam bentuk yang diberi dalam penelitian ini, semoga penelitian ini dapat bermanfaat bagi kita semua.

## CURRICULUM VITAE

### INFORMASI PRIBADI

Nama : Adam Rizky  
NBI : 1511800034  
Jenis Kelamin : Laki-Laki  
Agama : Islam  
Tempat Lahir : Surabaya  
Tanggal Lahir : 04 Mei 2000  
Email : adamriz004@gmail.com



### TENTANG SAYA

Saya adalah mahasiswa Fakultas Psikologi Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya. Komunikatif, mudah beradaptasi, dan suka mengeksplorasi hal baru. Saya memiliki ketertarikan dalam bersosialisasi dan pengembangan diri, berorientasi pada kualitas kerja.

### PENDIDIKAN FORMAL

2018 – 2022 : Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya  
2015 – 2018 : SMK Negeri 1 Surabaya  
2012 – 2015 : SMP Negeri 2 Surabaya  
2007 – 2012 : SD Kartika IV-8 Surabaya

### PENGALAMAN MAGANG

- Unit Pelayanan & Konsultasi Psikologi Untag Surabaya 2021 – 2022  
(*Internship Staff, Assistant, Tester, & Test Scorer*)

## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan segala nikmat, rahmat, karunia dan hidayah-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan penelitian skripsi dengan judul “Hubungan Antara Intensitas Penggunaan *Game Online* dengan Kemampuan *Problem Solving* pada Komunitas *Esports*”

Peneliti menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan karena menyadari segala keterbatasan yang ada serta penulisan skripsi ini tidak akan terselesaikan tanpa bantuan dari berbagai pihak. Karenanya, pada kesempatan ini peneliti ingin mengucapkan banyak terima kasih kepada pihak-pihak yang telah berkontribusi atas terselesaikannya skripsi ini, Ucapan terima kasih ditunjukkan kepada:

1. Prof. Dr. Mulyanto Nugroho, MM.,CMA.,CPAI. Selaku Rektor Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya.
2. Dr. Rr. Amanda Pasca Rini., S.Psi., M.Si., Psikolog selaku Dekan Fakultas Psikologi Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya.
3. Amherstia Pasca Rina, S.Psi., M.Psi., Psikolog selaku Ketua Program Studi Psikologi Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya.
4. Dra. Tatik Meiyuntariningsih, M.Kes., Psikolog selaku Dosen Pembimbing I
5. Hetti Sari Ramadhani, S.Psi., M.Si selaku Dosen Pembimbing II.
6. Eben Ezer Nainggolan, S.Psi., M.Si, S.H., M.Kn., Psikolog selaku dosen wali
7. Seluruh Dosen Fakultas Psikologi Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya yang telah memberikan menyalurkan ilmu dan pengetahuan serta mendidik penulis selama menempuh studi.
8. Seluruh Staff Tata Usaha Fakultas Psikologi Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya yang telah membantu mengurus segala macam administrasi kampus sehingga penulis merasa di mudahkan.
9. Kedua orang tua tercita, yang telah mendidik penulis hingga akhirnya saat ini penulis dapat menamatkan pendidikan sarjana. Terimakasih atas segala do'a yang senantiasa mengiringi penulis.
10. Kepada sahabat tercinta Cindy Karina, HURUHARA, dan Dattebayo!!! yang selalu memberikan semangat dan motivasi juga saling bertukar pikiran pada peneliti.
11. Sahabat seperjuangan semasa perkuliahan, yang selalu memberikan keceriaan selama menempuh studi Fakultas Psikologi di Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya (Lala & Reta).



12. Untag *Esport* selaku subjek penelitian atas kesediaan berpartisipasi dalam penelitian penulis.
13. Serta semua pihak atau teman yang mungkin penulis tidak bisa sebutkan satu persatu. Terima kasih banyak. Semoga kebaikan kalian dicatat oleh Allah SWT.

Akhir kata, mohon maaf apabila di dalam penulisan skripsi masih terdapat beberapa kekurangan dan kelemahan, karena kesempurnaan hanya milik Allah SWT. Penulis berharap melalui skripsi ini penulis dapat membagikan ilmu kepada para pembaca serta penulis mengharapkan saran serta kritikan yang membangun. Terimakasih

Surabaya, 30 Juni 2022

Penulis,

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Adam Rizky', with a stylized flourish at the end.

Adam Rizky

# **HUBUNGAN ANTARA INTENSITAS PENGGUNAAN *GAME ONLINE* DENGAN KEMAMPUAN *PROBLEM SOLVING* PADA KOMUNITAS *ESPORTS***

Adam Rizky

Email : adamriz004@gmail.com

Fakultas Psikologi, Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya

## **ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara intensitas penggunaan *game online* dengan kemampuan *problem solving* pada komunitas *esports*. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif untuk mencapai tujuan penelitian. Subjek penelitian pada penelitian ini yaitu 51 mahasiswa yang tergabung sebagai anggota UKM Untag *Esport* yang diperoleh menggunakan teknik *quota sampling*. Alat ukur menggunakan skala intensitas penggunaan *game online* dan kemampuan *problem solving*. Analisis data menggunakan uji korelasi *spearman-brown*. Hasil analisis data menunjukkan *correlation coefficient* sebesar 0,450 dengan signifikansi  $\rho=0.001$  ( $<0,05$ ), artinya terdapat hubungan positif yang signifikan antara intensitas penggunaan *game online* dan kemampuan *problem solving* pada komunitas *esports*, sehingga semakin tinggi intensitas dalam penggunaan *game online* akan semakin tinggi pula kemampuan *problem solving* pada komunitas *esports*. Maka hipotesis yang berbunyi terdapat hubungan positif antara intensitas penggunaan *game online* dan kemampuan *problem solving* pada komunitas *esports* dapat diterima.

**Kata Kunci:** Intensitas penggunaan *game online*, kemampuan *problem solving*, komunitas *esports*

***RELATIONSHIP BETWEEN THE INTENSITY OF ONLINE GAME USE AND  
PROBLEM SOLVING ABILITY IN THE ESPORTS COMMUNITY***

Adam Rizky

Email : adamriz004@gmail.com

Fakultas Psikologi, Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya

**ABSTRACT**

*This research was construct to know the relationship between intensity of online games uses with problem solving abilities in the esports community. This research uses quantitative methods to achieve research objectives. The subjects in this research was 51 students who were members of the UKM Untag Esport that obtained using the quota sampling technique. The measuring tool uses a scale of intensity of online games uses and problem solving abilities. Data analysis using Spearman-Brown correlation test. The results of data analysis show a correlation coefficient =0.450 with a significance  $\rho=0.001$  ( $<0.05$ ), meaning that there is a significant positive relationship between the intensity of online games uses and problem solving abilities in the esports community, which mean the higher the intensity of online games uses, the higher the problem solving ability in the esports community. The hypothesis that there is a positive relationship between the intensity of online games uses and problem solving abilities in the esports community is acceptable.*

***Keywords: Intensity of online game use, problem solving ability, esports community***



## DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL .....	i
HALAMAN PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PENJIPLAKAN.....	ii
TANDA PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	iii
TANDA PENGESAHAN SKRIPSI .....	iv
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI ILMIAH.....	v
HALAMAN MOTTO .....	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	vii
CURRICULUM VITAE .....	viii
KATA PENGANTAR .....	ix
ABSTRAK .....	xi
ABSTRACT .....	xii
DAFTAR ISI.....	xiii
DAFTAR TABEL.....	xvi
DAFTAR GAMBAR.....	xvii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xviii
BAB I. PENDAHULUAN .....	1
A. Permasalahan.....	1
1. Latar Belakang Permasalahan.....	1
2. Rumusan Masalah.....	3
B. Tujuan dan Manfaat.....	3
1. Tujuan Penelitian .....	3
2. Manfaat Penelitian.....	3
C. Keaslian Penelitian .....	4
BAB II. TINJAUAN PUSTAKA.....	9

A.	Kemampuan <i>Problem Solving</i> .....	9
1.	Definisi Kemampuan <i>Problem Solving</i> .....	9
2.	Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Kemampuan <i>Problem Solving</i> .....	10
3.	Langkah-Langkah dalam Kemampuan <i>Problem Solving</i> .....	9
4.	Aspek-Aspek Kemampuan <i>Problem Solving</i> .....	11
B.	Intensitas Penggunaan <i>Game Online</i> .....	11
1.	Definisi Intensitas Penggunaan <i>Game Online</i> .....	11
2.	Jenis-Jenis <i>Game Online</i> .....	12
3.	Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Intensitas Penggunaan <i>Game Online</i> .....	13
4.	Aspek-Aspek Intensitas Penggunaan <i>Game Online</i> .....	14
5.	Dampak Penggunaan <i>Game Online</i> .....	14
C.	Kerangka Berfikir .....	15
D.	Hipotesis .....	16
BAB III. METODE PENELITIAN .....		17
A.	Populasi dan Partisipan .....	17
1.	Populasi .....	17
2.	Partisipan .....	17
B.	Desain Penelitian .....	18
C.	Instrumen Pengumpul Data .....	18
1.	Skala Intensitas Penggunaan <i>Game Online</i> .....	19
a)	Definisi Operasional .....	19
b)	Pengembangan Alat Ukur .....	19
c)	Uji Alat Ukur .....	20

2. Skala Intensitas Kemampuan <i>Problem Solving</i> .....	21
a) Definisi Operasional .....	21
b) Pengembangan Alat Ukur .....	22
c) Uji Alat Ukur .....	22
D. Uji Persyaratan dan Analisis Data .....	25
1. Uji Persyaratan.....	25
2. Analisis Data.....	26
BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	27
A. Hasil Penelitian.....	27
B. Pembahasan .....	27
BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN .....	31
A. Kesimpulan.....	31
B. Saran.....	31
DAFTAR PUSTAKA.....	33
LAMPIRAN .....	37



## DAFTAR TABEL

Tabel 1. Skor Skala <i>Likert</i> .....	18
Tabel 2. <i>Blue Print</i> Skala Intensitas Penggunaan <i>Game Online</i> .....	19
Tabel 3. Validitas Skala Intensitas Penggunaan <i>Game Online</i> Putaran ke-III .....	20
Tabel 4. Reliabilitas Skala Intensitas Penggunaan <i>Game Online</i> .....	21
Tabel 5. <i>Blue Print</i> Skala Kemampuan <i>Problem Solving</i> .....	22
Tabel 6. Validitas Skala Kemampuan <i>Problem Solving</i> Putaran ke-IV .....	23
Tabel 7. Reliabilitas Skala Kemampuan <i>Problem Solving</i> .....	24
Tabel 8. Uji Normalitas.....	25
Tabel 9. Uji Linearitas.....	26
Tabel 10. Uji Hipotesis <i>Spearman Brown</i> .....	27

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Kerangka Berfikir.....	16
Gambar 2. Rumus Slovin .....	17

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Item Skala Pengukuran Penelitian .....	37
Lampiran 2. Tabulasi Jawaban Skala Intensitas Penggunaan <i>Game Online</i> .....	44
Lampiran 3. Tabulasi Jawaban Skala Kemampuan <i>Problem Solving</i> .....	46
Lampiran 4. Jawaban Skala Intensitas Penggunaan <i>Game Online</i> Setela Uji Validitas .....	48
Lampiran 5. Jawaban Skala Kemampuan <i>Problem Solving</i> Setela Uji Validitas.....	51
Lampiran 6. Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas Skala Intensitas penggunaan <i>Game Online</i> .....	53
Lampiran 7. Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas Skala Kemampuan <i>Problem Solving</i> .....	63
Lampiran 8. Hasil Uji Normalitas .....	80
Lampiran 9. Hasil Uji Linearitas .....	85
Lampiran 10. Hasil Uji Korelasi <i>Spearman Brown</i> .....	88