

ABSTRAK

Perbedaan Kompetensi Interpersonal pada Mahasiswa Berdasarkan Tingkat Kecanduan Bermain Game Online Bimbingan dan Konseling Universitas Sanata Dharma Yogyakarta

(Studi Deskriptif Komparatif pada Mahasiswa Bimbingan dan Konseling Universitas Sanata Dharma Yogyakarta)

Michael Kei Nai Putra Junior

Bimbingan dan Konseling

Universitas Sanata Dharma Yogyakarta

2023

Penelitian ini bertujuan untuk : 1) Mengetahui ada tidaknya perbedaan kompetensi interpersonal pada mahasiswa Bimbingan dan Konseling Universitas Sanata Dharma berdasarkan tingkat kecanduan bermain game online; 2) mengukur tingkat kompetensi interpersonal pada mahasiswa Bimbingan dan Konseling Universitas Sanata Dharma; 3) mengukur tingkat intensitas bermain game online pada mahasiswa Bimbingan dan Konseling Universitas Sanata Dharma; 4) mengetahui item skala kompetensi interpersonal yang capaian skornya teridentifikasi rendah atau tidak optimal untuk dijadikan sebagai topik bimbingan.

Jenis penelitian ini adalah kuantitatif komparatif. Subjek dalam penelitian ini adalah mahasiswa Bimbingan dan Konseling Universitas Sanata Dharma Yogyakarta yang berjumlah 45 orang. Pengambilan sampel menggunakan Teknik *Purposive Non random Sampling*. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan survei. Dengan skala Kompetensi Interpersonal, memuat 42 item valid. Dalam uji reliabilitas instrumen dengan menggunakan JASP dapat diketahui nilai Alpha Cronbach sebesar 0,717. Teknik analisis data menggunakan aplikasi JASP.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa : 1) tidak terdapat perbedaan kompetensi interpersonal pada mahasiswa Bimbingan dan Konseling berdasarkan tingkat kecanduan bermain game online; 2) tingkat kompetensi interpersonal mahasiswa pada kategori tinggi memiliki nilai persentase 56%; 3) tingkat intensitas bermain game online pada 56% mahasiswa Bimbingan dan Konseling Universitas Sanata Dharma menunjukkan mahasiswa tergolong normal dalam mengakses game online sedangkan 44% mahasiswa berada dalam kategori tinggi atau cenderung kecanduan; 4) Terdapat 4 butir item pengukuran kompetensi interpersonal yang teridentifikasi capaian skornya sangat rendah yang diajukan sebagai topik bimbingan.

Kata Kunci : kompetensi interpersonal, intensitas bermain game online, mahasiswa

ABSTRACT

Differences in Interpersonal Competence in Students Based on the Level of Addiction to Playing Online Games Guidance and Counseling Sanata Dharma University Yogyakarta

(Comparative Descriptive Study on Guidance and Counseling Students at Sanata Dharma University, Yogyakarta)

Michael Kei Nai Putra Junior

Guidance and Counseling

Sanata Dharma University

2023

This study aims to: 1) Determine whether there are differences in interpersonal competence in Guidance and Counseling students at Sanata Dharma University based on the level of addiction to playing online games; 2) measuring the level of interpersonal competence in Guidance and Counseling students at Sanata Dharma University; 3) measuring the intensity level of playing online games on Guidance and Counseling students at Sanata Dharma University; 4) find out the interpersonal competency scale items whose achievement scores are identified as low or not optimal to be used as guidance topics.

This type of research is comparative quantitative. The subjects in this study were 45 Guidance and Counseling students at Sanata Dharma University, Yogyakarta. Sampling using Purposive Non-random Sampling Technique. Data collection techniques in this study used a survey. With the Interpersonal Competency scale, it contains 42 valid items. In the instrument reliability test using JASP it can be seen that the Alpha Cronbach value is 0.717. The data analysis technique uses the JASP application.

The results of the study show that: 1) there is no difference in interpersonal competence in Guidance and Counseling students based on their level of addiction to playing online games; 2) the level of interpersonal competence of students in the high category has a percentage value of 56%; 3) the intensity level of playing online games for 56% of Sanata Dharma University Guidance and Counseling students shows that students are classified as normal in accessing online games while 44% of students are in the high category or tend to be addicted; 4) There are 4 items of interpersonal competency measurement which are identified as having very low scores which are proposed as guidance topics.

Keywords: *interpersonal competence, intensity of playing online games, students*