ISSN 3164-7979 (Electronic)

Journal of Mathematical Psychometrics and Measurement Science

Volume 1 Number 1, 43-51 (2026)
https://doi.org/10.63203/jmpms.v1i1.547

Article

Karakteristik Psikometrik Skala Internet Gaming Disorder Berdasarkan Model Pengukuran Rasch

Nabila Dewi Anjani Usman, Muhammad Fathan Habibi, Rosada
Universitas Indraprasta PGRI, Jakarta, Indonesia

Received : May 03, 2026
Revised : May 21, 2026
Accepted : May 23, 2026

Keywords:

Internet Gaming Disorder (IGD)
Pengembangan Instrumen
Validitas
Reliabilitas

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan menguji kualitas psikometrik instrumen *Internet Gaming Disorder* pada siswa sekolah menengah. Metode yang diterapkan adalah penelitian kuantitatif dengan fokus pada pengembangan alat ukur, melibatkan 108 siswa kelas XI dari SMK Negeri 37 Jakarta. Instrumen dikembangkan berdasarkan enam aspek IGD serta menggunakan skala Likert dengan 4 pilihan. Analisis data dikerjakan menggunakan model Rasch serta software Winsteps untuk menguji validitas, reliabilitas, unidimensionalitas, dan fungsi kategori respon. Temuan penelitian menunjukkan bahwa semua item dan responden sesuai dengan kriteria model, ditunjukkan dengan nilai infit dan outfit MNSQ yang berada dalam rentang 0,5–1,5. Instrumen ini memiliki tingkat reliabilitas yang sangat tinggi dengan nilai reliabilitas item sebesar 0,98, reliabilitas person 0,92, dan Cronbach's Alpha mencapai 0,96. Nilai raw variance explained sebesar 64,9% menunjukan adanya unidimensionalitas yang cukup kuat. Selain itu, skala Likert berfungsi dengan baik dan sebagian besar item tidak menunjukkan bias, meskipun terdapat satu item yang perlu dievaluasi. Dengan demikian, instrumen IGD yang telah dikembangkan dinyatakan valid, reliabel, dan layak untuk digunakan dalam mengukur tingkat kecanduan game online di kalangan remaja.

Corresponding Author:

Nabila Dewi Anjani Usman.
Universitas Indraprasta PGRI, Jakarta, Indonesia
Email: nabiladewianjani06@gmail.com

This work is licensed under a CC-BY

Pendahuluan

Dalam era digital yang ditandai oleh kemajuan teknologi yang cepat, gejala pemakaian teknologi secara berlebihan semakin jelas terlihat dengan bertambahnya ketertarikan remaja terhadap permainan game online (Novrialdy, 2019). *Internet Gaming Disorder* adalah jenis kecanduan yang bukan terkait dengan perilaku non-substansi, yang ditandai dengan keterlibatan yang berlebihan dalam permainan game online, sehingga individu mengalami kesulitan dalam mengatur waktu dan intensitas bermainnya (Griffiths, 2005). Gangguan kesehatan mental yang terlihat melalui perilaku bermain game online yang terus-menerus dan berlebihan, sehingga memberikan pengaruh buruk pada interaksi sosial, kegiatan sehari-hari, serta pola tidur, pekerjaan, dan pendidikan disebut *Internet Gaming Disorder*.

Internet Gaming Disorder adalah jenis kecanduan perilaku yang ditandai dengan kesulitan individu dalam mengatur keinginan untuk terus-menerus bermain permainan online, yang sering mengakibatkan pengabaian terhadap aktivitas penting seperti belajar, bekerja, dan berinteraksi sosial, menurut (Ramadhani, et al., 2019). Fenomena ini umumnya banyak dialami oleh remaja karena tingginya minat terhadap permainan, dan dapat memiliki dampak negatif pada aspek akademis, sosial, serta emosional dalam kehidupan sehari-hari, seperti yang dijelaskan oleh (Aghni, et al., 2025). Selain itu, aktivitas bermain yang berlangsung terus-menerus dan sulit untuk dikendalikan juga dapat berpotensi mengganggu kesehatan mental serta fungsi psikologis individu, sebagaimana diungkapkan oleh (Throuvala, et al., 2019).

Kecanduan permainan online memiliki beberapa aspek utama, yaitu 1) *salience*, di mana permainan menjadi kegiatan yang paling menonjol dalam kehidupan seseorang dan mendominasi pikiran, emosi, serta tindakan; 2) *mood modification*, yang menunjukkan bahwa permainan digunakan untuk meredakan stres dan menciptakan rasa nyaman; 3) *tolerance*, yang ditandai dengan bertambahnya waktu yang dibutuhkan untuk merasakannya kepuasan yang sama; 4) *withdrawal symptoms*, yang ditandai dengan munculnya ketidaknyamanan saat tidak bermain; 5) *conflict*, yang terjadi antara kegiatan permainan dengan tanggung jawab lain atau interaksi sosial; 6) *relapse*, yaitu kecenderungan untuk kembali ke kebiasaan bermain yang berlebihan setelah berupaya mengurangi frekuensinya (Griffiths, 2005).

Faktor-faktor yang berkontribusi terhadap timbulnya *Internet Gaming Disorder* di kalangan remaja melibatkan beberapa aspek biologis, psikis, dan sosial. Remaja adalah kelompok yang rentan untuk mengalami IGD karena berada di fase perkembangan emosional yang belum kokoh, ditambah dengan pengaruh pola didik orang tua, kurangnya pengawasan, serta lingkungan sosial dan teman-teman yang mendukung kebiasaan bermain game (Sudiana & Nurcahyo, 2025). Dari sudut pandang psikis, aspek seperti kecemasan sosial, stres, perasaan kesepian, dan rendahnya kemampuan mengontrol diri mendorong individu untuk menggunakan game online sebagai cara untuk melarikan diri dan memenuhi kebutuhan sosial di dunia digital (Adhyaksa & Valentina, 2023). Selain itu, fenomena FoMO dan rendahnya kemampuan kontrol diri juga meningkatkan potensi keterlibatan berlebihan dalam bermain game (Kurniawan et al., 2023). Di sisi lain, jenis permainan yang menantang, waktu bermain yang lama, serta faktor psikis dan sosial seperti stres dan kurangnya dukungan dari orang lain juga memperkuat timbulnya perilaku kecanduan (Fanajhia & Karuniawaty, 2025).

Internet Gaming Disorder ditandai oleh pola perilaku bermain game online yang berlebihan, terus-menerus, dan sulit dikendalikan, seperti adanya preokupasi atau pikiran yang selalu tertuju pada game, meningkatnya kebutuhan waktu bermain (*tolerance*), serta kegagalan dalam mengurangi atau menghentikan aktivitas bermain Siregar dalam (Kibtyah et al., 2023). Individu yang mengalami IGD juga menunjukkan gejala emosional seperti kecemasan, gelisah, atau mudah marah ketika tidak bermain, serta menggunakan game sebagai sarana pelarian dari masalah atau perasaan negatif (Saifuddin, 2023). Selain itu, kondisi ini ditandai dengan tetap bermain meskipun menyadari dampak negatif, berbohong mengenai durasi bermain, serta mengalami penurunan minat terhadap aktivitas lain dan terganggunya fungsi sosial, akademik, maupun pekerjaan (Marlaokta & Mutiara, 2019). Karakteristik lainnya meliputi peningkatan durasi bermain secara signifikan, kesulitan tidur, kelelahan, serta munculnya masalah kesehatan mental seperti stres dan kecemasan (Ilham et al., 2025).

Metode

Partisipan

Penelitian ini melibatkan 108 siswa dari SMK Negeri 37 Jakarta. Partisipan yang terlibat adalah siswa kelas XI yang dibagi menjadi tiga kelas, dengan masing-masing kelas terdiri dari 36 siswa. Pengumpulan data dilakukan pada tanggal 15 hingga 16 April melalui kuesioner secara online menggunakan Google Form. Partisipan mencakup 67 siswi perempuan (62,04%) dan 41 siswa laki-laki (37,96%).

Prosedur

Responden diberikan kuesioner yang terdiri dari 24 pernyataan, serta disebarkan secara daring menggunakan Google Form.

Instrumen

Instrumen ini dirancang berdasarkan aspek dari Internet Gaming Disorder, yang meliputi: *saliance, mood modification, tolerance, withdrawal symptoms, conflict,* dan *relapse* (Griffiths, 2005). Penelitian ini mengumpulkan data menggunakan skala Likert dengan empat opsi jawaban, yaitu sangat setuju, setuju, tidak setuju, dan sangat tidak setuju.

Analisis Data

Untuk mengukur sifat psikometri peneliti mengguanakan *software* WINSTEP 3.73 untuk melakukan model pengukuran rasch (Linacre, 2017). Model rasch mengukur *objective measurement*, *reliability and separation index*,

threshold: partial credit model, *estimation validity through principal component analysis*, *item measure*, dan *differential item functioning*.

Hasil

Objective Measurement

Pada tahap awal dilakukan pemeriksaan kesesuaian data item dan person terhadap model Rasch. Kriteria kesesuaian yang baik berada pada rentang Outfit MNSQ 0,5–1,5 logit (Sumintono & Widhiarso, 2014).Hasil analisis menunjukkan nilai rata-rata infit MNSQ person sebesar 1,09 dan outfit MNSQ sebesar 1,16, sedangkan pada item sebesar 0,95 dan 1,19, yang seluruhnya berada dalam rentang ideal. Nilai rata-rata measure item sebesar 0,00 logit, sementara kemampuan person sebesar -2,76 logit. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa item dan responden telah sesuai dengan model, sehingga instrumen Internet Gaming Disorder (IGD) layak digunakan untuk pengukuran.

Test Reliability and Separation Indeks

Evaluasi reliabilitas dilakukan melalui beberapa proses yaitu dengan mempertimbangkan reliabilitas item, reliabilitas person, reliabilitas interaksi antara person dan item, serta pengelompokan item dan responden dalam model pengukuran Rasch.

Tabel 1. Uji Reliabilitas dan *Separation Index* (N = 108)

Estimation	*Measure*
Items reliability	.98
Person reliability	.92
Cronbach alpha (KR-20) person raw score "test" reliability	.96
Item separation index	7.63
Person separation index	3.40
Item raw score-to-measure correlation	-1.00
Person raw score-to-measure correlation	.94
Standardized (50 item) reliability	.96
S.E.M (Standard Error of Measurement)	2.49

Pada Tabel 1 terlihat bahwa nilai reliabilitas person sebesar 0,92 yang menunjukkan bahwa kualitas jawaban yang diberikan oleh responden tergolong sangat baik. Hal ini mengindikasikan bahwa konsistensi respon peserta dalam menjawab instrumen *Internet Gaming Disorder* cukup stabil. Sementara itu, nilai reliabilitas item sebesar 0,98 menunjukkan kategori sangat tinggi, sehingga dapat disimpulkan bahwa kualitas butir-butir instrumen sangat baik dalam mengukur konstruk Internet Gaming Disorder. Instrumen mampu mengukur variabel secara konsisten pada berbagai tingkat kemampuan responden. Nilai Cronbach Alpha (KR-20) sebesar 0,96 menunjukkan bahwa interaksi antara person dan item berada dalam kategori sangat baik, yang berarti instrumen memiliki konsistensi internal yang tinggi. Selain itu, nilai person separation index sebesar 3,40 menunjukkan bahwa responden dapat dikelompokkan ke dalam sekitar 4 kategori kemampuan (tinggi, cukup tinggi, rendah, dan sangat rendah). Hal ini menunjukkan bahwa instrumen mampu membedakan tingkat kecenderungan *Internet Gaming Disorder* pada responden secara jelas. Di sisi lain, nilai item separation index sebesar 7,63 menunjukkan bahwa item dapat dikelompokkan ke dalam beberapa tingkat kesulitan yang sangat beragam, mulai dari item yang sangat mudah hingga sangat sulit. Hal ini mengindikasikan bahwa instrumen memiliki kemampuan yang sangat baik dalam menjangkau berbagai tingkat karakteristik responden. Dengan demikian, nilai reliabilitas dan separation index yang tinggi menunjukkan bahwa instrumen Internet Gaming Disorder yang dikembangkan memiliki kualitas yang sangat baik dan layak digunakan sebagai alat ukur dalam penelitian.

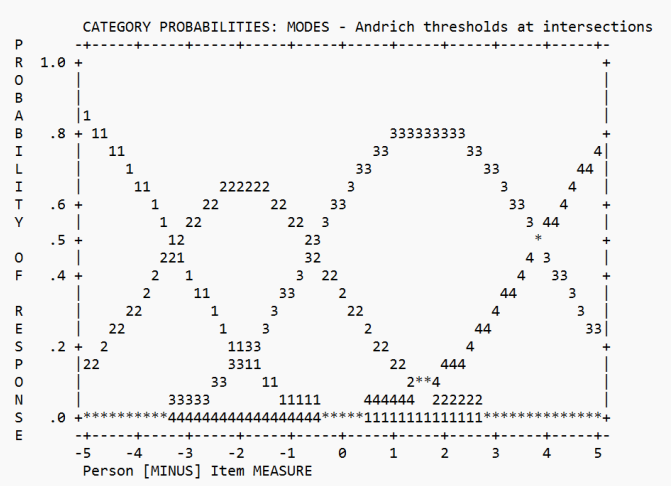
Threshold: Partial Credit Model

Instrumen yang baik digunakan adalah *rating scale* yang tidak membingungkan responden dalam memilih jawaban (Syahputra et al., 2019). Skala penilaian yang diberikan harus dipahami dengan baik oleh responden. Instrumen *Internet Gaming Disorder* menggunakan skala Likert 4 poin, yaitu sangat tidak setuju, tidak setuju, setuju, dan sangat setuju, sebagaimana disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2 Hasil Category Structure (N = 108)

Label	Category Label	Observed Average	Infit MNSQ	Outfit MNSQ	Andrich Threshold
Sangat Tidak Setuju	1	-4.96	0.81	0.84	None
Tidak Setuju	2	-2.07	0.92	0.98	-3.28
Setuju	3	0.09	1.12	1.94	-0.58
Sangat Setuju	4	1.80	1.45	1.34	3.86

Pada Tabel 2 terlihat bahwa pilihan jawaban yang diterapkan dalam instrumen *Internet Gaming Disorder* sudah sesuai, atau dengan kata lain setiap responden tidak mengalami kebingungan, serta mampu mengenali dan memahami secara tepat pilihan jawaban yang diberikan. Hal ini didukung oleh pergerakan naik nilai logit pada *observed average* dan *Andrich Threshold*, yaitu dari logit terkecil pada kategori sangat tidak setuju hingga logit terbesar pada kategori sangat setuju.



Gambar 1. Titik Respon IGD

Gambar 1 memperlihatkan titik-titik jawaban yang diberikan pada instrumen *Internet Gaming Disorder*. Terlihat bahwa setiap kategori jawaban (1, 2, 3, dan 4) membentuk pola yang mirip dengan bukit dan memiliki puncak di setiap kategori. Ini menunjukkan bahwa para responden dapat memahami setiap opsi pilihan jawaban yang tersedia. Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa keempat opsi pilihan jawaban dalam instrumen IGD sudah sah dan dapat dipahami dengan jelas oleh responden, sehingga tidak ada diperlukan untuk menghapus atau menggabungkan kategori. Pola kurva yang menyerupai bukit menunjukkan bahwa kategori jawaban dalam instrumen tersebut mudah dimengerti oleh para responden (Sandjaja et al., 2020).

Validitas konstruk melalui Principal Component Analysis (PCA)

Unidimensionalitas adalah ukuran yang krusial untuk menilai apakah alat ukur Internet Gaming Disorder (IGD) dapat dengan efektif mengukur konstruk yang dimaksud, serta sejauh mana variasi variabel dapat dijelaskan oleh alat tersebut. Dalam pemodelan Rasch, evaluasi validitas konstruk dilakukan dengan menggunakan Analisis Komponen Utama (PCA) pada residual.

Tabel 3 Standardized Residual Variance

	Empirical	Modelled
Total raw variance in observations	100.0%	100.0%
Raw variance explained by measures	64.9%	63.8%
Raw unexplained variance (total)	35.1%	36.2%
Unexplained variance in 1st contrast	6.3%	18.0%
Unexplained variance in 2nd contrast	4.0%	11.4%
Unexplained variance in 3rd contrast	2.7%	7.6%
Unexplained variance in 4th contrast	2.6%	7.3%
Unexplained variance in 5th contrast	2.3%	6.5%

Hasil pengukuran pada Tabel 3 menunjukkan bahwa instrumen *Internet Gaming Disorder* memiliki unidimensionalitas yang sangat baik, yang berarti bahwa item-item dalam instrumen telah mampu merepresentasikan konstruk yang diukur secara optimal. Hal ini dibuktikan oleh nilai *raw variance explained by measures* sebesar 64,9%, yang jauh melampaui batas minimum 40%, sehingga memenuhi kriteria unidimensionalitas dalam analisis Rasch.

Item Measure

Selain melakukan estimasi terhadap person measure, peneliti juga menghitung item measure yang bertujuan untuk menetapkan tingkat kesulitan item dalam instrumen Internet Gaming Disorder (IGD). Pada Tabel 4, item measure menggambarkan distribusi dan urutan item dari yang paling mudah hingga yang paling sulit untuk disetujui oleh responden. Berdasarkan hasil analisis, diketahui bahwa item No. 3 merupakan item yang paling sulit untuk disetujui oleh responden dengan nilai measure sebesar 1,55 logit yang berbunyi "saya memilih bermain game daripada mengerjakan tugas sekolah". Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar responden cenderung tidak menyetujui pernyataan pada item tersebut. Sebaliknya, item No. 5 merupakan item yang paling mudah disetujui oleh responden dengan nilai measure sebesar -4,06 logit yang berbunyi "saya bermain game untuk mengurangi stres", menunjukkan bahwa item tersebut paling banyak disetujui oleh responden. Selanjutnya, hasil analisis menunjukkan bahwa sebagian besar item memiliki nilai outfit MNSQ, ZSTD, dan Point Measure Correlation (PTMEA Corr.) yang sesuai dengan kriteria, sehingga dapat dikatakan bahwa item-item tersebut sesuai dengan model pengukuran Rasch. Adapun kriteria yang digunakan yaitu outfit MNSQ berada pada rentang 0,5–1,5, nilai ZSTD berada pada rentang -2,0 sampai +2,0, dan nilai PTMEA Corr. lebih besar dari 0,40 (Bond & Fox, 2015; Linacre, 2011).

Tabel 4 Item Measure IGD (Item = 21)

No. Item	Measure	OUTFIT		PTMEA Corr.	Perceived
		MNSQ	ZSTD		
3	1.55	0.47	-1.40	0.65	Sulit
16	1.50	0.37	-1.81	0.68	Sulit
17	1.46	0.54	-1.14	0.63	Sulit
19	1.36	0.71	-0.62	0.62	Sulit
15	1.32	0.32	-2.04	0.72	Sulit
4	1.27	0.70	-0.62	0.61	Sulit
13	1.23	0.65	-0.76	0.65	Sulit
23	1.14	0.64	-0.80	0.66	Sulit
14	1.05	0.61	-0.88	0.68	Sedang
1	1.01	0.26	-3.50	0.72	Sedang
22	0.79	0.63	1.50	0.61	Sedang
10	0.59	0.56	1.38	0.72	Sedang
2	0.47	0.77	-0.64	0.68	Sedang
9	0.31	0.51	-1.84	0.75	Sedang
20	0.08	0.41	0.40	0.66	Sedang
11	-2.08	1.34	1.87	0.75	Mudah
6	-2.12	1.40	2.18	0.73	Mudah
8	-2.27	1.43	2.29	0.71	Mudah
12	-2.70	1.58	2.97	0.72	Mudah
7	-3.31	1.54	2.88	0.71	Mudah
5	-4.06	1.27	1.69	0.77	Mudah

MNSQ = Mean Square; ZSTD = Z-Standard; PTMEA Corr. = Point Measure Correlation

Differential Item Functioning

DIF untuk mengetahui apakah terdapat bias pada item berdasarkan perbedaan kelompok responden. Analisis DIF bertujuan untuk mengidentifikasi apakah suatu item memiliki peluang yang berbeda untuk dijawab oleh kelompok tertentu, meskipun memiliki tingkat kemampuan yang sama. Pengujian DIF dilakukan menggunakan pendekatan *between-class/group comparison* dalam model Rasch dengan melihat nilai signifikansi (*probability*), nilai c*hi-square*, serta indikator kesesuaian lainnya seperti unweighted mean square (MNSQ) dan ZSTD. Item dikatakan tidak mengandung bias apabila nilai probabilitas (p-value) lebih besar dari 0,05, yang menunjukkan bahwa tidak terdapat perbedaan yang signifikan antar kelompok.

Tabel 5. Differential Item Functioning IGD (N = 24)

No. Item	Chi-Square	p-value	Keputusan	Keterangan
1	1.3549	0.2444	Tidak Bias	Item adil
2	0.0369	0.8476	Tidak Bias	Item adil
3	0.0000	1.0000	Tidak Bias	Item adil
4	0.0000	1.0000	Tidak Bias	Item adil
5	0.0049	0.9442	Tidak Bias	Item adil
6	2.1784	0.1400	Tidak Bias	Item adil
7	6.7017	0.0096	Bias	Item bermasalah
8	2.9432	0.0862	Tidak Bias	Item adil
9	0.0260	0.8719	Tidak Bias	Item adil
10	1.3509	0.2451	Tidak Bias	Item adil
11	0.0720	0.7884	Tidak Bias	Item adil
12	3.4829	0.0620	Tidak Bias	Item adil
13	0.0233	0.8788	Tidak Bias	Item adil
14	0.0775	0.7807	Tidak Bias	Item adil
15	0.0271	0.8693	Tidak Bias	Item adil
16	0.0399	0.8416	Tidak Bias	Item adil
17	0.2122	0.6450	Tidak Bias	Item adil
18	0.9056	0.3413	Tidak Bias	Item adil
19	0.1477	0.7007	Tidak Bias	Item adil
20	0.0973	0.7551	Tidak Bias	Item adil
21	0.0000	1.0000	Tidak Bias	Item adil
22	1.8248	0.1767	Tidak Bias	Item adil
23	0.9539	0.3287	Tidak Bias	Item adil
24	2.4307	0.1190	Tidak Bias	Item adil

Berdasarkan hasil analisis *Differential Item Functioning*, ditemukan bahwa sebagian besar item tidak menunjukkan perbedaan fungsi antar kelompok (p > 0,05), sehingga dapat dikatakan bahwa item-item tersebut bersifat adil. Namun, terdapat satu item yaitu item 7 yang berbunyi “saya bermain game untuk memperbaiki suasana hati” memiliki nilai signifikansi p = 0,0096 (< 0,05), sehingga terindikasi mengandung DIF. Hal ini menunjukkan bahwa item tersebut memiliki kecenderungan bias terhadap kelompok tertentu dan perlu dilakukan revisi atau evaluasi lebih lanjut.

Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian, instrumen untuk mengukur Internet Gaming Disorder (IGD) menunjukkan validitas yang konsisten serta konsistensi yang sangat baik dalam menilai kecenderungan kecanduan bermain game online. Hal ini terlihat dari nilai infit dan outfit MNSQ yang berada dalam rentang ideal (0,5–1,5), serta nilai raw variance explained sebesar 64,9% yang menunjukkan bahwa item-item dalam instrumen telah mampu merepresentasikan konstruk IGD dengan baik. Oleh karena itu, instrumen ini dapat dipakai untuk mengukur perilaku adiktif pada remaja dengan akurat.

Secara konsep, Internet Gaming Disorder adalah perilaku kecanduan yang dipengaruhi oleh berbagai faktor, termasuk aspek psikologis, sosial, dan biologis. Individu yang menderita IGD cenderung memiliki kurangnya kontrol diri, kemampuan regulasi emosi yang rendah, serta berpotensi memanfaatkan game sebagai cara untuk melarikan diri dari stres atau tekanan (Adhyaksa & Valentina, 2023). Selain itu, kondisi psikologis seperti kecemasan sosial, kesepian, dan keinginan untuk diterima secara sosial juga mendorong individu untuk terlibat secara berlebihan dalam aktivitas game.

Lebih jauh, faktor risiko IGD berkaitan dengan lingkungan sosial dan keluarga. Remaja yang tidak mendapatkan pengawasan yang memadai dari orang tua dan berada dalam lingkungan yang mendukung permainan game memiliki kemungkinan lebih tinggi untuk mengalami kecanduan (Sudiana & Nurcahyo, 2025). Selain itu, kemudahan akses internet, tingginya penggunaan smartphone, serta fitur game yang menarik dan kompetitif juga memperkuat kecenderungan individu untuk bermain game secara berlebihan (Fanajhia & Karuniawaty, 2025). Fenomena lain yang berpengaruh adalah *Fear of Missing Out* (FoMO), yang membuat individu merasa perlu untuk selalu terhubung dengan aktivitas dalam game, sehingga meningkatkan intensitas waktu bermain (Kurniawan et al., 2023).

Dari segi dampak, Internet Gaming Disorder tidak hanya memengaruhi aspek perilaku, tetapi juga berdampak pada kinerja akademik dan keadaan psikologis individu. Mereka yang mengalami IGD umumnya menunjukkan penurunan motivasi belajar, kesulitan dalam manajemen waktu, serta mengabaikan tanggung jawab akademik. Temuan ini sejalan dengan penelitian oleh Erwinda et al. (2024) yang menunjukkan bahwa IGD memiliki efek negatif signifikan terhadap motivasi belajar siswa dengan koefisien regresi sebesar β = -0,488 (p.

Selain berdampak pada aspek pendidikan, individu yang terjebak dalam kecanduan game online juga sering mengalami masalah mental seperti tekanan emosional, kegelisahan, dan penghindaran dari interaksi sosial. Mereka lebih banyak menghabiskan waktu dalam dunia virtual dibandingkan dengan berinteraksi secara langsung, yang dapat menghambat kemajuan sosial dan emosional mereka. Ini menunjukkan bahwa IGD merupakan permasalahan yang rumit dan memiliki pengaruh yang signifikan dalam kehidupan para remaja.

Internet Gaming Disorder telah terbukti menjadi perilaku yang cenderung berkelanjutan dan dapat terus berkembang dari usia remaja hingga dewasa jika tidak dikelola dengan baik. Oleh karena itu, diperlukan instrumen yang valid dan reliabel untuk mendeteksi kecenderungan IGD sejak awal. Instrumen yang dikembangkan dalam penelitian ini telah memenuhi syarat tersebut, sehingga dapat digunakan sebagai instrumen dalam penelitian.

Selain itu, temuan dari penelitian ini juga menegaskan keunggulan penggunaan model Rasch dalam membuat alat ukur psikologis. Metode ini memungkinkan peneliti untuk menilai tidak hanya validitas dan reliabilitas secara umum, tetapi juga untuk menilai kesesuaian setiap item dan responden dengan cara yang lebih objektif. Dengan informasi tentang tingkat kesulitan item dan kemampuan responden dalam satu skala logit, alat ukur menjadi lebih tepat dalam menilai konstruk yang sedang diteliti. Ini menunjukkan bahwa penerapan model Rasch memberikan kelebihan dibandingkan pendekatan tradisional dalam analisis alat ukur.

Implikasi praktis dari penelitian ini sangat krusial dalam bidang bimbingan dan konseling, khususnya di area sekolah. Alat ukur IGD yang telah terbukti valid dan reliabel bisa digunakan oleh konselor sebagai sarana asesmen untuk menemukan siswa yang berpotensi mengalami kecanduan game online. Dengan adanya deteksi awal, konselor dapat merancang intervensi yang sesuai, seperti konseling individu, pelatihan pengendalian diri, atau pendidikan psikologis terkait penggunaan teknologi yang sehat. Ini mendukung upaya pencegahan dan penanganan masalah IGD di kalangan remaja.

Meski demikian, penelitian ini memiliki batasan, terutama terkait dengan cakupan sampel yang hanya berasal dari satu sekolah sehingga hasil yang diperoleh belum dapat digeneralisasikan secara luas. Oleh karena itu, penelitian mendatang disarankan untuk melibatkan sampel yang lebih besar dan bervariasi agar alat ukur yang dikembangkan memiliki daya generalisasi yang lebih baik. Selain itu, uji lebih lanjut seperti validitas kriteria, pengujian lintas budaya, serta pengembangan norma juga perlu dilakukan untuk meningkatkan kualitas instrumen IGD.

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa skala *Internet Gaming Disorder* (IGD) memenuhi aspek pengukuran psikometrik, dengan nilai reliabilitas item yang sangat tinggi (.98) dan reliabilitas person yang sangat baik (.92). Selain itu, item-item dalam instrumen IGD telah mampu merepresentasikan konstruk yang diukur, yang ditunjukkan oleh nilai *raw variance explained* sebesar 64,9%. Selanjutnya, instrumen IGD memiliki validitas dan reliabilitas yang kuat serta dapat digunakan untuk mengukur kecenderungan kecanduan game online pada siswa.

Referensi

Adhyaksa, I. B. D., & Valentina, T. D. (2023). Faktor -faktor yang Memengaruhi Internet Gaming Disorder pada Remaja di Era Teknologi Modern: Literature Review. *Humanitas (Jurnal Psikologi)*, *7*(1), 27–46. https://doi.org/10.28932/humanitas.v7i1.5872

Aghni, H. T., Karuniawaty, T. P., Ramadhan, P. S., & Aliyyu, A. (2025). *Jurnal Kedokteran Unram Comprehensive Study of Internet Gaming Disorder in Children and Adolescents: A Literature Review*. *14*(3).

Erwinda, L., Putri, I. H., Putri, E. K., Sahlami, N., Amalina, K. A., Ahyudin, M., Yanah, D., Asmani, M., & Rosada, R. (2024). Internet Gaming Disorder and Learning Motivation of Vocational Students. *SCHOULID: Indonesian Journal of School Counseling*, *9*(3), 368–380.

Fanajhia, H., & Karuniawaty, T. P. (2025). Hubungan antara internet gaming disorder dengan kualitas tidur pada remaja usia 15-18 tahun di era pasca-pandemi covid-19. *Prima Jurnal Imliah Ilmu Kesehatan*, *11*(1), 160–173.

Griffiths, M. (2005). A “components” model of addiction within a biopsychosocial framework. *Journal of Substance Use*, *10*(4), 191–197. https://doi.org/10.1080/14659890500114359

Ilham, R. F. M., Ikaputri, N. K., Iltizamulloh, M. R., Jasmine, S. N. A., & Islaha, S. (2025). Efektivitas Exercise-Based Intervention dalam Mengurangi Gejala Gaming Disorder pada Remaja: Studi Kuasi Eksperimental. *Personifikasi: Jurnal Ilmu Psikologi*, *16*(1), 18–30. https://doi.org/10.21107/personifikasi.v16i1.26741

Kibtyah, M., Naqiya, C., Niswah, Z., & Dewi, S. P. R. (2023). Dampak Kecanduan Game Online Terhadap Kesehatan Mental Remaja Dan Penanganannya Dalam Konseling Islam. *Counseling AS SYAMIL Jurnal Ilmiah Bimbingan Konseling Islam*, *3*(1), 25–38. https://doi.org/10.24260/as-syamil.v3i1.1130

Kurniawan, F., Setya Dhewantoro, H. N., & Malik, I. (2023). Pengaruh Kemajuan Teknologi Terhadap Perilaku Psikopatologis Internet Gaming Disorder Pada Remaja. *Maharsi*, *5*(2), 29–39. https://doi.org/10.33503/maharsi.v5i2.3356

Linacre, J. M. (2017). Winsteps Rasch measurement computer program [Электронный ресурс]. *Beaverton, OR*.

Marlaokta, M., & Mutiara, R. (2019). Dampak Internet Gaming Disorder terhadap Status Kognitif dan Perilaku Psikopatologis. *Jurnal Keperawatan Jiwa*, *7*(3), 333. https://doi.org/10.26714/jkj.7.3.2019.333-336

Novrialdy, E. (2019). Kecanduan Game Online pada Remaja: Dampak dan Pencegahannya. *Buletin Psikologi*, *27*(2), 148. https://doi.org/10.22146/buletinpsikologi.47402

Ramadhani, R. F., Iswinarti, I., & Zulfiana, U. (2019). Pelatihan kontrol diri untuk mengurangi kecenderungan internet gaming disorder pada anak usia sekolah. *Jurnal Ilmiah Psikologi Terapan*, *7*(1), 81–100. https://doi.org/10.22219/jipt.v7i1.7837

Saifuddin, A. (2023). *PSIKOLOGI SIBER Memahami Interaksi dan Perilaku Manusia dalam Dunia Digital*. https://www.google.co.id/books/edition/Psikologi_Siber/H0a5EAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=kecanduan dalam psikologi&pg=PA34&printsec=frontcover

Sandjaja, S. S., Syahputra, Y., & Erwinda, L. (2020). Validasi skala penilaian instrumen perencanaan karier menggunakan Andrich Threshold. *Persona: Jurnal Psikologi Indonesia*, *9*(1), 105–117.

Sudiana, N. P. P., & Nurcahyo, F. A. (2025). Intervensi Internet Gaming Disorder pada Generasi Z. *Jurnal Penelitian Inovatif*, *5*(1), 271–284. https://doi.org/10.54082/jupin.594

Sumintono, B., & Widhiarso, W. (2014). *Aplikasi model Rasch untuk penelitian ilmu-ilmu sosial (edisi revisi)*. Trim Komunikata Publishing House.

Syahputra, Y., Sandjaja, S. S., Afdal, A., & Ardi, Z. (2019). Development aninventory of homosexuality and transgender exposure (IHTE): A Rasch analysis. *Konselor*, *8*(4), 120–133.

Throuvala, M. A., Janikian, M., Griffiths, M. D., Rennoldson, M., & Kuss, D. J. (2019). The role of family and personality traits in Internet gaming disorder: A mediation model combining cognitive and attachment perspectives. *Journal of Behavioral Addictions*, *8*(1), 48–62. https://doi.org/10.1556/2006.8.2019.05