

***THE LEVEL OF ONLINE GAME ADDICTION AMONG TEENAGERS AT
SMAN I KASIHAN BANTUL***

M. Rizki farhan Albram¹, Khristina Dias Utami²

Email: drumpads74@gmail.com

ABSTRACT

Background: Internet users have reached 4.5 billion worldwide. This number indicates that 60% or more than half of the earth's population has been using the Internet. Such a condition will make teenagers prone to a negative emotional shock which eventually leads them into experiencing a disturbing mindset when dealing with difficult tasks, a lack of confidence in academic ability, and a low capability to maintain relationships with others. All of which will cause teenagers incapability of building solid walls to avoid an online game addiction.

Objective: To identify the level of online game addiction among teenagers at SMAN 1 Kasihan Bantul.

Method: Used a descriptive qualitative research design of a cross-sectional approach. The population of this research was teenagers in the X class in a total of 286 recruited through stratified random sampling technique which was resulting in 100 samples. The measurement tool used in this research was a questionnaire on an online game. The data were taken on August 3rd, 2022, and were then analyzed using a univariate analysis of the descriptive statistical test.

Result: From the research result, it was evident that most of the addiction levels among the teenagers at SMAN 1 Kasihan fell into the light category (<55%) in a total of 76 respondents (76%).

Conclusion: It was shown that the teenagers at SMAN 1 Kasihan Bantul experience a light online game addiction.

Keywords: The level of online game addiction, teenagers

TINGKAT ADIKSI *GAME ONLINE* PADA REMAJA DI SMAN 1 KASIHAN BANTUL

M. Rizki farhan Albram¹, Khristina Dias Utami²

Email: drumpads74@gmail.com

INTISARI

Latar belakang : Pengguna internet di dunia telah mencapai 4,5 milyar, pada angka tersebut menunjukkan bahwa 60% atau lebih dari separuh populasi bumi telah menggunakan internet. Kondisi tersebut akan membentuk remaja mudah mengalami goncangan emosional negatif sehingga menimbulkan pola pikir yang mengganggu ketika menghadapi tugas yang sulit, ketidakyakinan dalam kemampuan akademik dan rendahnya kemampuan remaja untuk mempertahankan suatu relasi dengan orang lain, sehingga remaja tidak memiliki benteng yang kokoh untuk menghindari dari perilaku bermain *game online* dan akan menimbulkan adiksi.

Tujuan : Mengetahui tingkat adiksi *game online* pada remaja di SMAN 1 Kasihan Bantul.

Metode : Menggunakan desain penelitian kuantitatif deskriptif dengan pendekatan *cross sectional*. Populasi pada penelitian ini ialah remaja kelas X yang berjumlah 286, diambil menggunakan Teknik *stratified random sampling* dengan hasil sebanyak 100 sampel. Alat ukur yang digunakan adalah kuesioner tingkat adiksi *game online*. Analisis data yang digunakan yaitu Univariat menggunakan uji statistik deskriptif dan data diambil tanggal 3 Agustus 2022.

Hasil : Dari hasil penelitian menunjukkan bahwa sebagian besar tingkat adiksi pada remaja di SMAN 1 Kasihan pada kategori ringan (<55%) sebanyak 76 responden (76%).

Kesimpulan : adanya tingkat adiksi *game online* pada remaja di SMAN 1 Kasihan Bantul dengan kategori ringan.

Kata kunci : Tingkat adiksi *game online*, remaja