

HUBUNGAN *SELF MANAGEMENT* DENGAN KECANDUAN *GAME ONLINE* PADA REMAJA SMP MATARAM KASIHAN

INTISARI

Luthfi Dwi Nugraha¹, Latifah Susilowati²
Email : luthfidwinugraha30@gmail.com

Latar Belakang: Masa remaja merupakan tahap transisi penting yang ditandai oleh pencarian identitas dan meningkatnya penggunaan teknologi, termasuk internet. Salah satu aktivitas daring yang diminati adalah bermain game online. Meski bersifat menghibur, aktivitas ini berisiko menimbulkan kecanduan tanpa kemampuan pengendalian diri yang baik. WHO bahkan mengklasifikasikan kecanduan game sebagai gangguan mental akibat perilaku adiktif. Rendahnya kemampuan self management menjadi salah satu faktor penyebab tingginya kecanduan game online pada remaja.

Tujuan: Untuk mengetahui hubungan antara *Self Management* dengan kecanduan *Game Online* pada remaja SMP Mataram Kasihan.

Metode: Metode penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif menggunakan design deskriptif dengan pendekatan *cross sectional*. Pengambilan sampel menggunakan total sampling pada populasi target yaitu siswa yang bermain *game online* dengan durasi main lebih dari 3 jam perhari. Analisa data univariat menggunakan persentase dan frekuensi. analisa bivariat dilakukan untuk menguji adanya korelasi menggunakan *uji Somer, s*.

Hasil: Hasil analisis menunjukkan sebagian besar responden berjenis kelamin laki-laki (58,4%), usia 14 tahun (38,6%), jenis *game* Mobile legends (40,6%) , media / perangkat menggunakan handphone (96,4%), dan tempat bermain sebagian besar di rumah (86,7%). *Self Management* sebagian besar masuk kedalam kategori sedang (71,7%). Kecanduan *Game Online* sebagian besar masuk kedalam kategori sedang (72,9%). Nilai signifikansi ($p=0,003$) < 0,05. Angka koefisien korelasi - 0,253 hubungannya sangat lemah. arah korelasinya negatif

Kesimpulan: ada hubungan yang signifikan antara variabel *self management* dengan kecanduan *game online* pada remaja SMP Mataram Kasihan.

Kata Kunci: *Self Management*, Kecanduan *Game Online*.

**THE RELATIONSHIP BETWEEN SELF-MANAGEMENT AND ONLINE
GAME ADDICTION IN ADOLESCENTS IN MATARAM KASIHAN
JUNIOR HIGH SCHOOL**

ABSTRACT

Luthfi Dwi Nugraha¹, Latifah Susilowati²
Email : luthfidwinugraha30@gmail.com

Background: Adolescence is a crucial transitional stage marked by the search for identity and increased use of technology, including the internet. One popular online activity is online gaming. While entertaining, this activity carries the risk of addiction without adequate self-control. The WHO even classifies gaming addiction as a mental disorder resulting from addictive behavior. Poor self-management skills are one contributing factor to the high prevalence of online gaming addiction among adolescents.

Objective: This study aims to determine the relationship between self-management and online game addiction among adolescents at SMP Mataram Kasihan.

Methods: This research method is quantitative research using a descriptive design with a cross-sectional approach. Sampling used total sampling in the target population, namely students who play online games for more than 3 hours per day. Univariate data analysis used percentages and frequencies. Bivariate analysis was conducted to test for correlation using the Somer's test.

Results: The analysis results show that most respondents are male (58.4%), 14 years old (38.6%), type of game Mobile legends (40.6%), media / devices using mobile phones (96.4%), and the place to play is mostly at home (86.7%). Self Management is mostly in the moderate category (71.7%). Online Game Addiction is mostly in the moderate category (72.9%). The significance value ($p = 0.019$) < 0.05. The correlation coefficient number -0.182 is very weak. The direction of the correlation is negative.

Conclusion: There is a significant relationship between self-management variables and online game addiction in Mataram Kasihan Middle School adolescents.

Keywords: *Self-Management, Online Game Addiction*