

Politeknik Kesehatan Kementerian Kesehatan Bandung
Prodi Keperawatan Bogor
Nurul Rabbiatul Awalia
NIM. P17320318016
Gambaran Kontrol Diri Pada Remaja Dengan Internet Gaming Disorder Di SMAN
7 Kota Bogor Tahun 2021

i – xii + 84 halaman, VI Bab, 3 Tabel, 4 Skema, 7 Diagram, 9 Lampiran

ABSTRAK

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini sangat melekat dikalangan masyarakat terutama dikalangan remaja. Saat ini anak-anak yang bermain bersama teman-teman di lapangan atau di taman sudah beralih menggunakan peralatan modern seperti komputer dan *handphone*. Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) mencatat salah satu bentuk hiburan yang banyak dipilih masyarakat di masa pandemi *Covid-19* adalah bermain *game online* sebesar 16,5 persen. *Internet gaming disorder* atau IGD merupakan suatu fenomena yang muncul akibat dari ketidakmampuan mengontrol penggunaan internet dan video games dan sangat populer saat ini. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui gambaran kontrol diri pada remaja dengan *internet gaming disorder*. Desain penelitian yang digunakan pada penelitian ini yaitu metode penelitian deskriptif. Dimana sampel pada penelitian ini adalah remaja dengan *internet gaming disorder* di SMAN 7 Kota Bogor dengan total remaja sebanyak 90 orang. Teknik pengambilan sampel yang digunakan yaitu *Purposive Sampling*. Instrumen yang digunakan yaitu kuesioner *The Internet Gaming Disorder Test (IGD-20 Test)* dan kuesioner kontrol diri. Hasil penelitian menunjukkan bahwa lebih dari setengahnya remaja dengan *internet gaming disorder* sebanyak 59 dari 90 remaja (66%) mengalami kontrol diri rendah dan sebagian kecil sebanyak 31 dari 90 remaja (34%) mengalami kontrol diri tinggi. Dari hasil penelitian ini diharapkan kepada peneliti selanjutnya untuk memanfaatkan data dan informasi yang telah didapat sebagai acuan untuk pengembangan penelitian selanjutnya.

Daftar pustaka: 37 (2010-2020)

Kata kunci: Kontrol Diri, *Internet Gaming Disorder*, Remaja