

Program Studi Keperawatan Bogor
Rizky Anugrah
P17320318073

Gambaran Tingkat Adiksi Pada Remaja Akibat Kecanduan *Game online* di MTsN 4 Cianjur Tahun 2021.

i-xiv ±86 halaman, VI BAB, 2 tabel, 4 skema dan 4 lampiran

ABSTRAK

Adiksi adalah tingkat kecanduan atau ketergantungan secara fisik maupun mental terhadap suatu zat. Adiksi *game online* adalah kecanduan secara fisik maupun mental dan kurang kemampuan mengontrol diri untuk bermain *game online*. Bermain *game online* yang dilakukan remaja secara berlebihan dapat membawa pengaruh negatif. Remaja menjadi tidak mampu mengontrol dalam menggungkannya sehingga membuat penggunanya tiada hari tanpa bermain *game online*. **Tujuan** dari penelitian ini adalah untuk mengetahui Gambaran Tingkat Adiksi Pada Remaja Akibat Kecanduan *Game online* Di MTsN 4 Cianjur 2021. **Metode penelitian** yang digunakan adalah metode penelitian deskriptif dengan teknik *Probability Sampling* atau *Proporsionate Random Sampling*. Pengambilan data dilakukan dengan menggunakan kuesioner baku oleh Lemmens dengan 7 kriteria adiksi terhadap **100 responden** remaja di MTsN 4 Cianjur. Pengukuran menggunakan skala likert 1-5 dengan total skor adalah 35. **Hasil penelitian menunjukkan lebih dari setengahnya (63%) remaja berada pada tingkat adiksi yang ringan dan kurang dari setengahnya (37%) dengan tingkat adiksi yang berat.** Diharapkan MTs Negeri 4 Cianjur lebih meningkatkan kualitas pembelajaran agar tidak banyak waktu luang yang di manfaatkan siswa untuk bermain *game online* serta menjalin kerjasama dengan orang tua siswa untuk bersama-sama menanggulangi dan melakukan tindakan promotif dan prenentif dalam pencegahan adiksi *game online* dengan cara **Resource Restriction** (pembatasan pemberian fasilitas untuk bermain *game*) dan pemberian **tugas offline via Paper** dengan jam pengambilan dan pengumpulan yang di jadwalkan.

Kata Kunci : Adiksi, adiksi *game online*, remaja dan *game online*.
Daftar Pustaka: 24 (2009-2021)

ABSTRACT

Addictions is the level of addiction or physical dependence mental towards a substance. An addictions to online game is physical as well as mental and lacks the ability to control themselves to play online games. Overplaying online games

*that teens play can have a negative impact. Teens become so unable to control their activity that users will lose their days without playing online games. **The purpose** of this study is to identify life-rates of addictions to online games in MTsN 4 Cianjur 2021. **The research method** used is a descriptive study method using a Probability Sampling or Proporsionate Random Sampling technique. Data retrieval was take using a traditional questionnaire by lemmens with 7 addictions ranging from **100 teenage respondents** in MTsN 4 Cianjur. The measurement using the likert scale 1-5 with the total score is 35. **Research shows more than half of them (63%) of teenagers are at a light rate of addictions and less than half (37%) of serious addictions.** It is hoped that the MTs of 4 Cianjur will further improve the quality of learning to reduce the free time students spend on online gaming and seek joint promotional and prenentif measures in the prevention of online gaming addictions by **resource restriction** and offline **assignment with Paper** with scheduled pick-up and collection hours.*

Keys : Addiction, game online dddiction, teenager and game online.

Bibliography : 24 (2009-2021)