

ABSTRAK

Atik Sukriyati. Gambaran Tingkat Kecanduan Bermain *Game online* Siswa Kelas VII SMP Labschool Jakarta (2016). Skripsi. Jakarta: Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui gambaran tingkat kecanduan bermain *game online* pada siswa kelas VII SMP Labschool Jakarta. Penelitian ini menggunakan penelitian survey dengan populasi sebanyak 105 siswa. Sample yang digunakan sebanyak 65 siswa. Pengambilan sample menggunakan *purposive sampling*. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan angket tentang kecanduan bermain *game online* yang mengacu pada teori yang dikembangkan oleh Lemmens dengan skala pengukuran model skala likert. Koefisien reliabilitas kuesioner adalah 0,836. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu teknik analisis data presentase. Dengan indikator tertinggi yang di pilih oleh responden adalah *salience* yaitu sebesar 32,30% dan indikator terendah yaitu indikator *mood modification* dengan presentase sebesar 9,23%. Hasil penelitian menunjukkan bahwa 83,08% siswa di SMP Labschool Jakarta masih berada pada tingkat kecanduan bermain *game online* sedang artinya sebagian besar dari siswa di SMP Labschool Jakarta berada dalam keadaan yang cukup mengkhawatirkan jika tidak di kontrol jam bermainnya . Oleh sebab itu, guru bimbingan dan konseling harus melakukan tindakan preventive dengan memberikan bimbingan klasikal tentang bahaya kecanduan bermain *game online* agar siswa dapat mengatur waktu antara bermain *game online* dan belajar.

Kata Kunci : Kecanduan, Bermain *Game online*, siswa

ABSTRACT

Atik Sukriyati. The Overview Level Playing Online Games Addiction of VII Grade Students SMP Labschool Jakarta (2016). Skripsi. Jakarta: Faculty of Education, State University of Jakarta.

This research aims to describe the level of addiction to online gaming in Class VII SMP Jakarta Labschool. This research uses a survey with a population of 65 students. The total Sample that used in this research is 105 students. The samples are using purposive sampling. The instrument used in this study using a questionnaire about online gaming addiction which refers to the theory developed by Lemmens with measurement scale Likert scale model. Questionnaire reliability coefficient was 0.836. The analytical technique data used in this study is the percentage of data analysis techniques. With the highest indicator is salience with a percentage of 32,30% and lower indicator is mood modification with a percentage 9,23%. The results showed that 69.18% of students in junior high school (SMP) at Jakarta Labschool is still at the level of being addicted to online gaming it means that most of the students in junior high school of Jakarta Labschool is quite alarming condition if there is no control timing of playing online game. Therefore, guidance and counseling of teacher need to be done preventively by providing classical guidance on the dangers addiction of playing games online so that students can adjust the time between playing online and learn.

Keywords: Addiction, Playing Games online, students