

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui gambaran kecanduan game online terhadap siswa kelas VII SMP Negeri 3 Siding. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif. Pengumpulan data penelitian menggunakan teknik : 1) teknik komunikasi langsung, 2) teknik komunikasi tidak langsung dan 3) dokumentasi. Sedangkan alat pengumpulan datanya adalah 1) panduan wawancara dan 2) angket. Penelitian ini dilakukan dikelas VII SMP Negeri 3 Siding drngan jumlah subyek penelitian 26 orang siswa. Melihat gambaran kecanduan game online terhadap siswa maka diberikan lembar angket yang akan di isi oleh siswa. Penelitian terdapat hasil persentase peraspек yakni, aspek kesehatan berjumlah 53% dengan kategori sedang, aspek psikologi berjumlah 57% dengan kategori sedang, aspek akademik dengan jumlah 46% dengan kategori sedang, aspek social dengan jumlah 48% dengan kategori sedang dan aspek keuangan dengan jumlah 46% dengan kategori sedang. Hasil persentase nilai keseluruhan kecanduan game online terhadap siswa mencapai jumlah 50% dengan kategori sedang. Hasil analisis tersebut dapat disimpulkan bahwa kecanduan game online terhadap siswa kelas VII SMP Negeri 3 Siding tergolong dalam kategori sedang.

Kata Kunci: *Kecanduan game online,*

ABSTRACT

This study aims to determine the description of online game addiction to seventh grade students of SMP Negeri 3 Siding. The research method used in this research is descriptive method. The research data collection uses the following techniques: 1) direct communication techniques, 2) indirect communication techniques and 3) documentation. While the data collection tools are 1) an interview guide and 2) a questionnaire. This research was conducted in class VII SMP Negeri 3 Siding with the number of research subjects 26 students. Seeing the picture of online game addiction to students, a questionnaire sheet is given to be filled out by students. The research shows the percentage of aspects, namely, the health aspect is 53% in the medium category, the psychological aspect is 57% in the medium category, the academic aspect is 46% in the medium category, the social aspect is 48% in the medium category and the financial aspect is 46 % with medium category. The results of the percentage of the overall score for online game addiction to students reached 50% in the medium category. The results of the analysis can be concluded that online game addiction to class VII students of SMP Negeri 3 Siding is in the moderate category.

Keywords: *Online game addiction,*