

Universitas Ngudi Waluyo
Program Studi S1 Keperawatan
Skripsi, Februari 2025
Ahmad Ariyanto
011211018

Perbedaan Sebelum dan Sesudah Pemberian Dukungan Kelompok Sebaya (Peer Group) Terhadap Kecanduan Game Online Pada Remaja

ABSTRAK

Latar Belakang : Kemajuan teknologi dan internet telah meningkatkan jumlah pengguna game online, terutama di kalangan remaja. 54,1% remaja di Indonesia mengalami kecanduan game online, yang berdampak negatif pada kesehatan fisik, psikologis, dan sosial. Faktor utama kecanduan pada remaja merupakan faktor lingkungan dan teman sebaya. Salah satu pendekatan untuk mengatasi masalah ini melalui dukungan kelompok sebaya (peer group), berpotensi memberikan pengaruh positif, seperti membantu pengelolaan waktu dan memberikan dukungan emosional.

Tujuan : Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh dukungan kelompok sebaya (peer group) terhadap kecanduan game online pada remaja sebelum dan sesudah diberikan intervensi.

Metode : Desain Penelitian yang digunakan yaitu penelitian quasi-experimental design dengan pendekatan one-group pre test-post design. Jumlah sampel sebanyak 34 responden dengan kecanduan game online. Teknik pengambilan sampel dengan total sampling.

Hasil : Penelitian ini menunjukkan bahwa kecanduan game online lebih banyak dialami oleh remaja laki-laki (88,2%) dibandingkan perempuan (11,8%), dengan mayoritas berasal dari jenjang SMP (76,5%). Faktor utama yang berkontribusi adalah kemudahan akses melalui ponsel (94,1%) dan kebiasaan bermain secara berkelompok (88,2%). Intervensi melalui dukungan kelompok sebaya terbukti efektif dalam menurunkan kecanduan game online, rata-rata skor kecanduan berkurang dari 80,88 (pre-test) menjadi 4,169 (post-test). Uji T-test menunjukkan perbedaan signifikan ($p < 0,05$), mengonfirmasi bahwa dukungan kelompok sebaya memiliki dampak positif dalam mengurangi kecanduan game online.

Kesimpulan : Terdapat perbedaan yang signifikan antara sebelum dan sesudah pelaksanaan dukungan kelompok sebaya terhadap kecanduan game online pada remaja. Hal ini dibuktikan dengan perbedaan yang signifikan pada rata-rata skor sebelum (pre-test) dan sesudah (post-test) intervensi.

Kata Kunci : Dukungan Kelompok Sebaya, Peer Group, Kecanduan Game Online, Remaja.

Universitas Ngudi Waluyo
S1 Nursing Study Program
Thesis, February 2025
Ahmad Ariyanto
011211018

Difference Before and After Providing Peer Group Support for Online Game Addiction in Adolescents

ABSTRACT

Background: Advancements in technology and the internet have increased the number of online game users, especially among adolescents. In Indonesia, 54.1% of teenagers experience online game addiction, which negatively impacts their physical, psychological, and social health. The main factors contributing to addiction among adolescents are environmental and peer influences. One approach to addressing this issue is through peer group support, which has the potential to provide positive effects, such as helping with time management and offering emotional support.

Objective: This study aims to determine the effect of peer group support on online game addiction among adolescents before and after the intervention.

Method: The study used a quasi-experimental design with a one-group pre-test and post-test approach. The sample consisted of 34 respondents with online game addiction, selected using a total sampling technique.

Results: This study shows that online game addiction is more prevalent among male adolescents (88.2%) than females (11.8%), with the majority coming from the junior high school level (76.5%). The main contributing factors are easy access via mobile phones (94.1%) and the habit of playing in groups (88.2%). Intervention through peer group support has proven effective in reducing online game addiction, with the average addiction score decreasing from 80.88 (pre-test) to 4.169 (post-test). The T-test results indicate a significant difference ($p < 0.05$), confirming that peer group support has a positive impact on reducing online game addiction.

Conclusion: There is a significant influence of peer group support on online game addiction among adolescents. This is evidenced by the significant difference in mean scores before and after the intervention.

Keywords: Peer Group Support, Online Game Addiction, Adolescents.

