

**GAMBARAN PERILAKU KECANDUAN *VIDEO GAME* PADA SISWA  
KELAS VII DAN KELAS VIII**

**DI SMPN 29 KOTA BANDUNG**

**Devi Putra**

**1306421**

**ABSTRAK**

*video game* adalah adalah sebuah sistem dengan konflik buatan antara pemainnya dengan disertai aturan-aturan, untuk mencapai tujuan yang diinginkan, Salah satu tujuannya adalah untuk mengalahkan pemain lain dalam *game* tersebut. Penggunaan permainan *video game* yang terlalu berlebihan dan tidak proporsional bisa mengarahkan pada tingkah laku kecanduan. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui gambaran perilaku siswa yang mengalami kecanduan *video game*. Metode Penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif kuantitatif. Penelitian ini menggunakan teknik *accidental sampling* dengan jumlah sampel yang didapat 268 responden. Hasil penelitian tingkat kecanduan *video game* pada siswa pada kategori sedang sejumlah 177 orang (66.04%), kategori rendah sejumlah 74 orang (27.61%), kategori tinggi sejumlah 17 orang (6.34%), hasil tersebut akan berdampak terhadap malas belajar, sulit berkonsentrasi. Kesimpulan sebagian besar responden memiliki perilaku kecanduan terhadap *video game* dengan kategori sedang dan aspek yang paling menonjol ada pada aspek *salience*. Rekomendasi ditujukan pada guru BK supaya bisa melaksanakan bimbingan konseling untuk mengurangi kecanduan *video game* pada siswa.

**Kata Kunci :** Remaja, Kecanduan, *Video Game*

# THE ILLUSTRATION OF VIDEO GAME ADDICTION IN SEVENTH AND EIGHTH GRADE STUDENTS AT SMPN 29 BANDUNG

**Devi Putra**

**1306421**

## ABSTRACT

*Video game* is a system where artificial conflicts are made between the players, along with specific rules in order to accomplish the goals, and one of them is to defeat another player. The high frequency of playing video game can lead to addiction. Thus, the aim of this research is to seek the illustration of students' behaviors that are addicted to video game. This research employs descriptive quantitative method as its framework. Moreover, this research uses accidental sampling technique with 268 respondents as the samples. The findings show that there are three categories of addiction's level: medium level with 177 students (66.04%), low level with 74 students (27.61%), and high level with 17 students (6.34%). These three categories would affect students' idleness to study and difficultness in getting concentration. In conclusion, most of the respondents tend to have medium level of video game's addiction with *salience* as the most prominent aspect. Therefore, it is recommended that the counseling teacher to conduct some counseling activities in order to lessen students' addiction towards video game.

**Keywords:** *Teenagers, Addiction, Video game*