

PROFIL ADIKSI *ONLINE GAME* PADA SISWA DI SMAN 1 MANONJAYA

Panji Saeful Falah

Program Studi Bimbingan dan Konseling Universitas Muhamadiyah Tasikmalaya

ABSTRAK

Hasil observasi melalui pengamatan di SMA Negeri 1 Manonjaya, banyak peserta didik yang sering melakukan pelanggaran tata tertib di sekolah salah satunya yaitu, bermain *online game* di lingkungan sekolah. Adiksi *online game* merupakan ketergantungan individu secara berlebihan terhadap *online game* dengan ingin melakukan secara terus – menerus yang pada akhirnya menimbulkan efek negatif pada fisik maupun psikologis individu. Tingkat tinggi atau rendahnya *adiksi online game* yang dimiliki oleh individu akan berpengaruh pada aspek kehidupan, salah satunya dalam kehidupan sosial, Pendidikan dan Kesehatan baik secara fisik atau psikis. Tujuan penelitian ini adalah mengetahui gambaran *adiksi online game* pada siswa SMA Negeri 1 Manonjaya, berdasarkan gambaran umum *adiksi online game*. Penelitian ini menggunakan metode pendekatan deskriptif kuantitatif dalam mengungkap gambaran *adiksi online game*. Penelitian ini menggunakan studi *deskriptif* adalah suatu metode penelitian yang memperlihatkan karakteristik populasi atau fenomena yang tengah diteliti. Hasil penelitian ini menunjukkan *adiksi online game* siswa di SMA Negeri 1 Manonjaya dari jumlah responden N = 167.

Kata Kunci : *adiksi, online game, studi deskriptif*