

**PENGARUH COGNITIVE BEHAVIOR THERAPY TERHADAP  
ADIKSI GAME ONLINE PADA REMAJA DI SMP N 13 PADANG**

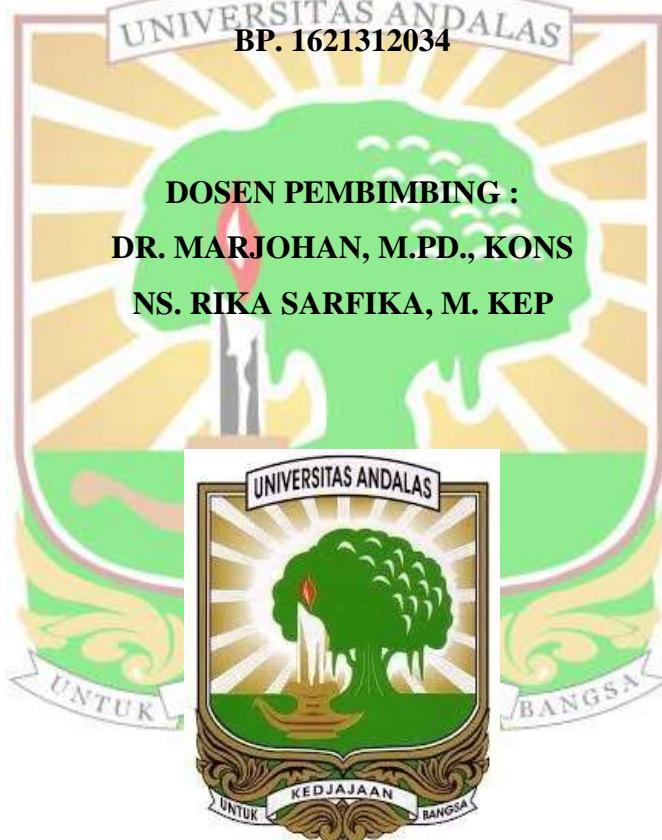
**TESIS**

**OLEH :**

**NIA FITRI YANTI  
BP. 1621312034**

**DOSEN PEMBIMBING :**

**DR. MARJOHAN, M.PD., KONS  
NS. RIKA SARFIKA, M. KEP**



**PROGRAM STUDI S2 KEPERAWATAN  
KEKHUSUSAN KEPERAWATAN JIWA  
FAKULTAS KEPERAWATAN - UNIVERSITAS ANDALAS  
PADANG 2019**

**PROGRAM STUDI S2 KEPERAWATAN  
KEKHUSUSAN PEMINATAN JIWA  
FAKULTAS KEPERAWATAN UNIVERSITAS ANDALAS**

Tesis, Juni 2019

Nia Fitri Yanti

Pengaruh Pemberian *Cognitive Behavior Therapy* terhadap Adiksi *Game online* pada Remaja di SMPN 13 Kota Padang

xvii + 107 hal + 10 tabel + 5 skema + 12 lampiran



Angka kejadian adiksi *game online* pada remaja di Indonesia yang semakin meningkat setiap tahunnya. Hal ini menimbulkan dampak pada perilaku seseorang. Salah satu upaya untuk mengubah perilaku seseorang terutama yang mengalami adiksi *game online* adalah dengan melakukan *cognitive behavior therapy (CBT)*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh *cognitive behavior therapy* terhadap adiksi *game online* pada remaja. Desain penelitian ini menggunakan *Quasy Experiment Pre - Post Test With Control Group*. Sampel dalam penelitian ini adalah siswa SMP N 13 Padang yang mengalami adiksi *game online* yang berjumlah 88 dengan jumlah intervensi 44 dan kontrol 44 remaja menggunakan teknik *proportionate random sampling*. Instrumen penelitian yang digunakan yaitu kuesioner *Game Addiction Scale For Adolescent (GASA)* yang telah teruji dengan hasil uji validitas r tabel = 0,3610 dan realibilitas r = 0,909. Data yang terkumpul dianalisis dengan uji *Mann-Whitney*. Hasil penelitian menunjukkan rata-rata adiksi *game online* pada kelompok intervensi sebelum diberikan *CBT* sebesar 64,68 dan setelah diberikan *CBT* sebesar 55,50 dengan p value = 0,000, artinya ada perbedaan bermakna adiksi *game online* antara sebelum dan setelah diberikan *CBT* pada kelompok intervensi sedangkan pada kelompok kontrol sebelum diberikan *CBT* didapatkan rata-rata skor adiksi *game online* yaitu 60,50 dan setelah diberikan CBT 61,00 dengan p value = 0,258, artinya tidak ada perbedaan bermakna *pre test* dan *post test* pada kelompok kontrol. Peneliti menyarankan perawat kesehatan jiwa dapat berkolaborasi bersama pihak sekolah dan dinas pendidikan untuk melakukan *cognitive behavior therapy* secara berkesinambungan dalam upaya mencegah adiksi *game online*.

Kata Kunci : Adiksi, *Cognitive Behavior Therapy*, *Game online*, Remaja  
Daftar Pustaka : 76 (2001 - 2018)

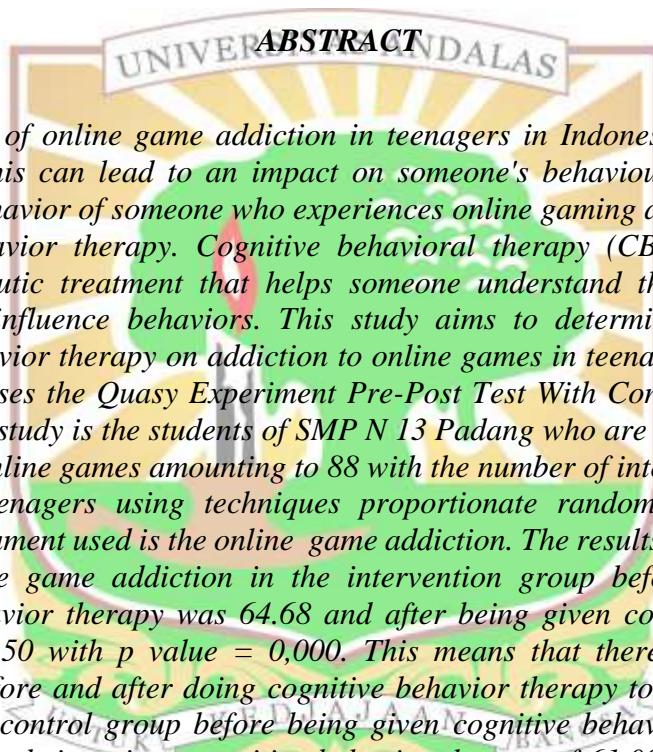
**NURSING POST GRADUATE PROGRAM  
SPECIALLY IN MENTAL HEALTH NURSING  
FACULTY OF NURSING, ANDALAS UNIVERSITY**

*Thesis, Juni 2019*

Nia Fitri Yanti

*The Influence of Cognitive Behavior Therapy for Addiction Game Online on  
Teenagers at Junior High School 13 Padang*

xvii + 107 pages + 10 table + 4 schemes + 12 attachments



*The incidence of online game addiction in teenagers in Indonesia is increasing every year. This can lead to an impact on someone's behaviour. One effort to change the behavior of someone who experiences online gaming addiction is to do cognitive behavior therapy. Cognitive behavioral therapy (CBT) is a type of psychotherapeutic treatment that helps someone understand the thoughts and feelings that influence behaviors. This study aims to determine the effect of cognitive behavior therapy on addiction to online games in teenagers. The design of this study uses the Quasy Experiment Pre-Post Test With Control Group. The sample in this study is the students of SMP N 13 Padang who are experiencing the addiction of online games amounting to 88 with the number of intervention 44 and control 44 teenagers using techniques proportionate random sampling. The research instrument used is the online game addiction. The results showed that the average online game addiction in the intervention group before being given cognitive behavior therapy was 64,68 and after being given cognitive behavior therapy of 55,50 with p value = 0,000. This means that there are significant differences before and after doing cognitive behavior therapy to the intervention group. As for control group before being given cognitive behavior therapy was 60,50 and after being given cognitive behavior therapy of 61,00 with p value = 0,258. It means no meaningful differences before and after doing cognitive behavior therapy to the control group. It is suggested that nurses can collaborate with the school and the education office to conduct cognitive behavior therapy on an ongoing basis in an effort to prevent online game addiction*

**Key Words : Addiction, Cognitive Behavior Therapy, Online Games, Teenagers.**

**Reference : 76 (2001 - 2018)**