

ABSTRAK

Remaja yang mengalami kecenderungan *games addiction* dalam kategori berat dan sedang hampir 30%. *Craving behavior intervention* (CBI) yang menjadi salah satu terapi yang efektif untuk menangani dan mengontrol rasa keinginan atau menurunkan hasrat bermain *game online*, dan dipadukan dengan *ingame* yang merupakan sebuah aplikasi yang bertujuan untuk mengatur waktu. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh *craving behavior intervention integrated games* terhadap *games addiction* remaja di Desa Sukadana Kabupaten Sumedang.

Metode penelitian ini menggunakan kuantitatif dengan metode *pre eksperimental one grup pre and post tes sample* pada penelitian ini berjumlah 23 orang dimana metode sampling yang digunakan adalah *total sampling* dan alat ukur intrumen GAS(*Games Addiction Scale*).

Hasil penelitian setelah dilakukan penelitian didapatkan bahwa adanya pengaruh *craving behavior intervention ingame* terhadap *game addiction* pada remaja dengan *p-value* adalah 0,000. Analisa data untuk *pre-tes* didapatkan hasil bahwa rata-rata tingkat *game addiction* remaja adalah 93,43, dengan St. deviasi 3,217 dengan nilai maximal 99 dan minimal 87. Sementara untuk *pos-tes* didapatkan hasil bahwa skor rata-rata menjadi menurun, dengan skor 53,30, dengan st. Deviasi 4,781, dengan nilai maximum 63 dan minimum 46. Oleh karena itu maka sesuai dengan teori bahwa *craving behavior intervention* bisa menurunkan tingkat adiksi dengan menyediakan kebutuhan psikologis penderita dan penelitian ini dapat dijadikan sebagai intervensi pencegahan untuk mengurangi adiksi *game* pada remaja.

Kata kunci: Adiksi *game*, Intervensi membangun kebiasaan, Remaja

Daftar Pustaka: 3 Buku(2017-2019)

22 Jurnal (2015-2022)

ABSTRAC

Almost 30% of teenagers experience games addiction tendencies in the severe and moderate categories. Craving behavior intervention (CBI) is an effective therapy for handling and controlling feelings of desire or reducing the desire to play online games, and is combined with ingame which is an application that aims to manage time. The aim of this research is to determine the effect of craving behavior intervention integrated games on adolescent games addiction in Sukadana Village, Sumedang Regency.

This research method uses quantitative pre-experimental methods, one group pre and post test. The sample in this study was 23 people, where the sampling method used was total sampling and the GAS (Games Addiction Scale) instrument measuring instrument.

The results of the research after the research were carried out showed that there was an influence of in-game craving behavior intervention on game addiction in adolescents with a p-value of 0.000. Data analysis for the pre-test showed that the average level of adolescent game addiction was 93.43, with St. deviation of 3.217 with a maximum value of 99 and a minimum of 87. Meanwhile for the post-test the results showed that the average score decreased, with a score of 53.30, with st. The deviation is 4.781, with a maximum value of 63 and a minimum of 46. Therefore, it is in accordance with the theory that craving behavior intervention can reduce the level of addiction by providing for the psychological needs of sufferers and this research can be used as a preventative intervention to reduce game addiction in teenagers.

Key words: Craving Behavior Intervention, Games Addiction, Teenager

*Biliografhy : 3 Books(2017-2019)
22 Jurnal (2015-2022)*