

ABSTRAK

Falih Romadhon (2040110110) dengan judul “Pengaruh *Self-Awareness* terhadap Kecanduan *Game Online* Anak-Anak di Desa Sengon Bugel Kabupaten Jepara” Fakultas Dakwah dan Komunikasi Islam, Prodi Bimbingan Konseling Islam, IAIN Kudus.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh *self-awareness* terhadap kecanduan *game online* anak-anak di Desa Sengon Bugel Kabupaten Jepara. Adapun yang dimaksud dengan *self-awareness* adalah kemampuan seseorang dalam memahami pikiran, perasaan, serta penilaian terhadap dirinya. Sedangkan, kecanduan *game online* adalah kondisi seorang pemain dengan adanya keterikatan terhadap *game*, dimana seorang pemain tersebut telah bermain secara berlebihan terhadap *game online*. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan pendekatan deskriptif, yaitu pendekatan yang digunakan untuk menggambarkan mengenai gejala yang ada pada saat penelitian dilakukan. Dalam pengambilan sampel peneliti mengambil seluruh populasi dengan jumlah 32 anak pemain *game online* yang ada di Desa Sengon Bugel. Metode pengumpulan data yang peneliti lakukan ialah berupa wawancara, kuesioner dan dokumentasi.

Hasil yang diperoleh dalam catatan penelitian ini menunjukkan bahwa tingkat *self-awareness* anak-anak di Desa Sengon Bugel rata-rata telah berkategori sedang, dengan tingkat frekuensi sebanyak 19 anak (52%). Selain itu, pada tingkat kecanduan *game online* anak-anak di Desa Sengon Bugel rata-rata juga telah berkategori sedang, dengan tingkat frekuensi sebanyak 23 anak (71,875%). Adapun mengenai pengaruh *self-awareness* terhadap kecanduan *game online* telah memiliki pengaruh positif dan signifikan, yang dapat dilihat berdasarkan perolehan nilai atau skor sig 0,01 yang bermakna terdapat pengaruh yang signifikan, dan dengan nilai t-hitung yang diperoleh sebesar -3,767 yang memiliki arti terdapat pengaruh negatif antara *self-awareness* terhadap kecanduan *game online*. Kemudian, berdasarkan pada nilai koefisien determinasi (*R squared*) telah memperoleh nilai sebesar 0,321, adapun jika dipresentasikan maka akan memperoleh sebesar 32,1%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pengaruh variabel *self-awareness* terhadap variabel kecanduan *game online* adalah sebesar 32,1%, sedangkan 67,9% diantaranya telah dipengaruhi oleh faktor-faktor lainnya seperti karena memiliki banyaknya waktu luang, faktor pola asuh dari orang tua, faktor pergaulan dari lingkungan sekitar dan sebagainya.

Kata Kunci: Pengaruh, *Self-Awareness*, Kecanduan *Game Online*, dan Anak-Anak