

ABSTRAK

SUCI AULYA, 2024, Differences in Online Game Addiction Levels Between Male and Female Students at SMA Negeri 6 Padang, Bachelor of Guidance and Counseling Education, Faculty of Teacher Training and Education, Putra Indonesia University “YPTK” Padang.

This study aims to determine the differences in the level of online game addiction between male and female students at SMA Negeri 6 Padang. The type of research used in this study is quantitative with a comparative type. The study population consisted of people registered in the 2024/2025 academic year, with a sample of 118 people taken using purposive sampling techniques. This study examines the differences in the Level of Online Game Addiction Between Male and Female Students at SMA Negeri 6 Padang. The instrument used for data collection in this study was a questionnaire compiled according to the Likert model. Data analysis was carried out using statistical programs on SPSS 24.0 and Microsoft Excel computers. Based on the results of the t-test, it is known that the significance value of 2-sided equal variances assumed is less than 0.05, which is $0.045 < 0.05$. So, it can be concluded that there is a no significant difference in the level of online game addiction between male and female students at SMA Negeri 6 Padang. Some positive impacts such as increased cognitive skills, development of creativity, and business and industry opportunities and negative impacts such as addiction to mental health problems, adolescent behavioral disorders, and the spread of negative information and violence. Symptoms of students who are addicted to online games are spending more time playing online games, often falling asleep at school, often neglecting assignments, school grades that are starting to decline and preferring to play online games rather than playing with friends.

Keywords: Addiction, Online Games,

ABSTRAK

SUCI AULYA, 2024, Perbedaan Tingkat Kecanduan *Game Online* Antara Siswa Laki-laki dan Perempuan di SMA Negeri 6 Padang, Sarjana Pendidikan Bimbingan Konseling, Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan Universitas Putra Indonesia “YPTK” Padang.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan tingkat kecanduan *game online* antara siswa laki-laki dan perempuan di SMA Negeri 6 Padang. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif dengan jenis komparasi. Populasi penelitian berjumlah orang yang terdaftar pada tahun ajaran 2024/2025, dengan sampel 118 orang yang diambil dengan menggunakan teknik *purposive sampling*. Penelitian ini mengkaji perbedaan Tingkat Kecanduan *Game Online* Antara Siswa Laki-laki dan Perempuan di SMA Negeri 6 Padang. Instrumen yang digunakan untuk pengumpulan data dalam penelitian ini adalah kuesioner yang disusun menurut model Likert. Analisis data dilakukan dengan menggunakan program statistik pada komputer SPSS 24.0 dan Microsoft Excel. Berdasarkan hasil uji t-test diketahui bahwa nilai signifikansi *2-sided equal variances assumed* lebih kecil dari 0.05, yaitu $0.045 < 0.05$. Jadi, dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat perbedaan yang signifikan tingkat kecanduan *game online* antara siswa laki-laki dan perempuan di SMA Negeri 6 Padang. Beberapa dampak positif seperti peningkatan keterampilan kognitif, perkembangan kreativitas, dan peluang bisnis dan industri dan dampak negatif seperti kecanduan masalah kesehatan mental, gangguan perilaku remaja, dan penyebaran informasi negatif dan kekerasan. Gejala-gejala dari siswa yang kecanduan *game online* yaitu lebih banyak menghabiskan waktu bermain *game online*, sering tertidur disekolah, sering melalaikan tugas, nilai sekolah yang mulai menurun dan lebih memilih bermain *game online* dibandingkan bermain dengan teman.

Kata Kunci : Kecanduan, *Game Online*,