

**HUBUNGAN INTENSITAS BERMAIN *GAME ONLINE*
DENGAN *ACTIVITY DAILY LIFE* PADA REMAJA
DI KECAMATAN TIKUNG KABUPATEN
LAMONGAN**

ABSTRAK

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi seakan tidak pernah berhenti menghasilkan produk-produk teknologi yang tidak terhitung jumlahnya. Salah satu produk teknologi yang setiap waktu digemari dikalangan remaja saat ini adalah *game online*. Pada saat ini, bagi remaja yang tidak memiliki fasilitas internet dirumahnya, tersedia warung-warung yang dilengkapi akses internet (WIFI) untuk bermain *game online*. *Game online* di masa sekarang begitu populer di berbagai kalangan, permainan tersebut membuat remaja kecanduan dan akhirnya bermain tanpa mengenal waktu, sehingga waktu untuk istirahat atau tidur justru digunakan untuk bermain dan sering terlambat makan.

Desain penelitian ini adalah analitik dengan menggunakan *cross sectional*. Populasinya adalah remaja di Kecamatan Tikung yang bermain *game online* tahun 2019 berjumlah 78 orang. Teknik pengambilan sampel yang digunakan yaitu teknik *simple random sampling* dan didapatkan sampel berjumlah 65 orang. Instrumen penelitian menggunakan lembar kuesioner dengan pengolahan data *editing, coding, scoring, tabulating* dan analisis menggunakan uji *rank spearman*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa dari 65 remaja yang bermain *game online* dengan intensitas bermain *heavy* sebagian besar (53,8%) dengan pola tidur baik.. Hasil uji diperoleh angka koefisien korelasi (r) = 0,0366 dengan nilai signifikansi $0,003 < 0,050$. Sedangkan untuk pola makan dari 65 remaja yang bermain *game online* dengan intensitas *heavy* sebagian besar (53,8%) dengan pola makan buruk.. Hasil uji diperoleh angka koefisien korelasi (r) = 0,0253 dengan nilai signifikansi $0,042 < 0,050$.

Kesimpulan dari penelitian ini adalah memberikan kegiatan yang bersifat positif pada remaja seperti kegiatan ekstrakurikuler agar terhindar atau bisa mengontrol diri dari kecanduan bermain *games online*.

Kata kunci : *games online, activity daily life*