

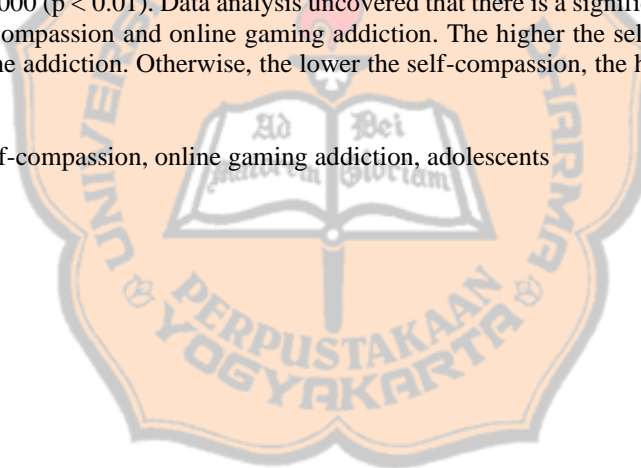
## THE CORRELATION BETWEEN SELF-COMPASSION AND ONLINE GAMING ADDICTION IN ADOLESCENTS

*Glory Vanni Tanida Harefa*

### ABSTRACT

This research aims to know the correlation between self-compassion and online gaming addiction in adolescents. The research hypothesis predicts that there is a negative correlation between self-compassion and online gaming addiction. This research involved 239 adolescents between the ages of 13 and 20 who actively play online games. There were two data-collection instruments: a scale adaptation, namely Self-Compassion Scale (SCS), formulated by Neff (2003), and an Internet Gaming Disorder Scale-Short-Form (IGDS9-SF) formulated by Pontes and Griffiths (2015) to measure participants' addiction to online games. Both aforementioned scales were tested and the reliability was also analyzed using Cronbach's Alpha ( $\alpha$ ). The analysis revealed  $\alpha = 0.798$  for the Self Compassion Scale and  $\alpha = 0.813$  for the online gaming addiction scale or Internet Gaming Disorder Scale-Short-Form. The research data was analyzed with a one-tailed *Spearman's rho* correlation coefficient because the data derived from the online gaming addiction scale was not normally distributed. The correlation test resulted in -0.311 correlation coefficient with a significant value of  $p = 0.000$  ( $p < 0.01$ ). Data analysis uncovered that there is a significant negative correlation between self-compassion and online gaming addiction. The higher the self-compassion, the lower the online game addiction. Otherwise, the lower the self-compassion, the higher the online gaming addiction.

Keywords: self-compassion, online gaming addiction, adolescents



## HUBUNGAN *SELF-COMPASSION* DAN KECANDUAN *GAME ONLINE* PADA REMAJA

*Glory Vanni Tanida Harefa*

### ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara *self-compassion* dan kecanduan *game online* pada remaja. Hipotesis dalam penelitian ini adalah terdapat hubungan negatif antara *self-compassion* dan kecanduan *game online*. Subjek dalam penelitian ini adalah 239 remaja berusia 12 – 20 tahun yang aktif bermain *game online*. Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan skala adaptasi yaitu *Self-Compassion Scale* (SCS) yang disusun oleh Neff (2003) dan untuk kecanduan *game online* menggunakan *Internet Gaming Disorder Scale-Short-Form* (IGDS9-SF) yang disusun oleh Pontes dan Griffiths (2015). Dilakukan uji coba pada kedua skala ini dan dilakukan analisis reliabilitas skala dengan *Cronbach' Alpha* ( $\alpha$ ). Analisis tersebut menghasilkan  $\alpha = 0,798$  untuk *Self Compassion Scale* dan untuk skala kecanduan *game online* atau *Internet Gaming Disorder Scale-Short-Form* menghasilkan  $\alpha = 0,813$ . Data pada penelitian ini dianalisis menggunakan uji korelasi *Spearman's rho one-tailed* karena data pada skala kecanduan *game online* tidak berdistribusi normal. Hasil uji korelasi menghasilkan skor koefisien korelasi sebesar  $-0,311$  dengan nilai signifikansi sebesar  $p = 0,000$  ( $p < 0,01$ ). Hasil analisis data tersebut menunjukkan bahwa terdapat hubungan negatif yang signifikan antara *self-compassion* dan kecanduan *game online*. Hal ini menunjukkan semakin tinggi *self-compassion* maka kecanduan *game online* semakin rendah. Sebaliknya, semakin rendah *self-compassion* maka kecanduan *game online* semakin tinggi.

Kata kunci: *self-compassion*, kecanduan *game online*, remaja

