

Pengaruh pendidikan kesehatan, terapi kelompok terapeutik dan latihan komunikasi asertif terhadap konsep diri dan keterampilan komunikasi pada remaja untuk mencegah adiksi game online = Effects of health education, therapeutic group therapy and assertive communication training on self-concept and communication skills in adolescents to prevent Online Game Addiction.

Boby Nurmagandi, author

Deskripsi Lengkap: <https://lib.ui.ac.id/detail?id=20507903&lokasi=lokal>

---

Abstrak

**ABSTRAK**

Pesatnya perkembangan game online saat ini dapat dilihat dari tingginya jumlah pengguna salah satunya pengguna usia remaja. Usia remaja merupakan usia dengan tugas perkembangan psikososial yakni pembentukan identitas diri yang berisiko mengalami adiksi game online apabila mengalami masalah dalam proses perkembangan. Pendidikan kesehatan, terapi kelompok terapeutik dan latihan komunikasi asertif dapat digunakan untuk pembentukan konsep diri dan keterampilan komunikasi agar remaja mencapai perilaku adaptif dalam menghadapi tugas perkembangan psikososialnya sehingga mampu terhindar dari risiko adiksi game online. Tujuan penelitian ini adalah menilai pengaruh pendidikan kesehatan, terapi kelompok terapeutik usia remaja dan latihan komunikasi asertif terhadap konsep diri dan keterampilan komunikasi remaja untuk mencegah adiksi game online. Desain penelitian ini menggunakan quasi eksperimental pre-post test with control group. Teknik pengambilan sampel menggunakan stratified sampling kemudian proportional sampling dan simple random sampling dengan jumlah remaja sebagai responden yaitu 76 remaja yang terbagi atas 2 kelompok. Kelompok intervensi memperoleh pendidikan kesehatan, terapi kelompok terapeutik dan latihan komunikasi asertif sedangkan kelompok hanya memperoleh pendidikan kesehatan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa remaja kelompok intervensi mengalami perubahan yakni peningkatan konsep diri dan keterampilan komunikasi setelah dilakukan pendidikan kesehatan, terapi kelompok terapeutik dan latihan komunikasi asertif dibandingkan remaja kelompok kontrol yang hanya memperoleh pendidikan kesehatan ( $p < 0,05$ ). Nilai rata-rata konsep diri dan keterampilan komunikasi remaja kelompok intervensi lebih besar dibandingkan konsep diri dan keterampilan komunikasi remaja kelompok kontrol setelah pelaksanaan pendidikan kesehatan, terapi kelompok terapeutik dan latihan komunikasi asertif ( $p < 0,05$ ). Terapi kelompok terapeutik dan latihan komunikasi asertif dapat menjadi terapi yang digunakan dalam pelayanan keperawatan untuk meningkatkan perilaku adaptif remaja terhadap perkembangan psikososial melalui peningkatan konsep diri dan keterampilan komunikasi pada remaja sebagai upaya pencegahan risiko adiksi game online. Pelayanan keperawatan pada sasaran remaja menggunakan pendidikan kesehatan dapat dilakukan oleh perawat generalis sedangkan terapi kelompok terapeutik dan latihan komunikasi asertif dapat dilakukan oleh perawat spesialis melalui kerjasama dengan pihak sekolah. Pelayanan keperawatan juga dapat diberikan kepada keluarga agar dapat menjalankan tugas dan fungsi keluarga agar menjadi sumber dukungan sosial, pengawasan serta kontrol keluarga dan lingkungan terhadap aktivitas bermain game online agar remaja terhindar dari risiko adiksi game online.

<hr>

## **ABSTRACT**

The rapid development of online games today could be seen from the high number of users, one of which was teenagers. Adolescence was an age with the task of psychosocial development, namely the formation of self-identities that were at risk of experienced online game addiction if they experienced problems in their development process. Health education, therapeutic group therapy and assertive communication training could be used to form self-concept and communication skills so that adolescents achieved adaptive behavior in faced their psychosocial development tasks so that they were able to avoided the risk of online game addiction. The purpose of this study was to assessed the effect of health education, adolescent therapeutic group therapy and assertive communication training on adolescent self-concept and communication skills to prevent online game addiction. The research design used a quasi experimental pre-posttest with control group. The sampling technique used stratified sampling then proportional sampling and simple random sampling with the number of adolescents as respondents, namely 76 adolescents who were divided into 2 groups. The intervention group received health education, therapeutic group therapy and assertive communication training, while the group only received health education. The results showed that adolescents in the intervention group experienced changed, namely increased self-concept and communication skills after health education, therapeutic group therapy and assertive communication training compared to adolescents in the control group who only received health education ( $p$  value  $<0.05$ ). The mean value of self-concept and communication skills of adolescents in the intervention group was greater than the self-concept and communication skills of adolescents in the control group after the implementation of health education, therapeutic group therapy and assertive communication exercises ( $p$  value  $<0.05$ ). Therapeutic group therapy and assertive communication training could be used in nursing services to improved adolescent adaptive behavior to psychosocial development through increased self-concept and communication skills in adolescents as an effort to prevent the risk of online game addiction. Nursing services for adolescents using health education could be carried out by generalist nurses, while therapeutic group therapy and assertive communication exercises could be carried out by specialist nurses in collaboration with the school. Nursing services also could be provided to families in order to carried out family duties and functions in order to became a source of social support, family and environmental supervision and controlled of online game played activities so that teenagers avoided the risk of online game addiction.