

## INTISARI

**Latar Belakang:** Bermain *video game* merupakan salah satu media hiburan yang digemari remaja dalam mengisi waktu luang. Namun, jika berlebihan, terlalu terobsesi, dan tidak terkontrol dalam bermain maka dapat menyebabkan kecanduan *video game*. Dalam DSM-5, hal tersebut diklasifikasikan sebagai gangguan mental yang disebut *internet gaming disorder*. Instrumen *Internet Gaming Disorder Scale-SF* (IGDS9-SF) merupakan instrumen yang dapat digunakan untuk menilai risiko kecanduan *video game*. Sampai saat ini belum ada hasil uji validitas dan reliabilitas dari instrumen IGDS9-SF versi Indonesia.

**Tujuan:** Untuk mengetahui nilai validitas dan reliabilitas instrumen *Internet Gaming Disorder Scale-Short-Form* (IGDS9-SF) versi Indonesia dalam mengukur risiko kecanduan *video game*.

**Metode:** Ini merupakan penelitian psikometrik dengan rancangan *cross sectional*. Subjek penelitian merupakan anak SMP kelas VIII di Kota Yogyakarta yang berjumlah 61 orang. Uji validitas isi, validitas konstruk dan reliabilitas dengan *Cronbach alpha* dilakukan pada instrumen IGDS9-SF.

**Hasil:** Nilai psikometrik IGDS9-SF menunjukkan nilai yang baik. Nilai validitas isi dengan Aiken's V berada pada angka 0,750 dan 0,875 (kategori tinggi), sedangkan nilai CVR dan CVI yaitu 1 (kategori tinggi). Nilai validitas konstruk menunjukkan bahwa semua item yang berjumlah 9 valid dengan nilai  $r$  berkisar dari 0,388-0,730 ( $r > 0,2681$ , taraf signifikansi 0,05). Nilai reliabilitas *Cronbach alpha* yaitu 0,857 (kategori tinggi).

**Kesimpulan:** Instrumen IGDS9-SF versi Indonesia valid dan reliabel untuk mengukur risiko kecanduan *video game* di Indonesia, khususnya pada anak SMP di Kota Yogyakarta.

**Kata Kunci:** *Internet Gaming Disorder Scale-Short-Form* (IGDS9-SF) versi Indonesia, kecanduan *video game*, reliabilitas, validitas

## ABSTRACT

**Background:** Playing video games is one of the favorite entertainment media chosen by teenagers to fill their leisure time. However, when teens get obsessed to gaming, and start becoming uncontrollable when playing it, then they may be addicted to video games. In DSM-5, it is classified as a mental condition called the internet gaming disorder. The Internet Gaming Disorder Scale-SF (IGDS9-SF) is an instrument that can be used to assess video game addiction risks. Up to now there is no result of IGDS9-SF instrument' validity and reliability in Indonesia.

**Objective:** To determine the validity and reliability value of the Indonesian version of Internet Gaming Disorder Scale-SF (IGDS9-SF) instrument in assessing video game addiction risks.

**Method:** This is a psychometric research with a cross sectional design. The research subjects were eighth grade junior high-school students in Yogyakarta City, 61 students were involved. Content validity; construct validity; and reliability tests using the Cronbach alpha were conducted on the IGDS9-SF instrument.

**Results:** The IGDS9-SF showed good psychometric values. The content validity values using Aiken's V were at 0.750 and 0.875 (high category), while the CVR and CVI values are 1 (high category). The construct validity values showed that all the 9 items were valid with r values ranged between 0.388-0.730 ( $r > 0.2681$ , with 0.05 significance level). The Cronbach alpha reliability value was 0.857 (high category).

**Conclusion:** Indonesian language version of Internet Gaming Disorder Scale-SF (IGDS9-SF) instrument is valid and reliable to assess video game addiction risks in Indonesia, particularly in junior high school students in Yogyakarta.

**Keywords:** *Internet Gaming Disorder Scale-Short-Form (IGDS9-SF)* Indonesian version, video game addiction, reliability, validity