



ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menguji pengaruh *Strengths-Based Therapy* (SBT) untuk meningkatkan *harga diri* pada remaja yang mengalami adiksi *game online*. Subjek dalam penelitian ini berjumlah 14 orang remaja laki-laki dengan rentang usia antar 12-15 tahun yang memiliki permasalahan dengan adiksi *game online* dan harga diri yang rendah. Pengukuran pada penelitian ini menggunakan *Game Online Addiction Scale* (GOAS) untuk melihat tingkat adiksi yang dialami oleh subjek sebagai kriteria inklusi subjek penelitian, *Developmental Assets Profile* (DAP) sebagai *strength-based assessment* dan *Rosenberg Self-Esteem Scale* (RSES) yang digunakan untuk mengukur harga diri subjek. Penelitian ini menggunakan desain kuasi eksperimen *the untreated control group design with pretest and double post-test*. Subjek dibagi kedalam dua kelompok yaitu Kelompok Eksperimen (KE) dan Kelompok Kontrol (KK). KE diberikan 6 sesi Program *Young Strong Warrior* dan dilakukan tiga kali pengukuran yaitu *pre-test*, *post-test*, dan *follow-up*. Hasil analisis *Mann whitney U test* menunjukkan terdapat perbedaan yang signifikan antara *harga diri* pada KE dan KK dengan nilai $U = 3,5$ ($p < 0,05$) pada pengukuran *pre-test* dan *post-test*.

Kata kunci : *strengths-based therapy*, *harga diri*, *adiksi game online*

ABSTRACT

The aim of this study is to examine the effect of Strengths-Based Therapy (SBT) to increase self-esteem of adolescent with online gaming addiction. Participants in this study are 14 adolescents aged 12-15 years old who have problem with game online addiction and low self-esteem. Measurement in this study using Game Online Addiction Scale (GOAS) to see addiction level of participants as subject inclusion criteria, Developmental Assets Profile (DAP) as strength based assessment and manipulation check, and Rosenberg Self Esteem Scale (RSES) to measure participants' self esteem level. Design of this study is the untreated control group design with pre-test and double post-test. Participants divided into two groups, experiment group (KE) and control group (KK). The KE given 6 sessions of Program Young Strong Warrior dan three times measurements for both groups: pre-test, post-test, and follow-up. The result of Mann Whitney U test is $U = 3,5$ ($p < 0,05$) that indicated there is a significant difference between KE and KK *self-esteem* scores at pre-test and post-test measurements.

Keywords : *strengths-based therapy*, *self-esteem*, *game online addiction*