

Latar belakang: Seiring dengan meningkatnya popularitas *game online* sebagai aktivitas hiburan, serta kian mudah dan murah akses internet, muncul kekhawatiran dari berbagai kalangan, bahwa pada sebagian pemain, aktivitas ini menyebabkan pola bermain yang berlebihan yang menimbulkan berbagai macam dampak negatif pada aspek penting kehidupannya seperti pekerjaan, pendidikan, dan interaksi sosial. Kondisi ini dikenal sebagai adiksi *game online*. Untuk menilai dengan tepat dan akurat kondisi adiksi *game online* ini, diperlukan sebuah alat ukur yang valid dan reliabel. POGQ-SF adalah salah satu instrumen yang baik untuk menilai adiksi *game online*. Penelitian ini bertujuan untuk melakukan uji validitas dan reliabilitas alat ukur POGQ-SF versi Bahasa Indonesia untuk menilai adiksi *game online* pada pemain *game online*

Metode: Penelitian ini merupakan uji instrumen, merupakan penelitian non eksperimental dengan rancangan *cross sectional*. Subyek penelitian adalah pemain *game online* di *game center/cafe internet*. Data yang diperoleh kemudian dianalisis secara statistik SPSS 21

Hasil Penelitian: Uji validitas isi, validitas konstruk (korelasi *Pearson product moment*), dan validitas kesejajaran menunjukkan bahwa bahwa 12 item dalam POGQ-SF versi Indonesia adalah valid. Uji reliabilitas menunjukkan bahwa instrumen ini mempunyai reliabilitas tinggi (Cronbach's alpha 0.815). Hasil analisis ROC ditentukan titik potong (*cut-off point*) yang optimal untuk POGQ-SF versi Indonesia adalah 31, dengan sensitivitas 89% dan spesifisitas 80%

Kesimpulan: Instrumen POGQ-SF versi bahasa Indonesia valid dan reliabel untuk menilai adiksi *game online*

Kata kunci *Problematic Online Gaming Questionnaire Short-Form* (POGQ-SF)-versi Indonesia- validitas- reliabilitas - adiksi *game online*

Objective: As online gaming becomes increasingly popular as an entertainment activity and as internet access becomes cheaper and more available, there is concern that this activity might induce excessive gaming which leads to negative effect on life aspects, such as occupation, academic, and social interaction. This condition is known as online gaming addiction. A valid and reliable instrument is needed to assess this condition precisely and accurately. Problematic Online Gaming Questionnaire-Short Form (POGQ-SF) is one of the instrument that is used to asses this condition. The aim of this study was to test the validity and reliability of the Indonesian version POGQ-SF

Methods: Instrument testing with non-experimental and cross sectional design. A total of 104 gamers were recruited at game center/cafe internet. Data was analyzed using SPSS 21.

Results: The content validity, construct (Pearson product moment correlation) and concurrent validity test shows that 12 items on Indonesian version POGQ-SF is valid. The relliability test shows that this instrument has high reliability (Cronbach's alpha 0.815). According to ROC analyses, a cut-off score 31 points is suggested as an optimal cut-off for Indonesia version POGQ-SF. In this case, sensitivity is 89%, while specificity is 80%.

Conclusion: The Indonesian version POGQ-SF is valid and reliable for assessing online gaming addiction.

Keywords *Problematic Online Gaming Questionnaire Short-Form (POGQ-SF) – Indonesian version- validity - reliability - online gaming addiction*