

HUBUNGAN ANTARA KONTROL DIRI DENGAN KECANDUAN GAME ONLINE PADA REMAJA SMA X

Oleh :

Zaenatul Huda

Fakultas Psikologi Universitas Islam Sultan Agung Semarang

Email : Zenatulhuda@std.unissula.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara kontrol diri dengan kecanduan *game online* pada siswa SMA X. Populasi dalam penelitian ini yaitu seluruh siswa SMA X. Sampel yang digunakan sebanyak 104 siswa. Teknik pengambilan sampel menggunakan sampel jenuh. Kecanduan *game online* terdiri dari 20 aitem dengan reliabilitas sebesar 0,912 dan skala kontrol diri terdiri dari 15 aitem dengan reliabilitas sebesar 0,779. Teknik analisis data menggunakan korelasi product moment. Hasil uji hipotesis yang diperoleh menunjukkan bahwa nilai $r_{xy} = -0,646$ dengan taraf signifikansi $p = 0,000$ ($p < 0,005$) artinya terdapat hubungan yang negatif yang signifikan antara kontrol diri dengan kecanduan *game online* pada siswa SMA X. variabel kontrol diri memberikan sumbangan efektif sebesar 41,7% terhadap kecanduan *game online* serta 58,3 % dipengaruhi oleh faktor lain diluar penelitian ini. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan menunjukkan hipotesis dalam penelitian ini diterima.

Kata kunci: kecanduan *game online*, kontrol diri

**RELATIONSHIP BETWEEN SELF-CONTROL AND GAME ONLINE
ADDICTION IN SENIOR HIGH SCHOOL X**

By:

Zaenatul Huda

Psychological Faculty of Islamic Sultan Agung University

Email : Zaenatulhuda@std.unissula.ac.id

ABSTRACT

This study aims to determine the relationship between self-control and online game addiction in X High School students. The population in this study are all X High School student. The sample used are 104 students. The sampling technique uses saturated samples. Online game addiction consists of 20 items with a reliability of 0.912 and a self-control scale consisting of 15 items with a reliability of 0.779. The data analysis technique uses product moment correlation. The result of the hypothesis test obtained shows that the value of $r_{xy} = -0.646$ with a significance level of $p = 0.000$ ($p < 0.05$) means that there is a significant negative relationship between self-control and online game addiction in X High School students. Self control variable give an effective contribution. 41.7% of online game addiction and 58.3% is influenced by other factors outside of this study. Based on the results of the research that has been done, the hypothesis in this study is accepted.

Keywords: *game online addiction, self-control*