

ABSTRAK

HUBUNGAN ANTARA KONTROL DIRI DENGAN KECENDERUNGAN KECANDUAN GAME ONLINE PADA SISWA KELAS XI DI SMA NEGERI 1 NAN SABARIS

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara kontrol diri dengan kecenderungan kecanduan *game online* pada siswa kelas XI di SMA Negeri 1 Nan Sabaris. Alat ukur yang digunakan dalam penelitian ini adalah skala kontrol diri dan skala kecanduan *game online*. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI SMA Negeri 1 Nan Sabaris sebanyak 284 siswa. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik *Purposive Sampling*. Jumlah sampel dalam penelitian ini berjumlah sebanyak 140 orang siswa. Uji validitas dan realibilitas pada penelitian ini menggunakan teknik *Alpha Cronbach*. Hasil uji coba pada skala kontrol diri koefisien validitas bergerak antara 0,344 sampai dengan 0,834 dan skala kecanduan kecanduan *game online* bergerak antara 0,337 sampai dengan 0,801 sedangkan koefisien reliabilitasnya sebesar, skala kontrol diri = 0,926 dan skala kecanduan *game online* = 0,955. Hasil uji hipotesis menunjukkan besarnya koefisien korelasi sebesar $r = -0,466$ dengan taraf signifikansi $p = 0,000$ artinya dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara kontrol diri dengan kecenderungan kecanduan *game online* dan hipotesis diterima. Besarnya sumbangan efektif kontrol diri terhadap kecenderungan kecanduan game online adalah sebesar 22%.

Kata Kunci : Kontrol Diri, Kecanduan *Game Online*, Sekolah, Siswa

ABSTRACT

THE RELATIONSHIP BETWEEN SELF CONTROL AND THE TENDENCY ADDICTED TO ONLINE GAMES IN CLASS XI STUDENTS AT SMA NEGERI 1 NAN SABARIS

This study aims to determine the relationship between self control and addiction to online games in students class XI of SMA N 1 Nan Sabaris. The measuring instrument used in this research is the scale of self control and the scale of game online addiction. The population in this study were students class XI of SMA N 1 Nan Sabaris as many as 284 students. The sampling technique in this study used the Purposive Sampling technique. The number of samples in this study amounted to 140 students. Test the validity and reliability in this study using the Alpha Cronbach technique. The test result on the self control scale, the validity coefficient moves from 0,344 to 0,834 and the game online addiction scale ranges from 0,337 to 0,801, while the reability coefficient is the self control scale = 0,926 and the game online addiction scale = 0,955. The results of the hypothesis test show that the correlation coefficient is $r = -0,466$ with a significance level of $p = 0,000$, meaning that it can be concluded that there is a significant relationship between self control and addiction to online games and the hypothesis is accepted. The magnitude of the effective contribution of self control to addiction to online games is as big as 22%.

Keyword : Self Control, Game Online Addiction, School, Student