

# PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

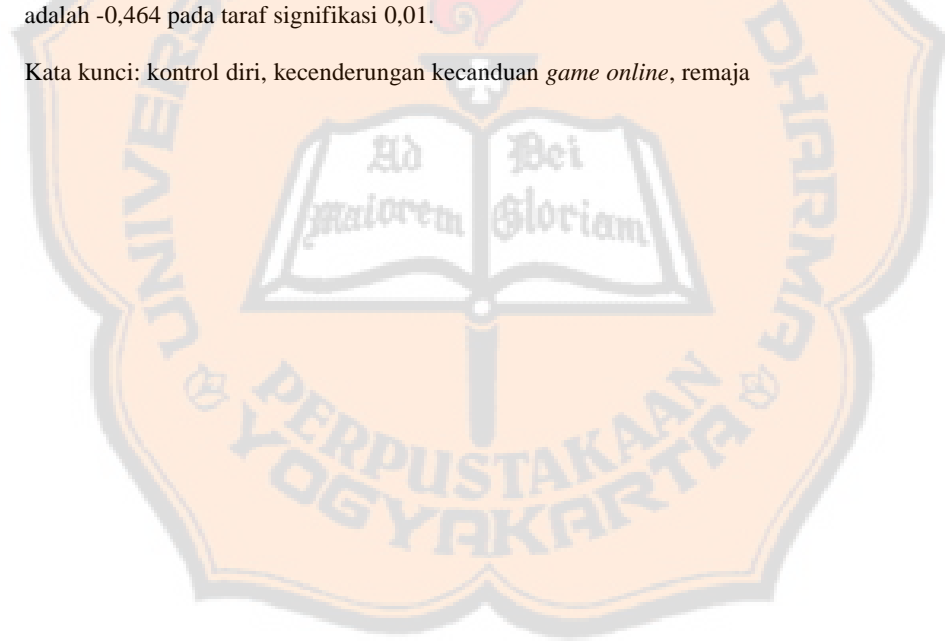
## HUBUNGAN ANTARA KONTROL DIRI DENGAN KECENDERUNGAN KECANDUAN *GAME ONLINE* PADA REMAJA PRIA

*Rizka Widya Handayani*

### ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara kontrol diri dengan kecenderungan kecanduan *game online* pada remaja pria. Penelitian ini melibatkan 120 remaja pria di Nol dan War *game net*. Subyek terdiri dari remaja laki-laki yang berusia 15-21 tahun. Metode yang digunakan korelasional. Teknik pengumpulan data menggunakan metode skala *Likert*. Data dari penelitian diambil melalui penyebaran skala terhadap subyek penelitian dan dianalisis menggunakan teknik *SPSS for Windows 17,00*. Skala kontrol diri memiliki nilai reliabilitas sebesar 0,903 dan skala kecenderungan kecanduan *game online* memiliki nilai reliabilitas sebesar 0,957. Teknik analisis *Product Moment Pearson* digunakan untuk menguji ada tidaknya hubungan antara kontrol diri dengan kecenderungan kecanduan *game online* pada remaja pria. Hasil dari pengujian tersebut menunjukkan bahwa ada hubungan yang negatif antara kontrol diri dengan kecenderungan kecanduan *game online* pada remaja pria. Hasil dari uji korelasional adalah -0,464 pada taraf signifikansi 0,01.

Kata kunci: kontrol diri, kecenderungan kecanduan *game online*, remaja



**THE RELATION BETWEEN SELF-CONTROL AND  
ONLINE GAME ADDICTION PROPENSITY IN MAN ADOLESCENT**

*Rizka Widya Handayani*

**ABSTRACT**

*This study aims to determine the relationship between self-control with the propensity of online gaming addiction in adolescents. The study involved 120 adolescents in Zero and War games net. The subjects consisted of adolescent males aged 15-21 years. The method used correlational. Data collection technique using scales, both scales measured using the Likert method. Data from the study were taken through the spread of the scale of research subjects and analyzed using SPSS for Windows 17.00. Self-control scale has a reliability value of 0.903 and the scale of online game addiction propensity has reliability value of 0.957. Pearson Product Moment analysis technique used to examine the relationship between self-control with the propensity of online gaming addiction in adolescents. The results of these tests indicate that there is a negative relationship between self-control with online gaming addiction tendencies in adolescents. Result of correlation test is -0.464 for the level of significance 0.01.*

Keywords: self-control, propensity online gaming addiction, adolescent

