

ABSTRAK

MUTYAH HAFIT : Hubungan Antara Kontrol Diri Terhadap Perilaku Adiksi *Game online* Siswa Kelas XI SMA Negeri 2 Percut Sei Tuan. Skripsi. Medan: Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Medan. 2026.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara kontrol diri dengan perilaku adiksi *game online* pada siswa kelas XI SMA Negeri 2 Percut Sei Tuan. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode korelasional. Sampel penelitian berjumlah 177 siswa yang dipilih menggunakan teknik stratified random sampling. Pengumpulan data dilakukan menggunakan angket, kemudian dianalisis dengan uji korelasi Pearson *Product moment* menggunakan IBM SPSS Statistics versi 27. Hasil penelitian menunjukkan terdapat hubungan negatif yang signifikan antara kontrol diri dengan perilaku adiksi *game online*, dengan nilai koefisien korelasi sebesar $r = -0,492$ dan nilai signifikansi 0,000 ($p < 0,05$). Koefisien determinasi sebesar 24,2% menunjukkan bahwa kontrol diri memberikan kontribusi terhadap perilaku adiksi *game online*, sedangkan 75,8% dipengaruhi oleh faktor lain di luar penelitian. Dengan demikian, semakin tinggi kontrol diri siswa, maka semakin rendah kecenderungan perilaku adiksi *game online*.

Kata kunci: kontrol diri, perilaku adiksi *game online*, siswa SMA.



ABSTRACT

MUTYAH HAFIT: The Relationship Between Self-Control and Online *Gaming* Addiction Behavior Among 11th-Grade Students at SMA Negeri 2 Percut Sei Tuan. Skripsi. Medan: Faculty of Education, State University of Medan. 2026.

This study aims to determine the relationship between self-control and online *gaming* addiction behavior among 11th-grade students at SMA Negeri 2 Percut Sei Tuan. This study employs a quantitative approach using a correlational method. The sample consisted of 177 students selected using stratified random sampling. Data were collected using a questionnaire and analyzed using the Pearson Product-Moment correlation test with IBM SPSS Statistics version 27. The results indicate a significant negative relationship between self-control and online *gaming* addiction behavior, with a correlation coefficient of $r = -0.492$ and a significance level of 0.000 ($p < 0.05$). The coefficient of determination of 24.2% indicates that self-control contributes to online *gaming* addiction behavior, while 75.8% is influenced by other factors outside the scope of this study. This, the higher a student's self-control, the lower their tendency toward online *gaming* addiction behavior.

Keywords: self-control, online *gaming* addiction behavior, high school students.

