**HUBUNGAN KONTROL DIRI DENGAN KECANDUAN GAME ONLINE PADA SISWA DI SMP NEGERI 2 MEDAN**

**ALFAGA NOVI MESI BAWAMENEWI NPM. 201414014**

**ABSTRAK**

*Game online* menarik banyak orang, terutama siswa. Karena remaja cenderung lebih mudah terlibat dalam percobaan hal-hal baru, siswa yang terlalu banyak bermain *game online* cenderung mengalami kecanduan bermain game, tidak memiliki prioritas, malas belajar, mengabaikan lingkungan sekitar, kehilangan kontrol diri, dan kesulitan mengatur waktu. Remaja tertarik pada *game online* yang disajikan melalui media online, dan mereka mencoba bermain game tersebut. Namun, remaja saat ini tidak dapat mengendalikan diri, yang menyebabkan kecanduan dan efek negatif. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan kontrol diri dengan kecanduan *game online* pada siswa di SMP Negeri 2 Medan. Metode dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan populasinya adalah seluruh siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Medan berjumlah 317 siswa. Pengambilan sampel menggunakan teknik random sampling yang berjumlah 63 siswa. Penelitian ini menggunakan uji korelasi. Berdasarkan hasil penelitian diketahui kontrol diri dengan kecanduan *game online* memiliki hubungan nilai signifikasi adalah 0,01 sehingga dapat dinyatakan bahwa pada sig

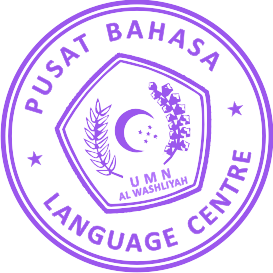
< 0,05 bahwa kontrol diri dengan kecanduan *game online* memiliki hubungan negatif dengan nilai korelasi sebesar – 0,718. Maka antara kontrol diri dengan kecanduan *game online* memiliki hubungan yang kuat. Hal ini menunjukkan bahwa adanya bahwa terdapat hubungan kontrol diri dengan kecanduan *game online* pada siswa di SMP Negeri 2 Medan.

**Kata Kunci :** Kontrol Diri, *Game Online*

***THE RELATIONSHIP BETWEEN SELF-CONTROL AND ONLINE GAME ADDICTION IN STUDENTS AT SMP NEGERI 2 MEDAN***

**ALFAGA NOVI MESI BAWAMENEWI NPM. 201414014**

***ABSTRACT***

Online games attract many people, especially students. Because teenagers tend to be more easily involved in trying new things, students who play too much online games tend to be addicted to playing games, have no priorities, are lazy to research, ignore the surrounding environment, lose self-control, and have difficulty managing time. Teenagers are attracted to online games presented through online media, and they try to play the game. However, today's teenagers cannot control themselves, which causes addiction and negative effects. The objective of the research was to determine the relationship between self-control and online game addiction in students at SMP Negeri 2 Medan. The method in this research was quantitative research with the population being all students of class VIII of SMP Negeri 2 Medan totaling 317 students. Sampling was to use a random sampling technique totaling 63 students. This research was to use correlation tests. Based on the results of the research, it is known that self-control with online game addiction has a significant relationship of 0.01 so that it can be stated that at sig <0.05 that self-control with online game addiction has a negative relationship with a correlation value of -0.718. So between self-control and online game addiction there is a strong relationship. This shows that there is a relationship between self-control and online game addiction in students at SMP Negeri 2 Medan.

Keywords: Self-Control, Online Games