# KATA PENGANTAR

****

*“Hai orang-orang yang beriman, sukakah kamu aku tunjukkan suatu perniagaan yang dapat menyelamatkanmu dari azab yang pedih? (10) . yaitu) kamu beriman kepada Allah dan Rasul-Nya dan berjihad di jalan Allah dengan harta dan jiwamu. Itulah yang lebih baik bagimu, jika kamu mengetahui (11)” (Ash- Shaff : 10-11).*

Alhamdulillahirabbil’alamin, segala puji dan syukur peneliti panjatkan kehadiran Allah SWT, karena atas berkat rahmat dan karunianya sehingga mampu menuntun peneliti dalam mengerjakan penelitian ini yang berjudul **“Hubungan Kontrol Diri Dengan Kecanduan *Game online* Pada Siswa Di SMP Negeri 2 Medan”.** Penelitian ini dimaksudkan untuk memenuhi sebagian syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Ilmu Pendidikan di Program Studi Bimbingan dan Konseling Universitas Muslim Nusantara AL- Washliyah. Dalam penyusunan proposal skripsi penelitian ini, penulis mendapat bantuan dan bimbingan serta dukungan moral maupun material dari berbagai pihak, sehingga proposal ini dapat penulis selesaikan. Oleh sebab itu, penulis ucapan terimakasih kepada:

1. Tuhan Yesus Kristus yang selalu memberi kekuatan dan keberhasilan kepada penulis dalam menghadapi kehidupan ini.
2. Bapak Dr H Firmansyah M.Si, selaku Rektor Universitas Muslim Nusantara AL-Washliyah;
3. Bapak Dr. Abdul Mujib, S.Pd., M.Pat, selaku Dekan Fkip Universitas Muslim Nusantara AL-Washliyah;
4. Ibu Ika Sandra Dewi, S.Pd., M.Pd selaku ketua program studi Bimbingan dan Konseling Universitas Muslim Nusantara AL- Washliyah;
5. Ibu Khairina Ulfa Syaimi, S.Pd., M.Pd. Selaku dosen pembimbing yang telah banyak membantu, membimbing sehingga selesainya penulisan proposal ini
6. Teristimewa kepada kedua Orang Tua selalu memberikan dukungan, doa restu dan kasih sayang, kepada penulis selama mengikuti Pendidikan sampai dengan selesai
7. Segenap Bapak/ Ibu dosen pengajar fakultas keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muslim Nusantara Al – Washiliyah Medan terkuhusus pada program studi Bimbingan Dan Konseling atas ilmu pendidikan,,dukungan, motivasi dan arahan selama menempu Pendidikan S1 Bimbingan dan Konseling.
8. Seluruh teman – teman sejawat dan seperjuangan Program Studi Bimbingan Dan Konseling terkhusus Zaimatul Husna Stambuk 2020 atas dukungan dan semangat yang diberikan.
9. Kakak saya Prisilia dan sarah avita atas bantuan dan dukungannya
10. Terakhir untuk diri sendiri telah kuat selama masa penelitian ini

Akhirnya penulis berharap semoga proposal ini bermanfaat bagi kita semua dan semoga Allah SWT melimpahkan berkat dan kebaikan-kebaikannya untukkita semua, Amin.

Medan, Maret 2024 Penulis

**ALFAGA NOVI MESI BAWAMENEWI NPM : 201414014**

# DAFTAR ISI

[KATA PENGANTAR i](#_TOC_250003)

[DAFTAR ISI iii](#_TOC_250002)

[DAFTAR TABEL v](#_TOC_250001)

[DAFTAR GAMBAR vi](#_TOC_250000)

BAB I PENDAHULUAN 1

* 1. Latar Belakang 1
	2. Identifikasi Masalah 4
	3. Batasan Masalah 5
	4. Rumusan Masalah 5
	5. Tujuan Penelitian 5
	6. Manfaat Penelitian 6
	7. Anggapan Dasar 7

BAB II TINJAUAN PUSTAKA 8

* 1. Kajian Teori 8
		1. Kontrol Diri 8
		2. Kecanduan Game online 11
	2. Penelitian yang Relavan 17
	3. Kerangka Berpikir 19
	4. Hipotesis Penelitian 20

BAB III METODE PENELITIAN 21

* 1. Desain Penelitian 21
	2. Populasi dan Sampel 22
		1. Populasi 22
		2. Sampel 22
	3. Variabel dan Indikator 23
		1. Variabel 23
		2. Indikator 23
	4. Instrumen Penelitian 25
		1. Instrumen Penelitian 25
		2. Uji Validitas 27
		3. Uji Realibilitas 28
		4. Uji Normalitas 31

3.4.5 Uji Korelasi 31

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN 33

* 1. Hasil Penelitian 33
		1. Uji Validitas 33
		2. Uji Reliabilitas 36
	2. Pembahasan Hasil Penlitian 42
	3. Hasil dan Pembahasan Penelitian 45

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN 46

* 1. Kesimpulan 46
	2. Saran 46

DAFTAR PUSTAKA 47

# DAFTAR TABEL

Tabel 3.1. Kisi – Kisi Angket Kontrol Diri 24

Tabel 3.2. Kisi – Kisi Angket Kecanduan *Game online* 25

Tabel 3.3.Kategori Jawaban Skala 26

Tabel 3.4 Hasil Hitung Uji Reliabilitas Kontrol Diri 29

Tabel 3.5 Hasil Hitung Uji Reliabilitas Kecanduan Game Online 31

Tabel 3.6 Hasil Hitung Uji Korelasi product moment 31

Tabel 3.7 Nilai Pedoman interprestasi koefisien korelasi 32

Tabel 4.1 Hasil Hitung Uji Reliabilitas Kontrol Diri 38

Tabel 4.2 Hasil Hitung Uji Reliabilitas Kecanduan Game Online 39

Tabel 4.3 Hasil Hitung Uji Normalitas 40

Tabel 4.4 Hasil Hitung Uji Korelasi product moment 41

Tabel 4.5 Nilai Pedoman interprestasi koefisien korelasi 42

# DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Kerangka Berpikir 20

Gambar 3.1. Desain Penelitian 21