

## **ABSTRAK**

### **Hubungan Antara Kecanduan *Game Online* Yang Mengandung Unsur Kekerasan Dan Perilaku Agresif Dengan *Self Control* Sebagai Variabel Kendali Pada Siswa SMK X Di Kota Bukittinggi**

**Oleh: Yopiana Anggraini**

Penelitian ini bertujuan untuk melihat hubungan antara kecanduan *game online* yang mengandung unsur kekerasan dan perilaku agresif dengan *self control* sebagai variabel kendali pada siswa SMK X di kota Bukittinggi. Alat pengumpulan data menggunakan skala kecanduan *game online* yang mengandung unsur kekerasan, skala *self control* dan skala perilaku agresif. Data yang diperoleh dianalisis dengan menggunakan uji korelasi parsial yang dibantu oleh SPSS 16.0 *for windows*. Populasi dalam penelitian ini yaitu siswa SMK X di kota Bukittinggi dengan sampel seluruh siswa SMK X di kota Bukittinggi sebanyak 55 orang subjek dengan teknik *purposive sampling*. Hasil penelitian membuktikan bahwa terdapat hubungan yang positif signifikan antara kecanduan *game online* yang mengandung unsur kekerasan dan perilaku agresif dengan *self control* sebagai variabel kendali pada siswa SMK X di kota Bukittinggi dengan nilai (r) sebesar = 0.529 dan  $p= 0.000(p<0.01)$ .