

ABSTRAK

Nelvira Auliya Shanda. 2022. Hubungan Antara *Self-Efficacy* dengan Kecanduan *Game Online* Pada Siswa SMAN 9 Kerinci. Skripsi. Jurusan Bimbingan dan Konseling. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Padang.

Pada zaman perkembangan teknologi yang pesat saat ini hampir seluruh kegiatan dilakukan secara *online*. Kegiatan tersebut membuat siswa banyak menghabiskan waktu untuk menggunakan internet dan sebagian menggunakannya untuk bermain *game online*. Hal ini memberikan dampak negatif pada siswa yaitu kecenderungan kecanduan *game online*. *Self-efficacy* dapat berperan sebagai usaha dan upaya siswa dalam menghadapi permasalahan yang sedang dihadapi. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis: (1) *self-efficacy*, (2) kecanduan *game online*, serta (3) menguji dan menganalisis hubungan *self-efficacy* dengan kecanduan *game online*.

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan jenis penelitian deskriptif korelasional. Populasi penelitian ini sebanyak 109 siswa yang terdaftar di kelas X dan XI di SMA N 9 Kerinci pada semester januari-juli 2021/2022 dengan sampel 109, penarikan sampel dengan menggunakan teknik *sampling* jenuh. Instrumen yang digunakan adalah “instrumen penelitian *self-efficacy* dan instrumen kecanduan *game online*” dengan menggunakan skala model *likert*. Data dianalisis dengan teknik statistik deskriptif dan teknik korelasional *rank spearman*.

Temuan penelitian memperlihatkan bahwa: (1) *self-efficacy* berada pada kategori sedang, (2) kecanduan *game online* berada pada kategori tinggi, dan (3) terdapat hubungan negatif signifikan antara *self-efficacy* dengan kecanduan *game online* dengan koefisien korelasi -0,323 dan taraf signifikan 0,001. Implikasi bagi Bimbingan dan Konseling dapat dilakukan oleh guru BK dengan pemberian layanan informasi dan bimbingan kelompok.

Kata Kunci: *Self-Efficacy*, Kecanduan *Game Online*