

**HUBUNGAN KONTROL DIRI DENGAN  
KECANDUAN *GAME ONLINE*  
PADA SISWA**

**SKRIPSI**

untuk memenuhi sebagian persyaratan  
memperoleh gelar sarjana pendidikan

Dosen Pembimbing  
Ifdil, S.HI., S.Pd., M.Pd., Ph.D., Kons



Oleh,  
**DEBY DELFIANTI**  
NIM. 18006246

**DEPARTEMEN BIMBINGAN DAN KONSELING  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS NEGERI PADANG  
2022**

PERSETUJUAN SKRIPSI

HUBUNGAN KONTROL DIRI DENGAN KECANDUAN *GAME ONLINE*  
PADA SISWA

Nama	Deby Delfianh
NIM/BP	18006246/2018
Departemen/Prodi	Bimbingan dan Konseling
Fakultas	Ilmu Pendidikan

Padang, 07 November 2023

Disetujui oleh

Kepala Departemen

Pembimbing Akademik



Prof. Dr. Firman, M.S., Kons.  
NIP. 19610225 198602 1 001

Ifdil, S.Hi, S.Pd, M.Pd, Ph.D., Kons.  
NIP.19811211 200912 1 002

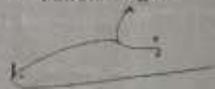
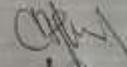
## PENGESAHAN TIM PENGUJI

Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji  
Departemen Bimbingan dan Konseling, Fakultas Ilmu Pendidikan,  
Universitas Negeri Padang

Judul Hubungan Kontrol Diri dengan Kecanduan *Game Online*  
pada Siswa  
Nama Deby Delfianti  
NIM 18006246  
Departemen/Prodi Bimbingan dan Konseling  
Fakultas Ilmu Pendidikan

Padang, 07 November 2022

Tim Penguji,

	Nama	Tanda tangan
1. Ketua	: Ifdil, S.HI, S.Pd, M.Pd, Ph.D., Kons.	1. 
2. Anggota 1	: Dr. Yeni Karneli, M.Pd., Kons.	2. 
3. Anggota 2	: Dr. Dina Sukma, S.Psi, S.Pd., M.Pd.	3. 

## SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Deby Delfianti  
NIM/BP : 18006246/2018  
Departemen/Prodi : Bimbingan dan Konseling  
Fakultas : Ilmu Pendidikan  
Judul : Hubungan Kontrol Diri dengan Kecanduan *Game Online*  
pada Siswa

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang saya buat ini merupakan hasil karya sendiri dan benar keasliannya. Apabila ternyata dikemudian hari penulisan skripsi ini merupakan hasil plagiat atau penjiplakan, maka saya bersedia bertanggung jawab, sekaligus bersedia menerima sanksi berdasarkan aturan yang berlaku.

Demikian, pernyataan ini saya buat dalam keadaan sadar dan tidak ada paksaan.

Padang, 06 Februari 2023

Saya yang menyatakan,



Deby Delfianti  
NIM.18006246

## ABSTRAK

**Deby Delfianti. 2022. Hubungan Kontrol diri dan Kecanduan *Game Online* pada Siswa. Skripsi. Jurusan Bimbingan dan Konseling. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Padang.**

Penelitian ini dilatar belakangi oleh fenomena banyaknya remaja yang kecanduan *game online*, adanya keinginan bermain *game online* terus-menerus, semakin meningkatnya waktu yang digunakan dalam bermain *game online*, gagal untuk mengurangi usahanya dalam bermain *game online*. Kecanduan *game online* merupakan perilaku negatif yang diduga salah satu faktor penyebabnya adalah kontrol diri yang rendah. Penelitian ini bertujuan untuk mengungkap hubungan kontrol diri dengan kecanduan *game online*.

Jenis penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode deskriptif dan korelasional. Pengambilan sampel menggunakan teknik *Purposive Sampling* dan didapatkan sebanyak 38 siswa kelas XI di SMAN 13 Padang. Instrumen pengumpulan data adalah angket. Data diolah dengan menggunakan rumus *pearson product momen* dengan program *Statistical Product and Service Solution* (SPSS) versi 20.0.

Berdasarkan hasil penelitian ini terungkap bahwa pada kecanduan *game online* pada umumnya berada pada kategori tinggi dan kontrol diri siswa berada pada kategori sedang. Berdasarkan hasil uji korelasi nilai koefisien sebesar -0,533 dengan signifikansi sebesar 0,001. Hasil penelitian juga mengungkap bahwa terdapat hubungan negatif signifikan antara kontrol diri dengan kecanduan *game online* pada siswa. Hal ini dapat diartikan bahwa terdapat hubungan antara kontrol diri dengan kecanduan *game online*, semakin rendah kontrol diri maka semakin tinggi kecanduan *game online* pada siswa dan sebaliknya, semakin tinggi kontrol diri siswa, semakin rendah kecanduan *game online* pada siswa. Berdasarkan temuan penelitian ini, disarankan guru BK atau Konselor memberikan bantuan dan layanan berupa layanan informasi, layanan bimbingan kelompok dan layanan konseling individual.

Kata kunci: Kontrol Diri, Kecanduan *Game Online*

## KATA PENGANTAR



Puji dan syukur kita ucapkan atas kehadiran Allah SWT yang telah menciptakan manusia dengan sempurna. Atas berkat rahmat Allah SWT yang telah memberi rahmat kepada peneliti, sehingga dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “**Hubungan Kontrol Diri Dengan Kecanduan *Game Online* Pada Siswa**”.

Dalam penyusunan skripsi ini, peneliti banyak mendapat bantuan dari berbagai pihak baik moril maupun materil. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati peneliti ucapkan terima kasih yang tulus kepada:

1. Bapak Ifdil, S.HI, S.Pd, M.Pd, Ph.D, Kons. Sebagai pembimbing yang telah membimbing dan memberikan sumbangan pemikiran, pengetahuan, saran, kritik dan arahan dalam penulisan skripsi ini, sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
2. Ibu Dr. Yeni Karneli, M.Pd., Kons dan Ibu Dr. Dina Sukma, S.Psi., S.Pd., M.Pd. Selaku tim kontributor yang telah meluangkan waktu, memberi arahan, masukan, serta saran dalam menyelesaikan skripsi ini.
3. Bapak Prof. Dr. Firman., MS., Kons. dan Bapak Dr. Afdal., S.Pd., M.Pd., Kons. Selaku Ketua dan Sekretaris Departemen Bimbingan dan Konseling Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

4. Ibu Azmatul Khairiah Sari, S.Pd., M.Pd. Selaku penimbang instrument penelitian (judgement) yang telah memberikan saran, masukan dan ide kepada peneliti sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
5. Dosen-dosen Departemen Bimbingan dan Konseling Fakultas Ilmu Pendidikan yang telah memberikan sumbangan ilmu pengetahuan yang sangat bermanfaat kepada peneliti selama masa perkuliahan.
6. Bapak Ramadi sebagai pegawai tata usaha Departemen Bimbingan dan Konseling Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang yang telah membantu dalam pengurusan administrasi penelitian.
7. Seluruh anggota keluarga atas segala doa serta dorongan moril dan materil, terutama kepada bapak Dermawan dan ibu Hanna Yumni tercinta yang senantiasa memberikan doa terbaik. Kepada saudara peneliti Apriadi Jaka Ifander yang telah memberikan *support* dalam penyelesaian skripsi ini.
8. Teman-teman yang bersedia memberikan ide dan saran hingga skripsi ini dapat terselesaikan.
9. Pihak-pihak yang tidak dapat peneliti sebutkan satu demi satu, yang telah memberikan bantuan kepada peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.

Semoga Allah SWT memberikan imbalan yang setimpal untuk segala bantuan yang telah diberikan kepada peneliti berupa pahala dan kemuliaan di sisi-Nya. Peneliti sangat menyadari bahwa skripsi tentang hubungan kontrol diri dengan kecanduan *game online* pada siswa ini belum sempurna. Oleh karena itu, peneliti sangat mengharapkan kritikan dan saran yang bersifat membangun demi kesempurnaan skripsi ini. Akhir kata dengan kerendahan hati dan kekurangan

yang ada pada peneliti berharap semoga skripsi ini mempunyai arti dan memberikan manfaat kepada pembaca.

Padang, Oktober 2022

Peneliti

Deby Delfianti

## DAFTAR ISI

	Halaman
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>i</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>ii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>v</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>ix</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	5
C. Batasan Masalah .....	7
D. Rumusan Masalah .....	7
E. Tujuan Penelitian .....	7
F. Manfaat Penelitian .....	7
<b>BAB II KAJIAN TEORI .....</b>	<b>10</b>
A. Kontrol Diri.....	10
1. Pengertian Kontrol Diri .....	10
2. Aspek Kontrol Diri .....	11
3. Faktor-faktor Kontrol Diri .....	13
B. Kecanduan Game .....	14
1. Pengertian Kecanduan Game.....	14
2. Aspek-aspek Kecanduan Game .....	15
3. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Kecanduan Game .....	17
C. Hubungan Kontrol Diri dan Kecanduan <i>Game Online</i> .....	21
D. Penelitian Relevan .....	23
E. Kerangka Berpikir.....	26
F. Hipotesis .....	27
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>28</b>
A. Jenis Penelitian .....	28
B. Populasi & Sampel.....	29

C. Jenis Data dan Sumber Data .....	30
D. Defenisi Operasional .....	31
E. Instrumen Penelitian & Pengembangan .....	31
F. Pengumpulan Data .....	37
G. Teknik Analisis Data .....	37
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN.....</b>	<b>41</b>
A. Hasil Penelitian.....	41
1. Deskripsi Data Kontrol Diri.....	41
2. Deskripsi Data Kecanduan Game Online .....	44
3. Pengujian Prasyarat Analisis .....	51
4. Hubungan Antara Kontrol Diri (X) dan Kecanduan Game Online (Y) .....	52
B. Pembahasan .....	54
1. Kontrol Diri Siswa SMAN 13 Padang.....	54
2. Kecanduan Game Online Siswa SMAN 13 Padang .....	56
3. Hubungan Kontrol Diri dengan Kecanduan Game Online...	58
C. Implikasi Layanan Bimbingan Dan Konseling .....	59
<b>BAB V PENUTUP.....</b>	<b>62</b>
A. Kesimpulan.....	62
B. Saran .....	62
<b>DAFTAR RUJUKAN .....</b>	<b>64</b>

## DAFTAR TABEL

	<b>Halaman</b>
Table 1. Populasi Penelitian .....	29
Table 2. Sampel Penelitian.....	30
Table 3. Kategori Jawaban Responden Instrument kontrol diri .....	32
Tabel 4. Kategori jawaban responden kecanduan <i>game online</i> .....	33
Table 5. Kisi-Kisi Instrument Kontrol Diri.....	34
Table 6. Kisi-Kisi Instrument Kecanduan <i>Game Online</i> .....	35
Table 7. Kisi-Kisi Instrument Kontrol Diri (setelah validasi).....	35
Table 8. Kisi-Kisi Instrument Kecanduan <i>Game Online</i> .....	36
<i>Tabel 9. Kriteria Pengolahan Data Deskriptif Hasil Penelitian</i> .....	39
Tabel 10. Distribusi frekuensi dan persentase kontrol diri siswa.....	42
Tabel 11. Distribusi frekuensi dan persentase aspek kontrol perilaku.....	42
Tabel 12. Distribusi frekuensi dan persentase aspek kontrol kognitif .....	43
Tabel 13. Distribusi frekuensi dan persentase aspek kontrol keputusan.....	44
Tabel 14. Distribusi frekuensi dan persentase kecanduan game online.....	45
Tabel 15. Distribusi frekuensi dan persentase aspek <i>saliance</i> .....	46
Tabel 16. Distribusi frekuensi dan persentase <i>tolerance</i> .....	46
Tabel 17. Distribusi frekuensi dan persentase <i>mood modification</i> .....	47
Tabel 18. Distribusi frekuensi dan persentase <i>withdrawal</i> .....	48
Tabel 19. Distribusi frekuensi dan persentase <i>relapse</i> .....	49
Tabel 20. Distribusi frekuensi dan persentase <i>conflict</i> .....	50
Tabel 21. Distribusi frekuensi dan persentase <i>problem</i> .....	50
Tabel 22. Korelasi Kontrol diri dan kecanduan <i>game online</i> .....	53
Tabel 23. Interpretasi Koefisien Korelasi .....	53

**GAMBAR**

Gambar 1. Kerangka Konseptual .....26

## DAFTAR LAMPIRAN

	<b>Halaman</b>
Lampiran 1.Kisi-Kisi Instrument Penelitian .....	68
Lampiran 2.Instrumen Penelitian .....	70
Lampiran 3. Rekap Judge Angket .....	82
Lampiran 4. Tabulasi Data Uji Validitas .....	91
Lampiran 5. Hasil Pengolahan Data Uji Validitas .....	94
Lampiran 6. Tabulasi Hasil Pengolahan Data Penelitian.....	103
Lampiran 7. Surat Izin Penelitian.....	127

## **BAB I PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pesatnya perkembangan teknologi pada era 4.0 ini memiliki imbas yang sangat besar dikalangan masyarakat, terutama internet. Seluruh kalangan bisa mengakses internet dari anak kecil hingga orang dewasa. Dikalangan pelajar internet bukan hanya digunakan untuk mengakses aneka macam media pembelajaran, tetapi juga sebagai sarana hiburan salah satunya *game online*. Beberapa tahun ini *game online* telah menjadi kegiatan yang menyenangkan, hal ini dikarenakan banyak orang yang berpartisipasi pada permainan *game online* (Huda, 2021).

Berdasarkan hasil survei Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) 2019-2020, jumlah pengguna internet di indonesia sebesar 196,71 juta jiwa dari total populasi 266,92 juta jiwa penduduk Indonesia, yang berada pada usia laki-laki dan perempuan berusia 10 tahun keatas (APJII, 2020). *World Health Organization* (WHO) memasukkan kecanduan *game* ke dalam daftar penyakit dalam laporan *International Classification of Diseases* edisi 11 (ICD-11). Dengan demikian kecanduan *game* atau *Online Gaming Addiction* resmi masuk sebagai gangguan kesehatan jiwa (Wibowo & Kurniawan, 2021).

Beberapa *game online* yang sedang digandrungi saat ini adalah *Higgs Domino*, *Mobile Legends*, *AOV*, *PUBG* dan sebagainya. *Higgs domino* dapat dimainkan di Android dan iOS. *Game* ini menyediakan berbagai fitur permainan dan memakai *chip* (koin) sebagai mata uangnya

yang bisa diganti dengan uang. Hal inilah yang membuat seseorang berlomba-lomba mengumpulkan *chip* dengan jumlah yang banyak sehingga waktu banyak digunakan untuk bermain *game* tersebut dan dapat mengakibatkan kecanduan (Ramadhani, 2021). Sedangkan game seperti *mobile legends*, *AOV*, *PUBG game* seperti ini memiliki sistem *level*, karena sistem *level* inilah yang membuat para remaja secara terus menerus bermain *game* demi mencapai *level* yang lebih tinggi, sehingga para remaja tidak menyadari bahwa hal telah tersebut membuat mereka mengalami kecanduan *game online* (Mais, Rompas, & Gannika, 2020).

Kecanduan *game online* merupakan suatu sifat atau perilaku yang bersifat kronis dan kompulsif pada seseorang untuk memuaskan diri di permainan yang dimainkan dengan menggunakan koneksi internet hingga menimbulkan persoalan dalam kehidupan sehari-hari. Permasalahan yang timbul ini akan merugikan diri sendiri, namun seseorang yang telah kecanduan akan sulit untuk berhenti memainkan *game online* tersebut (Pratiwi dkk., 2010). Hasil penelitian yang dilakukan oleh Lebho, Lerik, Wijaya, & Littik, (2020) pada 10 orang remaja di Kota Kupang, seseorang dapat dikatakan kecanduan jika menghabiskan waktu untuk bermain game selama 2 – 8 jam perhari bahkan lebih.

Permainan *game online* yang sangat menyenangkan sehingga membuat para remaja menjadi ketagihan dan selalu bermain akibatnya, mereka menjadi sering lupa waktu, bermain *game* hingga larut malam, lupa diri dan melupakan hal-hal lainnya. Kecanduan *game online* yang dialami

pada peserta didik, dapat mempengaruhi aspek sosial mereka dalam menjalani kehidupan sehari-hari, karena banyaknya waktu yang dihabiskan untuk bermain *game* mengakibatkan peserta didik kurang berinteraksi dengan orang lain dalam dunia nyata. Hal ini tentunya mempengaruhi kegiatan sosial yang biasa dilakukan oleh kebanyakan orang lain (Irawan & Siska W., 2021). Menurut (Liebert, Wan, Chiou, & Ph, 2006) penggunaan *game online* yang berlebihan akan memunculkan dampak negatif seperti menurunnya kinerja akademik, kecemasan yang meningkat, memburuknya hubungan interpersonal, kejahatan dan kekerasan remaja. Sehingga kecanduan game online adalah masalah yang membutuhkan eksplorasi lebih lanjut.

Hasil penelitian yang dilakukan oleh (Teng, Li, & Liu, 2014) menunjukkan adanya korelasi antara agresivitas, kecanduan internet, dan *game online*, dengan *self-control* yang rendah di kalangan siswa. Ada dua faktor penyebab kecanduan *game online* peserta didik, yaitu faktor internal yaitu faktor yang berasal dari diri individu seperti, keinginan yang kuat dari peserta didik memperoleh *point* yang tinggi dalam *game online*, ketidakmampuan mengatur prioritas, rasa bosan pada siswa saat berada di rumah atau di sekolah, kurangnya *self control* (kontrol diri) dalam diri peserta didik dan faktor eksternal, yaitu faktor yang berasal dari luar individu antara lain lingkungan, hubungan sosial, dan orang tua (Detria, 2013). Sedangkan menurut hasil penelitian yang dilakukan oleh (Puspita & Mulyana, 2018) menyatakan bahwa salah satu faktor yang membuat

seseorang sulit menghentikan kebiasaan bermain *game online* dan menjadi kecanduan adalah ketidakmampuan dalam mengendalikan dirinya atau kurangnya kontrol diri.

Oleh karena itu, untuk mengatasi kecanduan *game*, maka dibutuhkan kontrol diri yang baik. Kontrol diri merupakan kemampuan untuk menginterupsi kecenderungan sikap yang tidak diinginkan serta menahan diri supaya tidak melakukan sikap-sikap yang tidak diinginkan (Masyita, 2016). Kontrol diri memiliki peran penting dalam proses penggunaan *game online* karena mampu mengatur dan mengontrol individu dalam penggunaan *game online*. Pengendalian diri dapat diartikan sebagai kemampuan untuk membimbing, mengatur serta mengarahkan bentuk-bentuk perilaku yang dapat menimbulkan akibat yang positif (Budhi & Indrawati, 2016). Menurut Thalib (2010), kontrol diri memiliki 3 aspek yaitu, kontrol perilaku, kontrol kognitif dan kontrol keputusan. Kontrol diri pada setiap orang berbeda-beda. Individu yang memiliki kontrol kognitif yang baik akan mampu mengendalikan perilaku dalam bermain *game online* sehingga tidak menjadi kecanduan, kontrol terhadap perilaku juga berperan penting dalam mengarahkan individu agar dapat menggunakan waktunya kearah yang lebih bermanfaat begitu juga dengan kontrol keputusan. Ada orang yang mempunyai kontrol diri yang tinggi dan ada juga individu yang mempunyai kontrol diri yang rendah. Remaja yang mempunyai kontrol diri yang rendah akan merasa kesulitan dalam mengatur perilakunya, namun

seorang yang memiliki kontrol diri yang baik akan lebih baik dalam menyikapi kecanduan *game online* (Hartanti, 2020).

Hasil wawancara yang dilakukan peneliti dengan salah satu guru Bimbingan dan Konseling di SMAN 13 Padang pada tanggal 13 februari 2022 terdapat siswa yang bermain *game online* disaat jam pelajaran berlangsung dan mempengaruhi konsentrasi siswa lain yang mengikuti jam pembelajaran, siswa tidak peduli dengan kegiatan pembelajaran yang berlangsung bahkan di saat guru sedang memberikan materi, artinya siswa tidak mampu mengatur perilaku dan mengontrol diri dalam bermain *game online*, guru sudah memberikan teguran-teguran namun tidak memberikan efek jera pada siswa tersebut. Wawancara juga dilakukan dengan 4 orang siswa. Siswa bermain game selama lebih dari 2 jam sehari, siswa juga bermain game online saat jam belajar berlangsung, pada saat jam istirahat mereka lebih memilih bermain *game online* serta kekurangan waktu tidur yang menyebabkan kualitas tidur terganggu.

Berdasarkan uraian masalah di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang “**Hubungan Kontrol Diri dengan Kecanduan Game Online pada Siswa**”.

## **B. Identifikasi Masalah**

Pada dasarnya ada dua faktor penyebab kecanduan *game online* peserta didik, yaitu faktor internal yaitu faktor yang berasal dari diri individu dan faktor eksternal, yaitu faktor yang berasal dari luar individu. Menurut (Detria, 2013) faktor-faktor internal yang menyebabkan

terjadinya kecanduan *game online*, sebagai berikut: 1) Keinginan yang kuat dari diri peserta didik untuk memperoleh nilai yang tinggi dalam *game online*, 2) Ketidakmampuan mengatur prioritas untuk mengerjakan aktivitas penting, 3) Rasa bosan yang dirasakan peserta didik ketika berada di rumah atau di sekolah, 4) Kurangnya *self control* (kontrol diri) dalam diri peserta didik, sehingga peserta didik kurang mampu mengantisipasi dampak negatif yang timbul dari bermain *game online* secara berlebihan. Faktor-faktor eksternal yang menyebabkan terjadinya kecanduan *game online* pada peserta didik sebagai berikut; 1) Lingkungan yang kurang terkontrol, 2) Kurang memiliki hubungan sosial yang baik, 3) Harapan orangtua.

Berdasarkan faktor-faktor yang telah dipaparkan, adapun identifikasi masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Kecanduan game online dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor salah satunya yaitu kontrol diri.
2. Siswa kurang berinteraksi dengan lingkungan sekitar dan kurang peduli dengan teman-temannya.
3. Siswa mengabaikan aktivitas penting dan meninggalkan kewajibannya sebagai pelajar.
4. Siswa kurang mampu mengontrol perilaku sehingga bermain *game online* di saat jam pelajaran.

### **C. Batasan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah diatas, ada beberapa variabel yang menjadi faktor internal penyebab terjadinya kecanduan *game*. Pada penelitian ini peneliti membatasi pada variabel kontrol diri, dengan demikian penelitian ini berjudul “Hubungan kontrol diri dengan kecanduan bermain *game online* pada siswa”.

### **D. Rumusan Masalah**

Sesuai dengan batasan masalah, maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana gambaran kontrol diri pada siswa?
2. Bagaimana gambaran kecanduan *game online* pada siswa?
3. Apakah terdapat hubungan yang signifikan kontrol diri dengan kecanduan bermain *game online* pada siswa?

### **E. Tujuan penelitian**

1. Mendeskripsikan gambaran kontrol diri pada siswa
2. Mendeskripsikan gambaran kecanduan *game online* pada siswa
3. Mendeskripsikan hubungan kontrol diri dengan kecanduan bermain *game online* pada siswa.

### **F. Manfaat penelitian**

Adapun manfaat yang dicapai melalui hasil penelitian ini adalah:

1. Manfaat Teoretis

Saya berharap hasil penelitian ini dapat memberikan sumbangan terhadap pengembangan keilmuan bimbingan dan konseling terkait

dengan Hubungan kontrol diri dengan kecanduan *game online* pada siswa.

## 2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Jurusan Bimbingan dan Konseling diharapkan penelitian ini dapat menambah kepustakaan bimbingan dan konseling tentang hubungan kontrol diri dengan kecanduan *game online* pada siswa.
- b. Bagi guru Bimbingan dan Konseling atau konselor dapat memberikan layanan dan menjadi acuan dalam membuat program-program Bimbingan dan Konseling guna meningkatkan kontrol diri siswa.
- c. Bagi mahasiswa Bimbingan dan Konseling sebagai bahan masukan untuk mengetahui kontrol diri dengan kecanduan game pada siswa.
- d. Bagi peneliti menambah wawasan dan pengetahuan mengenai hubungan kontrol diri dengan kecanduan *game online* pada siswa.