

ABSTRAK

Fajar Harapan : Hubungan Intensitas Bermain Game Online Dengan Self Control Remaja Di MTs Ar-Rosyidiah Kota Bandung.

Pada era globalisasi ini banyak remaja yang bergaul secara berkelompok, sehingga sumber kasih, simpati, pengertian, dan tuntunan moral, serta sarana untuk mencapai otonomi dan kemandirian dari orang tua. Dalam perkembangan zaman ini teknologi yang terus berkembang mengikuti kebutuhan pasar dimana semua orang membutuhkan satu teknologi yang disebut *internet*. Teknologi *internet* meliputi beberapa yaitu sosial media, berita, dan *game online*. Banyak pelajar menggunakan *game online* untuk berbagai hiburan. Berbagai *game online* pun dapat diperoleh dari internet tersebut. Para remaja di MTs Ar-Rosyidiah yang sering menggunakan fasilitas internet untuk mendapatkan informasi apa pun, seperti bermain *game online* ataupun sekedar untuk *chatting*. Para remaja tersebut bisa berlama-lama untuk menghabiskan waktunya bermain *game online*. Mereka tidak bisa mengontrol dirinya atau *self control* dengan baik atau, padahal mereka sadar apa yang mereka lakukan adalah sebuah kesalahan. Sebagian remaja laki-laki MTs Ar-Rosyidiah sering bermain *game online* dengan intensitas cukup tinggi dilihat dari data server internet yang berada di sekolah. Penelitian ini dimaksud untuk mengetahui hubungan intensitas bermain *game online* dengan *self control* remaja di MTs Ar-Rosyidiah kota Bandung.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode korelasional, yaitu metode yang digunakan untuk mengetahui hubungan variabel Intensitas dengan variabel *Self Control*. jumlah subjek dalam penelitian ini berjumlah 100 orang. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan alat ukur Intensitas yang dikembangkan oleh Azwar (2012), dan alat ukur *Self Control* yang di dasarkan dari aspek-aspek *Self Control* menurut Averill (1973). Data yang dihasilkan selanjutnya diolah dengan menggunakan teknik korelasi *Rank Spearman*.

Dalam penelitian ini, digunakan kuisioner sebagai alat pengumpul data, penulis memberikan seperangkat pertanyaan tertulis kepada responden untuk dijawab. Angket yang diberikan menggunakan skala Likert, terdiri dari dua instrumen yaitu: intensitas bermain *game online* dan *self control*

Hasil analisis statistik memperlihatkan koefisien korelasi sebesar -0,254, artinya intensitas berhubungan negatif dengan *self control*. Kekuatan hubungan antara Intensitas dengan *self control* rendah menurut *Guillford* .Tingginya intensitas berhubungan dengan rendahnya *self control* dan rendahnya intensitas berhubungan dengan tingginya *self control* remaja di MTs Ar-Rosyidiah kota Bandung.

Kata kunci: *Intensitas, Self Control, Game Online*